



Πανεπιστήμιο Κρήτης

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης |  
Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α



## Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση.



Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο  
μαθαίνουμε και διδάσκουμε.

Διδακτικά Σενάρια

Δημοτικό Σχολείο



Τόμος Α6: Διαθεματική Προσέγγιση  
Εργαστήρια Δεξιοτήτων, Όμιλοι



34 διδακτικά σενάρια  
τα οποία σχεδιάστηκαν και εφαρμόστηκαν από  
εκπαιδευτικούς ΠΕ70,  
σε πραγματικές συνθήκες με τους μαθητές τους στην τάξη.

Επιμέλεια

Παναγιώτης Σ. Αναστασιάδης

Κωνσταντίνος Μ. Κωτσίδης

Μάρτιος 2025



Human Centered A.I Pedagogy

University Of Crete | eLearning Lab





Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση.  
Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε και διδάσκουμε.

Οι επιμελητές έκδοσης:

**Αναστασιάδης Παναγιώτης**

Καθηγητής Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως  
Εκπαίδευσης,

Πανεπιστήμιο Κρήτης,

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής  
Εκπαίδευσης

Διευθυντής Ε.Δι.Β.Ε.Α.

**Κωτσιδης Κωνσταντίνος**

Διδάκτωρ [Νέων Τεχνολογιών στην Εξ  
Αποστάσεως Εκπαίδευση],

Πανεπιστήμιο Κρήτης, Π.Τ.Δ.Ε.

Επιστημονικός συνεργάτης Ε.Δι.Β.Ε.Α.

**Έκδοση:** Μάρτιος 2025

© Copyright 2025: Εργαστήριο Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης  
[Ε.Δι.Β.Ε.Α]

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστημίου Κρήτης

[www.edivea.org](http://www.edivea.org)

**ISBN : 978-960-86978-9-8**

**Εύδοξος : 139076740**

Μορφοποίηση κειμένου: Ιωάννης Στυλιανός Λαφαζάνης



## Δημιουργοί Σεναρίων

Αβδελλή Θεολογία, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Αλαμάνη Γεωργία, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Αλεξανδρής Δημήτριος, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Βλάχου Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ 60  
Γιαννάκου Ελπίδα, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Γρηγοριάδης Γεώργιος, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Δηλαβέρη Βασιλεία, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Διαμάντης Οδυσσέας, Ψυχολόγος – ΠΕ 23  
Ζωγράφος Μιλτιάδης, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Καραγιώργης Μαρίνος, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Κοκκίνου Γεωργία, Εκπαιδευτικός Αγγλικής Γλώσσας – ΠΕ 06  
Κολιός Γαβριήλ, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Κουμπρόγλου Ελένη, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Κυριακού Μαρία, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Κωνσταντίνου Μαριάννα, Εκπαιδευτικός Αγγλικής Γλώσσας – ΠΕ 06  
Λαδά Σταυρούλα, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Μητσόβα Ελένη, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Μπαστάνης Παναγιώτης, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Μπούρδας Κωνσταντίνος, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Μυλωνάς Φώτιος, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Νικοπούλου Αλεξάνδρα, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Νιφόρα Νικολία, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Οικονομίδου Ζωή, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Ορφανάκου Ουρανία – Δήμητρα, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Παπαδάκης Δημήτριος, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Παπάς Νείλος, Εκπαιδευτικός Μουσικής – ΠΕ79.01  
Πολυχρόνου Ζωή, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Τζεβελέκη Μαρία, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Τζενάκη Χρύσα, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής – ΠΕ 86  
Τσάλας Στυλιανός, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Τσεκούρα Αικατερίνη, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Φαρμάκης Ηλίας, Δάσκαλος – ΠΕ 70  
Φλόκα Νικούλα, Δασκάλα – ΠΕ 70  
Χατζοπούλου Φωτεινή, Δασκάλα – ΠΕ 70



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα διδακτικά σενάρια, τα οποία τίθενται στην διάθεση της εκπαιδευτικής κοινότητας, έχουν σχεδιαστεί και υλοποιηθεί σε πραγματικές συνθήκες από τους εκπαιδευτικούς στις τάξεις τους.

Οι εκπαιδευτικοί – δημιουργοί των σεναρίων- έχουν ολοκληρώσει επιτυχώς το επιμορφωτικό πρόγραμμα του Πανεπιστημίου Κρήτης με τίτλο: «Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Από την θεωρία στην πράξη».

Στο πλαίσιο του επιμορφωτικού μας προγράμματος, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί κλήθηκαν σε προαιρετική βάση να σχεδιάσουν ένα διδακτικό σενάριο, να το εφαρμόσουν στην τάξη τους και με βάση την ανατροφοδότηση που έλαβαν από τους μαθητές τους, σε πραγματικές συνθήκες, να το αναδιαμορφώσουν και να το καταθέσουν προς δημοσίευση στον συλλογικό μας τόμο.

Με βάση την παιδαγωγική μας προσέγγιση τα διδακτικά σενάρια προτείνεται να αξιοποιούνται κριτικά από τους εκπαιδευτικούς και όχι να αναπαράγονται αυτούσια στη διδακτική πράξη.

Οι εκπαιδευτικοί στο πλαίσιο κριτικής υλοποίησης των σεναρίων στην τάξη τους, μπορούν να προβαίνουν σε όποιες τροποποιήσεις θεωρούν αναγκαίες, με βάση τις ανάγκες των μαθητών τους.

Ευχαριστούμε θερμά τους εκπαιδευτικούς – δημιουργούς των σεναρίων, για τη συλλογική προσπάθεια και την διαμοίραση των αποτελεσμάτων στην κοινότητα, καθώς η συμβολή τους ήταν καθοριστική για την επιτυχή έκβαση αυτής της προσπάθειας.

Ευχαριστούμε θερμά το σύνολο των συνεργατών του Ε.Δι.Β.Ε.Α, χάρις στην συμβολή των οποίων η συλλογική αυτή προσπάθεια φτάνει στους τελικούς αποδέκτες: στην εκπαιδευτική μας κοινότητα.

Αναστασιάδης Παναγιώτης & Κωτσίδης Κωνσταντίνος



# Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε και διδάσκουμε.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	<b>4</b>
<b>ΜΕΡΟΣ Α: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ</b> .....	<b>7</b>
Η Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη (Α.Τ.Ν.) στην Εκπαίδευση. Ο κρίσιμος ρόλος της εκπαιδευτικής κοινότητας και η αναγκαιότητα δόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Α.Τ.Ν. στην εκπαίδευση.....	8
<b>ΜΕΡΟΣ Β: ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ</b> .....	<b>28</b>
<b>Διαθεματικά</b> .....	<b>29</b>
«Ο Φούλης, ο Τροφούλης πάει σχολείο».....	30
Μαθαίνω το δίψηφο σύμφωνο "μπ" .....	37
Η Διατροφή και τα είδη των ζώων .....	47
Δημιουργία Podcast στο European School Radio το πρώτο μαθητικό ραδιόφωνο: «Δευτεράκια, Ελληνάκια στο Dortmund».....	55
Η κυρά – Καλή και οι 12 μήνες .....	65
«Πάουλ Κλέε, ο ζωγράφος των παιδιών».....	74
Εξερεύνηση των Χρωμάτων στα Αγγλικά.....	83
“Κοιτώντας τ’ άστρα” .....	90
«Σιτάρι, σιταράκι πώς γίνεσαι ψωμάκι;».....	96
«Οι Δίδυμοι Πύργοι του Μύτικα στην Εύβοια. Μια διαδρομή στον τόπο και τον χρόνο».....	102
Το λιοντάρι της Νεμέας.....	109
Υπερασπιστές του περιβάλλοντος.....	123
Ζωντανεύοντας τα πολιτεύματα και την τέχνη της αρχαϊκής Ελλάδας.....	131



Τεχνητή Νοημοσύνη και Απειλούμενα Είδη στην Ελληνική Επικράτεια .....	146
Εξοικονόμηση του νερού.....	161
«Το δημοκρατικό μας πολίτευμα» .....	171
Famous people of the past.....	182
Βιώσιμη Ανάπτυξη - Φύσα, φύσα αεράκι να ηλεκτροδοτήσεις το σπιτάκι.....	196
Ασφαλής και δημιουργική πλοήγηση στο διαδίκτυο.....	215
«Φύση και άνθρωπος».....	222
Επέκταση πολυμεσικού κειμένου (μη λεκτική).....	232
Οι πέντε θλιμμένες Καρυάτιδες και η απώλεια της έκτης αδερφής! .....	238
Επαφή ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον μέσω της ηλεκτρονικής οθόνης.....	250
Η Μουσική στην Αρχαία Ελλάδα.....	261
“Σπίτι μας είναι η Γη” .....	267
<b>Εργαστήρια Δεξιοτήτων και Όμιλοι .....</b>	<b>276</b>
«Βάζουμε Τέλος στον Διαδικτυακό Εκφοβισμό (Cyber Bullying)».....	277
«Η Τούμπα μας».....	286
Ζωντανεύοντας τα αγαπημένα μας βιβλία με εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης .....	300
«Ο Μάγκας».....	313
Βάζουμε ΣΤΟΠ στα Έμφυλα Στερεότυπα .....	319
Περιγράφω και παρουσιάζω τον εαυτό μου.....	336
"Κατανόηση και Έκφραση των Συναισθημάτων" .....	355
Παιχνίδια Αντιλογίας.....	369
Συναισθήματα: ο ρόλος και η λειτουργία τους .....	374



## ΜΕΡΟΣ Α: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ



# Η Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη (Α.Τ.Ν.) στην Εκπαίδευση. Ο κρίσιμος ρόλος της εκπαιδευτικής κοινότητας και η αναγκαιότητα δόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Α.Τ.Ν. στην εκπαίδευση.

Αναστασιάδης Παναγιώτης, Κωτσιδης Κωνσταντίνος, Στρατικόπουλος Κωνσταντίνος, Πανανακάκης Νεκτάριος

Πανεπιστήμιο Κρήτης, Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε, Ε.Δι.Β.Ε.Α

## Περίληψη

Η ανθρωπιστική και κοινωνική διάσταση της τεχνητής νοημοσύνης είναι ο κρίσιμος παράγοντας που θα καθορίσει τα επόμενα βήματα της σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητάς μας, από την εργασία και τις συναλλαγές μέχρι την εκπαίδευση, την ενημέρωση και την ψυχαγωγία. Στον τομέα της εκπαίδευσης, η ανάδειξη του ανθρωποκεντρικού χαρακτήρα της τεχνητής νοημοσύνης αποτελεί προϋπόθεση για τον μετασχηματισμό των εκπαιδευτικών μας συστημάτων ώστε να μπορέσουμε να ανταποκριθούμε με κριτικό και δημιουργικό τρόπο στις απαιτήσεις της νέας εποχής.

Η παρούσα έρευνα εστιάζει στον κρίσιμο ρόλο των εκπαιδευτικών στην πορεία της μετάβασης αυτής και αναδεικνύει τα βασικά χαρακτηριστικά του απαραίτητου παιδαγωγικού πλαισίου για την εισαγωγή και κριτική αξιοποίηση της Ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση.

## 1. Εισαγωγή – Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη

Η έλευση της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή ζωή των σύγχρονων κοινωνιών είναι πλέον γεγονός και δικαιολογημένα προκαλεί ένα ευρύ φάσμα συζητήσεων για τις νέες προκλήσεις και ευκαιρίες που εμφανίζονται, αλλά και τους κινδύνους που ελλοχεύουν σε κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα.

Η υιοθέτηση νέων αλγορίθμων βαθιάς μάθησης (Deep Learning) στην επεξεργασία φυσικής γλώσσας (Natural Language Processing), έδωσε νέα ώθηση σε πλήθος εφαρμογών με χαρακτηριστικότερα παραδείγματα το Chat GPT, το Dale και άλλα, που χρησιμοποιήθηκαν ευρέως από εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο σε ελάχιστο χρονικό διάστημα.

Με βάση τη μελέτη της βιβλιογραφίας στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης, παρατηρείται μια σημαντική στροφή από την τεχνολογική στην ανθρωποκεντρική διάσταση, καθώς πολλοί ερευνητές πλέον αναγνωρίζουν αυτή την αναγκαιότητα ως απαραίτητη προϋπόθεση για τη συνοχή και την ομαλή ανάπτυξη των σύγχρονων κοινωνιών (Zhao et al, 2023· Shneiderman, 2022· Yang, 2021· 2019· Riedl, M. O. (2019).

Η αναγκαιότητα της ανθρωποκεντρικής διάστασης της T.N Human-Centered artificial intelligence (HCAI) αποτελεί καθολικό αίτημα καθώς υπάρχουν πολλές ανησυχίες τόσο σε σχέση με την έλλειψη κοινωνικής υπευθυνότητας, διαφάνειας και εμπιστοσύνης στο στάδιο του σχεδιασμού (Ahmad et al, 2023) όσο και στις καταλυτικές επιπτώσεις στη ζωή των ανθρώπων, τη συνοχή των κοινωνιών και το περιβάλλον, κλπ (Nakao et al, 2022).

Σύμφωνα με τους Bond et al, 2019 η HCAI αποτελεί τον καρπό της σύνθεσης της έρευνας στο





πεδίο της HCI (Human Computer Interaction) και στο πεδίο της AI (Artificial Intelligence) για το κοινό καλό, με απώτερο στόχο να τοποθετηθεί ο άνθρωπος στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της ανάπτυξης της τεχνητής νοημοσύνης.

Θεμελιώδης αρχή της (HCAI) είναι ότι ο άνθρωπος και οι ανάγκες του πρέπει να τεθούν στο επίκεντρο του σχεδιασμού με όρους κοινωνικής υπευθυνότητας και ηθικής της τεχνολογίας (Nagitta, et al, 2022), με απώτερο στόχο όχι την αντικατάσταση αλλά την υποστήριξη και ενίσχυση της ανθρώπινης υπόστασης (Bond et al, 2019; Li S., Gu X. (2023) και την προάσπιση των συμφερόντων του μέσα από την ενίσχυση της ανάγκης του ανθρώπου για βελτίωση ικανοτήτων, συμμετοχή στην διαδικασία και ευημερία (Mhlanga,2022), αναπτύσσοντας ένα πλαίσιο συνεχούς αλληλεπίδρασης προκειμένου οι εφαρμογές Τ.Ν να λειτουργήσουν συμπληρωματικά και υποστηρικτικά με τον άνθρωπο, (Herrmann & Pfeiffer, 2022)

Η ανθρωποκεντρική τεχνητή νοημοσύνη (HCAI) οφείλει να επανατοποθετήσει τους ανθρώπους στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της με στόχο την βελτίωση της ανθρώπινης απόδοσης με τρόπους που να είναι αξιόπιστοι και ασφαλείς, επιτρέποντας ταυτόχρονα υψηλά επίπεδα ανθρώπινου ελέγχου. (Ozmen Garibay et al 2023).

Με βάση την ανωτέρω προσέγγιση η HCAI θα πρέπει να:

1. συμβάλλει στην ανθρώπινη ευημερία
2. διέπεται από κοινωνική υπευθυνότητα στο στάδιο του σχεδιασμού
3. εξασφαλίζει την προστασία των προσωπικών δεδομένων του ανθρώπου
4. προβλέπει την συμμετοχή του ανθρώπου τόσο στο στάδιο του σχεδιασμού όσο και της αξιολόγησης
5. διέπεται από ένα διαφανές σχέδιο διακυβέρνησης με έμφαση στην προστασία του περιβάλλοντος, στην ανεξάρτητη εποπτεία, στην πιστοποίηση, στην καταγραφή και αξιολόγηση των πεπραγμένων
6. προϋποθέτει την κατανόηση των βασικών λειτουργιών της Τ.Ν από το ευρύ κοινό.

Με βάση τα ανωτέρω επιχειρείται η οριοθέτηση της έννοιας της ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης:

Η Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη δεν έχει σαν στόχο την υποκατάσταση της ανθρώπινης ύπαρξης. Αντιθέτως, οφείλει με όρους κοινωνικής υπευθυνότητας να εστιάσει στην βελτιστοποίηση των δυνατοτήτων του σύγχρονου ανθρώπου, προκειμένου να είναι σε θέση να ανταποκριθεί στις ολοένα και αυξανόμενες απαιτήσεις ενός συνεχώς μεταβαλλόμενου και αχαρτογράφητου κοινωνικού, οικονομικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος.

Σκοπός της Α.Τ.Ν είναι η υποστήριξη των ανθρώπων και των κοινωνιών στην αέναη προσπάθεια τους για την κοινωνική ευημερία και συνοχή, την άμβλυση των κοινωνικών ανισοτήτων, τον σεβασμό των προσωπικών δεδομένων των ανθρώπων και την καλλιέργεια της περιβαλλοντικής υπευθυνότητας με σεβασμό στις πανανθρώπινες αξίες της ειρήνης, της δημοκρατίας και της κοινωνικής δικαιοσύνης.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να αναδείξει την αναγκαιότητα οικοδόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης (Α.Τ.Ν.) στην Εκπαίδευση, εστιάζοντας στον κρίσιμο ρόλο των εκπαιδευτικών στην προσπάθεια αυτή.

Η δομή της εργασίας έχει ως εξής: Στην ενότητα 2, επιχειρείται μια σύντομη ιστορική αναδρομή της



Τ.Ν στην εκπαίδευση. Στην ενότητα 3 αναλύονται τα στάδια ανάπτυξης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση. Η ενότητα 4 αναλύει τα σημαντικότερα μοντέλα ενσωμάτωσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση. Στην ενότητα 5, το ενδιαφέρον εστιάζεται στην ανάδειξη του κρίσιμου ρόλου της εκπαιδευτικής κοινότητας για την εισαγωγή της Τ.Ν στην εκπαίδευση. Τέλος, στην ενότητα 6, επιχειρείται μια πρώτη αποτύπωση των πρωταρχικών χαρακτηριστικών ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την εισαγωγή της ανθρωποκεντρικής τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση.

## 2. Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην εκπαίδευση – Ιστορική Αναδρομή –

Η ιδέα της ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης (Artificial Intelligence) στην εκπαιδευτική διαδικασία ξεκίνησε από δύο βασικούς ερευνητές, τον Sidney Pressey και τον B.F. Skinner (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Αρχικά, ο Pressey, ο οποίος ήταν καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Οχάιο τη δεκαετία του 1920, υποστήριξε ότι, όταν μια μηχανή όχι μόνο διορθώνει τον μαθητή αλλά και τον καθοδηγεί προς τη σωστή απάντηση, τότε δεν γίνεται μόνο αξιολόγησή του αλλά οδηγείται σε μια διαδικασία μάθησης (Pressey, 1950 οπ. Αναφ. Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Ως αποτέλεσμα της ανωτέρω θεώρησης, δημιουργήθηκε μια μηχανή, η οποία είχε τη δυνατότητα, κατά την αξιολόγηση του μαθητή, να τον αποτρέπει να μεταβεί στην επόμενη ερώτηση σε περίπτωση που είχε δώσει λανθασμένη απάντηση (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Σε αυτό το σημείο αξίζει να προστεθεί ότι ο Pressey ήταν από τους πρώτους που επεσήμανε ότι η μηχανή στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να διευκολύνει το έργο του δασκάλου αναλαμβάνοντας την αξιολόγηση των γραπτών προκειμένου να εξοικονομήσει χρόνο για περισσότερη αλληλεπίδραση με τους μαθητές του ( Pressey, 1926).

Ο Skinner, γνωστός και ως ο πατέρας του συμπεριφορισμού και καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Χάρβαρντ από το 1948 μέχρι τη συνταξιοδότησή του, βασίστηκε στην προσέγγιση του Pressey (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Ο Skinner δημιούργησε μια εκπαιδευτική μηχανή που επέτρεπε στον μαθητή, όταν απαντούσε σε μια ερώτηση, να του εμφανίζεται και η σωστή απάντηση, ώστε να μπορεί να συγκρίνει τη δική του με την απάντηση του δασκάλου του (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Αξίζει να αναφερθεί ότι ο Skinner ήταν ένθερμος υποστηρικτής της άποψης ότι η μηχανή από μόνο της δεν μπορούσε να διδάξει τον μαθητή, όμως λειτουργούσε ως ο προσωπικός του βοηθός, καθοδηγώντας τον συνεχώς προς τη σωστή κατεύθυνση (Skinner 1958). Σύμφωνα με τους Holmes, Bialik και Fadel (2019) η άποψη του Skinner για τη χρήση μιας μηχανής, η οποία θα μπορούσε να λειτουργήσει ως ο προσωπικός βοηθός του μαθητή, υποστηρίζοντάς τον στη μαθησιακή του διαδικασία θα μπορούσε να είναι ο πρόδρομος των ευφυών συστημάτων διδασκαλίας (Intelligent Tutoring Systems) της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση.

Σημαντικό σταθμό στην εξέλιξη της τεχνητής νοημοσύνης ήταν η δοκιμασία Turing (Test Turing) το 1950, καθώς θεωρείται η σημαντικότερη μελέτη των θεμελιωδών αρχών στις οποίες βασίστηκε η τεχνητή νοημοσύνη. Το 1956 το Συνέδριο Dartmouth πραγματοποιήθηκε στο Hanover, NH, USA, με τη συμμετοχή διαπρεπών ερευνητών όπως ο John McCarthy, ο Marvin Minsky, ο Claude Shannon κ.α στο πλαίσιο του οποίου σημειώθηκε η ίδρυση της Τ.Ν.



### 3. Τα Στάδια Εξέλιξης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση

#### 3.1 Προσαρμοστικά Συστήματα Μάθησης (*Adaptive Learning Systems*)

Ένα από τα πιο σημαντικά στάδια της ενσωμάτωσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία ήταν μέσω των Προσαρμοστικών Συστημάτων Μάθησης (*Adaptive Learning Systems*) (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Ο Norman Crowder την δεκαετία του 1950 επινόησε μια εναλλακτική λύση για τη χρήση της μηχανής στην εκπαίδευση που βασίζεται σε χαρτί, γνωστή και ως προγραμματισμένη οδηγία (Crowder, 1960). Πιο συγκεκριμένα, εμφανιζόταν στον μαθητή μια σελίδα με πληροφορίες και αργότερα ακολουθούσαν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Όταν ο μαθητής απαντούσε σωστά, μεταφερόταν στην επόμενη ερώτηση· αν όμως απαντούσε λάθος, τότε η μηχανή του έδινε συγκεκριμένες πληροφορίες προκειμένου να τον υποστηρίξει με στόχο την εύρεση της σωστής απάντησης. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, διότι η μηχανή λειτουργούσε και αντιδρούσε σύμφωνα με τις απαντήσεις του κάθε μαθητή, οπότε προσαρμοζόταν στον κάθε μαθητή ξεχωριστά (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Είναι άξιο αναφοράς ότι η πρώτη μηχανή που λειτουργούσε εξ ολοκλήρου με την φιλοσοφία της προσαρμοστικής μάθησης ήταν η μηχανή SAKI η οποία δημιουργήθηκε από τον βρετανό Gordon Pask στις αρχές του 1950 και είχε ως στόχο να βοηθάει τους εκπαιδευόμενους στη χρήση του ηλεκτρολογίου για την επεξεργασία δεδομένων (Pask, 1982).

#### 3.2 Συστήματα με την βοήθεια υπολογιστών (*Computer – Aided Instruction*)

Αν και τα συστήματα προσαρμοσμένης μάθησης (*Adaptive Learning Systems*) συνέχισαν να αναπτύσσονται στα χρόνια που ακολούθησαν, κυρίως τις δεκαετίες του 1960 και του 1970, η προσοχή των ερευνητών επικεντρώθηκε στα Συστήματα με την βοήθεια υπολογιστών (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Εκείνη την περίοδο πολλά τέτοιου είδους συστήματα δημιουργήθηκαν σε διάφορους τομείς. Αρχικά, τα συστήματα CBE (*Computer – Based Education*), όπως αναφέρθηκε από τους Chen, Xie, Zou, Hwang, (2020) ήταν εργαλεία τα οποία λειτουργούσαν σε έναν τοπικό υπολογιστή χωρίς τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Αργότερα ενσωμάτωσαν διάφορα μοντέλα ευφυών συστημάτων, πιο γνωστά ως *Intelligent Tutoring Systems* (Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020). Ένα παράδειγμα αυτής της πρακτικής ήταν το σύστημα PLATO που δημιουργήθηκε από το Πανεπιστήμιο του Ιλινόις με σκοπό να δώσει στους φοιτητές του πρόσβαση στα εκπαιδευτικά υλικά των καθηγητών του, μερικά από τα οποία ήταν διαδραστικά και επέτρεπαν σε χιλιάδες φοιτητές να εργάζονται ταυτόχρονα (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Όπως αναφέρθηκε από τους Holmes, Bialik, Fadel, (2019), επίσης άλλα παραδείγματα συστημάτων με τη βοήθεια υπολογιστών ήταν το IBM από το Πανεπιστήμιο Stanford καθώς και το TICCIT από το Πανεπιστήμιο Brigham Young. Ένα πρόβλημα που αντιμετώπισαν τα Πανεπιστήμια με την αντίστοιχη χρήση των συστημάτων τους ήταν ότι ήταν δαπανηρά, όμως το μεγαλύτερο πρόβλημα ήταν ότι δεν μπορούσαν να προσαρμοστούν σε μεγάλο βαθμό ατομικά στους εκπαιδευόμενους με αποτέλεσμα να μην μπορούν συμβάλλουν αποτελεσματικά στην προσωπική μαθησιακή τους πορεία (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

### **3.3 Τεχνητή νοημοσύνη και συστήματα με τη βοήθεια υπολογιστή (AI and Computer – Aided Instruction)**

Το πρόβλημα της προσαρμογής των συστημάτων με την βοήθεια υπολογιστών σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών για εκπαίδευση ήταν κάτι που απασχόλησε την επιστημονική κοινότητα και το 1970 ο Jaime Carbonell παρουσίασε το σύστημα SCHOLAR όπου αποτελεί και την πρώτη προσπάθεια ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης σε συστήματα με τη βοήθεια υπολογιστών (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Το σύστημα αυτό βασίζεται σε ένα δίκτυο πληροφοριών και μπορεί να δημιουργήσει κείμενο, ερωτήσεις καθώς και απαντήσεις. Με αυτόν τον τρόπο, ο μαθητής μπορεί να σχηματίσει έναν τύπο διαλόγου με τη μηχανή σε μορφή ερωτήσεων και απαντήσεων εκατέρωθεν (Carbonell, 1970 οπ. Αναφ. Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

## **4. Μοντέλα Ενσωμάτωσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση**

### **4.1 Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης (ITS)**

Τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (Intelligent Tutoring Systems) προσομοιάζουν στην ανθρώπινη γνώση, στη λογική και στον τρόπο επιλογής μιας συγκεκριμένης απόφασης για να λειτουργήσουν και να παράγουν αποτελέσματα με τη χρήση δεξιοτήτων προγραμματισμού, αλλά στην εκπαίδευση αυτό δεν αρκεί. Πιο συγκεκριμένα η εκπαίδευση αποτελείται από πολλά μαθήματα και κλάδους όπου το καθένα χρειάζεται τον δικό του ειδικό για να κάνει βιώσιμη τη δημιουργία καθώς και τη λειτουργία του συστήματος αυτού στην εκπαιδευτική διαδικασία και στη μάθηση. Επίσης, όταν δημιουργείται ένα ευφύες σύστημα υποστήριξης, πρέπει να βοηθάει στη λειτουργία του κάποιος με δεξιότητες προγραμματισμού. Σύμφωνα με τα παραπάνω, είναι κατανοητό ότι υπάρχει μεγάλη εξάρτηση για ένα Ευφύες Σύστημα Υποστήριξης όχι μόνο από τεχνολογικούς παράγοντες αλλά και από τη γνώση πολλών εκπαιδευτικών θεμάτων (Hwang, Xie, Wah, Gasevic, 2020).

Σύμφωνα με τους Chen, Xie, Zou and Hwang (2020) η ενσωμάτωση της Τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία γίνεται κυρίως μέσω της χρήσης ευφύων συστημάτων υποστήριξης, στα οποία ανατίθενται συγκεκριμένοι ρόλοι ανάλογα με το μοντέλο που ακολουθείται για το μάθημα.

1ος ρόλος: Το ευφύες σύστημα υποστήριξης (ITS) ως ευφύης δάσκαλος, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τα συστήματα μάθησης που ακολουθούνται (Ma, Adesope, Nesbit & Liu, 2004; Steenbergrn – Hu & Cooper, 2014; Vanlehn, 2011). Υπάρχουν πολλά παραδείγματα που λειτουργούν χρησιμοποιώντας αυτό το μοντέλο, όπως τα Cognitive Tutors, τα οποία υποστηρίζουν τη μάθηση στα μαθηματικά και τις επιστήμες (Anderson, Corbett, Koedinger & Pelletier, 1995) ή ένα πιο πρόσφατο παράδειγμα είναι το ASSISTments, το σύστημα το οποίο είναι προγραμματισμένο να συνδυάζει την ευφυή διδασκαλία με ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο προς τους μαθητές, ενώ ενημερώνει παράλληλα τους εκπαιδευτικούς για την πρόδοό τους (Heffernan & Heffernan, 2014).

2ος ρόλος: Το ευφύες σύστημα υποστήριξης (ITS) ως ευφύης μαθητής, του οποίου ο ρόλος έχει να κάνει με την ανατροφοδότηση καθώς και με τον εμπλουτισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι προϋπόθεση για να μπορέσει ο μαθητής να βοηθά ενεργά στη διαδικασία αυτή είναι να έχει την υποστήριξη μιας μηχανής/ρομπότ.

3ος ρόλος: Το ευφύες σύστημα υποστήριξης (ITS) ως ευφύες εκπαιδευτικό εργαλείο/Συνεργάτης, που είναι υπεύθυνο για τη συλλογή και την ανάλυση των σχέσεων μεταξύ εκπαιδευτικών



δεδομένων. Πιο συγκεκριμένα, η συσκευή αυτή βοηθά τους μαθητές να συλλέγουν και να αναλύουν πληροφορίες πιο αποτελεσματικά, τους βοηθά να εστιάζουν σε πιο κρίσιμα σημεία αντί να κάνουν εργασίες χαμηλού επιπέδου καθώς και να δείχνει τα δεδομένα με έναν πιθανά έξυπνο τρόπο ώστε να κάνει τους μαθητές να σκέφτονται περισσότερο, όπως για παράδειγμα λειτουργούν τα παραδοσιακά MindTools.

4ος ρόλος: Το ευφύες σύστημα υποστήριξης (ITS) στον ρόλο του ευφυούς συμβούλου εκπαίδευσης, υπεύθυνου για τη σωστή διαμόρφωση της εκπαιδευτικής πολιτικής (Gasser & Almeida, 2017). Με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης, οι υπεύθυνοι χάραξης της εκπαιδευτικής πολιτικής μπορούν να κατανοήσουν με μεγαλύτερη ακρίβεια πιθανά προβλήματα ή ακόμα και τάσεις στην εκπαίδευση και χάρη σε αυτό, μπορούν να δημιουργήσουν πιο αποτελεσματικές εκπαιδευτικές πολιτικές για να ακολουθήσει η εκπαιδευτική κοινότητα (Macfadyen, Dawson, Pardo & Gasevic, 2014; Siemens, Dawson & Lynch, 2013, Tsai, Poquet, Gasevic, Dawson & Pardo, 2019).

Σύμφωνα με τους Holmes, Bialik, Fadel (2019) τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης (ITS), τα οποία είναι και οι πιο κοινές εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση, παρουσιάζονται χρησιμοποιώντας διαφορετικά μοντέλα στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης (ITS) αποτελούνται από

- Το Domain Model, στο οποίο το ευφύες σύστημα παρουσιάζει στον μαθητή γνώσεις για ένα συγκεκριμένο πεδίο και τον βοηθά να αφομοιώσει αυτές τις πληροφορίες.
- Το Pedagogy Model, στο οποίο τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης αντιπροσωπεύουν τις προσεγγίσεις που γίνονται προς το εκπαιδευτικό υλικό στη διδασκαλία και τη μάθηση από ειδικούς της διδασκαλίας διαφορετικών πεδίων (Bereiter & Scardamalia, 1989 οπ. Αναφ. στους Holmes, Bialik, Fadel, 2019).
- Το Learner Model, το οποίο είναι το τελευταίο, και είναι συνδυασμός των δύο προηγούμενων μοντέλων (The Domain Model και The Pedagogy Model). Σύμφωνα με το Learner Model, η γνώση ενός θέματος μεταφέρεται στον μαθητή, καθώς και ο τρόπος κατάκτησης αυτής της γνώσης (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Πιο συγκεκριμένα, πολλά συστήματα με τη βοήθεια υπολογιστή έχουν εφαρμόσει τόσο το Domain Model, δηλαδή τη γνώση που πρέπει να αποκτηθεί όσο και το Pedagogy Model, δηλαδή τη γνώση του τρόπου απόκτησης αυτής της γνώσης. Η διαφοροποίηση του Learner Model, η οποία το καθιστά διαφορετικό, έγκειται στο γεγονός ότι συλλέγει πληροφορίες για τον μαθητή, όπως για τη συναισθηματική του κατάσταση ή τις αλληλεπιδράσεις τους ή τα μέρη όπου αντιμετώπισε μεγαλύτερη πρόκληση και στη συνέχεια προσαρμόζεται στις ανάγκες του, ώστε να τον υποστηρίξει καλύτερα και να τον βοηθήσει να μάθει πιο αποτελεσματικά.

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι Holmes, Bialik, Fadel (2019) πιστεύουν ότι το Learner Model έχει βοηθήσει πολύ τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης (ITS) στην ανάπτυξή τους και αποτελεί κομβικό σημείο στην πρόοδο της χρήσης και ενσωμάτωσης της Τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση, διότι μπορεί να προσαρμοστεί πλέον, τουλάχιστον σε κάποιο επίπεδο, με κάθε μαθητή σύμφωνα με τις ιδιαίτερες ανάγκες του.

Οι Ouyang και Jiao (2021) αναφέρουν ότι τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (Intelligent Tutoring Systems) μπορούν να χωριστούν σε τρία παραδείγματα με βάση τον ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Το πρώτο παράδειγμα (AI – Directed, Learner as Recipient) αναφέρεται σε όλα εκείνα τα μοντέλα



που έχουν την Τεχνητή Νοημοσύνη στη θέση του οδηγού, με την έννοια ότι καθοδηγούν τον μαθητή και με τη σειρά του εκείνος λαμβάνει τις πληροφορίες που του δίνονται. Σε αυτά τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (ITS) ακολουθείται μια συγκεκριμένη διαδρομή/γραμμή μάθησης και η τεχνητή νοημοσύνη δεν εστιάζει στην εξατομικευμένη μάθηση.

Το δεύτερο παράδειγμα που παρουσιάζεται από τους Οuyang και Jiao (2021) έχει να κάνει με τον ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης ως εργαλείου υποστήριξης του μαθητή και αντίστοιχα ο τελευταίος έχει πλέον το ρόλο του συνεργάτη (AI – Supported, learner as Collaborator). Σε αυτά τα συστήματα η τεχνητή νοημοσύνη συνεργάζεται με τον μαθητή με στόχο να βρει περισσότερες πληροφορίες και με αυτόν τον τρόπο η μάθηση γίνεται σε κάποιο βαθμό εξατομικευμένη (Baker et al., 2019; du Boulay, 2019; Rose et al., 2019 οπ. Αναφ στους Οuyang and Jiao 2021).

Το τρίτο παράδειγμα που παρουσιάζεται από τους Οuyang και Jiao (2021) αναφέρεται στο μοντέλο σύμφωνα με το οποίο ο μαθητής έχει πλέον πρωταγωνιστικό ρόλο συνεργασίας (Bandura, 2006) και η τεχνητή νοημοσύνη είναι το εργαλείο διευκόλυνσης (Law, 2019). Πιο συγκεκριμένα σε αυτό το παράδειγμα, ο ρόλος της τεχνητής νοημοσύνης είναι να παρέχει υψηλό επίπεδο ακρίβειας και αποτελεσματικότητας τόσο για τους μαθητές όσο και για τον δάσκαλο με τρόπους που θα διευκολύνουν τις αντίστοιχες εργασίες τους, ώστε ο καθένας να μπορεί να εστιάσει περισσότερο όπου χρειάζεται (Riedl, 2019; Yang, 2021). Οι μαθητές με αυτόν τον τρόπο θα επικεντρωθούν περισσότερο στις σπουδές τους και θα βρίσκουν ευκολότερα πληροφορίες, ενώ οι δάσκαλοι μπορούν να είναι πιο ενεργοί και παρόντες απέναντι στους μαθητές χωρίς εργασίες, όπως οι βαθμολογήσεις γραπτών.

Θα πρέπει να επισημανθεί ότι, αν και το τρίτο παράδειγμα θα μπορούσε να αποτελέσει την ιδεατή περίπτωση για την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση, σύμφωνα με την διεθνή βιβλιογραφία δεν έχουμε ακόμα φτάσει σε αυτό το επίπεδο, καθώς τα περισσότερα ευφυή συστήματα υποστήριξης (ITS) που έχουν αναφερθεί αφορούν στα δύο πρώτα παραδείγματα και ως εκ τούτου οι ερευνητικές προσπάθειες εστιάζονται στην μετάβαση αυτή (Οuyang και Jiao 2021).

#### ***4.2 Educational Data – Mining (EDM)***

Σύμφωνα με τους Romero & Ventura (2010) τα Educational Data – Mining (EDM) αφορούν αναλύσεις δεδομένων, οι οποίες βασίζονται σε αλγόριθμους της μηχανικής μάθησης καθώς και της βαθιάς μάθησης. Αυτά τα δεδομένα τους δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν συστηματικές και αυτόματες απαντήσεις στους μαθητές (Chen et al., 2020). Οι έρευνες που έχουν γίνει πάνω στα educational data – mining έχουν διατυπώσει δύο διαφορετικούς τύπους. Πιο συγκεκριμένα τις στατιστικές και οπτικοποίηση καθώς και web mining που περιλαμβάνουν διάφορες τεχνολογίες (Romero & Ventura, 2007, οπ. Αναφ. Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020).

Με τη χρήση educational data – mining, μπορεί να γίνει μελλοντική πρόβλεψη για την πρόοδο ενός μαθητή. Τα educational data – mining αποκομίζουν τις απαντήσεις/γνώσεις ενός μαθητή και δημιουργούν πιθανές διαδρομές για να τις ακολουθήσει με βάση τα δεδομένα που έχουν συλλέξει για αυτόν.

Με αυτόν τον τρόπο, ο δάσκαλος αλλά και ο μαθητής μπορούν να καθορίσουν σε ποια σημεία της μαθησιακής διαδικασίας ο μαθητής αντιμετωπίζει προβλήματα και να προσαρμόσουν τη μάθησή του για την επίλυση των προβλημάτων αυτών. Αυτή η χρήση των educational data – mining μπορεί να



γίνει και σε πεδία όπου ο μαθητής εργάζεται μόνος του και λειτουργούν υποστηρικτικά, υποδεικνύοντας του σημεία που χρειάζονται περισσότερη μελέτη και εμβάθυνση. Με αυτόν τον τρόπο, η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να προσαρμοστεί στις ιδιαίτερες ανάγκες κάθε μαθητή (Kim, Soyata, and Behnagh, 2018 οπ. Αναφ. Chen et al., 2020).

#### ***4.3 Learning Analytics (LA)***

Η εκμάθηση στοιχείων ανάλυσης (Learning Analytics) χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά ως όρος στις αρχές του 2011, όταν μια μικρή ομάδα εκπαιδευτικών ερευνητών διοργάνωσε το πρώτο Διεθνές Συνέδριο Μάθησης στο Banff, Canada (Joksimovic, Kovanovic, Dawson, 2019). Η εκμάθηση των στοιχείων ανάλυσης (Learning Analytics) εστιάζει περισσότερο στα δεδομένα που συλλέγονται από τους μαθητές και τους στόχους τους και στη συνέχεια στην επεξεργασία τους, με απώτερο σκοπό την καλύτερη κατανόηση τους και στη συνέχεια τη δημιουργία περιβάλλοντος εξατομικευμένης μάθησης (Romero & Ventura, 2013). Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές μέσα από το διαδίκτυο αφήνουν πίσω τους ίχνη δεδομένων και το σύστημα εκμάθησης αναλυτικών στοιχείων συγκεντρώνει αυτά τα δεδομένα από διαφορετικές πηγές και δραστηριότητες των μαθητών, στη συνέχεια τα αναλύει, ώστε να μπορεί να δημιουργήσει ένα μοτίβο των κινήσεων των μαθητών και να παρέχει ουσιαστικές πληροφορίες και απεικονίσεις για τον δάσκαλο ή τα ιδρύματα όπως επίσης και τους ίδιους τους μαθητές (Larsson & White, 2014). Σύμφωνα με τους Chen, Xie, Zou and Hwang (2020) η μέθοδος αυτή δεν διαφέρει πολύ από τα συστήματα των Educational Data – Mining, με την μόνη διαφορά ότι εστιάζουν και χρησιμοποιούν διαφορετικές τεχνολογίες. Τα συστήματα των Learning Analytics χρησιμοποιούν τη μέθοδο της Μηχανικής Μάθησης στην εκπαίδευση. Σύμφωνα με τους Chen et al, (2020) Το κάθε σύστημα εκμάθησης αναλυτικών στοιχείων είναι ειδικά κατασκευασμένο για κάθε πλαίσιο μάθησης και δεν μπορεί ακόμα να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά μαθήματα, γεγονός που αποτελεί πρόκληση. Είναι άξιο να σημειωθεί ότι αν αυτή η μέθοδος ξεπεράσει αυτήν την πρόκληση, τότε η χρήση του συστήματος εκμάθησης αναλυτικών στοιχείων (LA) θα αυξηθεί σημαντικά και θα ενσωματώσει ακόμη περισσότερες προηγμένες τεχνικές για την περαιτέρω υποστήριξη της μάθησης.

#### ***4.4 Χρήση των Ρομπότ στην εκπαιδευτική διαδικασία***

Η χρήση των ρομπότ -είτε ως συσκευή είτε ως πλατφόρμα- έχει πλέον ενσωματωθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της τεχνητής νοημοσύνης. Σύμφωνα με τους Chen et al., (2020), το ρομπότ μπορεί είτε να συνεργαστεί με τον δάσκαλο είτε να τον αντικαταστήσει με στόχο τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας. Με βάση τα ευρήματα της έρευνας των Chen et al. (2020), το μάθημα έγινε πιο προσωποποιημένο και προσαρμοσμένο σε κάθε μαθητή, βοηθώντας τον να παραμείνει συγκεντρωμένος με ενθουσιασμό καθώς και να μην χάσει το ρυθμό του με εμπλουτισμένες / πολλαπλές πληροφορίες. Τα εκπαιδευτικά ρομπότ, επίσης, δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές, μέσω της ενισχυτικής μάθησης, να δημιουργήσουν τις δικές τους μαθησιακές εμπειρίες (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022).

## 5. Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Ο Κρίσιμος Ρόλος της Εκπαιδευτικής Κοινότητας

### 5.1 Έρευνα καταγραφής απόψεων εκπαιδευτικών σχετικά με τις δυνητικές επιπτώσεις της τεχνητής νοημοσύνης στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα (Anastasiades, 2023)

#### 5.1.1 Ταυτότητα Πιλοτικής Έρευνας

Α. Φορέας Διεξαγωγής έρευνας: Πανεπιστήμιο Κρήτης | Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Παναγιώτης Αναστασιάδης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης

Β. Σκοπός της έρευνας: Αρχική – διερευνητική καταγραφή απόψεων σχετικά με τις επιπτώσεις της Τεχνητής Νοημοσύνης στην καθημερινότητα των ανθρώπων με στόχο τη διαμόρφωση ερευνητικού – μεθοδολογικού πλαισίου για μελλοντική έρευνα.

Γ. Σκοπός της έρευνας: Περιγραφική – ποσοτική πιλοτική έρευνα

Δ. Χρονική περίοδος διεξαγωγής της έρευνας: 27/2 – 1/3 2023

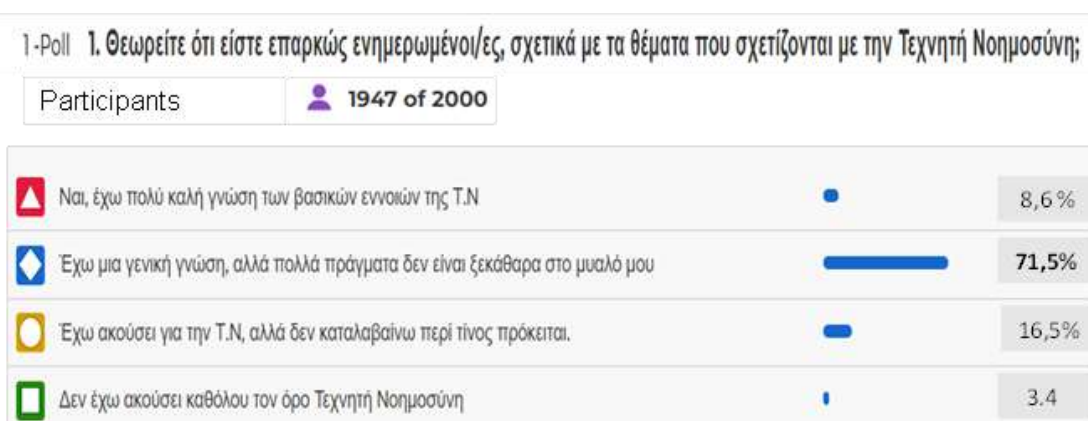
Ε. Μέθοδος δειγματοληψίας και δείγμα της έρευνας: Μη τυχαία δειγματοληψία, χωρίς στατιστικές σταθμίσεις, με αυτοεπιλεγόμενο δείγμα 2000 ατόμων, η συντριπτική πλειονότητα των οποίων δήλωσαν εκπαιδευτικοί.

ΣΤ. Μέθοδος έρευνας και μέσα συλλογής δεδομένων: Έρευνα απόψεων με τη χρήση ερωτηματολογίου (4 κλειστές και 1 ανοιχτή ερώτηση), μέσω διαδικτύου.

Ζ. Περιορισμοί της έρευνας: Η μη τυχαία δειγματοληψία δεν επιτρέπει γενίκευση συμπερασμάτων στον γενικό πληθυσμό. Η δειγματοληψία με αυτοεπιλεγόμενο δείγμα εμπεριέχει βαθμούς μεροληψίας, καθώς οι συμμετέχοντες με τη μέθοδο της αυτοεπιλογής τείνουν συνήθως να είναι εκείνοι που έχουν περισσότερο ενδιαφέρον, κίνητρο, ενημέρωση ή περισσότερο ισχυρές ή και απόλυτες θέσεις σε σχέση με τα υπό διερεύνηση θέματα.

Η. Δεοντολογία της έρευνας: Τηρήθηκαν όλοι οι κανόνες της ανωνυμίας και εμπιστευτικότητας των δεδομένων, καθώς και της ενημέρωσης των συμμετεχόντων για το σκοπό της έρευνας και δεν προέκυψαν ηθικά διλήμματα.

#### 5.1.2 Ευρήματα έρευνας



Η συντριπτική πλειοψηφία (71,5%) των εκπαιδευτικών που απάντησαν στην έρευνα δήλωσαν ότι έχουν γενικές γνώσεις σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη αλλά πολλά πράγματα δεν είναι ξεκάθαρα στο μυαλό τους, ενώ το 20% είτε δεν έχει ακούσει καθόλου είτε έχει ακούσει για την τεχνητή νοημοσύνη αλλά δεν γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται. Μόνο το 8,6% δήλωσε ότι έχει καλές γνώσεις για την τεχνητή νοημοσύνη.





Από τις απαντήσεις των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στην έρευνα, αναδεικνύεται η επείγουσα αναγκαιότητα ενημέρωσης των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας για θέματα που σχετίζονται με την Τ.Ν στην καθημερινότητά τους όχι μόνο ως εκπαιδευτικοί αλλά και ως πολίτες.

### 2 -Poll 2. Οι τελευταίες εξελίξεις στο πεδίο της τεχνητής νοημοσύνης, σας δημιουργούν για το μέλλον αισθήματα:

Participants

1913 of 2000



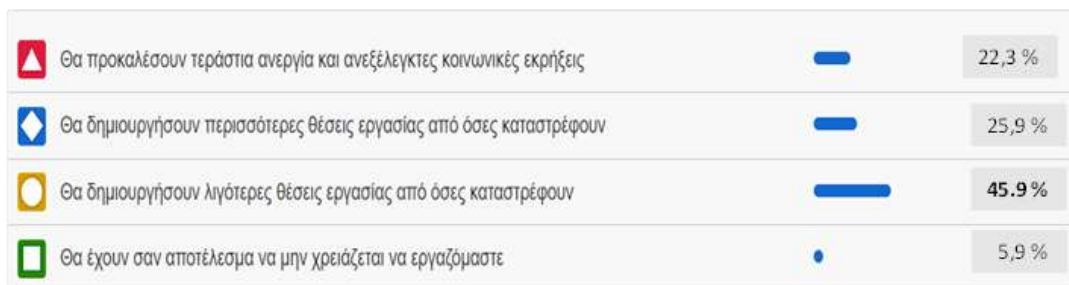
Όσον αφορά τα αισθήματα που προκάλεσαν στους εκπαιδευτικούς οι τελευταίες εξελίξεις στην τεχνητή νοημοσύνη (Chat GPT κ.λπ.), τα αποτελέσματα μπορούν πιθανώς να χαρακτηριστούν ενθαρρυντικά, καθώς το 61,9% των ερωτηθέντων δήλωσαν ότι είναι θετικά διακείμενοι: είτε αισιόδοξοι (40,9%) είτε ενθουσιασμένοι. (21 %). Στον αντίποδα, το 38,1% δηλώνουν ότι κυριαρχούν τα αισθήματα φόβου (37,3%) και απαισιοδοξίας (0,8%).

Συμπερασματικά, από τις απαντήσεις των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στην έρευνα, αναδύεται μια σημαντική πρόκληση προκειμένου να αξιοποιηθεί η θετική στάση της πλειοψηφίας για τη χρήση της Τ.Ν στη σχολική καθημερινότητα. Από την άλλη, θα πρέπει να ληφθεί ιδιαίτερη μέριμνα προκειμένου ένα σημαντικό τμήμα της κοινότητας (περίπου το 40%) να ενημερωθεί σε βάθος για θέματα που σχετίζονται με την Τ.Ν.

### 3 -Poll 3. Τα επόμενα χρόνια κατά την γνώμη σας, οι εξελίξεις στο πεδίο της Τεχνητής Νοημοσύνης:

Participants

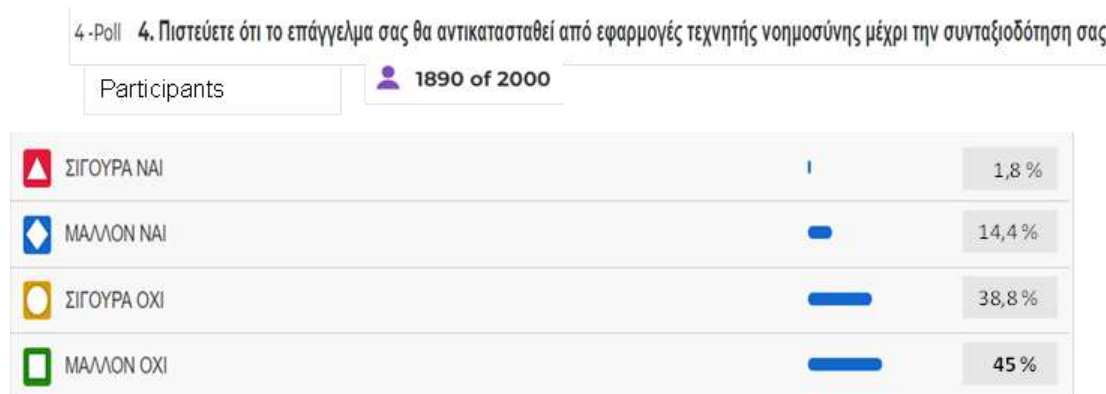
1885 of 2000



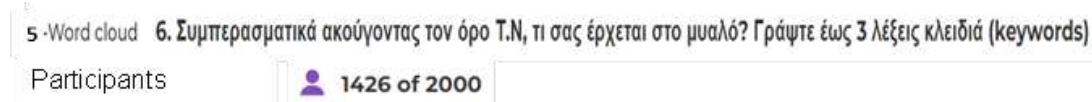
Στην ερώτηση για τις πιθανές επιπτώσεις της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινότητά τους, η συντριπτική πλειοψηφία (78,2%) θεωρεί ότι θα είναι ως επί το πλείστον αρνητικές: Μείωση θέσεων απασχόλησης (45,9%) ανεξέλεγκτες κοινωνικές εκρήξεις (22,3%). Το ¼ των ερωτηθέντων αποδέχεται τις θετικές εξελίξεις σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη και θεωρεί ότι η απασχόληση θα ενισχυθεί. Τέλος, προκαλεί ενδιαφέρον ότι περίπου το 6% των ερωτηθέντων πιστεύει ότι η έλευση της τεχνητής νοημοσύνης θα δημιουργήσει ένα εντελώς διαφορετικό κοινωνικό περιβάλλον, στο πλαίσιο του οποίου μπορεί να μην χρειαστεί να εργαζόμαστε.



Συμπερασματικά, η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτηθέντων εκφράζει έντονους κοινωνικούς προβληματισμούς που μπορούν να χαρακτηριστούν ως εύλογοι. Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητη η ανάληψη σημαντικών πρωτοβουλιών για ενημέρωση και ευαισθητοποίηση προς αυτή την κατεύθυνση, καθώς το θέμα της κοινωνικής και ανθρωπιστικής διάστασης της τεχνητής νοημοσύνης αναδεικνύεται κυρίαρχο.



Στην ερώτηση σχετικά με την πιθανότητα αντικατάστασης του επαγγέλματος του εκπαιδευτικού από συστήματα Τ.Ν., η συντριπτική πλειονότητα των ερωτώμενων (83,8%) θεωρεί ότι δεν κινδυνεύει.



Θα πρέπει να επισημανθεί ότι οι λέξεις κλειδιά με τη μεγαλύτερη συχνότητα εμφάνισης, παρουσιάζονται αναλογικά μεγαλύτερες σε σχέση με τις λέξεις κλειδιά με την μικρότερη συχνότητα εμφάνισης.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ  
ΦΟΒΟΣ.ΑΝΗΣΥΧΙΑ  
ΜΗΧΑΝΕΣ  
ΜΕΛΛΟΝ.ΕΞΕΛΙΞΗ  
ΗΘΙΚΗ ΝΕΥΡΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ  
ΡΟΜΠΟΤ  
ΑΥΤΟΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ  
ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ  
ΛΟΓΟΚΛΟΠΗ  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ  
ΕΠΙΣΤΗΜΗ  
ΑΠΟΞΕΝΩΣΗ.ΑΠΟΜΟΝΩΣΗ

Με βάση τα ευρήματα στην ερώτηση 5, η συντριπτική πλειονότητα των απαντήσεων αναδεικνύει ως πρωτεύουσα την τεχνολογική διάσταση της Τ.Ν (Ρομπότ, Τεχνολογία, Μηχανές, Νευρωνικά Δίκτυα, Μηχανική Μάθηση κλπ). Μια δεύτερη διάσταση που αναδεικνύεται αφορά κοινωνικά θέματα (Φόβος, ανησυχία, αποξένωση απομόνωση κλπ). Η Τρίτη διάσταση αναφέρεται στην Τ.Ν θεωρώντας ότι σηματοδοτεί το μέλλον, την εξέλιξη και την επιστήμη. Τέλος, διακριτή είναι η παρουσία θεμάτων που σχετίζονται με την ηθική, τη δημιουργικότητα και τη λογοκλοπή.



### *5.1.3 Συμπερασματικές παρατηρήσεις της Πιλοτικής έρευνας*

Με βάση τα παραπάνω ευρήματα θα μπορούσαν να γίνουν οι ακόλουθες παρατηρήσεις:

α. Η πλειοψηφία των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας που συμμετείχαν στην έρευνα, δήλωσαν ότι ήταν, καταρχήν, θετικοί σε σχέση με την έλευση της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή τους ζωή, όμως εξέφρασαν σοβαρές επιφυλάξεις και έντονους κοινωνικούς προβληματισμούς, ειδικά όσον αφορά τις δυνητικές επιπτώσεις τόσο στο κοινωνικό και εργασιακό περιβάλλον όσο και στην καθημερινότητά τους.

β. Εντοπίζεται σημαντικό έλλειμμα ενημέρωσης σχετικά με τα ζητήματα που σχετίζονται με τις δυνητικές επιπτώσεις της Τ.Ν στην καθημερινότητά τους, το οποίο σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να αντιμετωπιστεί άμεσα με καλά σχεδιασμένες δράσεις ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης, ιδιαίτερα με έμφαση στην κοινωνική διάσταση.

γ. Η συντριπτική πλειοψηφία των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας που συμμετείχαν στην έρευνα θεωρεί ότι το επάγγελμα του εκπαιδευτικού δεν κινδυνεύει από την έλευση της Τ.Ν. Αυτό το εύρημα θα μπορούσε να ερμηνεύσει σε ένα βαθμό το γεγονός ότι, ενώ οι ερωτηθέντες δήλωσαν ότι δεν θεωρούν τους εαυτούς τους επαρκώς ενημερωμένους για τα θέματα που σχετίζονται με την τεχνητή νοημοσύνη, η πλειοψηφία δηλώνει ότι έχει θετική στάση απέναντί της.

δ. Η τεχνική διάσταση της τεχνητής νοημοσύνης σε συνδυασμό με τις επιφυλάξεις που διατυπώνονται σχετικά με τις διαφαινόμενες κοινωνικές επιπτώσεις κυριαρχούν στις αναπαραστάσεις των εκπαιδευτικών.

### *5.2 Απόψεις και στάσεις των εκπαιδευτικών σχετικά με την Τεχνητή Νοημοσύνη (βιβλιογραφική επισκόπηση)*

Η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία εξαρτάται από τον βαθμό αποδοχής της χρήσης της από τους εκπαιδευτικούς, καθώς αυτοί θα πρέπει να την εφαρμόσουν στη σχολική καθημερινότητα (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022).

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι η τεχνητή νοημοσύνη είναι κάτι εντελώς νέο για τους εκπαιδευτικούς και είναι αναμενόμενο αρκετοί από αυτούς, ειδικά χωρίς την αναγκαία ενημέρωση, να δυσκολεύονται να εφαρμόσουν τεχνικές τεχνητής νοημοσύνης στα μαθήματά τους (Holstein, 2017).

Για τον λόγο αυτό, αρκετοί δεν επιλέγουν την ενσωμάτωση της στη διδασκαλία τους και γενικά προσπαθούν να αποφύγουν κάθε επαφή (Lin et al., 2017). Αυτό το γεγονός αποτελεί προφανώς ένα σημαντικό εμπόδιο για την περαιτέρω ανάπτυξη της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022).

Ένας σημαντικός αριθμός ερευνών έχει διαπιστώσει ότι οι υφιστάμενες θεωρίες μάθησης δεν ακολουθούνται από την εκπαιδευτική κοινότητα. Αντίθετα, πολύ λίγες θεωρητικές προσεγγίσεις έχουν εφαρμοστεί στη σχολική καθημερινότητα (Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020). Αξίζει να σημειωθεί ότι οι περισσότερες από τις θεωρητικές προσεγγίσεις που έχουν γίνει αποδεκτές, ως ένα βαθμό, από την εκπαιδευτική κοινότητα, αφορούν παλαιότερες θεωρίες (π.χ. συμπεριφορισμός, μοντέλο μετάδοσης της γνώσης), κάτι το οποίο για έναν κλάδο, όπως η τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαίδευση που εξελίσσεται συνεχώς και με ταχείς ρυθμούς, αποτελεί τροχοπέδη.

Η ανωτέρω διαπίστωση θα μπορούσε να εξηγήσει το γεγονός ότι η εφαρμογή της τεχνητής

νοημοσύνης συναντάται περισσότερο σε περιβάλλοντα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (online μάθηση) και λιγότερο στην δια ζώσης διδασκαλία (Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020).

Ένας τρόπος για να ενισχυθεί η εμπιστοσύνη των εκπαιδευτικών στη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης και πώς μπορεί να βοηθήσει την εκπαιδευτική διαδικασία θα ήταν η διεξαγωγή εκπαιδευτικών πειραμάτων (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu 2022). Δυστυχώς, όμως, δεν έχουν εφαρμοστεί τέτοια πειράματα που να φέρνουν θετικά αποτελέσματα (Zawacki – Richter et al., 2019).

Σύμφωνα με τους Chen, Zou, Xie, Cheng και Liu (2022) ένας τρόπος για να υποστηριχθεί η προσπάθεια αποδοχής από τους εκπαιδευτικούς της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση θα ήταν να εμπλέξουν τους δασκάλους στη διαδικασία δημιουργίας μοντέλων και συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης. Φυσικά, είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι τέτοια μοντέλα και συστήματα βρίσκονται ακόμα σε θεωρητικό επίπεδο.

Σύμφωνα με τον Kay (2012), τόσο οι ερευνητές όσο και οι εκπαιδευτικοί δυσκολεύονται να ενσωματώσουν σχετικές εφαρμογές και συστήματα τεχνητής νοημοσύνης στη διδακτική πρακτική. Για να μπορέσει να δημιουργηθεί ένα σύστημα που να έχει ενσωματώσει επιτυχώς πτυχές της τεχνητής νοημοσύνης, απαιτείται μια άψογη συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών και των δημιουργών αυτών των συστημάτων καθώς η τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαιδευτική διαδικασία βασίζεται σε μεγάλο βαθμό τόσο στην τεχνολογία όσο και στην εφαρμογή εκπαιδευτικών πρακτικών (Hwang, Xie, Wah, Gasevic, 2020).

Σύμφωνα με τους Holstein et al. (2018a) η δημιουργία ενός τεράστιου όγκου Ευφυών Συστημάτων Υποστήριξης (ITS) για πολλαπλούς τομείς στην εκπαίδευση, ειδικά σε σύντομο χρονικό διάστημα, θα προκαλούσε ακόμη μεγαλύτερη σύγχυση στην εκπαιδευτική κοινότητα, καθώς η ποσότητα θα ήταν μεγάλη σε αριθμό.

Επιπλέον, αυτό που εμποδίζει την αποδοχή των εκπαιδευτικών ως ένα βαθμό είναι η έλλειψη τεχνικής υποστήριξης (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022). Όπως προαναφέρθηκε, η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση έγινε με γοργούς ρυθμούς και εξελίσσεται συνεχώς.

Οι δάσκαλοι συχνά αδυνατούν να συμβαδίσουν με αυτήν την ταχεία εξέλιξη και δυστυχώς δεν υπάρχει υποστήριξη για να ανταπεξέλθουν στις απαιτήσεις δημιουργίας ενός μαθήματος με χρήση τεχνητής νοημοσύνης και την εφαρμογή του στην εκπαιδευτική πράξη (Holstein et al., 2018b).

Μια άλλη σημαντική παράμετρος της ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση είναι η υποστήριξη που παρέχει προς τον μαθητή. Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί, αν και όχι ακόμη πλήρως, να προσαρμόσει την υποστήριξη που παρέχει σύμφωνα με τις δυνατότητες και τις ιδιαιτερότητες του μαθητή, προκειμένου να κάνει τη εκμάθηση πιο προσωπική (Chen et al., 2021). Αυτό, φυσικά, έρχεται σε σύγκρουση με κρίσιμα θέματα προσωπικών δεδομένων του κάθε μαθητή, αφού τα μοντέλα της τεχνητής νοημοσύνης για να προσαρμόσουν το μάθημα, διατηρούν και επεξεργάζονται ευαίσθητα δεδομένα (Chan & Zary, 2019). Αυτό αποτελεί μεγάλη δυσκολία ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς επιφέρει άρνηση αποδοχής από την εκπαιδευτική κοινότητα (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu 2022), και ως εκ τούτου αναδεικνύονται σημαντικά ζητήματα ηθικής και δεοντολογίας, τα οποία χρήζουν άμεσης αντιμετώπισης.

## 6. Συμπεράσματα – Η αναγκαιότητα δόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την εισαγωγή της ανθρωποκεντρικής Τ.Ν στην εκπαίδευση

Στο πλαίσιο αυτής της συγγραφικής προσπάθειας αναφέρθηκαν αρχικά τα βασικά σημεία της εξέλιξης της Τεχνητής Νοημοσύνης, όπως τα Προσαρμοστικά Συστήματα Μάθησης (Adaptive Learning Systems) και τα συστήματα διδασκαλίας με τη βοήθεια υπολογιστή (CAI).

Στη συνέχεια, το ενδιαφέρον εστιάστηκε στα μοντέλα τεχνητής νοημοσύνης, τα οποία εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (ITS), τα συστήματα Educational Data – Mining (EDM), η εκμάθηση αναλυτικών στοιχείων (LA) καθώς και χρήση ρομπότ.

Τα τελευταία χρόνια, οι ραγδαίες εξελίξεις στη φυσική γλώσσα και τα νευρωνικά δίκτυα έχουν συμβάλει σε πολύ μεγάλο βαθμό στην ορμητική εισαγωγή της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Το ενδιαφέρον εστιάζεται στη δημιουργία προηγμένων εκπαιδευτικών περιβαλλόντων τεχνητής νοημοσύνης, τα οποία επικεντρώνονται στην υποστήριξη του μαθητή να μάθει με τον δικό του ρυθμό, στον δικό του χώρο και χρόνο και να οργανώσει την προσωπική του πορεία μάθησης με βάση τις ιδιαίτερες ανάγκες του.

Συνδυάζοντας τα ευρήματα από τη διεθνή βιβλιογραφική επισκόπηση για την αποδοχή των εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης από τους εκπαιδευτικούς και την πιλοτική έρευνα, η οποία αποτύπωσε τις απόψεις των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας για την τεχνητή νοημοσύνη στην Ελλάδα, προτείνεται ένα αρχικό πλαίσιο δράσεων και ενεργειών με στόχο την ενθάρρυνση της κοινότητας προκειμένου να αξιοποιήσει κριτικά τις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης στη διδακτική πράξη.

1. Υπεύθυνη και ουσιαστική ενημέρωση της κοινότητας (εκπαιδευτικοί, μαθητές, γονείς) σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη (τι είναι, πώς λειτουργεί), εστιάζοντας στο ολιστικό πλαίσιο εφαρμογών στη ζωή και την καθημερινότητα των ανθρώπων (στην εργασία, την διασκέδαση, το εμπόριο, την ψυχαγωγία, κτλ.).

Η μάθηση είναι μια κατεξοχήν κοινωνική διαδικασία και θα ήταν μεθοδολογικά λανθασμένη η αντιμετώπιση των όποιων εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση, ερήμην του κοινωνικού και πολιτισμικού πλαισίου. Με βάση την προτεινόμενη προσέγγιση, η εισαγωγή της Τ.Ν στην εκπαίδευση, υπό παιδαγωγικές προϋποθέσεις, θα πρέπει να υποστηρίξει με ολιστικό και κριτικό τρόπο τη μετάβαση στη νέα εποχή εφοδιάζοντας τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές καθώς και τους γονείς με τις απαιτούμενες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις.

Επομένως, πρώτη επείγουσα προτεραιότητα αποτελεί η ανάδειξη του νέου διεπιστημονικού πλαισίου γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που είναι αναγκαίο για τον σύγχρονο πολίτη στον αιώνα της τεχνητής νοημοσύνης.

Δεν χρειαζόμαστε απλώς έναν οδηγό επιβίωσης για τους ανθρώπους, αλλά ένα όραμα για την ανθρωπότητα και την εκπαίδευση με έμφαση στις πανανθρώπινες αξίες της ελευθερίας, της δημοκρατίας και της κοινωνικής δικαιοσύνης.

2. Ευαισθητοποίηση και ανοιχτός διάλογος με τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές και τους γονείς σε 2 επίπεδα:



- Προβλήματα - Ανησυχίες - Φόβοι

Οι εκπαιδευτικοί καθώς και η κοινωνία στο σύνολό της ανησυχούν και προβληματίζονται για τις δυνητικές κοινωνικές επιπτώσεις από την έλευση της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή τους ζωή (ανησυχία για την ανεξέλεγκτη χρήση / αυτονόμηση των συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης και την αντικατάσταση του ανθρώπου από τις μηχανές και τα ρομπότ, τις επιπτώσεις στο εργασιακό περιβάλλον, την έκρηξη της ανεργίας και την όξυνση των κοινωνικών ανισοτήτων, την απομόνωση και την αποξένωση, θέματα δημοκρατίας, θεμελιωδών δικαιωμάτων και προσωπικών δεδομένων των πολιτών κ.λπ.).

- Προκλήσεις - ευκαιρίες

Ένας νέος θαυμαστός κόσμος ανοίγεται μπροστά μας, διεισδύοντας με απίστευτη ταχύτητα και ένταση σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητας των πολιτών, του ιδιωτικού, του δημόσιου και του κοινωνικού τομέα (στην υγεία, τις μεταφορές, την εξατομίκευση των υπηρεσιών ανάλογα με τις ιδιαίτερες ανάγκες των κοινωνικών ομάδων καθώς και μεμονωμένων ατόμων, στην εκπαίδευση, την κατάρτιση, στις συναλλαγές, το επιχειρείν, τη διασκέδαση, την ψυχαγωγία κ.λπ.).

Οι προκλήσεις και οι ευκαιρίες από τη μια, οι φόβοι και οι ανησυχίες από την άλλη αποτελούν το παζλ της νέας κοινωνικής και οικονομικής πραγματικότητας.

Με βάση τα ανωτέρω, δεύτερη επείγουσα προτεραιότητα αποτελεί η ανάδειξη της κοινωνικής και ανθρωπιστικής διάστασης της Τ.Ν και η ευαισθητοποίηση της εκπαιδευτικής κοινότητας των μαθητών και των γονέων προς αυτή την κατεύθυνση, προκειμένου οι όποιες πρωτοβουλίες και δράσεις να πατήσουν σε στέρεο έδαφος.

3. Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σχετικά με την παιδαγωγική αξιοποίηση της Τ.Ν στην εκπαίδευση, μετασχηματίζοντας την οπτική, τις θεωρητικές προσεγγίσεις, τα μέσα, τις μεθόδους, τις τεχνικές και τα απαιτούμενα εργαλεία.

Η ανάδειξη του νέου παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Α.Τ.Ν στην εκπαίδευση αποτελεί την τρίτη επείγουσα προτεραιότητα.

Τέλος τίθενται τρία κρίσιμα ερωτήματα για μελλοντική έρευνα

1. Με ποιους τρόπους μπορούμε να αξιοποιήσουμε την Α.Τ. Ν στην εκπαιδευτική πράξη προκειμένου να συμβάλλει στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της συνεργατικής διερεύνησης και οικοδόμησης της γνώσης και στην ενθάρρυνση της δημιουργικότητας των μαθητών και των εκπαιδευτικών;

2. Με ποιους τρόπους μπορούμε να αξιοποιήσουμε την Α.Τ. Ν στην εκπαιδευτική πράξη προκειμένου να μετασχηματιστεί ο ρόλος του μαθητή;

Α. Ως υπεύθυνου ερευνητή, είτε ατομικά είτε συνεργατικά, με αίσθημα κοινωνικής ευθύνης και απόλυτη συναίσθηση της σημασίας της τήρησης των κανόνων ηθικής και δεοντολογίας στην έρευνα.

Β. Ως δημιουργού, έγκυρου, καινοτόμου, διαδραστικού και πολυτροπικού περιεχομένου όχι μόνο μέσω του γραπτού και προφορικού λόγου, αλλά και όλων των μορφών τέχνης (πλαστικών, παραστατικών, πρακτικών).

3. Με ποιους τρόπους μπορούμε να αξιοποιήσουμε την Τ. Ν στην εκπαιδευτική πράξη προκειμένου να μετασχηματιστεί ο ρόλος των εκπαιδευτικών;

Το μοντέλο μετάδοσης πληροφορίας και των συμπεριφοριστικών προσεγγίσεων δεν έχει κανένα νόημα στις μέρες μας. Θα πρέπει να δούμε ξανά τον εκπαιδευτικό ως κριτικό φίλο του μαθητή που





θα τον υποστηρίζει αναστοχαστικά στη διερεύνηση και ανακάλυψη της γνώσης, με έμφαση στην ενθάρρυνση της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της κοινωνικής υπευθυνότητας ιδιαίτερα σε θέματα ηθικής και δεοντολογίας της έρευνας στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης. Η δόμηση ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την ανάδειξη της ΑΝΘΡΩΠΟΚΕΝΤΡΙΚΗΣ Τ.Ν ως τον κρίσιμο παράγοντα μετασχηματισμού των εκπαιδευτικών συστημάτων με έμφαση στη συνεργατική διερεύνηση και ανακάλυψη της γνώσης, την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και την απελευθέρωση της ανθρώπινης δημιουργικότητας, αποτελεί το διακύβευμα της νέας εποχής.

### Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ahmad, K., Abdelrazek, M., Arora, C., Bano, M., & Grundy, J. (2023). Requirements practices and gaps when engineering human-centered Artificial Intelligence systems. *Applied Soft Computing, 143*, 110421. <https://doi.org/10.1016/j.asoc.2023.110421>
- Anastasiades, P. (2023, October). Artificial Intelligence in Education: Pilot study to explore teachers' views in Greece. In *Proceedings of the World Research Society International Conference* (pp. 21-22). Zarqa, Jordan. <https://worldresearchlibrary.org/proceeding.php?pid=6237>
- Anderson, J. R., Corbett, A. T., Koedinger, K. R., & Pelletier, R. (1995). Cognitive tutors: Lessons learned. *The journal of the learning sciences, 4*(2), 167-207. [https://doi.org/10.1207/s15327809jls0402\\_2](https://doi.org/10.1207/s15327809jls0402_2)
- Baker, T., Smith, L., & Anissa, N. (2019). *Educ-AI-tion rebooted? Exploring the future of artificial intelligence in schools and colleges*. Retrieved from <https://www.nesta.org.uk/report/education-rebooted/>
- Bandura, A. (2006). Toward a psychology of human agency. *Perspectives on psychological science, 1*(2), 164-180. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6916.2006.00011.x>
- Bereiter, C., & Scardamalia, M. (1989). Intentional learning as a goal of instruction. In L. B. Resnick (ed.) *Knowing, Learning, and Instruction: Essays in Honor of Robert Glaser*, 361–392. Psychology Press.
- Bond, R. R., Mulvenna, M. D., Wan, H., Finlay, D. D., Wong, A., Koene, A., Brisk, R., Boger, J., & Adel, T. (2019). Human Centered Artificial Intelligence: Weaving UX into Algorithmic Decision Making. In *RoCHI*, (pp. 2-9). <https://rochi.utcluj.ro/articole/7/RoCHI2019-Bond.pdf>
- Carbonell, J. R. (1970). AI in CAI: An Artificial-Intelligence Approach to Computer-Assisted Instruction. *IEEE Transactions on Man-Machine Systems, 11*(4): 190–202. <https://doi.org/10.1109/TMMS.1970.299942>
- Chan, K. S., & Zary, N. (2019). Applications and challenges of implementing artificial intelligence in medical education: Integrative review. *JMIR Medical Education, 5*(1), e13930.



<https://doi.org/10.2196/13930>

- Chen, L., Chen, P. & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, 8, 75264-75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Chen, X., Zou, D., Xie, H. & Cheng, G. (2021). Twenty years of personalized language learning: Topic modeling and knowledge mapping. *Educational Technology & Society*, 24(1), 205–222. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/26977868>
- Chen, X., Zou, D., Xie, H., Cheng, G., & Liu, C. (2022). Two Decades of Artificial Intelligence in Education: Contributors, Collaborations, Research Topics, Challenges, and Future Directions. *Educational Technology & Society*, 25(1), 28–47. <https://www.jstor.org/stable/48647028>
- Chen, X., Xie, H., Zou, D., & Hwang, G. J. (2020). Application and theory gaps during the rise of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1, 100002. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100002>
- Crowder, N.C. (1960). Automatic tutoring by means of intrinsic programming. In A.A. Lumsdaine and R. Glaser (eds.) *Teaching Machines and Programmed Learning: A Source Book. Vol. 116*. American Psychological Association, 286–298.
- Gasser, U., & Almeida, V. A. (2017). A layered model for AI governance. *IEEE Internet Computing*, 21(6), 58-62. <https://doi.org/10.1109/MIC.2017.4180835>
- Heffernan, N. T., & Heffernan, C. L. (2014). The ASSISTments ecosystem: Building a platform that brings scientists and teachers together for minimally invasive research on human learning and teaching. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 24(4), 470–497. <https://doi.org/10.1007/s40593-014-0024-x>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign. Boston, MA
- Holstein, K., McLaren, B. M., & Aleven, V. (2017). SPACLE: investigating learning across virtual and physical spaces using spatial replays. In *Proceedings of the Seventh International Learning Analytics & Knowledge Conference* (pp. 358-367). <https://doi.org/10.1145/3027385.3027450>
- Holstein, K., McLaren, B. M., & Aleven, V. (2018a). Student learning benefits of a mixed-reality teacher awareness tool in AI-enhanced classrooms. In *Artificial Intelligence in Education: 19th International Conference, AIED 2018, London, UK, June 27–30, 2018, Proceedings, Part I 19* (pp. 154-168). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-93843-1\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-319-93843-1_12)
- Holstein, K., Hong, G., Tegene, M., McLaren, B. M., & Aleven, V. (2018b). The classroom as a dashboard: Co-designing wearable cognitive augmentation for K-12 teachers.





- In *Proceedings of the 8th international conference on learning Analytics and knowledge* (pp. 79-88). <https://doi.org/10.1145/3170358.3170377>
- Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of Artificial Intelligence in Education. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 1*, 100001. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100001>
- Joksimovic, S., Kovanovic, V., & Dawson, S. (2019). The journey of learning analytics. *HERDSA Review of Higher Education, 6*, 37–63. <https://www.herdsa.org.au/herdsa-review-higher-education-vol-6/37-63>
- Kay, J. (2012). AI and education: Grand challenges. *IEEE Intelligent Systems, 27*(5), 66–69. <https://doi.org/10.1109/MIS.2012.92>
- Kim, Y., Soyata, T., & Behnagh, R. F. (2018). Towards emotionally aware AI smart classroom: Current issues and directions for engineering and education. *IEEE Access, 6*, 5308-5331. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2791861>
- Larusson, J. A., & White, B. (2014). Introduction. In: J. A. Larusson & B. White (Eds.), *Learning analytics: From research to practice* (pp. 1–14). New York: Springer-Verlag
- Law, N. W. Y. (2019). Human development and augmented intelligence. In *The 20th international conference on artificial intelligence in education (AIED 2019)*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-23204-7>
- Li, S., & Gu, X. (2023). A risk framework for human-centered artificial intelligence in education. *Educational Technology & Society, 26*(1), 187-202. <https://www.jstor.org/stable/48707976>
- Lin, C. C., Liu, G. Z., & Wang, T. I. (2017). Development and usability test of an e-learning tool for engineering graduates to develop academic writing in English: A case study. *Journal of Educational Technology & Society, 20*(4), 148-161. <https://www.jstor.org/stable/26229213>
- Ma, W., Adesope, O. O., Nesbit, J. C., & Liu, Q. (2014). Intelligent tutoring systems and learning outcomes: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology, 106*(4), 901–918.
- Macfadyen, L. P., Dawson, S., Pardo, A., & Gasevic, D. (2014). Embracing big data in complex educational systems: The learning analytics imperative and the policy challenge. *Research & Practice in Assessment, 9*, 17–28. [https://research.monash.edu/files/259289879/259289843\\_oa.pdf](https://research.monash.edu/files/259289879/259289843_oa.pdf)
- Mhlanga, D. (2022). Human-Centered Artificial Intelligence: The Superlative Approach to Achieve Sustainable Development Goals in the Fourth Industrial Revolution. *Sustainability, 14*(13), 7804. <https://doi.org/10.3390/su14137804>



- Nakao, Y., Strappelli, L., Stumpf, S., Naseer, A., Regoli, D., & Gamba, G. D. (2023). Towards responsible AI: A design space exploration of human-centered artificial intelligence user interfaces to investigate fairness. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(9), 1762-1788. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2067936>
- Nagitta, P. O., Mugurusi, G., Obicci, P. A., & Awuor, E. (2022). Human-centered artificial intelligence for the public sector: The gate keeping role of the public procurement professional. *Procedia Computer Science*, 200, 1084-1092. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.01.308>
- Ouyang, F., & Jiao, P. (2021). Artificial intelligence in education: The three paradigms. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100020. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100020>
- Ozmen Garibay, O., Winslow B., Andolina S., Antona M., Bodenschatz A., Coursaris C., Falco G., Fiore S.M., Garibay I., Grieman K., Havens J.C., Jirotko M., Kacorri H., Karwowski W., Kider J., Konstan J., Koon S., Lopez-Gonzalez M., Maifeld-Carucci I., McGregor S., Salvendy G., Shneiderman B., Stephanidis C., Strobel C., Holter C.T., Xu W. (2023), Six Human-Centered Artificial Intelligence Grand Challenges. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(3), 391-437. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2153320>
- Pask, G. (1982). SAKI: Twenty-five years of adaptive training into the microprocessor era. *International Journal of Man-Machine Studies*, 17(1), 69-74. [https://doi.org/10.1016/S0020-7373\(82\)80009-6](https://doi.org/10.1016/S0020-7373(82)80009-6)
- Riedl, M. O. (2019). Human-centered artificial intelligence and machine learning. *Human behavior and emerging technologies*, 1(1), 33-36. <https://doi.org/10.1002/hbe2.117>
- Romero, C., & Ventura, S. (2007). Educational data mining: A survey from 1995 to 2005. *Expert systems with applications*, 33(1), 135-146. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2006.04.005>
- Romero, C., & Ventura, S. (2010). Educational data mining: a review of the state of the art. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (applications and reviews)*, 40(6), 601-618. <https://doi.org/10.1109/TSMCC.2010.2053532>
- Romero, C., & Ventura, S. (2013). Data mining in education. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Data mining and knowledge discovery*, 3(1), 12-27. <https://doi.org/10.1002/widm.1075>
- Shneiderman, B. (2022). *Human-centered AI*. Oxford University Press
- Yang, S. J. (2021). Precision education-a new challenge for AI in education. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(1), 105-108. <https://www.jstor.org/stable/26977860>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education—where are the



educators?. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>

Zhao, F., Liu, G. Z., Zhou, J., & Yin, C. (2023). A learning analytics framework based on human-centered artificial intelligence for identifying the optimal learning strategy to intervene in learning behavior. *Educational Technology & Society*, 26(1), 132-146. <https://www.jstor.org/stable/48707972>

Η ενότητα του θεωρητικού πλαισίου του πρώτου μέρους έχει δημοσιευθεί στην αγγλική γλώσσα:

Anastasiades, P., Kotsidis, K., Stratikopoulos, K., & Pananakakis, N. (2024). Human–Centered Artificial Intelligence in Education. The critical role of the educational community and the necessity of building a holistic pedagogical framework for the use of HCAI in education sector. *Open Education - The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*, 20(1), 29-51. <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal/article/view/36612>



## ΜΕΡΟΣ Β: ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ



## Διαθεματικά



## 1<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Ο Φούλης, ο Τροφούλης πάει σχολείο»

Το σενάριο εμπλουτίστηκε αξιοποιώντας τις Ε.Ν.Τ. Εικόνας, Ήχου και Βίντεο

[https://lumen5.com/user/bioxen1206/zografos\\_miltiadis-3ri4r/](https://lumen5.com/user/bioxen1206/zografos_miltiadis-3ri4r/)

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Μιλτιάδης Ζωγράφος

Ειδικότητα: Δάσκαλος ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο:

Το διδακτικό σενάριο εντάσσεται στη θεματική ενότητα «Υγεία και Διατροφή», στο πλαίσιο υλοποίησης ενός καινοτόμου προγράμματος Αγωγής Υγείας, με τίτλο «Διατροφική πυραμίδα - ομάδες τροφίμων»

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές:

Μελέτη Περιβάλλοντος (ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση)

Δημιουργία και έκφραση (θέατρο, εικαστικά)

Γλώσσα (προφορική και γραπτή έκφραση)

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών



#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα: Δημοτικό

#### 1.5 Τάξη: Α΄

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Το σενάριο υλοποιήθηκε σε 3 διδακτικές ώρες.

1.7 Λέξεις Κλειδιά: ομάδες τροφίμων, ισορροπημένη διατροφή, θρεπτική αξία τροφίμων, Πυραμίδα Υγιεινής Διατροφής

#### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

##### *Γενικός Σκοπός:*

Η ευαισθητοποίηση των παιδιών σε θέματα υγιεινής διατροφής και η καθιέρωση υγιεινών στάσεων στην καθημερινότητα.

##### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Ο μαθητής και η μαθήτρια να κατατάσσει τα τρόφιμα στις διάφορες ομάδες τροφίμων, να αναφέρει τα κυριότερα χαρακτηριστικά της ισορροπημένης διατροφής, να αναγνωρίζει τη θρεπτική αξία των τροφών και τη σημασία τους στη διατροφή, να κατατάσσει τις τροφές σε ανθυγιεινές και μη.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Κατάταξη τροφίμων στις διάφορες ομάδες τροφίμων, αναφορά στα κυριότερα χαρακτηριστικά της ισορροπημένης διατροφής, κατάταξη τροφών σε ανθυγιεινές και μη.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Δημιουργικότητα, Επικοινωνία, Συνεργασία, Υπευθυνότητα,



- Επίπεδο Στάσεων

Κριτική σκέψη, Οργανωσιακή σκέψη, Μελέτη περιπτώσεων, Επίλυση προβλημάτων, Ρουτίνες σκέψης και Αναστοχασμός

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν στα πλαίσια του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου, προσεγγίζονται διαθεματικά, έχοντας ως γνώμονα τις αρχές του ΑΠΣ - ΔΕΠΠΣ του Δημοτικού (2003). Επομένως δίνεται έμφαση στην αυτενέργεια των παιδιών, σε δραστηριότητες που έχουν νόημα για αυτά, χρησιμοποιώντας τις τεχνολογίες ως μέσο διερεύνησης και ανακάλυψης. Λαμβάνοντας υπόψη το Αναλυτικό Πρόγραμμα και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (Α.Π. και ΔΕΠΠΣ), το διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε με στόχο να προσεγγίσει το πολιτιστικό υπόβαθρο του κάθε παιδιού, τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες του και τις προϋπάρχουσες γνώσεις του. Δίνει έμφαση στην ενεργητική και βιωματική μάθηση, καθώς οι δραστηριότητες απαιτούν την προσωπική εμπλοκή των παιδιών.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Φωτόδεντρο, kidspiration

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ,

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία),

Βιβλία, εκπαιδευτικά βίντεο, διαδραστικά παιχνίδια





## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Τα παιδιά μαζεύονται σε κύκλο και σε ένα χαρτί του μέτρου συνάπτουν το συμβόλαιο της τάξης, γράφοντας τους κανόνες. Στη συνέχεια, επιλέγουν όλοι μαζί τον ήρωά τους, δίνοντας του το όνομα «Φούλης».

Ο Φούλης μέσα από διάφορα παιχνίδια βοηθά τα παιδιά να αντιληφθούν πόσο σημαντικό είναι να τρέφονται σωστά, να επιλέγουν τρόφιμα με υψηλή διατροφική αξία και να αποφεύγουν τρόφιμα με χαμηλή διατροφική αξία, να συμμετέχουν σε προγράμματα άσκησης και φυσικής δραστηριότητας.

Οι μαθητές καλούνται να αποτυπώσουν, ζωγραφίζοντας μια χαρούμενη ή λυπημένη φατσούλα, πώς τους φάνηκε το εργαστήριο και τι έμαθαν από αυτό.

Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες, με σκοπό η κάθε ομάδα να συγκεντρώσει πληροφορίες σχετικά με την κατηγορία του τροφίμου που επέλεξε. Βρίσκουν εικόνες για τα τρόφιμα από το διαδίκτυο, τις εκτυπώνουν και δημιουργούν μία αφίσα σχετικά με το είδος της κατηγορίας τους.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Στην 1η δραστηριότητα, τα παιδιά μαζεύονται σε κύκλο και σε ένα χαρτί του μέτρου συνάπτουν το συμβόλαιο της τάξης, γράφοντας τους κανόνες. Στη συνέχεια, επιλέγουν όλοι μαζί τον ήρωά τους, δίνοντας του το όνομα «Φούλης». Ο Φούλης μέσα από διάφορα παιχνίδια βοηθά τα παιδιά να αντιληφθούν πόσο σημαντικό είναι να τρέφονται σωστά, να επιλέγουν τρόφιμα με υψηλή διατροφική αξία και να αποφεύγουν τρόφιμα με χαμηλή διατροφική αξία, να συμμετέχουν σε προγράμματα άσκησης και φυσικής δραστηριότητας. Οι μαθητές καλούνται να αποτυπώσουν ζωγραφίζοντας μια χαρούμενη ή λυπημένη φατσούλα πώς τους φάνηκε το εργαστήριο και τι έμαθαν από αυτό.

Στη 2η δραστηριότητα, ο Φούλης θέλει να μάθει τις διατροφικές συνήθειες των παιδιών και ζητά από τα παιδιά να ζωγραφίσουν το αγαπημένο τους φαγητό. Όσα παιδιά έχουν ζωγραφίσει το ίδιο, δημιουργούν μια ομάδα. Η κάθε ομάδα παρουσιάζει στις υπόλοιπες το φαγητό που επέλεξε. Ο Φούλης μέσω του εκπαιδευτικού παρουσιάζει το βιβλίο «Η κυρά Διατροφή – πρώτη στη μαγειρική» Όλοι μαζί δημιουργούν έναν εννοιολογικό χάρτη μέσω της εφαρμογής kidspiration για τις υγιεινές και μη τροφές (<https://kidspiration.software.informer.com/%CE%9B%CE%AE%CF%88%CE%B7/>). Στη συνέχεια, τα παιδιά χρησιμοποιώντας χαρτάκια post-it γράφουν μηνύματα



για τη Μεσογειακή και ισορροπημένη διατροφή («τρώω λίγα λιπαρά», «αποφεύγω τα γλυκά», «δεν ξεχνώ τα λαχανικά» κλπ.).

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Στην 1η δραστηριότητα, αφού δόθηκε Φ.Ε. με την «Παιδική πυραμίδα της μεσογειακής διατροφής» έγινε συζήτηση και ανακεφαλαίωση των όσων ειπώθηκαν στο προηγούμενο εργαστήριο περί διατροφικών συνηθειών. Ο/η εκπαιδευτικός παίζει με τα παιδιά ένα μουσικοκινητικό παιχνίδι. Τα καλεί να κινηθούν στον χώρο ακούγοντας το ντέφι ή χτυπώντας παλαμάκια. Εναλλάσσουν αργούς και γρήγορους ρυθμούς με παραγγέλματα που παραπέμπουν στην ενέργεια που έχει ο Φούλης ανάλογα με το τι έχει φάει. Π.χ. «Όταν ο Φούλης πεινάει, περπατάμε αργά, είμαστε νηστικοί», «Όταν ο Φούλης τρέχει, περπατάμε γρήγορα, έχουμε φάει καλό πρωινό και οι ίδιοι». Τέλος, τα παιδιά κάνουν την άσκηση ομαδικής διατροφής (<http://aesop.iep.edu.gr/node/7622/2174/#question8389>) και φτιάχνουν τη δική τους διατροφική πυραμίδα (<http://photodentro.edu.gr/lor/handle/8521/3685>).

Στη 2η δραστηριότητα, τα παιδιά παρακολουθούν το βίντεο «Παιδική παχυσαρκία.wmv» (<https://www.youtube.com/watch?v=vca4IEE3lec>) και διαβάζουν το κείμενο που παρατίθεται στη σελίδα. Συζητούν και αποφασίζουν να εντάξουν τη σωματική άσκηση στην καθημερινή τους δραστηριότητα. Τραγουδούν και χορεύουν «Το χοντρό μπιζέλι» (μουσικοκινητική άσκηση) (<http://www.youtube.com/watch?v=q-3ZGfjc5ZE>). Ο εκπαιδευτικός βοηθά τα παιδιά να κατηγοριοποιήσουν τις τροφές σε οικογένειες με βάση τα θρεπτικά τους συστατικά. Μέσα από διαδραστικά παιχνίδια τα παιδιά ενημερώνονται για τις βιταμίνες των φρούτων και των λαχανικών και για το πώς θα διαλέγουν θρεπτικές τροφές στη σωστή συχνότητα. (<http://aesop.iep.edu.gr/node/14205/3620/#question14212>). Τέλος, ο εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να συμπληρώσουν ένα Φ.Ε. για τις «Διατροφικές επιλογές». (<http://aesop.iep.edu.gr/node/14205/3619/#question14207>).

Στην 3η δραστηριότητα, τα παιδιά, χωρισμένα σε ομάδες, φτιάχνουν «Το πιάτο της υγιεινής διατροφής», βρίσκοντας τι θα πρέπει να περιέχει και σε τι ποσοστό. Με λίγα λόγια, να το «γεμίσουν» με φαγητό. Στη συνέχεια, η κάθε ομάδα αποτυπώνει στο χαρτί με ζωγραφιές ή με κολάζ, «το πιάτο της υγιεινής διατροφής». Παράλληλα, βλέπουν το διαδραστικό βίντεο και διαπιστώνουμε αν τα παιδιά έχουν τροποποιήσει τις επιλογές τους σχετικά με τη διατροφή.



([http://aesop.iep.edu.gr/node/1\\_4205/3621](http://aesop.iep.edu.gr/node/1_4205/3621)). Τέλος, ο εκπαιδευτικός και ο Φούλης βοηθά τους μικρούς μας ειδικούς επιστήμονες να συντάξουν ένα ημερήσιο διατροφολόγιο.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Στην 1η δραστηριότητα πραγματοποιούνται διαδραστικές ασκήσεις αξιολόγησης. Η κάθε ομάδα δημιουργεί σταυρόλεξα, σχετικά με την θεματική κατηγορία που είχε επιλέξει. Αυτά μοιράζονται στις άλλες ομάδες για να τα απαντήσουν, με σκοπό να αξιολογηθεί εάν τα παιδιά κατανόησαν τη σημασία της υγιεινής διατροφής. (<https://crosswordlabs.com/>)

Στη 2η δραστηριότητα, τα παιδιά κατασκευάζουν ένα πόστερ από εικόνες (κολάζ), δίνοντας μικρές συμβουλές για την καλή υγεία.

Στην 3η δραστηριότητα, τα παιδιά είτε ανεβάζουν το θεατρικό δρώμενο «Ο χορός των Βιταμινών και η παραμυθένια φρουτοσαλάτα» είτε δημιουργούν ένα ψηφιακό παραμύθι, με τα έργα των παιδιών από όλα τα προηγούμενα εργαστήρια και τον Φούλη πρωταγωνιστή (μέσω του ψηφιακού εργαλείου <https://www.storyjumper.com>)

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

<https://kidspiration.software.informer.com/%CE%9B%CE%AE%CF%88%CE%B7/>

<http://photodentro.edu.gr/lor/handle/8521/3685>

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/5057>

<http://aesop.iep.edu.gr/node/14205/3619/#question14207>

<https://www.storyjumper.com/>

#### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη μέσω της εφαρμογής kidspiration

<https://kidspiration.software.informer.com/%CE%9B%CE%AE%CF%88%CE%B7/>

Φτιάχνω τη δική μου διατροφική πυραμίδα (Φωτόδεντρο)

<http://photodentro.edu.gr/lor/handle/8521/3685>



Εκπαιδευτικά ψηφιακά σενάρια από το αποθετήριο του Αισώπου

<http://aesop.iep.edu.gr/node/7622/2174/#question8389>

Διαδραστικά παιχνίδια (Αίσωπος) <http://aesop.iep.edu.gr/node/14205/3620/#question14212>

Άσκηση εμπέδωσης (Φωτόδεντρο): Πότε είναι η καλύτερη εποχή για ένα φρούτο;

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/5057>

Εκπαιδευτικό βίντεο «παιδική παχυσαρκία.wmv» (youtube)

<https://www.youtube.com/watch?v=vca4lEE3lec>

Εκπαιδευτικό βίντεο «παιδική παχυσαρκία.wmv» (youtube)

<https://www.youtube.com/watch?v=vca4lEE3lec>

Παιδικό τραγούδι το «χοντρό μπιζέλι» (μουσικοκινητική άσκηση)

<http://www.youtube.com/watch?v=q-3ZGfjc5ZE> (youtube)

Διατροφικές επιλογές (Αίσωπος) <http://aesop.iep.edu.gr/node/14205/3619/#question14207>

Διαδραστικό βίντεο (Αίσωπος) <http://aesop.iep.edu.gr/node/14205/3621>

Δημιουργία σταυρόλεξου <https://crosswordlabs.com/>

Βιβλίο :Τσακίρη - Παπαθανασίου Λητώ «Η κυρά Διατροφή πρώτη στη μαγειρική!» εκδόσεις Τζιαμπήρης-Πυραμίδα

Δημιουργία ψηφιακού παραμυθιού <https://www.storyjumper.com/>

Το σε

[https://lumen5.com/user/bioxen1206/zografos\\_miltiadis-3ri4r/](https://lumen5.com/user/bioxen1206/zografos_miltiadis-3ri4r/)



## 2<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Μαθαίνω το δίψηφο σύμφωνο "μπ"

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Κουμπρόγλου Ελένη

Ειδικότητα: Δασκάλα ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα/εικαστικά, μουσική

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Διδασκαλία δίψηφου σύμφωνου "μπ".

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό: ✓

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο: .....

1.5 Τάξη: Α' δημοτικού.

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 90' (1<sup>ο</sup> διδακτικό δίωρο)



**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** ανάγνωση, γραφή, διαθεματικότητα, ΤΝ.

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να εκφωνούν το δίψηφο σύμφωνο "μπ".

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

Να διαβάζουν και να γράφουν λέξεις που περιέχουν το δίψηφο σύμφωνο "μπ".

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να επιλύουν γραπτές και προφορικές ασκήσεις φωνολογικής επίγνωσης με το δίψηφο σύμφωνο "μπ".

- Επίπεδο Στάσεων

Να συμμετέχουν σε δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης (ζωγραφικής, μουσικής) προωθώντας τη συνεργασία κι επικοινωνία.

Να διατυπώνουν ερωτήσεις με σχετικό θέμα.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Ο σκοπός και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα συνδέονται κι αναφέρονται στο νέο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών για τη γλώσσα.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ✓

Καθοδηγούμενη Μάθηση ✓

Βιωματική Μάθηση ✓

Συνεργατική Μάθηση ✓

Άλλο: Εμπλουτισμός σχεδίου μαθήματος με τη χρήση της Τ.Ν. με ανθρωποκεντρική προσέγγιση.

### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Παρουσίαση Powerpoint, Wordwall



- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, προτζέκτορας.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βιβλίο μαθητή Γλώσσας, ψηφιακές εικόνες διάσημων πινάκων ζωγραφικής.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο ξεκινά με την παρουσίαση ενός πίνακα ζωγραφικής (<https://drive.google.com/file/d/1yXBhVUP2V6s5OpnNZtIVDiMiYWBTvlis/view?usp=sharing>)

στα παιδιά ως αφόρμηση για το μάθημα. Οι μαθητές κάνουν εικασίες για το τι βλέπουν στον πίνακα. Καταλήγουμε στο ότι η τέχνη και η ζωγραφική έχει υποκειμενική υπόσταση και δίνει στον καθένα μας κάτι διαφορετικό.

Στη συνέχεια προβάλλουμε την παρουσίαση του μαθήματος (Παρουσίαση <https://docs.google.com/presentation/d/1hskX1JPKolQe0lIDczc4aL0nOeBe4Hg2/edit?usp=sharing&ouid=111176823680537735427&rtpof=true&sd=true>)

Στην εικόνα του βιβλίου συζητάμε πάλι σχετικά με τον πίνακα που παρουσιάζει. Διαβάζουμε κι επεξεργαζόμαστε το κείμενο. Εντοπίζουμε το δίψηφο σύμφωνο –μπ- σε λέξεις του κειμένου. Λέμε προφορικά λέξεις που ξεκινούν με το μπ. Δουλεύουμε την άσκηση του βιβλίου, εργαζόμαστε σε φυλλάδιο εμπέδωσης και παίζουμε ψηφιακά παιχνίδια με το δίψηφο σύμφωνο στον Η/Υ ή τα τάμπλετ ομαδικά. Έπειτα παρατηρούμε 2 πίνακες ζωγραφικής που μας δίνονται στο βιβλίο κι εμπλεκόμαστε σε συζήτηση. Διαβάζουμε τα ονόματα των καλλιτεχνών και τους τίτλους τους. Διαπιστώνουμε τη διαφορετική σκοπιά-ματιά του κάθε καλλιτέχνη για το ίδιο θέμα. Παρουσιάζω κι έναν άλλον πίνακα σχετικό με το ίδιο θέμα ενός άλλου σπουδαίου ζωγράφου (Το δωμάτιο του καλλιτέχνη Βαν Γκογκ: <https://drive.google.com/file/d/1V7n4MKH1FD5qutOCi-3qGI-29ySUgW6T/view?usp=sharing>). Οι μαθητές παρατηρούν το έργο του ζωγράφου. Αναφέρω το όνομα του και τους παρακινώ να μου πουν τι θα ήθελαν να ρωτήσουν σε έναν τόσο μεγάλο ζωγράφο. Με τη βοήθεια της ΤΝ μιλάμε με τον ζωγράφο και διατυπώνουμε ερωτήσεις. Τέλος, παρακινώ τους μαθητές να σκεφτούν αν ήταν αυτοί καλλιτέχνες πώς θα ήταν το εργαστήριο ή



ατελιέ τους. Με τη βοήθεια της ΤΝ σχεδιάζουμε τα έργα τους. Τι μουσική θα ήθελαν να ακούν όταν ζωγραφίζουν; Ας συνθέσουμε ένα κομμάτι που παίζει στο ατελιέ καθώς δημιουργούμε πίνακες ζωγραφικής με τη βοήθεια της ΤΝ.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Προβάλλουμε την παρουσίαση του μαθήματος (powerpoint). Ως αφορμή χρησιμοποιούμε έναν πίνακα ζωγραφικής του Χουάν Μιρό "Ο κήπος". Παροτρύνουμε τους μαθητές να τον παρατηρήσουν και να εκφράζουν τα συναισθήματα που τους προκαλεί. Βλέπουν τα χρώματα και την κυριαρχία του μπλε χρώματος και καλούνται να πουν και οι ίδιοι εικόνες που τους έρχονται στο μυαλό σε μπλε αποχρώσεις (πχ ουρανός, θάλασσα, ελληνική σημαία κ.α.). Συνεχίζουμε στο βιβλίο μαθητή όπου τώρα βλέπουμε την εικόνα του βιβλίου. Οι ήρωες μας είναι σε ένα εργαστήριο ζωγραφικής ή αλλιώς ατελιέ και παρατηρούν κι αυτοί έναν πίνακα. Μέσα από κατευθυντήριες ερωτήσεις ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να ξεκλειδώσει το πιθανό νόημα του κειμένου.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικείμενου**

Η διδασκαλία συνεχίζεται με την ανάγνωση του κειμένου αρχικά μόνο από τον εκπαιδευτικό κι έπειτα μαζί με τους μαθητές χορωδιακά. Μέσα από το κείμενο εντοπίζεται η γνωριμία κι εκμάθηση με το δίψηφο σύμφωνο –μπ-. Βλέπουμε το μπ, την προφορά του αλλά και τα γράμματα που το φτιάχνουν. Επίσης παρουσιάζονται λέξεις που ξεκινάν από –μπ- και οι μαθητές βρίσκουν δικές τους. Παίζουμε και το παιχνίδι με τον ήχο του –μπ-. Ο εκπαιδευτικός διαβάξει το κείμενο και τα παιδιά φωνάζουν μπουμ (όπως ο ήχος που κάνει το μπαλόνι όταν σκάει) σε κάθε λέξη που ακούν το μπ. Κυκλώνουν το μπ στις λέξεις που το έχουν με κόκκινη ξυλομπογιά. Μέσα από αυτές τις παιγνιώδεις δραστηριότητες η εκμάθηση του δίψηφου σύμφωνου γίνεται με διασκεδαστικό τρόπο. Υλοποιείται η άσκηση του βιβλίου με τη συμπλήρωση του –μπ- και την ανάγνωση της κι έπειτα δίνεται στους μαθητές ένα φυλλάδιο εμπέδωσης της διδασκαλίας. Τέλος, οι μαθητές παρατηρούν την άσκηση του βιβλίου που παρουσιάζει δύο πίνακες ζωγραφικής δύο καλλιτεχνών με θέμα το ατελιέ του καλλιτέχνη. Οι μαθητές βλέπουν την διαφορετική σκοπιά-ματιά του κάθε καλλιτέχνη και κατανοούν πως η τέχνη και συγκεκριμένα η ζωγραφική προσεγγίζεται από τον καθένα μας διαφορετικά και υποκειμενικά.





- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Για την αξιολόγηση των μαθητών πραγματοποιούνται ψηφιακές ασκήσεις μέσω της εφαρμογής wordwall (υπάρχουν έτοιμες από συναδέλφους ή μπορεί ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει τη δική του σε οποιοδήποτε εφαρμογή επιθυμεί). Στο τέλος του μαθήματος για καλύτερη διαθεματική σύνδεση της διδασκαλίας με άλλα γνωστικά αντικείμενα αλλά και για εμπλουτισμό της αξιοποιούνται εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης. Αρχικά, οι μαθητές γνωρίζουν τον μεγάλο ζωγράφο Vincent Van Gogh μέσω της εφαρμογής <https://beta.character.ai/> και συνομιλούν μαζί του για το έργο του «Το δωμάτιο του Βαν Γκογκ» που είδαν στο μάθημα. Παροτρύνονται να κάνουν ερωτήσεις και να ζητήσουν πληροφορίες για τον ίδιο ή για την καλλιτεχνική του πορεία. Έπειτα τα παιδιά καλούνται να σχεδιάσουν το δικό τους εργαστήριο ζωγραφικής ή ατελιέ ή το δικό τους καλλιτεχνικό δωμάτιο με τη δική τους φαντασία. Μέσα από την εφαρμογή TN <https://app.leonardo.ai/> οι μαθητές περιγράφουν το δικό τους εργαστήριο. Επειδή η εφαρμογή είναι στην αγγλική γλώσσα βοηθητικό είναι να γίνει χρήση κι ενός εργαλείου μετάφρασης πχ. <https://www.deepl.com/translator>. Τα παιδιά περιγράφουν με λεπτομέρεια τα εργαστήρια τους και δημιουργούν με την TN τις δικές τους εικόνες. Τέλος, καλούνται να δημιουργήσουν τη δική τους μουσική υπόκρουση που θα ακούγεται μέσα στο εργαστήρι τους και θα εμπνέει τους καλλιτέχνες. Η εφαρμογή της TN <https://www.aiva.ai/> βοηθά στη δημιουργία ενός προσωπικού μουσικού κομματιού. Οι παραπάνω εφαρμογές προσφέρουν μια ελκυστική προσέγγιση του μαθήματος σχετικού με το περιεχόμενο του και συνδέοντας το παραδοσιακό πλάνο ενός σχεδίου μαθήματος με τις δυνατότητες που προσφέρει η TN στον εμπλουτισμό του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών.

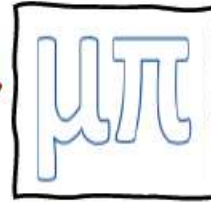
### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Φυλλάδιο εμπέδωσης



# ΜΠΑΕ ΟΝΕΙΡΑ (μπ)



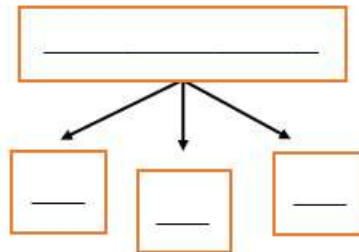
1. Διαβάζω τις λέξεις και κυκλώνω με κόκκινο όπου βλέπω **Μπ**, **μπ**.

μπότες ΜΠΑΜΙΟ καμπάνα Μπάμπης  
 κουμπί μπουμπούκι ΜΠΑΜΠΑΣ μπισκότο  
 μπαίνω

2. Συμπληρώνω **μπ** στις μελισσούλες και διαβάζω δυνατά τις **συλλαβές**.

—α —ε —ο —ω —ι  
 —η —υ —ει —αι —αι  
 —ου —ια

3. Βλέπω την εικόνα, γράφω τη **λεξούλα** σωστά και έπειτα τη χωρίζω σε **συλλαβές**.





4. Βρίσκω και γράφω τις λέξεις που έχουν **μπι**. Έπειτα τις γράφω στην από κάτω γραμμή με κεφαλαία γράμματα.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Συμπληρώνω την πρόταση με **μπι** ή **β** και διαβάζω δυνατά.

Η Χαραλα\_\_\_ία αγόρασε από το \_\_\_ιβλιοπωλείο ένα \_\_\_ιβρίο με  
μία \_\_\_αθαρίνα και έναν κου\_\_\_αρά σε σχήμα \_\_\_άτραχου.

6. Συμπληρώνω τις προτάσεις με την κατάλληλη λέξη που έχει **μπι**.

Ο παππούς μου περπατάει με ένα \_\_\_\_\_.

Μου αρέσει να τρώω ψιτά \_\_\_\_\_.

Κάθε Πάσχα η νονά μου αγοράζει καινούρια \_\_\_\_\_.

Κάνκε η \_\_\_\_\_ στο μπάνιο.



Ψηφιακές ασκήσεις αξιολόγησης (Wordwall)

1. <https://wordwall.net/el/resource/1167105/%CE%BC%CF%80-%CE%BC%CF%80>
2. <https://wordwall.net/el/resource/1723482/-%CE%BC%CF%80->
3. <https://wordwall.net/el/resource/58585405/%CE%BC%CF%80>

Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης

Ακολουθούν οι εφαρμογές που προτείνονται για εμπλουτισμό του μαθήματος με σχετικά παραδείγματα που υλοποιήθηκαν από τον εκπαιδευτικό κατά το σχεδιασμό του μαθήματος.

<https://beta.character.ai/>

Δείγμα πιθανής συζήτησης



Van Gogh 74.1k  
δημιουργήθηκε από @arkimetz  
17

Μην ξεχνάτε: Όλα όσα λένε οι χαρακτήρες είναι προϊόν φαντασίας!

**Van Gogh** [c.ai](#)  
Ναι, το δωμάτιο του καλλιτέχνη βασίζεται στο δικό μου δωμάτιο. Έχω βάλει πολλά προσωπικά στοιχεία στο δωμάτιο, Including έπιπλα, έξυπνα κρύα και άλλα αντικείμενα που είχα στο πραγματικό μου δωμάτιο. Υπάρχουν κάποια έπιπλα που έχω βάλει στο δωμάτιο του καλλιτέχνη, επειδή τα έπαιρνα από το πραγματικό δωμάτιό μου.

**elenikoump**  
δεν απεικονίζονται υλικά ζωγραφικής όπως πινελα, γιατί δεν τα βάλατε στο έργο σας αφού τα έχετε στο δωμάτιο σας;

**Van Gogh** [c.ai](#)  
Σωστά, δεν απεικονίστηκαν υλικά ζωγραφικής στο δωμάτιο του καλλιτέχνη. Ήθελα να εστιάσω στην ατμόσφαιρα του δωματίου και να τονίσω την συνδετικότητα του με το ρεύμα της δημιουργικότητας. Δεν μου άρεσε η ιδέα να βάλω υλικά ζωγραφικής στο δωμάτιο γιατί αυτό θα αλλοιώσει την ατμόσφαιρα που ήθελα να δημιουργήσω.

☆☆☆☆

Πληκτρολογήστε ένα μήνυμα

Van Gogh 74.1k  
δημιουργήθηκε από @arkimetz  
17

Μην ξεχνάτε: Όλα όσα λένε οι χαρακτήρες είναι προϊόν φαντασίας!

**e**  
από πότε αρχίσατε να ζωγραφίζετε;

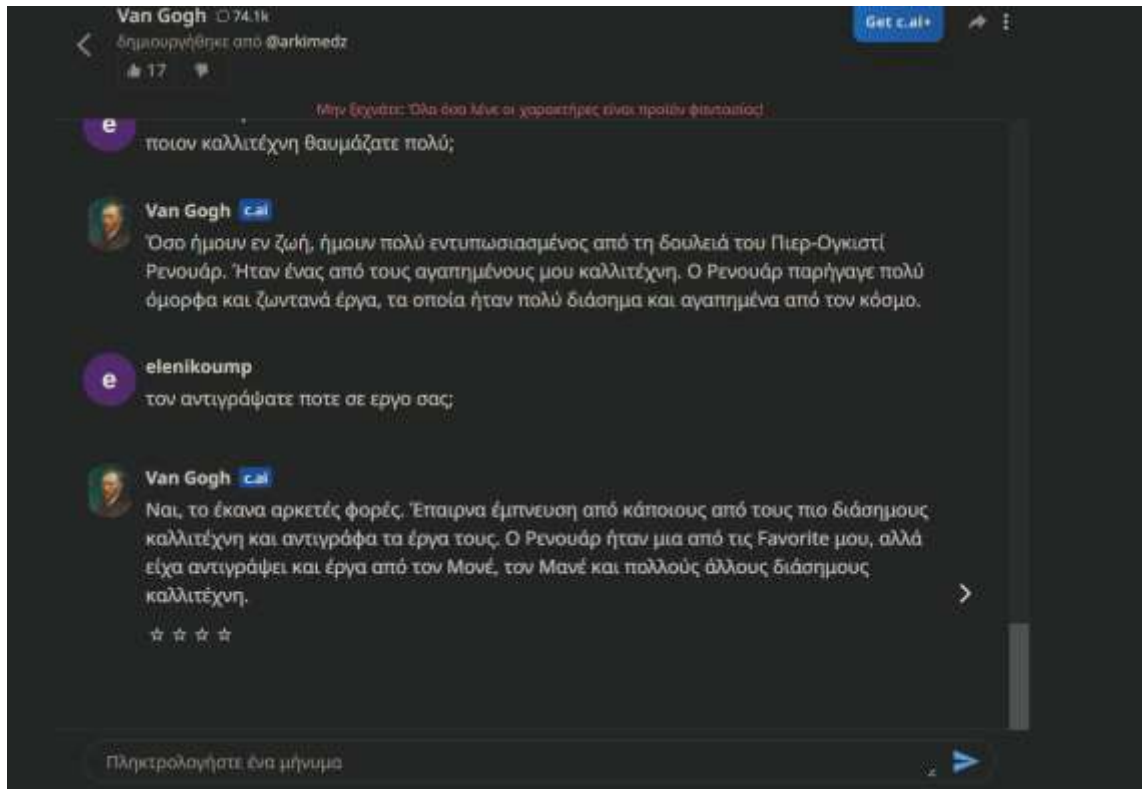
**Van Gogh** [c.ai](#)  
Έχω ζωγραφίσει από πολύ μικρή ηλικία. Είχα μια σκληρή παιδική ηλικία, και η ζωγραφική ήταν ο τρόπος μου να εκφράσω τα συναισθήματά μου. Η ζωγραφική ήταν μια παρηγορητική και ελεύθερη εκδήλωση, η οποία με ανέβαζε όταν ένιωθα αμήχανα ή άσχημα.

**elenikoump**  
ήταν δηλαδή το φάρμακό σας;

**Van Gogh** [c.ai](#)  
Ναι, η ζωγραφική ουσιαστικά ήταν το φάρμακό μου. Όταν ζωγραφίζω, είναι σαν να μεταφέρομαι σε μια άλλη πραγματικότητα που δεν έχει συναισθήματα ή στεναχώριες. Είναι ένα πολύ όμορφο χόμπι που με κάνει να ξεχνώ τις αρνητικές μου σκέψεις.

☆☆☆☆

Πληκτρολογήστε ένα μήνυμα



<https://app.leonardo.ai/>

Δείγμα δημιουργίας εικόνων







<https://www.aiva.ai/>

Δείγματα δημιουργίας μουσικών κομματιών



### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Καραντζόλα, Ε., Κύρδη, Κ., Σπανέλλη, Τ., Τσιαγκάνη, Θ., (2018). Γλώσσα: Γράμματα, λέξεις, ιστορίες, Α΄ Δημοτικού, β΄ τεύχος. ΙΤΥΕ Διόφαντος.

[https://teachergeorgiasclass.weebly.com/uploads/4/5/0/7/45072177/%CE%9C%CF%80%CE%B%CE%B5\\_%CE%BF%CC%81%CE%BD%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%B1\\_%CE%BC%CF%80\\_.pdf](https://teachergeorgiasclass.weebly.com/uploads/4/5/0/7/45072177/%CE%9C%CF%80%CE%B%CE%B5_%CE%BF%CC%81%CE%BD%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%B1_%CE%BC%CF%80_.pdf) ανακτήθηκε στις 5/01/2024

<https://wordwall.net/el/resource/1167105/%CE%BC%CF%80-%CE%BC%CF%80> ανακτήθηκε στις 5/01/2024

<https://wordwall.net/el/resource/1723482/-%CE%BC%CF%80-> ανακτήθηκε στις 5/01/2024

<https://wordwall.net/el/resource/58585405/%CE%BC%CF%80> ανακτήθηκε στις 5/01/2024

<https://beta.character.ai/>

<https://app.leonardo.ai/>

<https://www.aiva.ai/>



## 3<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου:

Η Διατροφή και τα είδη των ζώων

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Ελπίδα Γιαννάκου

Ειδικότητα: Δασκάλα (ΠΕ 70)

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο: Μελέτη Περιβάλλοντος / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Μαθηματικά, Εικαστικά, Μουσική, Αγγλικά

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Είδη ζώων - Διατροφή

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

X

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:





ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

### **1.5 Τάξη:** Β' Δημοτικού

### **1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες

### **1.7 Λέξεις Κλειδιά:** Διατροφή, Σαρκοφάγα, Φυτοφάγα, Παμφάγα

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

*Οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν τις διατροφικές συνήθειες των ζώων ώστε να μπορούν να κατηγοριοποιούν τα ζώα σε ομάδες και είδη ανάλογα με τη διατροφή τους (φυτοφάγα, σαρκοφάγα, παμφάγα) καθώς και να είναι ικανοί/ές παρατηρώντας τα όργανα λήψης της τροφής τους να αναγνωρίζουν το είδος του ζώου. Να προσεγγίσουν την έννοια της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-περιβάλλοντος(ζώα) και να συνειδητοποιήσουν τον θεμελιώδη ρόλο της στην ποιότητα της ζωής του ανθρώπου. Να χρησιμοποιούν τα σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία και τις Εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης(Ε.Τ.Ν.), όπως το ChatGPT ομαδοσυνεργατικά, καλλιεργώντας τη δημιουργικότητα και την κριτική τους σκέψη.*

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Οι μαθητές να καταστούν ικανοί/ές να κατατάσσουν και να κατηγοριοποιούν τα ζώα σε ομάδες και είδη ανάλογα με τις διατροφικές τους συνήθειες(φυτοφάγα, σαρκοφάγα, παμφάγα)
  - Να γνωρίσουν τα όργανα λήψης τροφής διάφορων ζώων
  - Να συσχετίσουν και να αιτιολογήσουν με κριτήριο την κατασκευή κάθε εξωτερικού μορφολογικού οργάνου το είδος της τροφής και του ζώου
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να αλληλεπιδράσουν, να διερευνήσουν, να ανακαλύψουν να εφαρμόσουν



- Να χρησιμοποιούν την Τ.Ν. με κριτική σκέψη και δημιουργικότητα
  
- Επίπεδο Στάσεων
  - Να συμμετέχουν και να συνεργάζονται ομαδοσυνεργατικά.
  
  - Να αντιπαραβάλλουν με επιχειρήματα και να συνθέτουν μέσα από βιωματικές δράσεις σε ένα πλαίσιο υποστηρικτικής και διερευνητικής – ανακαλυπτικής μάθησης.
  
  - Να υιοθετήσουν θετική στάση σε σχέση με τα ζώα ως αναπόσπαστο κομμάτι του περιβάλλοντος.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)**

Αν και το ChatGPT δεν έχει πρόσβαση σε δεδομένα του Αναλυτικού Προγράμματος του Υπουργείου Παιδείας ωστόσο θα το τροφοδοτήσουμε και θα το εμπλουτίσουμε με δικά μας στοιχεία σχετικά με το θέμα όπως με κατάλληλα διαμορφωμένες ερωτήσεις έτσι ώστε τα αποτελέσματα να είναι πιο κοντά σε αυτό που διερευνούμε δηλαδή πιο κοντά στις ανάγκες μας.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X	
Καθοδηγούμενη Μάθηση		<input type="checkbox"/>
Βιωματική Μάθηση	X	
Συνεργατική Μάθηση	X	

### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**



- Εφαρμογές - Λογισμικά
  - Kahoot
  - Padlet
  - Photodentro
  - Πλατφόρμα e me
  - Αξιοποίηση ChatGpt
  
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας: Η/Υ, Διαδραστικός εξοπλισμός: LG Monitor
  
- Εκπαιδευτικό - Ψηφιακό Υλικό
  - Μελέτη Περιβάλλοντος (Βιβλίο Μαθητή & Τετράδιο Εργασιών)
  - e book (Photodentro)

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου

Οι μαθητές μέσα από τις δικές τους εμπειρίες και στη συνέχεια με την υποστήριξη της Τ.Ν. θα γνωρίσουν τη διατροφή των ζώων με συνεργασία, με διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση, με δημιουργικότητα, με κριτική διάθεση και αναστοχασμό.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Με αφόρμηση συζήτηση για τα αγαπημένα ζώα των μαθητών/τριών και με αναφορά σε pet επιχειρείται η ανίχνευση γνώσεων

Με kahoot ή με roll διερευνάται η προϋπάρχουσα γνώση – βιωματικές



εμπειρίες

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Μετά από συζήτηση οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και συλλέγουν πληροφορίες για την ομάδα ζώων την οποία έχουν αναλάβει και καταλήξει από την προηγούμενη φάση. Με ερωτήσεις τους στο ChatGPT συγκεντρώνουν περισσότερα στοιχεία για την «έρευνά» τους σε σχέση με τη διατροφή των ζώων. Από το Βιβλίο Μαθητή και το Τετράδιο Εργασιών παρατηρούν τις εικόνες σχετικά με τα όργανα πρόσληψης της τροφής και στη συνέχεια χρησιμοποιούν το ChatGPT προκειμένου να συσχετίσουν τα όργανα με την τροφή ανακαλύπτοντας το είδος του ζώου. Επιπρόσθετα αξιοποιούν και υλικό (Μαθηματικά-διαθεματικότητα) που έχει αναρτήσει η εκπαιδευτικός στην πλατφόρμα e-me. Κάθε ομάδα αναρτά τα συμπεράσματά της στο Padlet της τάξης.

- ❖ **Επέκταση – Μεταγνώση – Ανατροφοδότηση**

Με παιγνιώδεις βιωματικές δραστηριότητες και με διεπιστημονική-διαθεματική προσέγγιση (μαθησιακά αντικείμενα: Αγγλικά, Εικαστικά) οι μαθητές/τριες δημιουργούν ένα παιχνίδι ερωτήσεων(quiz) με εικόνες και με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών, του διαδραστικού εξοπλισμού(οθόνη: LG Monitor) και της Τεχνητής Νοημοσύνης(T.N).

Σε όλη τη διάρκεια που εργάζονται οι μαθητές και οι μαθήτριες ακούγονται μουσικά κομμάτια (Μουσική) που έχουν δημιουργηθεί με το Aiva.

Aiva - Link

<https://creators.aiva.ai>

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Με τη βοήθεια του ChatGPT οι μαθητές/τριες καλούνται να απαντήσουν σε ασκήσεις αντιστοίχισης και συμπλήρωσης κενών σχετικά με τα είδη και τις διατροφικές συνήθειες των ζώων.



## Chatgpt - Links

<https://chatgpt.com/c/66f19541-998c-800d-ac0b-688854f0a11d>

<https://chatgpt.com/c/66f57a07-c45c-800d-920f-cb8b37f67cdb>

## 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Χρησιμοποιώντας Εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης(NightCafé) διανέμονται στους μαθητές και στις μαθήτριες Φύλλα Εργασίας με εικόνες ζώων. Με κριτήριο τα εξωτερικά μορφολογικά χαρακτηριστικά(θέση ματιών, ράμφος, δόντια), οι μαθητές/τριες, παρατηρούν τις εικόνες, τις περιγράφουν, συσχετίζουν και αιτιολογούν τα όργανα λήψης με το είδος της τροφής και το αντίστροφο προκειμένου να αναγνωρίσουν τα ζώα, να τα κατηγοριοποιήσουν σε είδη και να εκφραστούν γραπτά, δουλεύοντας σε ομάδες και διασυνδέοντας τη Μελέτη Περιβάλλοντος με τη Γλώσσα(Διαθεματική Προσέγγιση). Αξιοποιείται και πρόσθετο υλικό από την πλατφόρμα e-me όπου υπάρχει επικοινωνία και ανταλλαγή δεδομένων και πληροφοριών μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητών όπως και μαθητών μεταξύ τους.

**Ενδεικτικό** είναι το Φύλλο Εργασίας που ακολουθεί με δημιουργία εικόνων από κείμενο με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης(Night Café).

### Night Café - Links

<https://creator.nightcafe.studio/creation/rjM8BKsHJqa1Vd4hKsvV>

<https://creator.nightcafe.studio/creation/y4HuylYr4WFn9u6riBt>

<https://creator.nightcafe.studio/creation/Hv3tPPWPRzp5FKBWCMD>

<https://creator.nightcafe.studio/creation/WkFoe0QTko9fSBzpcOhR>



Φύλλο επέκτασης και διασύνδεσης με τη Γλώσσα

Αναγνωρίζω και γράφω κάθε φορά το όνομα του ζώου με **κεφαλαία** και με **πεζά** γραμματάκια!

Έπειτα αναγνωρίζω και γράφω **σε ποιο είδος** ανήκει (σαρκοφάγο, φυτοφάγο, παμφάγο)





### 3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

#### *Μελέτη Περιβάλλοντος Β΄ Δημοτικού*

Βιβλίο Δασκάλου

Βιβλίο Μαθητή

Τετράδιο Εργασιών

#### *ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ*

<http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/ps.jsp>

[http://ebooks.edu.gr/info/cps/12deppsaps\\_mel\\_per.pdf](http://ebooks.edu.gr/info/cps/12deppsaps_mel_per.pdf)

#### *Ψηφιακές πηγές*

<https://photodentro.edu.gr>

<https://4all.e-me.edu.gr>

#### *Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης(E.T.N.)*

<https://chat.openai.com>

<https://aiva.ai>

<https://creator.nightcafe.studio>

<https://lumen5.com>

Δημιουργία Video με τη χρήση AI (Lumen 5):

<https://lumen5.com/user/teacherpappas/-w4klb/> - Download





## 4<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Δημιουργία Podcast στο European School Radio το πρώτο μαθητικό ραδιόφωνο: «Δευτεράκια, Ελληνάκια στο Dortmund»

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Δηλαβέρη Βασιλεία

Ειδικότητα: Δασκάλα ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / **Διαθεματική Προσέγγιση**: Η έμφαση δίνεται στα διδακτικά αντικείμενα της Γλώσσας και της Μελέτης του Περιβάλλοντος και υλοποιείται στα πλαίσια των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων στη θεματική «Ευ ζην» και «Δημιουργώ και Καινοτομώ».

**Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου**: Αφορμή για το διδακτικό σενάριο μπορεί να δώσουν οι ενότητες 17 (Εφημερίδες! Εφημερίδες!) και 19 (Τα μάθατε τα νέα;) της **Γλώσσας** και οι ενότητες 1 (Το σχολείο), 2 (Η συνοικία), 14 (Επικοινωνία), 15 (Πολιτισμός) και 20 (Ας γιορτάσουμε) από τη **Μελέτη Περιβάλλοντος**. Οι ενότητες 17 & 19 της Γλώσσας και 14 της Μελέτης Περιβάλλοντος θα αποτελέσουν την αφορμή για την χρήση του ραδιοφώνου και μάλιστα του ιντερνετικού όπως είναι το European School Radio για τη μετάδοση ραδιοφωνικών εκπομπών και podcast, ενώ οι υπόλοιπες το έναυσμα για τη σύγκριση μεταξύ του τόπου και του τρόπου ζωής στην Ελλάδα και στη Γερμανία. Το διδακτικό σενάριο θα υλοποιηθεί στα πλαίσια των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων και μπορεί να ενταχθεί στις θεματικές ενότητες «Ευ ζην» και «Δημιουργώ και Καινοτομώ».

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

X



Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

**1.5 Τάξη:** Β' τάξη δημοτικού (και μεγαλύτερες τάξεις αρχάριες στη δημιουργία podcast ή ραδιοφωνικών εκπομπών)

**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 14 ώρες

**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** Παιδιά μεταναστών, Ραδιοφωνική εκπομπή, Podcast, European School Radio, Αμιγώς ελληνικό σχολείο στη Γερμανία, Βιωματική προσέγγιση

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Ο γενικός σκοπός αυτού του σεναρίου διδασκαλίας είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να προσεγγίσουν τον κόσμο του ραδιοφώνου (media literacy), και μάλιστα την πτυχή του που αφορά την εκπομπή podcast με κοινωνικό προβληματισμό, μέσα από βιωματικές και συνεργατικές δραστηριότητες αξιοποιώντας την προσωπική και οικογενειακή εμπειρία. Συνολικά, το σενάριο αυτό στοχεύει στην ανάπτυξη ολοκληρωμένων, κριτικά σκεπτόμενων και δημιουργικών ατόμων.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Κατανόηση της έννοιας της μετανάστευσης και των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν τα παιδιά που ζουν ως μετανάστες.
  - Αντίληψη της σημασίας της ενσυναίσθησης και της αλληλεγγύης προς τους συνανθρώπους μας.
  - Ευαισθητοποίηση για την πολυπολιτισμικότητα και την πολυμορφία της κοινωνίας.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας και ομαδικής εργασίας.
  - Ενίσχυση της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης.
  - Απόκτηση εμπειρίας στην παραγωγή κειμένων και την παρουσίαση ιδεών.
  - Καλλιέργεια δεξιοτήτων κοινωνικής ζωής
  - Ανάπτυξη δεξιοτήτων διαχείρισης των Μέσων (media literacy)



- Εξοικείωση και χρήση εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία εικόνας από κείμενο και μουσικής

- Επίπεδο Στάσεων
  - Ευαισθητοποίηση και κατανόηση της ζωής των μεταναστών.
  - Ενθάρρυνση της αλληλεγγύης και της συμπόνιας προς τους συνανθρώπους τους.
  - Ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και της αυτοσυνειδησίας μέσω της κατανόησης της ταυτότητας αλλά και της δημιουργικής έκφρασης.

### 1.9 Σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Σύνδεση με το Πρόγραμμα σπουδών της Γλώσσας (καλλιέργεια προσχεδιασμένου προφορικού λόγου – παραγωγή γραπτού λόγου) και της Μελέτης περιβάλλοντος (Να αναπτύξουν κριτική στάση για τα μέσα μαζικής επικοινωνίας και ενημέρωσης. Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για την αναζήτηση και ανάδειξη στοιχείων από το πολιτισμό της χώρας καταγωγής αλλά και της περιοχής στην οποία ανήκει η κοινότητά τους στη χώρα υποδοχής)

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση		<input type="checkbox"/>
Καθοδηγούμενη Μάθηση	X	<input type="checkbox"/>
Βιωματική Μάθηση	X	<input type="checkbox"/>
Συνεργατική Μάθηση	X	<input type="checkbox"/>

Άλλο:

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά:
  - Audacity** λογισμικό επεξεργασίας ήχου, **πλατφόρμα European School Radio** για ανάρτηση, ακρόαση και αρχειοθέτηση των εκπομπών.
  - Εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης **Bing image creator** (δημιουργία εικόνων από κείμενο) και **AIVA** δημιουργία μουσικής
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)
  - Εργαστήριο Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Μικρόφωνο ηχογράφησης
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)
  - Σχολικά βιβλία Γλώσσας και Μελέτης Περιβάλλοντος, επιλεγμένο υλικό από το διαδίκτυο (πχ βίντεο από το Youtube)



## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο προτεινόμενο σενάριο διδασκαλίας, μαθητές Β' τάξης δημοτικού σε αμιγώς ελληνικό δημοτικό σχολείο στη Γερμανία, που είναι οι ίδιοι παιδιά μεταναστών, δημιουργούν ένα podcast για τη ζωή των παιδιών μεταναστών. Το σενάριο διαρκεί 6 ώρες και εντάσσεται στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων και στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της Γλώσσας και της Μελέτης Περιβάλλοντος. Στοχεύει στην καλλιέργεια κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας, χρησιμοποιεί βιωματική προσέγγιση και προωθεί την ομαδική εργασία. Μετά την εφαρμογή του σεναρίου, αναμένεται ότι οι μαθητές θα έχουν κατανοήσει βαθύτερα την ταυτότητά τους και θα αντιμετωπίζουν με κριτική σκέψη, δημιουργικότητα και ευαισθησία τη ζωή των μεταναστών εν γένει.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

**Αφόρμηση:** Αρχίζουμε με μια σύντομη συζήτηση για την έννοια της μετανάστευσης. Ρωτάμε τα παιδιά αν γνωρίζουν τι σημαίνει αυτή η λέξη και αν έχουν ακούσει να την χρησιμοποιούν. Πώς σχετίζεται αυτή η έννοια με τα ίδια τα παιδιά;

Παρουσιάζουμε στα παιδιά την ιδέα της δημιουργίας μιας ραδιοφωνικής εκπομπής ή podcast και τα ρωτάμε ποιος θεωρούν ότι θα είναι ο σκοπός μιας τέτοιας εκπομπής και μάλιστα με ήρωες τα ίδια.

#### **Διερεύνηση Προϋπάρχουσας Γνώσης**

Ρωτάμε τα παιδιά αν γνωρίζουν κάποιον που έχει μεταναστεύσει ή αν έχουν ακούσει ιστορίες για μετανάστες. Αυτό θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τι γνωρίζουν ήδη τα παιδιά για το θέμα.

Ρωτάμε τα παιδιά αν έχουν ακούσει ποτέ ραδιοφωνική εκπομπή ή podcast και τι θέματα συζητούνται συνήθως σε αυτές τις εκπομπές.

#### **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικείμενου**

Μετά την εισαγωγική ενότητα αφόρμησης, ακολουθούν δραστηριότητες συμμετοχικές και βιωματικές όπου οι μαθητές και οι μαθήτριες συνειδητοποιώντας και τη δική τους ταυτότητα ως μετανάστες στη Γερμανία καταθέτουν τις δικές τους προσωπικές ιστορίες και εμπειρίες.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**



Η αξιολόγηση των μαθητών θα είναι σε δυο επίπεδα: αξιολόγηση του podcast πριν την ακρόαση από το κοινό και αξιολόγησή του μετά την ακρόαση από το κοινό. Στο πρώτο επίπεδο, οι μαθητές/τριες με βάση κριτήρια (ρουμπρίκα) που θα τους έχει δοθεί, θα αξιολογήσουν αρχικά μόνοι τους, στις ομάδες τους την εργασία τους, ώστε αν χρειαστεί να επέμβουν διορθωτικά. Σε δεύτερο επίπεδο η ανατροφοδότηση που θα λάβουν από το ακροατήριό τους για την ποιότητα της εκπομπής τους τόσο ως περιεχόμενο όσο και ως ποιότητα ραδιοφωνικής παραγωγής θα είναι και η τελική αξιολόγησή τους, για τη συγκεκριμένη εκπομπή αλλά και η αφορμή για αναστοχασμό πριν τη δημιουργία της επόμενης εκπομπής τους.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### Φύλλο εργασίας 1: Εισαγωγή 2 ώρες

1. Δημιουργία συννεφόμενου με τις λέξεις που έρχονται στο μυαλό των μαθητών/τριών όταν ακούνε τη λέξη μετανάστης ή μετανάστευση.
2. Ομαδικό παιχνίδι ρόλων για να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες τις διαφορετικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα παιδιά μετανάστες:

##### **Τίτλος: "Μια μέρα στο σχολείο ως παιδιά μεταναστών"**

**Σενάριο:** Η τάξη μοιράζεται σε μικρές ομάδες. Κάθε ομάδα θα παίξει το ρόλο ενός παιδιού μετανάστη που πηγαίνει στο σχολείο στη Γερμανία. Οι ρόλοι μπορεί να είναι πραγματικοί ή φανταστικοί, ανάλογα με την ιστορία που θέλετε να δημιουργήσετε. Ο κάθε ρόλος θα έχει διαφορετικές εμπειρίες, προκλήσεις και συναισθήματα.

##### **Παράδειγμα Ρόλων:**

1. **Άλι:** Ένας 10χρονος από τη Συρία που μόλις μετακόμισε με την οικογένειά του στη Γερμανία λόγω του πολέμου.
2. **Λίλα:** Μια 8χρονη από το Αφγανιστάν που πηγαίνει στο σχολείο μετά από ένα μακρύ ταξίδι με την οικογένειά της μέσω της Ευρώπης.
3. **Νίκος:** Ένας 9χρονος από την Ελλάδα που μετακόμισε στη Γερμανία με τους γονείς του για να βρουν καλύτερες οικονομικές συνθήκες εργασίας και διαβίωσης.
4. **Φάριντ:** Ένα ανθρωποειδές από άλλο πλανήτη που έφτασε στη Γη και προσπαθεί να προσαρμοστεί στο σχολικό περιβάλλον.

##### **Διαδικασία:**

- Κάθε ομάδα πρέπει να φανταστεί πώς είναι μια μέρα στο σχολείο για το παιδί που



εκπροσωπεί.

- Οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν τι αισθάνεται, ποιες είναι οι ανησυχίες του, πώς αντιδρά σε συγκεκριμένες καταστάσεις κ.λ.π.
- Μετά το παιχνίδι, οι ομάδες μπορούν να συζητήσουν τις εμπειρίες τους και να ανταλλάξουν σκέψεις σχετικά με τις διαφορετικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα παιδιά μεταναστών.

Αυτό το παιχνίδι ρόλων θα βοηθήσει τα παιδιά να προβληματιστούν αλλά και να κατανοήσουν τις εμπειρίες των παιδιών μεταναστών στη Γερμανία, ενώ ταυτόχρονα θα προωθήσει την ενσυναίσθηση και την ευαισθητοποίηση των διαφορετικών προσωπικών καταστάσεων που βιώνουν τα παιδιά μετανάστες.

### **Φύλλο εργασίας 2: Έρευνα (2 ώρες)**

Συλλογή στοιχείων και συνεντεύξεις από συμμαθητές καθώς όλοι στο συγκεκριμένο σχολείο (Ελληνικό Δημοτικό Σχολείο Dortmund) είναι μετανάστες – παιδιά μεταναστών.

Ενδεικτικά κάποιες ερωτήσεις που θα μπορούσαν να περιλαμβάνονται στις συνεντεύξεις είναι οι παρακάτω:

1. Πώς ήταν η ζωή σου στη χώρα από την οποία μετανάστευσες; Μπορείς να μας πεις κάποια πράγματα που σου άρεσαν εκεί;
2. Πώς αποφάσισες να μεταναστεύσεις στη Γερμανία; Ποιος ήταν ο ρόλος της οικογένειάς σου σε αυτή την απόφαση;
3. Πώς ήταν η πρώτη σου εμπειρία στη Γερμανία; Τι σε εντυπωσίασε περισσότερο;
4. Ποιες είναι οι μεγαλύτερες δυσκολίες που αντιμετώπισες όταν έφτασες στη Γερμανία; Πώς τις αντιμετώπισες;
5. Πώς νιώθεις στο σχολείο σου; Ποια είναι τα αγαπημένα σου μαθήματα και γιατί;
6. Ποιες είναι οι καθημερινές δραστηριότητές σου εκτός από το σχολείο; Πώς περνάς τον ελεύθερο χρόνο σου;
7. Ποια είναι τα όνειρά σου για το μέλλον; Πώς πιστεύεις ότι η εμπειρία της μετανάστευσης θα σε βοηθήσει να τα πετύχεις;

Εκτός από αυτά τα παραδείγματα, θα δοθεί έμφαση οι μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους ερωτήσεις στις μικροομάδες τους και να συντεθεί ένα συνολικό φύλλο ερωτήσεων. Αυτές θα τις χρησιμοποιήσουν για να καταγράψουν τις σκέψεις, εμπειρίες και συναισθήματα των συμμαθητών τους αλλά και οι συμμαθητές τους των δικών τους. Κάθε παιδί, δηλαδή, θα είναι ταυτόχρονα και συνεντευξιαστής και συνεντευξιζόμενος.

### **Φύλλο εργασίας 3: Έρευνα (1 ώρα)**

Σε ομάδες των 2-3 ατόμων γίνεται κριτική ακρόαση podcast από την πλατφόρμα European School Radio και καταγραφή των παρατηρήσεων σύμφωνα με τις ερωτήσεις που παρατίθενται:



- ποια είναι τα μέρη που αποτελείται;
- ποια ήταν τα στοιχεία που μου άρεσαν ή μου τράβηξαν το ενδιαφέρον;
- τι δεν μου άρεσε και θα προσπαθήσω να αποφύγω στο podcast που θα δημιουργήσει η ομάδα μου;

Αν είναι τεχνικά δυνατόν, η κάθε ομάδα μπορεί να ακούσει διαφορετικό podcast από τις άλλες. Διαφορετικά ακούει όλη η τάξη το ίδιο podcast και μετά εργάζεται για την απάντηση των ερωτήσεων στην ομάδα της.

#### **Φύλλο εργασίας 4: Παραγωγή σεναρίου (2 ώρες)**

Τα παιδιά καλούνται να συνθέσουν, σε μικροομάδες, ένα σενάριο, μια μικρή ιστορία μετανάστευσης με βάση τις συνεντεύξεις που έχουν πάρει από τους συμμαθητές τους. Βοηθητικό μπορεί να είναι το παρακάτω υλικό:

##### **1. Δραστηριότητα "Εμπνευστείτε από τις Ιστορίες":**

- Με βάση τις συνεντεύξεις που πήρατε και τις ιστορίες που ακούσατε, ποια στοιχεία θα θέλατε να συμπεριλάβετε στο σενάριο;

##### **2. Δραστηριότητα "Ανάλυση των Αναγκών και των Συναισθημάτων":**

- Προβληματιστείτε μαζί με τους συμμαθητές σας για τις ανάγκες και τα συναισθήματα που μπορεί να έχουν τα παιδιά Ελλήνων μεταναστών στη Γερμανία.

##### **3. Δραστηριότητα "Δημιουργία Χαρακτήρων":**

- Μπορείτε αν θέλετε να δημιουργήσετε χαρακτήρες μεταναστών για το σενάριο, δηλαδή να μιλάνε κάποιοι ήρωες και να διηγούνται την ιστορία τους.
- Ποια θα είναι τα ονόματα, η ηλικία και οι ιδιαίτερες εμπειρίες κάθε χαρακτήρα;
- Πώς θα ήταν μια μέρα στο σχολείο, στη γειτονιά στην πόλη από την άποψη διαφορετικών παιδιών μεταναστών; Τι υπάρχει στην καθημερινότητα που τους αρέσει τι υπάρχει που τους προβληματίζει και τους κάνει να αισθάνονται άσχημα ή ξένοι;

##### **4. Δραστηριότητα "Δοκιμή Σεναρίου":**

- Μετά τη συλλογή ιδεών τα παιδιά συντάσσουν το σενάριο.
- Επιλογή μουσικής και ήχων για την εκπομπή.

#### **Φύλλο εργασίας 5: Δημιουργία αφίσας της εκπομπής και διαφημιστικού σποτ (2 - 3 ώρες)**

Σύμφωνα με τον οδηγό συμμετοχής του European School Radio του Πρώτου μαθητικού ραδιοφώνου, η μαθητική ραδιοφωνική ομάδα επιλέγει το όνομά της, φιλοτεχνεί την αφίσα που θα συνοδεύει την εκπομπή της στο διαδικτυακό ραδιόφωνο και συνθέτει ένα σποτάκι 30'' που θα τη διαφημίζει στο μαθητικό ραδιοφωνικό σταθμό.

Στο σημείο αυτό επιλέγουμε να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία Τεχνητής νοημοσύνης **Bing image**





**creator** (δημιουργία εικόνων από κείμενο) και **AIVA** δημιουργία μουσικής (με τις επιλογές Style και Influence)

1. Δημιουργία ψηφιακής αφίσας (1 ώρα).

Οι μαθητές/τριες, χωρισμένοι σε ομάδες 2 – 4 ατόμων, μεταβαίνουν στην ιστοσελίδα [Πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας στο Bing](#) και συνδέονται είτε με δικό τους λογαριασμό αν διαθέτουν είτε με λογαριασμό που δημιουργούμε εμείς για εκείνους.

Στη συνέχεια μεταβαίνουν στη διεπαφή δημιουργίας εικόνας από κείμενο, πληκτρολογούν το κείμενο που επιθυμούν και δημιουργούν την αφίσα της εκπομπής τους. Μπορούν να κάνουν όσες δοκιμές θέλουν μέχρι να επιτύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Παρουσιάζουν την αφίσα τους στην ολομέλεια της τάξης και στη συνέχεια οι μαθητές/τριες ψηφίζουν - επιλέγουν ποια θεωρούν καλύτερη για να συνοδεύει την εκπομπή τους

2. Δημιουργία διαφημιστικού -προωθητικού σποτ της εκπομπής (1 – 2 ώρες)

Η κάθε ομάδα δημιουργεί το κείμενο που θεωρεί ότι θα προωθήσει καλύτερα την εκπομπή που θα δημιουργήσουν. Στο σποτάκι αυτό:

- πρέπει να περιλαμβάνονται το όνομα της ομάδας, η τάξη και το σχολείο
- πρέπει να περιλαμβάνονται ο σκοπός ή/και το περιεχόμενο της εκπομπής ή του κύκλου των εκπομπών που θα δημιουργήσει η ομάδα
- καλό είναι το κείμενο να προσελκύει το ενδιαφέρον του ακροατή είτε με χιούμορ είτε με θεατρικότητα είτε με άλλον τρόπο που θα επιλέξουν οι δημιουργοί
- πρέπει να συνοδεύεται από μουσική
- δεν πρέπει να ξεπερνάει τα 30''

Αφού οι μαθητές/τριες συντάξουν το κείμενο τους, καλούνται να συνθέσουν ένα jingle, δηλαδή ένα μικρό μουσικό μοτίφ, για να το συνοδεύσει (ως χαλί).

Σε υπολογιστές, στους οποίους έχουμε κατεβάσει την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης AIVA οι ομάδες πειραματίζονται στη δημιουργία μουσικής με την επιλογή Style και Influence.

- Αρχικά παρακολουθούν τα σχετικά βίντεο εκμάθησης στο Youtube <https://youtu.be/jmanl4CS4LM?si=k-wpmtxyScZVxuUw> (Style) & <https://youtu.be/p7ZOsjWo0Bo?si=uVzooOq-l6LuFdiF> (Influence) και στη συνέχεια πειραματίζονται δημιουργώντας τα δικά τους κομμάτια.
- Επιλέγουν ένα που θεωρούν καλύτερο και στη συνέχεια με τη χρήση της εφαρμογής Audacity ηχογραφούν το κείμενο τους και το ντύνουν με τη μουσική που έφτιαξαν.
- Η κάθε ομάδα παρουσιάζει το σποτάκι της στην ολομέλεια της τάξης και όλοι μαζί ψηφίζουν – αποφασίζουν ποιο σποτάκι θα διαφημίσει την εκπομπή τους στην πλατφόρμα του μαθητικού ραδιοφώνου.



### Φύλλο εργασίας 6: Ηχογράφιση podcast και ανάρτησή του στο European School Radio (3-4 ώρες)

- Ηχογράφιση της ραδιοφωνικής εκπομπής ή podcast: Με τη χρήση της εφαρμογής Audacity οι μαθητές/μαθήτριες που έχει επιλέξει η τάξη να εκφωνήσουν τα κείμενα που συνέγραψαν, απαγγέλουν ή με θεατρικό τρόπο, δηλαδή υποδυόμενοι ρόλους, διαβάζουν τα κείμενα στο μικρόφωνο.
- Ακολουθεί επεξεργασία της ηχογράφησης (διαγραφή λαθών κλπ) με την ίδια εφαρμογή επεξεργασίας ήχου και γίνεται εισαγωγή της μουσικής ή/και των ήχων, που έχει αποφασιστεί να ακούγονται ενδιάμεσα της αφήγησης ή ως χαλί. Η μουσική μπορεί να είναι είτε δημιουργίες των μαθητών/τριών με την εφαρμογή AIVA είτε αυθεντικά τραγούδια καλλιτεχνών (συγκεκριμένη ραδιοφωνική πλατφόρμα λόγω του εκπαιδευτικού της σκοπού έχει εξασφαλίσει τα νομικώς απαιτούμενα για την χρήση μουσικής οποιουδήποτε καλλιτέχνη χωρίς να εγείρονται ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας)
- Ακρόαση της εκπομπής στην τάξη και τελικές διορθώσεις.
- Ανάρτηση της εκπομπής στην πλατφόρμα του European School Radio του πρώτου μαθητικού ραδιοφώνου
- Δημιουργία ψηφιακής ανακοίνωσης (blog post) για την προώθηση της εκπομπής και την ενημέρωση του κοινού με την χρήση της αφίσας και του spot που δημιουργήθηκαν με το προηγούμενο φύλλο εργασίας.

### Φύλλο αξιολόγησης (1 ώρα)

Για την αξιολόγηση του σεναρίου επιλέγεται η αυτοαξιολόγηση (ατόμου αλλά και ομάδας). Οι μαθητές μπορούν να αξιολογήσουν τον εαυτό τους σε κάθε κατηγορία με βάση μια κλίμακα από 1 (καθόλου ικανοποιητικό) έως 5 (πολύ ικανοποιητικό). Αυτό θα τους βοηθήσει να αναγνωρίσουν τις δυνατότητές τους και τις περιοχές που χρειάζονται βελτίωση.

Παρακάτω παρέχεται μια ρουμπρίκα αυτοαξιολόγησης, η οποία μπορεί να δημιουργηθεί με τη χρήση της εφαρμογής Google Forms και να συμπληρωθεί από τα παιδιά διαδικτυακά:

#### 1. Περιεχόμενο

Το podcast μου περιέχει σαφείς και συνεκτικές πληροφορίες για τη ζωή των παιδιών μεταναστών στη Γερμανία.

Έχω περιλάβει προσωπικές μου σκέψεις και απόψεις στο podcast.

#### 2. Δημιουργικότητα

Έχω χρησιμοποιήσει δημιουργικές ιδέες για να κάνω το podcast ενδιαφέρον και πρωτότυπο.

Έχω πειραματιστεί με διάφορες τεχνικές ήχου και επεξεργασίας για να βελτιώσω την ποιότητα του podcast.

#### 3. Συνεργασία



Έχω συνεργαστεί αποτελεσματικά με τους συμμαθητές μου κατά τη δημιουργία του podcast.

Έχω σεβαστεί τις ιδέες και τις απόψεις των συμμαθητών μου και έχω συμβάλει θετικά στην ομαδική εργασία.

#### 4. Παρουσίαση

Το podcast μου είναι καλά οργανωμένο και ευχάριστο στην ακρόαση.

Έχω χρησιμοποιήσει καθαρή και σαφή γλώσσα και έχω προφέρει τις λέξεις με σαφήνεια και σωστή προφορά.

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

**Αναστασιάδης Π, Σαλούστρου Α & Κωτσιδης Κ. (2024):** Δημιουργία εικόνων από κείμενο με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης, Ε.Δι.Β.Ε.Α, Παν/μιο Κρήτης

**Αναστασιάδης Π, Σαλούστρου Α & Κωτσιδης Κ. (2024):** Δημιουργία μουσικής με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης και του AIVA, Ε.Δι.Β.Ε.Α, Παν/μιο Κρήτης  
<https://youtu.be/jmanl4CS4LM?si=k-wpmtxyScZVxuUw> &  
<https://youtu.be/p7ZOsjWo0Bo?si=uVzooQq-l6LuFdiF> (ανακτημένα στις 14/9/2024)

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ** [http://ebooks.edu.gr/info/cps/2deppsaps\\_GlossasDimotikou.pdf](http://ebooks.edu.gr/info/cps/2deppsaps_GlossasDimotikou.pdf)

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ**  
[http://ebooks.edu.gr/info/cps/12deppsaps\\_mel\\_per.pdf](http://ebooks.edu.gr/info/cps/12deppsaps_mel_per.pdf)

**ΙΕΠ:** Εργαστήρια Δεξιότητων 21+ <https://iep.edu.gr/el/psifiako-apothesis/skill-labs>

**Πλατφόρμα European School Radio:** Ακρόαση και ανάρτηση podcast  
<https://europeanschoolradio.eu/>

**Πλατφόρμα European School Radio:** Οδηγός συμμετοχής  
<https://community.europeanschoolradio.eu/el/participationguide>

**Co-pilot εφαρμογή AI:** για το παρόν σενάριο έχει χρησιμοποιηθεί το συγκεκριμένο εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης, με κατάλληλες ερωτήσεις (prompts) και βελτιωτικές παρεμβάσεις από την πλευρά της γράφουσας.



## 5<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Η κυρά – Καλή και οι 12 μήνες

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Ελένη Μητσόβα

Ειδικότητα: Δασκάλα –ΠΕ70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Μαθηματικά

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: αντιστοιχισή μηνών με χρονική σειρά

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό: **ΝΑΙ**

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

#### 1.5 Τάξη: Β' δημοτικού

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: εποχές, μήνες του χρόνου, αντιστοιχία μηνών με αριθμούς, ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε μήνα



### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός: Να εντοπίζουν οι μαθητές τις εναλλαγές του χρόνου και να μάθουν τους μήνες του χρόνου.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα: Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

#### **Επίπεδο Γνώσεων**

- Να λένε και να γράφουν σωστά τους μήνες του χρόνου και να τους αντιστοιχούν με τις εποχές και τους αριθμούς

#### **Επίπεδο Δεξιοτήτων**

- Να ψάξουν στο διαδίκτυο για το τραγούδι 12 μήνες αθλητές
- Να ταξινομήσουν με αριθμητική σειρά τους μήνες
- Να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους, στο λογισμικό Γλώσσας για τη Α-Β τάξη σε παροιμίες και πίνακες ζωγραφικής για τους μήνες καθώς και στο λογισμικό Hot potatoes σε ερωτήσεις σωστό λάθος, συμπλήρωσης

#### **Επίπεδο Στάσεων**

- Να εργαστούν ομαδικά και να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και άμιλλας
- Να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους με τη χρήση νέων τεχνολογιών

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών( )

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Σ. Αποτελεί θέμα υποενοτήτων 4 και 5 της Γλώσσας της Β' τάξης, α' τεύχος και οι στόχοι άπτονται πλήρως του αναλυτικού προγράμματος της Γλώσσας.

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση: ΝΑΙ



Καθοδηγούμενη Μάθηση: ΝΑΙ

Βιωματική Μάθηση: ΝΑΙ

Συνεργατική Μάθηση : ΝΑΙ

Άλλο:

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

#### **Εφαρμογές - Λογισμικά**

- Φυλλομετρητή - Μηχανών Αναζήτησης (π.χ. YouTube)
- Επεξεργασία κειμένων word
- Δημιουργίας παρουσιάσεων (π.χ. Power Point)
- Λογισμικό Γλώσσας για την Α' – Β' τάξη Δημοτικού
- Λογισμικό αξιολόγησης (π.χ. Hot potatoes)
- Chat gtp
- Εργαλεία δημιουργίας εικόνας με AI
  - Wordwall
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας
- Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

#### Εκπαιδευτικό Υλικό

- Το Α.Π.Σ
- Το βιβλίο μαθητή
- Το τετράδιο εργασιών του μαθητή
- Τα 4 φύλλα εργασίας

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι μαθητές είναι χωρισμένοι και εργάζονται ανά ομάδες των 2 ατόμων ή των 4 ατόμων στην αίθουσα των Υπολογιστών (ατομικά) και στη σχολική αίθουσα (ομαδικά).

- ✓ Την 1η διδακτική ώρα θα γίνει η ανάδειξη ιδεών και η σύνδεση αυτών με το νέο γνωστικό αντικείμενο
- ✓ Τη 2η διδακτική ώρα θα λάβει χώρα η παρουσίαση του νέου γνωστικού



αντικειμένου

- ✓ Την 3η διδακτική ώρα οι μαθητές σε ομάδες ή ατομικά θα εφαρμόσουν το νέο γνωστικό αντικείμενο στο λογισμικό της Γλώσσας για την Α' – Β' τάξη
- ✓ Την 4η διδακτική ώρα θα γίνει η ατομική αξιολόγηση των μαθητών με τη χρήση λογισμικού καθώς και συζήτηση του ποιήματος που φτιάχτηκε με τη βοήθεια του προγράμματος chat gtp.

Οι μαθητές θα εργαστούν τις 2 πρώτες ώρες στο εργαστήριο Πληροφορικής (ομαδικά) και τις άλλες 2 ώρες ατομικά στον υπολογιστή της σχολικής τάξης. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού θα είναι υποστηρικτικός και καθοδηγητικός ώστε όλοι οι μαθητές/τριες να επιτύχουν τους διδακτικούς στόχους του μαθήματος.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

### • 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Οι μαθητές βλέπουν την παρουσίαση για τις εποχές του χρόνου και στη συνέχεια παρακολουθούν το βίντεο «κύκλος των μηνών». Έτσι ξεκινάει μια συζήτηση στις ομάδες για τους μήνες και τις εποχές του έτους.

### • 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Οι μαθητές διαβάζουν το παραμύθι « η κυρά Καλή και οι 12 μήνες» και κατόπιν το διηγούνται στους συμμαθητές τους. Στη συνέχεια ανοίγουν το ποίημα που έγραψε το chat gtp. Οι μαθητές κατόπιν ανοίγουν το λογισμικό για τη Γλώσσα Α-Β' τάξη και στην ενότητα «Ο λύκος και οι 4 εποχές». Κάθε μαθητής ατομικά ανοίγει από την επιφάνεια εργασίας 2 αρχεία ηλεκτρονικής αξιολόγησης Hot potatoes και τα απαντά. Παράλληλα, οι μαθητές ανοίγουν το τετράδιο εργασιών τους να συμπληρώσουν τις αντίστοιχες ασκήσεις.

### • 3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Στο τέλος δίδεται το ποίημα που δημιουργήθηκε με τη βοήθεια του chat gtp και γίνεται μια συζήτηση με τους μαθητές της τάξης. Επιπρόσθετα, ακούνε τη σύνθεση που δημιουργήθηκε με





το εργαλείο δημιουργίας μουσικής με AI και γίνεται συζήτηση ώστε να εκφράσουν τις απόψεις τους.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### 1ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Επώνυμο: .....

Όνομα: .....

Τμήμα: .....

Ημερομηνία: .. / .. / 2024

Όνομασία ομάδας: .....

1ο Βήμα: Άνοιξε το αρχείο Powerpoint που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας με τίτλο: «Οι εποχές του χρόνου.pptx» και μελέτησε τις διαφάνειες.



2ο Βήμα: Δες στο youtube το βίντεο με τον κύκλο των μηνών.

<https://www.youtube.com/watch?v=ICkXfhjl2Ak>

3ο Βήμα: Παρατήρησε από το Βιβλίο Μαθητή στη σελίδα 44 - 45 τις συσκευασίες και τις ημερομηνίες που αναγράφονται καθώς και τον χάρτη που παρουσιάζει τον χρόνο.



4ο Βήμα: Άνοιξε το Τετράδιο Εργασιών στη σελίδα 27 – 28 και συμπλήρωσε με τα μέλη της



ομάδας σου τις ασκήσεις 3, 4 και 5.

## 2<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Επώνυμο:

Όνομα:

Τμήμα:

Ημερομηνία: .. / ... / 2024

Ονομασία ομάδας: .....

1ο Βήμα: Άνοιξε το Βιβλίο Μαθητή της Β' τάξης (α' τεύχος) στη σελίδα 46 – 47 και διάβασε το παραμύθι: «η Κυρά Καλή και οι 12 μήνες». Στη συνέχεια μπες στο youtube και δες το παραμύθι « η κυρά καλή και οι 12 μήνες». Διηγήσου την ιστορία με δικά σου λόγια στην υπόλοιπη ομάδα.



2ο Βήμα: Άνοιξε το λογισμικό για τη Γλώσσα Α'-Β' τάξη και πήγαινε στην ενότητα « Ο λύκος και οι 4 εποχές». Από την εποχή του χειμώνα διάλεξε τη δραστηριότητα με τις παροιμίες. Στη συνέχεια πήγαινε στην εποχή της άνοιξης και κάνε την δραστηριότητα με τους πίνακες. Κάνε το ίδιο και για το φθινόπωρο με τη δραστηριότητα για τους πίνακες.



3<sup>ο</sup> βήμα: Μπες στο wordwall και παίξε διαδραστικά παιχνίδια :α) τοποθέτησε σε σειρά τους μήνες και β) quiz για τους μήνες και τις εποχές.

<https://wordwall.net/el/resource/13139442/%CE%BC%CE%AE%CE%BD%CE%B5%CF%82>

<https://wordwall.net/el/resource/3047394/%CE%BC%CE%AE%CE%BD%CE%B5%CF%82>

### 3<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Επώνυμο: .....

Όνομα: .....

Τμήμα: .....

Ημερομηνία: .../... /2024

Ονομασία ομάδας: .....

1ο Βήμα: Μελέτησε την εικόνα που έχει δημιουργηθεί με το εργαλείο εικόνας AI και διάβασε το ποίημα του γέρο- χρόνου.



2ο Βήμα: Άνοιξε το Τετράδιο Εργασιών Β΄ τάξης (α΄ τεύχος) στη σελίδα 26, άκουσε το τραγούδι



και συμπλήρωσε τα λόγια του τραγουδιού που άκουσες.



3<sup>ο</sup> Βήμα: Μπες στην εφαρμογή που δημιουργήθηκε με το εργαλείο δημιουργίας κουίζ με AI και κάνε τις δραστηριότητες που έχουν σχέση με τη γλώσσα.

<https://quizizz.com/admin/quiz/5ea70f700b95a1001bca08e6/%CE%BF%CF%81%CE%B8%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B9%CE%B1-%CE%B2-%CF%84%CE%B1%CE%BE%CE%B7-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85>

### 4<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Επώνυμο: .....

Όνομα: .....

Τμήμα: .....

Ημερομηνία: ../... /2024

Ονομασία ομάδας: .....

1<sup>ο</sup> Βήμα: Άνοιξε το λογισμικό Hot potatoes με την ονομασία Μήνες και λύσε την άσκηση Σωστό – Λάθος.



2<sup>ο</sup> Βήμα: 3<sup>ο</sup> Βήμα: Με τη βοήθεια του Chat gtp (εργαλείο AI) δημιουργήθηκε το ακόλουθο ποίημα. Διαβάστε το και βρείτε τα χαρακτηριστικά που ταιριάζουν στον κάθε μήνα του χρόνου.





3<sup>ο</sup> Βήμα: Μπείτε στην εφαρμογή quizizz και μάντεψε ποιος μήνας μιλάει.

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fb62857f8a9d8001bd845b1/%CE%BC%CE%AC%CE%BD%CF%84%CE%B5%CF%88%CE%B5-%CF%80%CE%BF%CE%B9%CE%BF%CF%82-%CE%BC%CE%AE%CE%BD%CE%B1%CF%82-%CE%BC%CE%B9%CE%BB%CE%AC%CE%B5%CE%B9>

4<sup>ο</sup> Βήμα: Ακούστε τη μελωδία 12 μήνες. Πείτε λίγα λόγια για τα συναισθήματα που νιώσατε και κάντε μια δική σας δημιουργία στη ζωγραφική.



### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Βιβλίο δασκάλου για τη Γλώσσα Β' Δημοτικού
- Βιβλίο μαθητή και τετράδιο εργασιών για τη Β' Δημοτικού
- Υλικό σημειώσεων 'Κατηγορίες Λογισμικών ή Συστημάτων' Ν.Μπαλκίτζα, Γ, Σκουντζής
- Λογισμικό Γλώσσας Α' – Β' τάξης
- Εργαλεία- εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης AI

*Η ένταξη όλων των μαθητών στη σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα είναι υποχρέωσή μας . Κανένας/ Καμιά μαθητής/τρια δεν θα πρέπει να βρίσκεται στο περιθώριο και όλοι πρέπει να βοηθήσουμε προς αυτή την κατεύθυνση. Η ένταξη όλων ανεξαιρέτως των μαθητών είναι μια δύσκολη διαδικασία που απαιτεί χρόνο και τη συνεργασία όλων των φορέων. Τα τελευταία χρόνια η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Πρέπει όλοι να ασχοληθούμε με τα εργαλεία AI ώστε το μάθημα μας να γίνει ελκυστικό στους μαθητές.*



## 6<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1. Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Πάουλ Κλέε, ο ζωγράφος των παιδιών»

#### 1.2. Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Πολυχρόνου Ζωή

Ειδικότητα: Εκπαιδευτικός ΠΕ70-Διευθύντρια 26<sup>ου</sup> Δημοτικού Σχολείου Χαλκίδας

#### 1.3. Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο/Διαθεματική Προσέγγιση: Εικαστικά, Θεατρική Αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά, ΤΠΕ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: «*Παιδιά και ζωγράφοι δημιουργούν με γραμμές*».

#### 1.4. Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

#### 1.5. Τάξη: Β' Τάξη

1.6. Εκτιμώμενη διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες



**1.7. Λέξεις Κλειδιά:** Πάουλ Κλέε, μοντέλο Perkins, 26ο Δημοτικό Σχολείο Χαλκίδας

### **1.8. Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

#### **Γενικός Σκοπός:**

Σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το έργο του Ελβετού ζωγράφου Πάουλ Κλέε, να εξοικειωθούν με την κριτική παρατήρηση και επεξεργασία έργων τέχνης, να ενδυναμώσουν τη στοχαστική τους ικανότητα, να βιώσουν την αισθητική εμπειρία από τη μικρή τους ηλικία, να καλλιεργήσουν ψηφιακές δεξιότητες μέσα από ψηφιακά εργαλεία WEB. 2.0. και ψηφιακά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

#### **Επίπεδο Γνώσεων:**

- Να γνωρίσουν τα βασικά είδη των γραμμών και να δημιουργήσουν με αυτές.
- Να γνωρίσουν έργα τέχνης του Κλέε, όπου κυριαρχούν γραμμές.
- Να περιγράψουν τις γραμμές χρησιμοποιώντας τους σωστούς όρους (ευθεία, καμπύλη, τεθλασμένη, κυματοειδής, σπειροειδής).
- Να αναγνωρίσουν την παιδικότητα που διακρίνει τα έργα του Κλέε και να τα συγκρίνουν με τα δικά τους.

#### **Επίπεδο Δεξιοτήτων:**

- Να αναπτύξουν νοητικές και συναισθηματικές δεξιότητες μέσω της καλλιτεχνικής έκφρασης.
- Να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες μέσα από τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών WEB 2.0.
- Να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες μέσα από τη χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης.

#### **Επίπεδο Στάσεων:**

- Να καλλιεργήσουν κριτική σκέψη, στοχαστική ικανότητα, αισθητηριακή αντίληψη μέσα από την επεξεργασία έργων τέχνης του Πάουλ Κλέε.
- Να εμπνευστούν και να δημιουργήσουν ατομικά έργα τέχνης.

### **1.9. Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Γλώσσα, Μαθηματικά, Θεατρική Αγωγή, Εικαστικά, ΤΠΕ

### **1.10. Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση







Άλλο: Στο συγκεκριμένο σενάριο υλοποιείται το μοντέλο του David Perkins (4 φάσεις: ανοικτή-αυθόρμητη παρατήρηση, συστηματική παρατήρηση, κριτική παρατήρηση-ερμηνεία, ανασκόπηση διαδικασίας-ολιστική προσέγγιση). Οι τεχνικές που εφαρμόζονται είναι: ο καταγισμός ιδεών, η παρατήρηση, η συζήτηση, η εργασία σε ομάδες, η δραματοποίηση.

### 1.11. Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές-Λογισμικά

<https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10683> «Καλλιτέχνες δημιουργούν με γραμμές»

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=38a95ce25bab>

«Ηρωικά τριαντάφυλλα», 1938

<https://learningapps.org/view25605771> «Γνωριμία με τη ζωγραφική του Πάουλ Κλέε»

<https://learningapps.org/view25607668> «Πάουλ Κλέε, ο ζωγράφος των παιδιών»

<https://learningapps.org/view33867147> «Οι γραμμές του Πάουλ Κλέε»

<https://wordwall.net/resource/14395297> «Πάουλ Κλέε, ο ζωγράφος των παιδιών»

[https://sketch.metademolab.com/share/fd97e505c6c24015801ad2ad14d6def6/hip\\_hop\\_dancing](https://sketch.metademolab.com/share/fd97e505c6c24015801ad2ad14d6def6/hip_hop_dancing)

«Ανθρώπινη φιγούρα» με τις γραμμές του Πάουλ Κλέε

<https://www.bing.com/images/create/mceacce3ceb9cf83cf83ceb5cf82-cf84cebfcf85-ceb4ceaccf83cebfcf85cf82/1-661998846c03495196175eab5c6e25df?id=9KJlq8JypYjRt7MgcJt9PA%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&thld=OIG3.zp4IFCfFazf07aPP7VAAt&FORM=GCRIDP&mode=overlay> «Μάγισσες του δάσους» Δημιουργία εικόνας με αφορμή τον τίτλο έργου του Πάουλ Κλέε.

<https://www.bing.com/images/create/ce9bceb9cebceaccebdceb9-cebcecb5-ceb9cf83cf84ceb9cebfcf86cf8ccf81ceb1/1-661999322b84f1aafd27185723d6a30?id=a1Axo0eEiNhYxclyrw4faw%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&thld=OIG1.7.qkz23pgfGXhdO9UAg&FORM=GCRIDP&mode=overlay> «Λιμάνι με ιστιοφόρα» Δημιουργία εικόνας με αφορμή τον τίτλο έργου του Πάουλ Κλέε.

<https://suno.com/song/1ff80947-5432-4a02-9652-fc9c9e6fdb8b> Δημιουργία τραγουδιού με θέμα: «Ο Πάουλ Κλέε, ο ζωγράφος που ζωγράφιζε σαν παιδί».

<https://app.fliki.ai/files/661d78a21781fcc0db94b2b> Δημιουργία βίντεο με θέμα το έργο του Πάουλ Κλέε.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Η/Υ και προτζέκτορας

- Εκπαιδευτικό Υλικό

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1. Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Ο Ελβετός ζωγράφος Πάουλ Κλέε (1879-1940), ένας από τους πιο εφευρετικούς και παραγωγικούς καλλιτέχνες των αρχών του 20<sup>ου</sup> αιώνα, υπήρξε ζωγράφος, παιδαγωγός και χαράκτης. Με το έργο του στον χώρο της ζωγραφικής, επηρέασε τις καλλιτεχνικές τάσεις της μοντέρνας τέχνης, ενώ ήταν δάσκαλος στη σχολή Μπαουχάους (διάσημη καλλιτεχνική-αρχιτεκτονική σχολή). Πολλά από τα έργα του, 9.000 περίπου, φιλοξενούνται σήμερα στο Κέντρο Πάουλ Κλέε της Βέρνης.

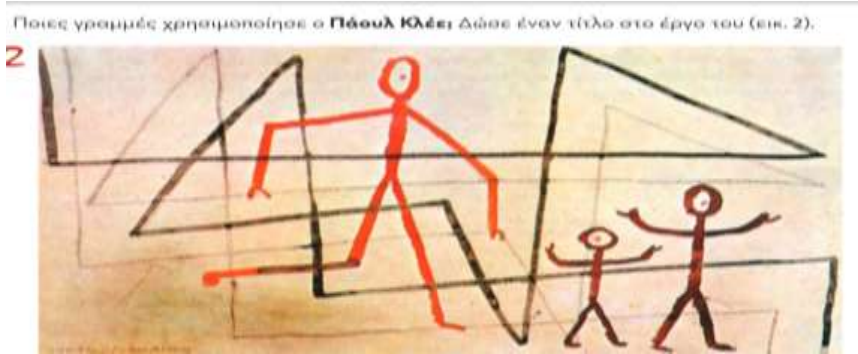
Ο Πάουλ Κλέε άρχιζε να σχεδιάζει και οι γραμμές γίνονταν σχήματα. Περιέγραφε τη ζωγραφική διαδικασία «σαν πηγαίνοντας τη γραμμή περίπατο». Στη συνέχεια, περνούσε σε χρώματα και σκιάς, πρόσθετε ή αφαιρούσε πράγματα, μέχρι να πετύχει την αίσθηση της ισορροπίας. Δε ζωγράφιζε τον κόσμο όπως είναι στην πραγματικότητα, αλλά όπως θα μπορούσε να είναι. Τα έργα του θυμίζουν μερικές φορές την παιδική τέχνη.

Με αφορμή την υποενότητα Α1. *Παντού γραμμές*, της διδακτικής ενότητας Α. «Μορφές από γραμμές, σχήματα και χρώματα», του μαθήματος των Εικαστικών Α' - Β' Δημοτικού, οι μαθητές/τριες της Β' τάξης του 26<sup>ου</sup> Δημοτικού Σχολείου Χαλκίδας θέλησαν να περπατήσουν στα μονοπάτια της τέχνης, συντροφιά με τον Ελβετό ζωγράφο Πάουλ Κλέε και να γνωρίσουν τη ζωή και το έργο του.

Η μεθοδολογία που εφαρμόζεται είναι το μοντέλο του David Perkins (4 φάσεις). Οι τεχνικές που εφαρμόζονται είναι: ο καταγιγισμός ιδεών, η παρατήρηση, η συζήτηση, η εργασία σε ομάδες, η δραματοποίηση.

Η αξιολόγηση περιλαμβάνει τη διαγνωστική, τη διαμορφωτική και την τελική αξιολόγηση-αυτοαξιολόγηση-ετεροαξιολόγηση.

### 2.2. Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου



Πάουλ Κλέε, «Επιτέλους, η έξοδος βρέθηκε!!», Μολύβι και ακουαρέλα, 1935.

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Οι μαθητές/τριες παρατηρούν προσεχτικά τον πίνακα του Πάουλ Κλέε «Επιτέλους, η έξοδος βρέθηκε!!», 1935 στο βιβλίο των Εικαστικών Α' - Β' Δημοτικού και τους ρωτάμε αν έχουν ξαναδεί αυτόν τον πίνακα. Οι μαθητές/τριες απαντούν ότι δεν τον έχουν ξαναδεί αλλά ότι κάτι παρόμοιο έχουν δημιουργήσει και οι ίδιοι/ες με τη χρήση γραμμών. Στη συνέχεια μέσα από καταγιγισμό ιδεών υποθέτουν τι αναπαριστάνει ο



πίνακας.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Παρουσιάζουμε με το λογισμικό Power Point κι άλλα έργα του Πάουλ Κλέε. Παρακολουθούν κι ένα βίντεο

<https://www.youtube.com/watch?v=VqlsrOXDKI8>.

Γίνεται ανάλυση του έργου σύμφωνα με τα τέσσερα στάδια του David Perkins. Ακολουθούν σε κάθε στάδιο οι παρακάτω ερωτήσεις:

1<sup>ο</sup> στάδιο: Ανοιχτή- αυθόρμητη παρατήρηση:

- ο Τι βλέπετε στον πίνακα;
- ο Ποιες απορίες, ερωτήματα έχετε σχετικά με αυτό που βλέπετε;
- ο Υπάρχουν ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά στο έργο; (γραμμές, σχήματα, χρώματα)
- ο Ποια συναισθήματα σας προκαλεί;
- ο Σας θυμίζει κάτι ο συγκεκριμένος πίνακας;

2<sup>ο</sup> στάδιο: Συστηματική παρατήρηση:

- ο Ποια χρώματα κυριαρχούν στον πίνακα;
- ο Ποια σχήματα διακρίνετε;
- ο Ποιο στοιχείο προβάλλεται έντονα;
- ο Από πού μπορεί να εμπνεύστηκε ο καλλιτέχνης;
- ο Τι άλλο τίτλο, θα μπορούσε να έχει το έργο;

3<sup>ο</sup> στάδιο: Κριτική παρατήρηση-ερμηνεία:

Οι μαθητές/τριες συγκρίνουν το έργο με άλλα έργα του ίδιου καλλιτέχνη, εντοπίζουν τα σύμβολα ή τα μηνύματα που αποπνέει το έργο, δίνουν απαντήσεις σε απορίες-ερωτήματα, καταθέτουν την άποψή τους και διατυπώνουν συμπεράσματα.

4<sup>ο</sup> στάδιο: Ανασκόπηση διαδικασίας-ολιστική προσέγγιση:

Οι μαθητές/τριες λαμβάνοντας υπόψη τα όσα έχουν προηγηθεί στις προηγούμενες φάσεις, δίνουν τη δική τους ερμηνεία, δημιουργούν μια ιστορία και τη δραματοποιούν (Perkins, 1994).

Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε οχτώ (8) ομάδες των δύο (2) ατόμων και κάθε μία ομάδα εργάζεται σε ένα Φύλλο Εργασίας. Παρουσιάζουν τα αποτελέσματα των εργασιών τους στις άλλες ομάδες.

Με βάση τους πίνακες των Φύλλων Εργασίας, δημιουργούν μία ιστορία και τη δραματοποιούν.

Παρακολουθούν το βίντεο <https://www.youtube.com/watch?v=RDaSrCucMCw> «Πάουλ Κλέε (Τέχνη με τη Μάτι και τον Ντάντα)».

Οι μαθητές/τριες δημιουργούν ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια WEB 2.0., καθώς και ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια με εργαλεία της Τεχνητής Νοημοσύνης.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/μαθητριών**

Με την (αρχική) *διαγνωστική αξιολόγηση* αξιολογείται η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών/τριών σχετικά με το θέμα.

Η *διαμορφωτική αξιολόγηση* διεξάγεται κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, όπου αξιολογείται η κριτική παρατήρηση, η συμμετοχή, το ενδιαφέρον, η πρωτοβουλία, η συνεργασία των μαθητών/τριών μέσα στις ομάδες.

Η *τελική αξιολόγηση* διενεργείται με συζήτηση (τι άρεσε, τι δεν άρεσε στους/στις μαθητές/τριες)



αυτοαξιολόγηση και ετεροαξιολόγηση μεταξύ των ομάδων εργασίας.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

##### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1



«Κόκκινο γιλέκο», 1938

Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-klee>

- Τι βλέπετε στον πίνακα;
- Ποια είδη γραμμών παρατηρείτε;
- Ποια είναι τα χρώματα;
- Μπορείτε να ανακαλύψετε ανθρώπινες μορφές;
- Τι συναισθήματα σας προκαλεί;
- Πώς συνδέεται ο τίτλος με την εικόνα;

##### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2



«Πάρκο Μπέι Λου», 1938

Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-klee>

- Τι παρατηρείτε στον πίνακα;
- Ποια είναι τα είδη των γραμμών που διακρίνετε;
- Ποια χρώματα χρησιμοποίησε ο καλλιτέχνης;
- Ποια στοιχεία του πάρκου αναγνωρίζετε;
- Ποια είναι τα συναισθήματά σας;
- Ποιον άλλο τίτλο θα δίνετε στον πίνακα;

##### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3



«Ηρωικά τριαντάφυλλα», 1938

Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-quee>

- Τι βλέπετε στον πίνακα;
- Ποια είδη γραμμών παρατηρείτε;
- Ποια χρώματα κυριαρχούν;
- Πώς νιώθετε, όταν τον παρατηρείτε;
- Γιατί πιστεύετε ότι ο καλλιτέχνης έχει δώσει αυτόν τον τίτλο;
- Ποιον άλλο τίτλο θα δίνετε;

#### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4



«Το Βάζο», 1938

Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-quee>

- Ποιος είναι ο τίτλος του πίνακα;
- Πώς βλέπετε το αντικείμενο που απεικονίζει;
- Ποια είδη γραμμών βλέπετε;
- Αναγνωρίζετε κάποια στοιχεία (γράμματα, σχήματα κ.λ.π.);
- Ποια είναι τα χρώματα του πίνακα;
- Γιατί πιστεύετε ότι δημιούργησε ο καλλιτέχνης αυτόν τον πίνακα;

#### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5



«Παιδί και θεία», 1940



Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-quee>

- Τι παρατηρείτε στον πίνακα;
- Αναγνωρίζετε κάποιες μορφές;
- Ποια είδη γραμμών βλέπετε;
- Τι πιστεύετε ότι θα έλεγαν τα πρόσωπα, αν μιλούσαν;
- Τι συναισθήματα σας προκαλεί ο πίνακας;
- Ποια χρώματα κυριαρχούν;

#### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6



«Μάγισσες του δάσους», 1938

Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-quee>

- Τι βλέπετε στον πίνακα;
- Αναγνωρίζετε κάποιες μορφές;
- Τι συναισθήματα σας προκαλούν;
- Πώς συνδέεται ο τίτλος του πίνακα με τα πρόσωπα που απεικονίζει;
- Ποια χρώματα κυριαρχούν;
- Ποιον άλλο τίτλο θα δίνατε στο έργο;

#### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 7



«Λιμάνι με ιστιοφόρα», 1937

Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-quee>

- Τι παρατηρείτε στον πίνακα;
- Ποια είδη γραμμών αναγνωρίζετε;
- Με βάση τον τίτλο του πίνακα, ποια στοιχεία αναγνωρίζετε;
- Ποια είναι τα χρώματα του πίνακα;
- Εντοπίζετε κάποια ανθρώπινη μορφή στο έργο;
- Τι σας εντυπωσιάζει περισσότερο στον πίνακα;





## ΦΥΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 8



«Βάρκες στον κατακλυσμό», 1937

Ανακτήθηκε από: <https://www.wikiart.org/en/paul-quee>

- Τι βλέπετε στον πίνακα;
- Ποιο χρώμα κυριαρχεί;
- Με βάση τον τίτλο του πίνακα, ποιο στοιχείο της φύσης απεικονίζεται έντονα;
- Υπάρχει το ανθρώπινο στοιχείο;
- Ποια είδη γραμμών εντοπίζετε;
- Τι νιώθετε, όταν παρατηρείτε τον πίνακα;

### 3.2. Βιβλιογραφία-Πηγές

Ζωγράφος Θ., Μπέσσας Δ. & Μπέσσα, Ε. (2011). *Εικαστικά Α΄-Β΄ Δημοτικού*. Βιβλίο Δασκάλου. Αθήνα: ΙΤΥΕ Διόφαντος.

Perkins, D. (1994). *The Intelligent Eyes: Learning to Think by Looking at art*. Los Angeles: The Getty Education Institute for the Arts.

<https://artclassproject.com/%CF%80%CE%AC%CE%BF%CF%85%CE%BB-%CE%BA%CE%BB%CE%AD%CE%B5/> Art Class Project Education Creativity Πάουλ Κλέε.

<https://www.bulbapp.com/u/γνωριμια-με-το-ζωγραφο-παουλ-κλεε-paul-quee> «Γνωριμία με τον ζωγράφο Πάουλ Κλέε».

<https://www.wikiart.org/en/paul-quee> Visual Art Encyclopedia «Πάουλ Κλέε».

<https://users.sch.gr/fchryso/wordpress/paul-quee-%cf%80%ce%bf%ce%bb-%ce%ba%ce%bb%ce%ad%ce%b5> Galley At School Μία συλλογή για την τέχνη στην εκπαίδευση «Πάουλ Κλέε».





## 7<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Εξερεύνηση των Χρωμάτων στα Αγγλικά

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Γεωργία Κοκκίνου  
Ειδικότητα ΠΕ06 Αγγλικής Γλώσσας

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση Αγγλικά, Εικαστικά:

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου): ...Λεξιλόγιο

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό: ΝΑΙ

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη: Γ΄ταξη Δημοτικού

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

1.7 Λέξεις Κλειδιά: (red, blue, yellow, green, etc.).



## 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

*Γενικός Σκοπός:*

Κατανόηση των βασικών χρωμάτων στα Αγγλικά.

Ανάπτυξη λεξιλογίου που σχετίζεται με τα χρώματα.

Καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας μέσω παιχνιδιών και δραστηριοτήτων.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Οι μαθητές μπορούν να αναγνωρίζουν και να θυμούνται τις βασικές λέξεις στα Αγγλικά για τα χρώματα.

Οι μαθητές να κατανοούν τις βασικές έννοιες σχετικά με τα χρώματα και τη χρήση τους στη γλώσσα.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Οι μαθητές να αναγνωρίζουν, να ονομάζουν και να χρησιμοποιούν τα χρώματα σε γλωσσικές δραστηριότητες.

- Επίπεδο Στάσεων

Οι μαθητές έχουν αντιληφθεί τις πληροφορίες που παρουσιάστηκαν σχετικά με τα χρώματα. ... Οι μαθητές αντιδρούν στις ερωτήσεις και στις δραστηριότητες που σχετίζονται με τα χρώματα. ... Οι μαθητές αναγνωρίζουν τη σημασία της χρήσης των χρωμάτων στη γλώσσα και στην έκφρασή τους.

## 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)

Με το βιβλίο της Γ' τάξης Δημοτικού, του Ελληνικού Υπουργείου Παιδείας.

## 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση: Ναι

Καθοδηγούμενη Μάθηση: Ναι

Βιωματική Μάθηση: Ναι

Συνεργατική Μάθηση: Ναι

Άλλο: .....Καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της φαντασίας



### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)  
Εικόνας, Ήχου, Video
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)  
Tablet, Η/Υ
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία) το βιβλίο της Γ' τάξης Δημοτικού

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στόχοι:

Κατανόηση των βασικών χρωμάτων στα Αγγλικά.

Ανάπτυξη λεξιλογίου που σχετίζεται με τα χρώματα.

Καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας μέσω παιχνιδιών και δραστηριοτήτων.

**Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα**

**Πρώτο Μέρος:** Εισαγωγή (15 λεπτά)

Καλωσόρισμα και γρήγορη επισκόπηση των βασικών χρωμάτων στα Αγγλικά (red, blue, yellow, green, etc.).

Ερώτηση στους μαθητές: "Ποια χρώματα ξέρετε στα Αγγλικά;"

**Δεύτερο Μέρος:** Δραστηριότητα 1 - Παιχνίδι "Color Bingo" (20 λεπτά)

Κατασκευή καρτών με διάφορα χρώματα.

Διανομή καρτών στους μαθητές.

Κλήρωση χρωμάτων και οι μαθητές που έχουν το αντίστοιχο χρώμα στην κάρτα τους το επισημαίνουν.

Ερωτήσεις για κριτική σκέψη: "Ποιος έχει το κόκκινο; Γιατί νομίζετε ότι το κόκκινο είναι ένα



ωραίο χρώμα;"

### **Τρίτο Μέρος:** Δραστηριότητα 2 - Δημιουργική Ζωγραφική (20 λεπτά)

Παροχή υλικών ζωγραφικής (χαρτιά, πινέλα, χρώματα).

Οδηγίες για το να ζωγραφίσουν ένα τοπίο χρησιμοποιώντας όλα τα χρώματα που μάθαμε.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, ερωτήσεις όπως "Γιατί επιλέξατε αυτά τα χρώματα;" για προώθηση της κριτικής σκέψης.

### **Τέταρτο Μέρος:** Κλείσιμο και Ανταλλαγή Ιδεών (5 λεπτά)

Συζήτηση για τα έργα τέχνης που δημιούργησαν οι μαθητές.

Ανταλλαγή ιδεών σχετικά με τον τρόπο που χρησιμοποίησαν τα χρώματα για να εκφραστούν.

Ενθάρρυνση των μαθητών να μιλήσουν για το πώς νιώθουν όταν χρησιμοποιούν διάφορα χρώματα.

## **2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)**

### **• 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης(15 λεπτά)**

Εισαγωγή και Κουίζ: Ξεκινάμε με έναν κουίζ για τα βασικά χρώματα στα Αγγλικά που είχαν μάθει προηγουμένως.

Χρησιμοποιούμε αντικείμενα στην τάξη που έχουν διάφορα χρώματα και ρωτήστε τους μαθητές να πουν τα ονόματα των χρωμάτων.

Συζήτηση και Ερωτήσεις: Κάνουμε μια σύντομη συζήτηση για τη σημασία των χρωμάτων και πώς τα χρησιμοποιούμε για να εκφραστούμε. Κάνουμε ερωτήσεις που ενθαρρύνουν τη σκέψη, όπως "Ποια είναι τα αγαπημένα σας χρώματα και γιατί;" ... Ερώτηση στους μαθητές: "Ποια χρώματα ξέρετε στα Αγγλικά."

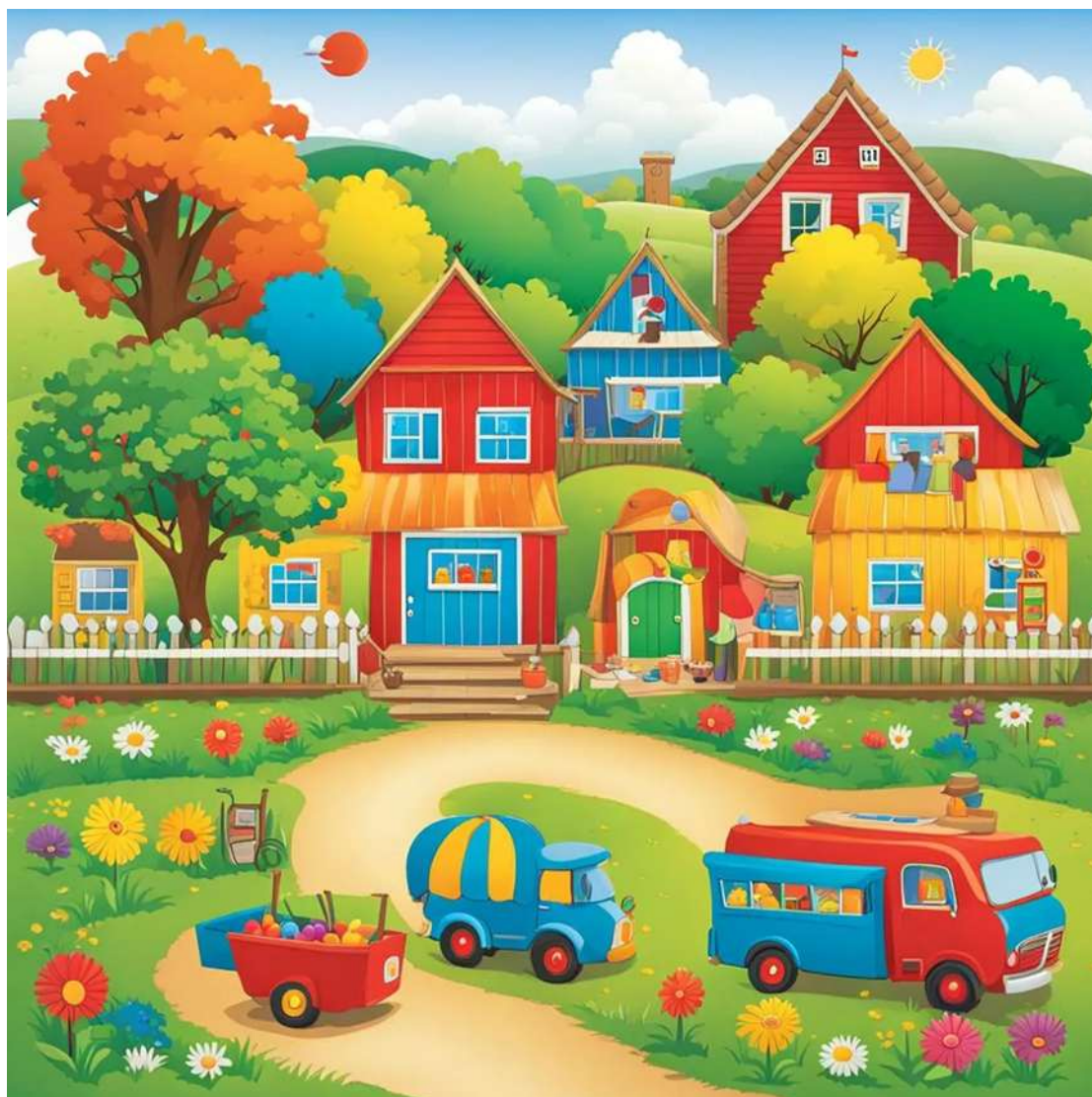
### **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου(30 λεπτά)**

Παιχνίδι "Color Match" / "Color Bingo": Οργανώνουμε ένα παιχνίδι όπου οι μαθητές πρέπει να συνδέσουν τα Αγγλικά ονόματα των χρωμάτων με τα αντίστοιχα χρώματα. Χρησιμοποιούμε εικόνες και κάρτες με χρώματα.

Εφαρμογή εικόνας: A picture to teach the colors in the English language to young



learners



<https://creator.nightcafe.studio/studio?open=creation&panelContext=%28jobId%3ACOV1Vazfy50XhOpSYfc7%29>

Ταυτόχρονα λειτουργούμε διαθεματικά, εμπλέκοντας και τη μουσική στο μάθημα μας, όπου οι ομάδες των μαθητών/τριών καλούνται να φτιάξουν ένα τραγούδι με τα αγαπημένα τους χρώματα, εμπνεόμενοι από την ακόλουθη μουσική υπόκρουση.

Εφαρμογές music <https://creators.aiva.ai/publicPlayer?c=65760cebb0439c69556bb133>

Τους δίνεται και ένα μοντέλο ως πχ. 'Red, yellow, blue, green, are the colors I usually see around me. Pink, grey, white, black, please stay back or follow me for more colors to play with', για να δημιουργήσουν κάτι ανάλογο της φαντασίας τους,

Δημιουργική Γραπτή Δραστηριότητα / Δημιουργική Ζωγραφική: Ζητούμε από τους μαθητές να



γράψουν μια σύντομη περιγραφή για ένα αγαπημένο τους αντικείμενο, χρησιμοποιώντας όσα περισσότερα χρώματα μπορούν, προβάλλοντας ταυτόχρονα και τις Εφαρμογές βίντεο από το <https://pictory.ai/>

[https://d3uryq9bhqb5qr.cloudfront.net/FreeTrial/Google\\_104340527931944751754/17218af5-53e3-4a4c-8f71-900090b4669c/VIDEO/Untitled.mp4](https://d3uryq9bhqb5qr.cloudfront.net/FreeTrial/Google_104340527931944751754/17218af5-53e3-4a4c-8f71-900090b4669c/VIDEO/Untitled.mp4)

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών(15 λεπτά)**

**Φύλλα Εργασίας:** Μοιράζουμε φύλλα εργασίας με ερωτήσεις που αξιολογούν την κατανόηση των χρωμάτων και την ικανότητα των μαθητών να τα χρησιμοποιήσουν σε προτάσεις.

**Συζήτηση Ομάδας:** Οργανώνουμε μια σύντομη συζήτηση ομάδας όπου οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν τις δημιουργίες τους και να σχολιάσουν τις επιλογές των χρωμάτων των συμμαθητών τους.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### **3.1 Φύλλα Εργασίας**

Φύλλα εργασίας με ερωτήσεις που αξιολογούν την κατανόηση των χρωμάτων και την ικανότητα των μαθητών να τα χρησιμοποιήσουν σε προτάσεις.

#### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

Εικονογραφημένα βιβλία για τα χρώματα στα Αγγλικά. Βιβλίο Αγγλικών Γ΄ Τάξης Δημοτικού του Υπουργείου Παιδείας.

Ηλεκτρονικοί πόροι και εκπαιδευτικά παιχνίδια σχετικά με τα χρώματα στην Αγγλική.

<https://creator.nightcafe.studio/>

<https://creators.aiva.ai/>

<https://pictory.ai/>









## 8<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

“Κοιτώντας τ’ άστρα”

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Γαβριήλ Κολιός

Ειδικότητα: Δάσκαλος ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Μαθηματικά, Ιστορία, Αστρονομία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου : Μονάδες μέτρησης, κλάσματα

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη: Γ΄ τάξη δημοτικού

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

4 διδακτικές ώρες



**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** Αστερισμοί, Ιστορία, Μαθηματικά, Αστρονομία

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Σκοπός του συγκεκριμένου σεναρίου είναι οι μαθητές να προσεγγίσουν βιωματικά, πολυαισθητηριακά μέσω του μαθήματος της ιστορίας ως μικροί αστρονόμοι την διδασκαλία των ενοτήτων των μαθηματικών που είναι σχετικές με την μέτρηση εκατοστών, χιλιοστών αλλά και κλασμάτων.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Να σχεδιάζουν γραμμές, σχήματα με τον χάρακα.

Να διακρίνουν τα τις μονάδες μέτρησης του μήκους.

Να εξηγούν τι είναι τα κλάσματα.

Να αναπαριστούν κλάσματα.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να δημιουργούν αστερισμούς.

Να ελέγχουν την ορθότητα πληροφοριών.

Να συνδέουν προϋπάρχουσες γνώσεις.

- Επίπεδο Στάσεων

Να αποδέχονται τις απόψεις των άλλων.

Να αντιπαραβάλλουν επιχειρήματα.

Να συμμετέχουν ενεργά.

Να κατασκευάζουν σχήματα με ακριβείς μετρήσεις.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Σύνδεση με το αναλυτικό πρόγραμμα της Γ΄ τάξης δημοτικού. Μαθηματικά και Ιστορία.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**



Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	<input type="checkbox"/>
Καθοδηγούμενη Μάθηση	<input type="checkbox"/>
Βιωματική Μάθηση	<input type="checkbox"/>
Συνεργατική Μάθηση	<input type="checkbox"/>
Άλλο:	
.....	
.....	

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά Canva  
Stellarium, chat gpt, padlet
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)  
Ηλεκτρονικός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας
- Εκπαιδευτικό Υλικό  
Βιβλίο και τετράδιο εργασιών Μαθηματικών και Ιστορίας Γ΄ δημοτικού.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 4 ατόμων καλούνται μέσω του μαθήματος της Ιστορίας να θυμηθούν τους αστερισμούς που σχετίζονται με τη μυθολογία (Λιοντάρι της Νεμέας, Ηρακλής, Κάβουρας, Χρυσόμαλλο δέρας κ.τ.λ) εν συνέχεια να αναζητήσουν πληροφορίες μέσω τεχνολογίας Τεχνητής Νοημοσύνης (ChatGPT) για τον κάθε αστερισμό. Στη συνέχεια αναζητούν με την βοήθεια του εκπαιδευτικού στο πρόγραμμα Stellarium διάφορους αστερισμούς. Έπειτα καλούνται να κατασκευάσουν τον αστερισμό που επέλεξαν με πλαστελίνες και οδοντογλυφίδες πάνω σε μαύρο χαρτόνι. Τέλος, με τη χρήση του Canva προσπαθήσουν να δημιουργήσουν εικόνα με AI (Τεχνητή Νοημοσύνη) που να απεικονίζει τον αστερισμό που έφτιαξαν προηγουμένως με οδοντογλυφίδες και πλαστελίνη.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης



Αφόρμηση αποτελεί η διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας της δεύτερης ενότητας “Το τέλος του Ηρακλή”. Η διερεύνηση της προϋπάρχουσας γνώσης θα γίνει μέσω ερωτήσεων στην ολομέλεια της τάξης και του φύλλου εργασίας (εικ. 1) για το κατά πόσο θυμούνται άλλους αστερισμούς που να σχετίζονται με την ελληνική μυθολογία.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Οι ομάδες των μαθητών κατόπιν μεταξύ τους συζήτησης επιλέγουν τον αστερισμό με τον οποίο θα ήθελαν να ασχοληθούν. Στη συνέχεια καλούνται να τον αναζητήσουν στην εφαρμογή Stellarium να μελετήσουν τον αριθμό των αστεριών αλλά και τις νοητές γραμμές που ενώνουν τα αστέρια (αριθμό, μέγεθος). Μοιράζεται φύλλο εργασίας (εικ. 2) όπου οι μαθητές καλούνται να μετρήσουν με χάρακα τις αποστάσεις μεταξύ των αστεριών των αστερισμών. Έπειτα αναζητούν πληροφορίες για τον κάθε αστερισμό στο ChatGPT και καταγράφουν όσες θεωρούν χρήσιμες. Ακολούθως, σε κάθε ομάδα δίνεται από ένα μαύρο χαρτόνι το οποίο καλούνται να μοιράσουν στα 4 χρησιμοποιώντας χάρακα για να μετρήσουν πόσο είναι το χαρτόνι, σε ποιο σημείο θα το κόψουν (μέτρηση σε εκατοστά, χιλιοστά, διδασκαλία κλασμάτων, τι μέρος του χαρτονιού θα πάρει ο καθένας, διδασκαλία  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{2}{4}=\frac{1}{2}$ , κτλ.). Μοιράζεται φύλλο εργασίας για κατανόηση των κλασμάτων (εικ. 3). Έπειτα κάθε μέλος της ομάδας με το  $\frac{1}{4}$  του χαρτονιού που έχει καλείται να σχηματίσει με πλαστελίνη, κόλλα και οδοντογλυφίδες τον αστερισμό που επέλεξε η ομάδα του (χωρισμός οδοντογλυφίδας σε ίσα μέρη όπου χρειάζεται για να αναπαριστά την απόσταση των αστεριών και καταγραφή του μέρους σε χαρτί). Με τον τρόπο αυτό μετράνε με χάρακα το μέγεθος της οδοντογλυφίδας και καλούνται να το χωρίσουν σε ίσα μέρη και να κρατήσουν π.χ το  $\frac{1}{3}$  ή το  $\frac{1}{4}$ . Τέλος, καλούνται με τη χρήση του Canva χρησιμοποιώντας την επιλογή κειμένου σε εικόνα AI (Τεχνητή Νοημοσύνη) να γράψουν το κατάλληλο κείμενο για να παράγουν εικόνα με τον αστερισμό που επέλεξαν να φτιάξουν στο χαρτόνι.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Η αξιολόγηση θα είναι βασισμένη στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες και την συζήτηση. Οι ίδιοι οι μαθητές θα αξιολογήσουν επίσης με τη χρήση σημειωμάτων post it για το αν τους άρεσε ή όχι το μάθημα και γιατί. Εναλλακτική επιλογή δημιουργία padlet με ερωτήσεις αξιολόγησης των δραστηριοτήτων του σεναρίου <https://padlet.com/GavKol/padlet-ik9kymerx7mfjq3h>.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 3.1 Φύλλα Εργασίας



Οι 4 πρώτες εικόνες δημιουργήθηκαν από τους μαθητές με την εφαρμογή Canva και απεικονίζουν τους αστερισμούς στον ουρανό. Οι τελευταίες αποτελούν δημιουργίες των μαθητών με οδοντογλυφίδες και πλαστελίνες.



εικόνα 1

εικόνα 2

εικόνα 3

Οι εικόνες στο πρώτο φύλλο εργασίας δημιουργήθηκαν με την εφαρμογή text to AI της εφαρμογής Canva.

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

[http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2170/Mathimatika\\_G-Dimotikou\\_html-empl/](http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2170/Mathimatika_G-Dimotikou_html-empl/)

[http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/1999/Istoria\\_G-Dimotikou\\_html-empl/](http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/1999/Istoria_G-Dimotikou_html-empl/)

<https://stellarium-web.org/>

<https://chat.openai.com/>

<https://el.padlet.com/account/setup>

[https://www.canva.com/el\\_gr/login/](https://www.canva.com/el_gr/login/)



## 9<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Σιτάρι, σιταράκι πώς γίνεσαι ψωμάκι;»

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Αλεξάνδρα Νικοπούλου

Ειδικότητα: Δασκάλα ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Γλώσσα , Μελέτη Περιβάλλοντος

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα):

Γλώσσα

Βιβλίο Μαθητή, Γ΄ Τεύχος, Ενότητα «Του κόσμου το ψωμί», σελ. 28-48

Μελέτη Περιβάλλοντος

Βιβλίο Μαθητή, Ενότητα 4, Φυτά και Ζώα του τόπου μας, σελ. 63 Άσκηση 4 και Αξίζει να διαβάσουμε

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Δημοτικό:

v

#### 1.5 Τάξη:

Γ΄ Δημοτικού





### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

90 Λεπτά

### 1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Σιτάρι, χωράφι, όργωμα, σπορά, θερισμός, αλώνισμα, μύλος, αλεύρι, ζύμμα, πλάσιμο, φούρνισμα

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

*Γενικός Σκοπός:*

Να γνωρίσουν οι μαθητές τις αγροτικές εργασίες και τους τρόπους παρασκευής ψωμιού

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να καταλάβουν τη διαδικασία παραγωγής του ψωμιού από το σιτάρι μέχρι το καρβέλι του ψωμιού
  - Να γνωρίσουν τις γεωργικές εργασίες που απαιτούνται για την καλλιέργεια των σιτηρών
  - Να εντοπίσουν στο χάρτη τους σιτοβολώνες της Ελλάδας

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να αναπτύξουν δεξιότητες αναζήτησης πληροφοριών και κριτικής σκέψης

- Επίπεδο Στάσεων

Να εξοικειωθούν με τη χρήση εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Γ' Τεύχος, Ενότητα «Του κόσμου το ψωμί»

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	v
Καθοδηγούμενη Μάθηση	v
Βιωματική Μάθηση	v
Συνεργατική Μάθηση	v



### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)
  - Youtube
  - Chatgpt
  - DALL-E
  - Google Earth
  - Canva AI
  - Synthesia
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)
  - Η/Υ
  - Βιντεοπροβολέας
  - Σύνδεση στο Διαδίκτυο
  - Χαρτί Α4, μολύβια, μαρκαδόρους
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)  
Βιβλίο Γλώσσας Γ' Δημοτικού, Γ' Τεύχος

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο έχει ως αντικείμενο την ενασχόληση των μαθητών με την εξελικτική πορεία του σιταριού από το χωράφι στο τραπέζι τους, ως ψωμί. Εστιάζει στις αγροτικές εργασίες που απαιτούνται, στις περιοχές που καλλιεργείται το σιτάρι καθώς και στην εμπλοκή άλλων επαγγελματιών μέχρι το τελικό προϊόν. Προσφέρει την ευκαιρία στα παιδιά, να εξερευνήσουν ένα καθημερινό θέμα, όπως είναι το ψωμί, να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά, ενώ παράλληλα εξοικειώνονται με την τεχνολογία και τις σύγχρονες εφαρμογές AI. Προϋποθέτει να διαθέτουν βασικές γνώσεις Η/Υ.

Οι δραστηριότητες στηρίζονται στον κοινωνικό εποικοδομισμό και στις κοινωνικοπολιτισμικές



θεωρίες μάθησης. Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως εμπυχωτής και διευκολυντής ενώ παράλληλα οι μαθητές κατέχουν ενεργό ρόλο στην όλη μαθησιακή διαδικασία, όπου συνεργαζόμενοι κατασκευάζουν τη νέα γνώση.

Η μέθοδος διδασκαλίας είναι μαθητοκεντρική και προωθείται ο διάλογος και η ανακαλυπτική μάθηση.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Για αφόρμηση ο Εκπαιδευτικός ανοίγει συζήτηση με τους μαθητές για το ψωμί και τη σημασία του στη διατροφή μας. Στη συνέχεια, τους προτρέπει να σκεφτούν και να συζητήσουν τι γνωρίζουν για το ψωμί, τα είδη του, πώς παρασκευάζεται και αν γνωρίζουν επαγγέλματα που σχετίζονται με το ψωμί.

**(10 λεπτά)**

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Κατόπιν ο Δάσκαλος παρουσιάζει ένα βίντεο μέσω **Youtube** ή εικόνες που να δείχνει την διαδικασία παραγωγής ψωμιού. **(10 λεπτά)**

Κατόπιν παροτρύνει τους μαθητές να χωριστούν σε ομάδες, όπου η κάθε ομάδα ασχολείται με το Φύλλο Εργασίας που της αντιστοιχεί.

Η ομάδα Α χρησιμοποιεί την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **Chatgpt**. Θέτει απευθείας ερωτήσεις και συλλέγει τις απαντήσεις που λαμβάνει.

Με την εφαρμογή **Google Earth** παρακινείται η ομάδα Β να κάνει μία εικονική περιήγηση σε χωράφια, σε μύλους και σε αρτοποιεία στην Ελλάδα και σε διάφορες άλλες χώρες, να εντοπίσει στον χάρτη της Ελλάδας, ποιες περιοχές αποτελούν σιτοβολώνες.

Επίσης η ομάδα Γ, αξιοποιώντας το Chatgpt ανακαλύπτει ποια επαγγέλματα σχετίζονται με τη διαδικασία παραγωγής ψωμιού.

Η ομάδα Δ, με την πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης **DALL-E**, ενθαρρύνεται να δημιουργήσει εικόνες που αφορούν τη διαδικασία παραγωγής άρτου. **(15 λεπτά)**

Όταν επιστρέψουν στην ολομέλεια, παρουσιάζουν τις πληροφορίες που συγκέντρωσαν, συζητούν τι



από όλα αυτά τους έκανε εντύπωση και τι έμαθαν από αυτήν τη δραστηριότητα. **(10 λεπτά)**

Με την εφαρμογή **Canva AI**, δημιουργούν αφίσα που σχετίζεται με το θέμα που επεξεργάστηκαν. **(15 λεπτά)**

Με το εργαλείο **Synthesia** δημιουργούν εκπαιδευτικό βίντεο με avatar AI, όπου παρουσιάζουν τη διαδικασία παραγωγής ψωμιού με αφήγηση που δημιουργείται αυτόματα. **(15 λεπτά)**

Στο τέλος, η κάθε ομάδα δημιουργεί « **Το Βιβλίο Του Ψωμιού** » με χαρτί A4 στο οποίο γράφουν την ιστορία του, το εικονογραφούν και το αναρτούν στον τοίχο της αίθουσας. **(15 λεπτά)**

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Η Αξιολόγηση των μαθητών/μαθητριών επιτυγχάνεται με τη συμμετοχή τους:

- Στην συζήτηση
- Στην αναζήτηση πληροφοριών
- Στην ομαδική εργασία
- Στη δημιουργικότητα για την κατασκευή αφίσας
- Στην συγγραφή και εικονογράφηση «Του Βιβλίου Του Ψωμιού»
- Στην ικανότητα να χρησιμοποιούν εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### Φύλλο Εργασίας για την Ομάδα Α

- Μπείτε στην εφαρμογή Chatgpt και θέστε / πληκτρολογήστε τις παρακάτω ερωτήσεις:

- Τι είναι το σιτάρι και πώς καλλιεργείται;
- Με ποια διαδικασία το σιτάρι γίνεται αλεύρι;
- Πώς από το αλεύρι μπορούμε να έχουμε ψωμί;
- Μπορείς να μας δώσεις μία συνταγή για ψωμί;

Ρωτήστε ό,τι άλλο νομίζετε ότι θα σας βοηθήσει στην εργασία σας



- Συλλέξτε τις απαντήσεις σε ένα έγγραφο Word και παρουσιάστε τες στην ολομέλεια της τάξης

#### **Φύλλο Εργασίας για την Ομάδα Β:**

- Αναζητείστε στην εφαρμογή Google πληροφορίες σχετικά με το πού καλλιεργούνται σιτάρια στην Ελλάδα
- Ανοίξτε την εφαρμογή Google Earth
- Εστιάστε στο χάρτη της Ελλάδας, κάντε μία εικονική περιήγηση στα χωράφια της, εντοπίστε τους σιτοβολώνες της, βρείτε μύλους (ανεμόμυλους, νερόμυλους) και αρτοποιεία. Επεκταθείτε εντοπίζοντας τα παραπάνω στοιχεία και σε άλλες χώρες του κόσμου
- Συλλέξτε τις πληροφορίες σε ένα έγγραφο Word και παρουσιάστε τες στην ολομέλεια της τάξης

#### **Φύλλο Εργασίας για την Ομάδα Γ**

- Μπείτε στην εφαρμογή Chatgpt και θέστε / πληκτρολογήστε τις παρακάτω ερωτήσεις:
  - ✓ Μπορείτε να μας αναφέρετε ποιες είναι οι αγροτικές εργασίες για την καλλιέργεια του σιταριού;
  - ✓ Ποια επαγγέλματα σχετίζονται με την παραγωγή ψωμιού;
  - ✓ Πώς γινόταν παλιά αυτές οι εργασίες;
  - ✓ Πώς γίνονται σήμερα;
- Συλλέξτε τις απαντήσεις σε ένα έγγραφο Word και παρουσιάστε τες στην ολομέλεια της τάξης

#### **Φύλλο Εργασίας για την Ομάδα Δ**

- Μπείτε στην πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης DALL-E
- Δημιουργείτε εικόνες που αφορούν τη διαδικασία παραγωγής άρτου
- Συλλέξτε τις εικόνες που δημιουργήσατε στο Λογισμικό Παρουσίασης Power Point και παρουσιάστε το στην ολομέλεια της τάξης

#### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

- Βιβλίο Γλώσσας Μαθητή Γ' Δημοτικού Γ' Τεύχος
- Βιβλίο Μελέτης Περιβάλλοντος Μαθητή Chatgpt
- Επιμόρφωση Β2 Επιπέδου ΤΠΕ
- Σεμινάριο:

Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Παιδαγωγική Διάσταση: Από τη Θεωρία στην Πράξη [Α'ΘΜΙΑ] του Πανεπιστημίου Κρήτης ΕΔΙΒΕΑ Νοέμβριος 2023/Μάρτιος 024



## 10<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Οι Δίδυμοι Πύργοι του Μύτικα στην Εύβοια. Μια διαδρομή στον τόπο και τον χρόνο»

#### 1.2. Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Πολυχρόνου Ζωή-Εκπαιδευτικός ΠΕ70, Διευθύντρια 26<sup>ου</sup> Δημοτικού Σχολείου Χαλκίδας

Ειδικότητα: ΠΕ70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο/Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία, Εικαστικά, Μουσική, Θεατρική Αγωγή, ΤΠΕ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Τοπική Ιστορία

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Δημοτικό

#### 1.5 Τάξη

Γ΄

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια

2 διδακτικές ώρες

#### 1.7 Λέξεις Κλειδιά:



Ενετοκρατία, 15<sup>ο</sup> αιώνας, Δίδυμοι Πύργοι, Μύτικας

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες τους Δίδυμους Πύργους του Μύτικα, το ιστορικό πλαίσιο της εποχής, τη συμβολή τους σε αυτή την περιοχή της Εύβοιας την περίοδο της Ενετοκρατίας, να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ιστορική μνήμη και συνείδηση, να εργαστούν ομαδικά, να καλλιεργήσουν ψηφιακές δεξιότητες με εργαλεία της Τεχνητής Νοημοσύνης.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

Επίπεδο Γνώσεων

- Να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το ιστορικό πλαίσιο της περιόδου της Ενετοκρατίας στο νησί της Εύβοιας.
- Να αποκτήσουν γνώσεις για τους Δίδυμους Πύργους της Εύβοιας και τη συνεισφορά τους στην πολιτιστική, κοινωνική, οικονομική ανάπτυξη της περιοχής κατά την ενετική περίοδο.

Επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να αναζητήσουν και να συλλέξουν πληροφορίες, να αναλύσουν δεδομένα και να διατυπώσουν συμπεράσματα για τους Δίδυμους Πύργους του Μύτικα.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Επίπεδο Στάσεων

- Να ενδυναμώσουν την παρατηρητικότητα τους, να ενεργοποιήσουν την κριτική και δημιουργική τους σκέψη.
- Να προωθήσουν την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργατικότητα, την ομαδικότητα.
- Να εκφράσουν σκέψεις και συναισθήματα που τους προκαλεί η παρατήρηση εικόνων των Δίδυμων Πύργων του Μύτικα.
- Να εκτιμήσουν τη συμβολή των Δίδυμων Πύργων του Μύτικα στην ιστορία του τόπου τους.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι οι Πύργοι αποτελούν κομμάτι της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Το πρόγραμμα συνδέεται με τα Εργαστήρια Δεξιοτήτων στον Θεματικό Άξονα «*Φροντίζω το Περιβάλλον*», στην Υποθεματική Ενότητα «*Παγκόσμια και τοπική Πολιτιστική Κληρονομιά*» Γ' Τάξη.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Συνεργατική Μάθηση







## 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές-Λογισμικά

Στο συγκεκριμένο σενάριο αξιοποιήθηκαν εργαλεία της Τεχνητής Νοημοσύνης.

[CopilotAnswers-20240927-001715.docx](#) «Οι Δίδυμοι Πύργοι του Μύτικα». Δημιουργία ποιήματος με το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης **Copilot**.

<https://www.bing.com/images/create/ceb5cf81ceb5ceafc80ceb9ceb1-cebcceb5cf83ceb1ceb9cf89cebdceb9cebasebfcf8d-cf80ceadc84cf81ceb9cebdcebfcf85-cf80cf8dcf81ceb3cebfcf85-15cebfcf85-ceb1ceb9cf8ecebdcceb1/1-66f9a699f41f42c39edfb9e7d7d6bb26?id=VVZhQTEY94wxQy%2bcD3%2fuvw%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&thld=OIG2.B0HzlLijKir6AUMof4I&skey=Rheru70ZaZIWMoDtP9I3RfzExhg7YyE.R0g502nW0E48&FORM=GCRIDP&mode=overlay>

«Ερείπια Μεσαιωνικών Πέτρινων Πύργων 15<sup>ου</sup> αιώνα». Δημιουργία εικόνας με το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης **Bing Image Creator**.

<https://suno.com/song/27c93196-0185-44fb-b3c5-628860458229>

«Πέτρινοι Πύργοι». Δημιουργία τραγουδιού με το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης **Suno**.

<https://lumen5.com/user/zoipol64-lg6/the-twin-towers-of-m-n19pu/>

«Οι Δίδυμοι Πύργοι του Μύτικα». Δημιουργία βίντεο με το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης **lumen 5**.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (Η/Υ-προτζέκτορας)
- Εκπαιδευτικό Υλικό

Βασιλάτος, Ν.(1992). *Κάστρα και Πύργοι της Εύβοιας*. Αθήνα: Μπάλτερ

Καλέμη, Α. (2002). *Εύβοια & Σκύρος: Ιστορική Περιήγηση*. Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Εύβοιας-Χαλκίδα : Κίνητρο Ε. Καλέμη

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι Δίδυμοι Πύργοι του Μύτικα είναι ενετικά κτίσματα του 15<sup>ου</sup> αιώνα. Αποστολή τους ήταν ο έλεγχος των νερών του ποταμού Λήλαντα για την ύδρευση της Χαλκίδας και το πότισμα του κάμπου. Υπεύθυνος για την επιτήρηση της ροής του ποταμού ήταν ένας Βενετός αξιωματούχος, ο ποταμάρχης. Οι Πύργοι επίσης, ήταν καταφύγιο των κατοίκων από ληστρικές και εχθρικές επιδρομές. Οι Πύργοι αποτελούν σύμβολο τοπικής και πολιτιστικής κληρονομιάς. Με αφορμή τον θεματικό άξονα «Φροντίζω το Περιβάλλον», στην Υποθεματική Ενότητα «Τοπική και πολιτιστική κληρονομιά» των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, η Γ' Τάξη του Σχολείου μας ασχολήθηκε με τους



Δίδυμους Πύργους του Μύτικα. Οι μαθητές/τριες αναζήτησαν και συγκέντρωσαν πληροφορίες από το διαδίκτυο σχετικά με τους Δίδυμους Πύργους, συζήτησαν μέσα στην τάξη για τη χρήση και τη συμβολή τους στην περιοχή, δημιούργησαν εικόνες, ποιήματα, τραγούδια, βίντεο με εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης, συμπλήρωσαν Φύλλα Εργασίας. Η μεθοδολογία που εφαρμόστηκε ήταν η συνεργατική μάθηση. Η αξιολόγηση περιελάμβανε τη διαγνωστική, τη διαμορφωτική και την τελική αξιολόγηση.

## **2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)**

### **• 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Παρουσίαση μιας εικόνας με τους Δίδυμους Πύργους του Μύτικα με το λογισμικό Power Point και ερωτήσεις σχετικά με την ύπαρξη των Δίδυμων Πύργων στην περιοχή τους.

### **• 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

- Συζήτηση σχετικά με την ορολογία της λέξης «*Πύργος*» και την ιστορική περίοδο της Ενετοκρατίας.
- Εντοπισμός των Δίδυμων Πύργων στον ψηφιακό χάρτη Google Maps και στο λογισμικό Google Earth.
- Αναζήτηση και συλλογή πληροφοριών από το διαδίκτυο για τους Δίδυμους Πύργους του Μύτικα και το ιστορικό πλαίσιο της εποχής (Ενετοκρατία). Συζήτηση για τη χρήση και τη συμβολή των Δίδυμων Πύργων στην περιοχή του Μύτικα και εξαγωγή συμπερασμάτων.
- Χωρισμός μαθητών/τριών σε τέσσερις (4) ομάδες και δημιουργία εικόνων, ποιημάτων, τραγουδιών και βίντεο με εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης.
- Παρουσίαση εργασιών των ομάδων.
- Συμπλήρωση Φύλλων Εργασίας.

### **• 3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Με την *(αρχική) διαγνωστική* αξιολόγηση αξιολογείται η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών/τριών. Η *διαμορφωτική* αξιολόγηση διεξάγεται κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, όπου αξιολογείται η παρατήρηση, η συμμετοχή, η επικοινωνία και η συνεργασία των μαθητών/τριών μέσα στην ομάδα.

Η *τελική αξιολόγηση* διενεργείται με συζήτηση (τι άρεσε, τι δεν άρεσε στους/στις μαθητές/τριες, τι δυσκολίες αντιμετώπισαν) και με ετεροαξιολόγηση που διενεργείται μεταξύ των ομάδων εργασίας.

## **3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **3.1 Φύλλα Εργασίας**

#### **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1**



Να συγκρίνετε τους Δύο Πύργους. Να βρείτε ομοιότητες και διαφορές.

\*Ο Πύργος στην 1<sup>η</sup> εικόνα έχει δημιουργηθεί με το εργαλείο της τεχνητής νοημοσύνης **Bing Image Creator**.

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2



Με αφορμή την παραπάνω εικόνα να γράψετε ένα παραμύθι.

\*Ο Πύργος στην εικόνα έχει δημιουργηθεί με το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης **Bing Image Creator**.

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

Οι Δίδυμοι πύργοι του Μύτικα, στέκουν αγέρωχοι και περήφανοι, μάρτυρες μιας εποχής γεμάτης ιστορία και θρύλους. Να διαβάσετε προσεκτικά το ποίημα και να το αναλύσετε.

\*Το ποίημα έχει δημιουργηθεί με το εργαλείο της τεχνητής νοημοσύνης **Copilot**.

## Οι Δίδυμοι Πύργοι του Μύτικα



Στους Δίδυμους Πύργους του Μύτικα, ψηλά,  
ιστορίες και θρύλοι ζωντανεύουν ξανά.  
Πέτρες αρχαίες, μνήμες παλιές,  
φρουροί του χρόνου, σιωπηλές φωνές.

-----

Στα τείχη τους, ο άνεμος ψιθυρίζει,  
μυστικά και όνειρα, κανείς δεν τα γνωρίζει.  
Κάθε πέτρα και μια ιστορία να πει,  
από μάχες και έρωτες, ως την αυγή.

-----

Στέκουν εκεί, αγέρωχοι, περήφανοι,  
μάρτυρες αιώνων, φύλακες της γης.  
Στους Δίδυμους Πύργους του Μύτικα, ψηλά,  
η ιστορία ζει και η καρδιά χτυπά.

#### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

Να διαβάσετε προσεκτικά τα λόγια του τραγουδιού και να τα αναλύσετε. Στο τέλος μπορείτε να ζωγραφίσετε μια ωραία εικόνα.

\* Το τραγούδι έχει δημιουργηθεί με το εργαλείο της τεχνητής νοημοσύνης **Suno**.

#### Οι Πέτρινοι Πύργοι

Στον Μύτικα οι πέτρινοι πύργοι,  
αιώνες ιστορίας κρατούν.  
Σκιάζουν το παρόν και το αύριο,  
μνήμες από καιρό μακρινό.

-----

Κάτω απ' το φως των αστεριών,  
στις νύχτες οι ψίθυροι ζωντανεύουν.  
Βαριά η πέτρα και η σιωπή,  
στα χρώματα του δειλινού.



-----  
Στους πύργους αυτούς μακριά,  
ο χρόνος σαν να σταματά.  
Με τη φωνή της θάλασσας  
και του ανέμου τα ταξίδια.

-----  
Τα χαλάσματα μιλούν από μόνα τους,  
ιστορίες γεμάτες όνειρα.  
Η ηχώ των περασμένων,  
στη σιγουριά της πέτρας.

-----  
Μικρά βήματα εξερευνητών,  
άγνωστοι δρόμοι πρόκληση.  
Μηνύματα από παλιά,  
στο πέτρινο μονοπάτι.

-----  
Στους πύργους αυτούς μακριά,  
ο χρόνος σαν να σταματά.  
Με τη φωνή της θάλασσας  
και του ανέμου τα ταξίδια.

### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

[Δύο Πύργοι Μύτικα - Βικιπαίδεια \(wikipedia.org\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Two_Towers_of_Mytika) Δύο Πύργοι Μύτικα

<https://www.kastra.eu/castlegr.php?kastro=mytikas> Δύο Πύργοι Μύτικα

[https://www.medievalroutes.gr/el/sylogos/antikeimena/2935\\_el/](https://www.medievalroutes.gr/el/sylogos/antikeimena/2935_el/) Δύο Πύργοι Μύτικα- Εφορεία Αρχαιοτήτων Εύβοιας



## 11<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Το λιοντάρι της Νεμέας

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Τζεβελέκη Μαρία

Ειδικότητα: Δασκάλα ΠΕ70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση : Ιστορία / Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά, Θεατρική αγωγή.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου : Ελληνικοί μύθοι με παγκόσμια απήχηση.

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Δημοτικό:



#### 1.5 Τάξη: Γ΄

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Ηρακλής, Ευρυσθέας, άθλος, λιοντάρι, λεοντή, μύθος, Νεμέα, σπηλιά, βέλη, ρόπαλο, φωλιά, πέτρες, πάλη, πιθάρι.

#### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

##### *Γενικός Σκοπός:*

Να έρθουν σε επαφή με τους σημαντικότερους ελληνικούς μύθους και ειδικότερα με αυτούς που έχουν παγκόσμια απήχηση.



**Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:**

1. Οι μαθητές θα κατανοήσουν την αρχαία ελληνική μυθολογία και τους ήρωες εστιάζοντας στον Ηρακλή.
2. Οι μαθητές θα κατανοήσουν το ιστορικό και πολιτιστικό πλαίσιο της αρχαίας Ελλάδας, μύθοι, ήρωες, δοκιμασίες, δύναμη, αντοχή, επιμονή.
3. Οι μαθητές να αναπτύξουν την ικανότητα να σκέφτονται κριτικά και αναλυτικά για τις αποφάσεις και τις πράξεις των χαρακτήρων, όπως ο Ηρακλής και ο Ευρυσθέας.
4. Οι μαθητές θα πραγματοποιήσουν έρευνα για να συλλέξουν πληροφορίες μέσα από τις πηγές του βιβλίου αλλά και με ψηφιακά εργαλεία σχετικά με το λιοντάρι της Νεμέας, τον Ηρακλή και άλλα ιστορικά στοιχεία για τη σημασία των άθλων
5. Οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες (ανάπτυξη συνεργατικής μάθησης)

**Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:**

• **Επίπεδο Γνώσεων**

1. Να μπορούν να ερμηνεύουν και να εξηγούν την αρχαία ελληνική μυθολογία και ιδιαίτερα την ιστορία του Ηρακλή.
2. Να γνωρίζουν τον πολιτισμό και την κοινωνία της αρχαίας Ελλάδας συνδέοντάς την με τους άθλους του Ηρακλή και ερμηνεύοντας τη σημασία τους.

• **Επίπεδο Δεξιοτήτων**

1. Να ερμηνεύουν και να αναλύουν το χαρακτήρα του Ηρακλή και του Ευρυσθέα.
2. Να σκέπτονται κριτικά αναλύοντας τις πράξεις των χαρακτήρων του μύθου.
3. Να ανακαλύπτουν νέες πληροφορίες μετά από την έρευνά τους με ψηφιακά εργαλεία.

• **Επίπεδο Στάσεων**

1. Να υιοθετούν θετική στάση απέναντι στην ελληνική μυθολογία και την πολιτιστική κληρονομιά.
2. Να συνεργάζονται και να συμμετέχουν ενεργά στις δραστηριότητες, να οργανώνουν και να





παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της έρευνάς τους στην ολομέλεια.

3. Να αισθάνονται ικανοί να δικαιολογούν και να υποστηρίζουν τις απόψεις τους.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

1. Α.Π.Σ. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Τάξη Γ' αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών Ιστορίας.

#### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



Διαφοροποιημένη



Άλλο: Θεωρία μάθησης: Εποικοδομητισμός



#### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές - Λογισμικά : Φωτόδεντρο, εννοιολογικός χάρτης, κουίζ, σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο, ψηφιακό υλικό από την ΕΡΤ, Chat GPT, magic school, e-me content, Leonardo.ai, Night Cafe creator, Lumen5.com, Character AI –chat box, Διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι Genially.

- **Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:**

Η/Υ, Βιντεοπροβολέας, ταμπλέτες

**Εκπαιδευτικό Υλικό:**

1. Φωτόδεντρο, βιβλίο μαθητή εμπλουτισμένο και βιβλίο εκπαιδευτικού.
2. Βιβλίο Ζαραμπούκα Σ. Οι άθλοι του Ηρακλή, Κέδρος Αθήνα 1985
3. Πλαστελίνη , φιγούρες από ζώα και ανθρώπους playmobil ,

## **2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)**



Η ιστορία του Ηρακλή και του λιονταριού της Νεμέας αποτελεί έναν από τους δώδεκα άθλους που έκανε ο Ηρακλής στη μυθολογία της αρχαίας Ελλάδας. Μέσα από αυτή την ιστορία οι μαθητές θα εξερευνήσουν τη σκληρή πρόκληση που αντιμετώπισε ο Ηρακλής, τα χαρακτηριστικά του λιονταριού της Νεμέας και τον πολιτιστικό και ιστορικό συμβολισμό της νίκης.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

### 1. Προσέγγιση της νέας γνώσης

Μετά την αξιοποίηση του εισαγωγικού σημειώματος της ενότητας ολοκληρώνεται η προσέγγιση της έννοιας μύθος. Με κατάλληλες ερωτήσεις (π.χ. Ποιους ήρωες θαυμάζετε; Τι περιμένετε από τους ήρωες; Γιατί τους χρειαζόμαστε; Προσεγγίζεται η έννοια του ήρωα. Οι μαθητές διαπιστώνουν ότι κάθε εποχή και ο τόπος έχει και τους ήρωές του.

### 2. Αφόρμηση

Με τη βοήθεια του παραθέματος, της επικεφαλίδας γίνεται η σύνδεση του μαθήματος με την πρότερη γνώση. Μέσα από το ψηφιακό αρχείο της ΕΡΤ οι μαθητές παρακολουθούν τον τόπο που έζησε ο Ηρακλής. Προσανατολίζονται μέσα από τον ψηφιακό χάρτη και βρίσκουν την αρχαία πόλη της Νεμέας.

**3. Αρχική αξιολόγηση /εννοιολογικός χάρτης.** Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη για τη διερεύνηση των πρότερων γνώσεων των μαθητών σχετικά με το μύθο.

- 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Ο εκπαιδευτικός αφηγείται το μύθο με τρόπο παραστατικό και με ζωντάνια με στόχο την αισθητική απόλαυση των μαθητών. Ταυτόχρονα σχολιάζει και λέξεις που οι μαθητές δε γνωρίζουν από το κείμενο τις οποίες και καταγράφουν στο λεξικό της τάξης.

Ρωτά:

- Πού πήγε ο Ηρακλής, όταν έφυγε από τη Θήβα; ( οι μαθητές προσανατολίζονται στο χάρτη)
- Για ποιο λόγο ο Ευρυσθέας ανέθεσε στον Ηρακλή να κάνει δώδεκα άθλους;
- Ποιος ήταν ο πρώτος άθλος του Ηρακλή;
- Πού ζούσε το λιοντάρι;



- Πώς ήταν και ποια προβλήματα δημιουργούσε στους κατοίκους της περιοχής;

Παίρνει απαντήσεις, διευκρινίζει, παροτρύνει τους μαθητές να παρατηρήσουν τις εικόνες που σχετίζονται με την αφήγηση από τη σελ. 26 και 27 και να επεξεργαστούν μαζί τα παραθέματα 2, 3 και 4 από το διαδραστικό εμπλουτισμένο βιβλίο. Οι μαθητές θέτουν τα δικά τους ερωτήματα και αντλούν πληροφορίες απ' αυτά. Επίσης βρίσκουν πληροφορίες από το φωτόδεντρο για τους ήρωες της μυθολογίας και ξεχωρίζουν τον Ηρακλή και διαπιστώνουν, πώς τελικά κατάφερε να σκοτώσει το λιοντάρι της Νεμέας.

<https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/11330>

- Γιατί ο Ευρυσθέας κατατρόμαξε, όταν ο Ηρακλής επέστρεψε στις Μυκήνες;  
**Διαμορφωτική αξιολόγηση**

Μέσα από το βιβλίο γίνεται νοηματική, «ιστορική», γλωσσική και διαθεματική επεξεργασία του μύθου. Ο εκπαιδευτικός ελέγχει την κατανόηση του μύθου μέσα από την επισήμανση των κυριότερων σημείων και ερωτήσεων που αναφέρονται στα περιστατικά και τα γεγονότα, δίνοντας ανατροφοδότηση όπου κρίνει πως είναι απαραίτητο για

1. Πρόσωπα
2. Χωροχρονικό πλαίσιο
3. Τρόπος, αφορμές και αιτίες

Τα παιδιά ασκούνται να παρατηρούν με προσοχή, να περιγράφουν, να αφηγούνται χρησιμοποιώντας χρονικά επιρρήματα και χρονικές εκφράσεις. Επίσης να χαρακτηρίζουν πρόσωπα, να διατυπώνουν κρίσεις και να βγάζουν συμπεράσματα. Όλα αυτά συνδυάζονται με κατάλληλα ρήματα που αναφέρονται στις αισθήσεις, τα συναισθήματα, τη φαντασία, τη δράση και την κρίση.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

#### **1<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Χειραπτικά υλικά για πειραματισμό, προσομοιώσεις

Οι μαθητές με πλαστελίνη φιγούρες και χαρτόνια πειραματίζονται στην



προσομοίωση του μύθου.

### Τελική αξιολόγηση

**2<sup>η</sup> Δραστηριότητα** Οι μαθητές στο τέλος συζητούν και για την **οικολογική** δράση του ήρωα. Τότε οι άνθρωποι, στην προσπάθειά τους να εξημερώσουν την άγρια φύση και να δημιουργήσουν τον ζωτικό τους χώρο, είχαν ανάγκη από έναν γενναίο συμπαράστατη.

**3<sup>η</sup> Δραστηριότητα** Οι μαθητές απαντούν στις ερωτήσεις του βιβλίου της ιστορίας και εργάζονται στο αντίστοιχο τετράδιο του μαθητή, σε φύλλα εργασίας **προσαρμοσμένα στις ανάγκες, τις προτιμήσεις και τις ικανότητες κάθε μαθητή για την τελική αξιολόγηση**, αλλά και σε διαδραστικό υλικό από τα εργαλεία της ψηφιακής τους τάξης e-me.

( Ο κάθε μαθητής επιλέγει τις εργασίες που επιθυμεί να εργαστεί ).

**4<sup>η</sup> Δραστηριότητα** Στο τέλος δραματοποιούν τη σκηνή που ο Ηρακλής παρουσιάζεται με τη λεοντή στον Ευρυσθέα και συζητούν για την αντίδρασή του αλλά και για την παλικαριά, την καλοσύνη, το ήθος και την ανωτερότητα του Ηρακλή.

**5<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Από κείμενο σε βίντεο.**

Διαφοροποίηση της διδασκαλίας.

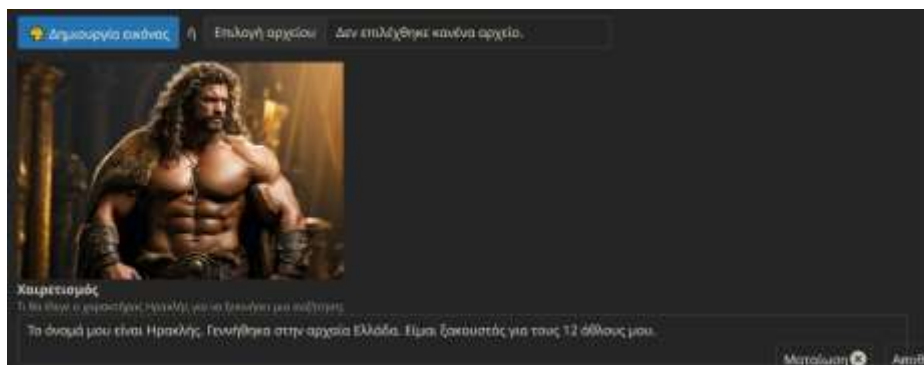
Οι μαθητές/τριες μετά από την επεξεργασία του μύθου μπορούν να περιγράψουν τους ήρωες που εμπλέκονται στο μύθο αλλά και το λιοντάρι. Με τη βοήθεια της T.N. και με τα εργαλεία (Leonardo.ai, Night Cafe creator, Lumen5.com) και τη βοήθεια του εκπαιδευτικού τους δίνουν μορφή και δημιουργούν την εικόνα τους. Αναζητούν εικόνες στο διαδίκτυο που μπορούν να πλαισιώσουν το μύθο και δημιουργούν ψηφιακό βίντεο με υπότιτλους στα καρέ με στόχο τη μετατροπή του κειμένου σε εικόνα.



<https://lumen5.com/user/tzemia67/-4ykzz/>

### 6<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Συμμετοχή σε συζήτηση-Character AI

Στην αίθουσα υπολογιστών οι μαθητές/τριες με τη βοήθεια της υπηρεσίας cat box (character ai) και την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού δημιουργούν φανταστική συζήτηση ζωντανεύοντας τον βασικό ήρωα του μύθου Ηρακλή.



7<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι Genially

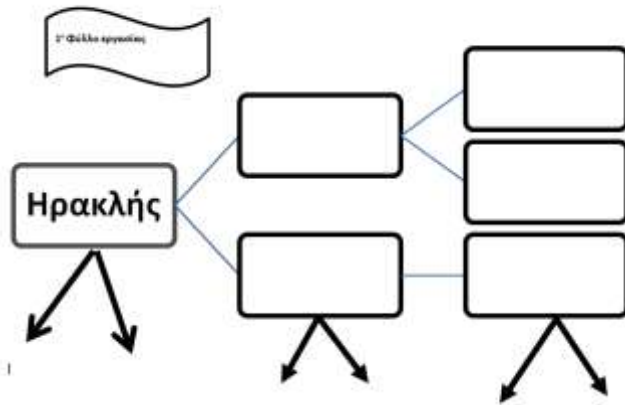
<https://view.genial.ly/6617f82c813804001468fd3d/inter-active-image-o-hrak-lhs-kai-to-liont-ari>



### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### 1. [Εννοιολογικός χάρτης](#)



2. Κρυπτόλεξο : [https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1303251](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1303251)

Βρες τις λέξεις του Κρυπτόλεξου

Ε	Υ	Θ	Σ	Π	Η	Λ	Ι	Α
Β	Έ	Λ	Η	Έ	Ρ	Π	Μ	Θ
Η	Χ	Ι	Ψ	Τ	Ο	Ι	Υ	Σ
Ρ	Τ	Ο	Ζ	Ρ	Π	Θ	Θ	Η
Μ	Σ	Ν	Τ	Ε	Α	Α	Ο	Λ
Ε	Σ	Τ	Ο	Σ	Λ	Ρ	Σ	Κ
Η	Λ	Α	Π	Ε	Ο	Ι	Ψ	Α
Δ	Υ	Ρ	Α	Θ	Λ	Ο	Σ	Ρ
Γ	Α	Ι	Λ	Ω	Φ	Ι	Λ	Η

Βρες τις λέξεις

- άθλος
- λιοντάρι
- λεοντή
- μυθος
- σπηλιά
- βέλη
- ρόπαλο
- φωλιά
- πέτρες
- πάλη
- πιθάρι
- Ηρακλής

⌚ Διάρκεια : 0:00

0 από 12 βρέθηκαν

✓ Έλεγχος

3. Σταυρόλεξο

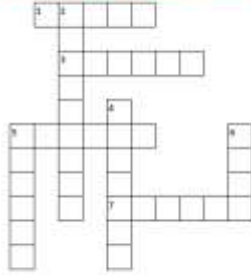
<https://crosswordlabs.com/embed/2023-11-28-903>





### Ο Ηρακλής και το λιοντάρι

Τυπώνω Μερικά Επεξεργασία Απαντήσεις



#### Απάντη

- 1. Ο Ηρακλής έλασε μια αγριολιά από το από άκρας της κ... και έκανε ένα ρήγισμα.
- 2. Το λιοντάρι επιτέθηκε στον Ηρακλή και αυτός το χτύπησε με ένα β.....
- 3. Όταν η Ευρωστάς είδε τον Ηρακλή με τη λιοντή τράμηε και κρύφτηκε μέσα σε ένα .....
- 4. Ο Ηρακλής πήρε το δέρμα του τη .....

#### Κόττι

- 5. Επέλεξε τον Ηρακλή να κάνει 12 άθλους.
- 6. Πήγε στις Μυκήνες για να υπηρετήσει την Ευρωστά.
- 7. Ο Ηρακλής μάζεψε ..... και έλασε τη μία είσοδο της σπηλιάς.
- 8. Πρώτα χτύπησε το λιοντάρι με το ..... του.

4. [https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1293808](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1293808)



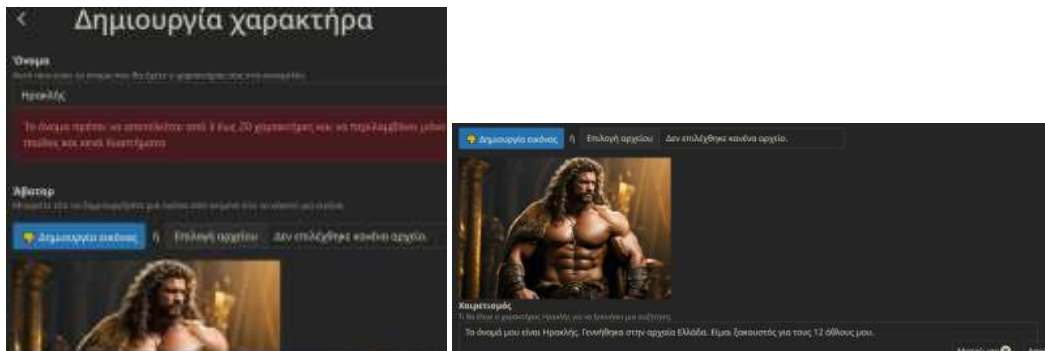
5. [Ζωγραφίζω τον άθλο του Ηρακλή μέσα στο αγγείο.](#)



## 6. Από κείμενο σε βίντεο

<https://lumen5.com/user/tzemia67/-4ykzz/>

## 7. Δημιουργία χαρακτήρα



## 8. Δραστηριότητα: Διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι Genially

<https://view.genial.ly/6617f82c813804001468fd3d/interactive-image-o-hraklhs-kai-to-liontari>



## 9. Φύλλο αξιολόγησης

- Γιατί ο Ηρακλής πήγε στις Μυκήνες;

.....  
.....  
.....

- Ποιος ήταν ο πρώτος άθλος που έπρεπε να κάνει ο Ηρακλής;

.....  
.....  
.....

- Πώς ο Ηρακλής νίκησε το λιοντάρι;

.....  
.....  
.....

**Επαναλάβετε την ιστορία του Ηρακλή και του λιονταριού της Νεμέας.**

**Οδηγίες:**

- Σχημάτισε μια ομάδα με το διπλανό/η συμμαθητή/τρια σου.
- Επίλεξε και ανέλαβε έναν συγκεκριμένο ρόλο:
  - -Μαθητής Α: Αφηγητής
  - -Μαθητής Β: Ηρακλής
- Ως μαθητής/τρια Α θα ξαναδιηγηθείς την ιστορία του Ηρακλή και του λιονταριού της Νεμέας, συμπεριλαμβανομένων των βασικών γεγονότων και της ανάλυσης, χρησιμοποιώντας τα δικά σου λόγια και τη δημιουργικότητά σου.



- Ως μαθητής/τρια Β θα υποδυθείς το ρόλο του Ηρακλή κατά τη διάρκεια της αφήγησης, χρησιμοποιώντας εκφράσεις του προσώπου και τη γλώσσα του σώματος για να ζωντανέψεις τον χαρακτήρα.
- Η επανάληψη θα διαρκεί περίπου 5 λεπτά ανά μαθητή, με συνολική διάρκεια 10 λεπτά.
- Μετά την επανάληψη, συζητήστε τι μάθατε από τη δραστηριότητα και συμπληρώστε το φύλλο ετεροαξιολόγησης για τον/την συμμαθητή/τρια σας.

### Φύλλο ετεροαξιολόγησης

- Ποια ήταν τα θετικά στοιχεία που παρατήρησες στο/στη συμμαθητή/τρια σου.

.....  
.....  
.....

Συνάντησε δυσκολίες;

.....  
.....  
.....

Τον/την βοήθησες να τις ξεπεράσει;

.....  
.....  
.....

Σε ποιον τομέα πιστεύεις ότι μπορεί να βελτιωθεί;

.....  
.....

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

1. <http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/classcoursespdf.jsp?classcode=K03>
2. [http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/1999/Istoria\\_G-Dimotikou\\_html-empl/index1\\_2.html](http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/1999/Istoria_G-Dimotikou_html-empl/index1_2.html)
3. <https://archive.ert.gr/32736/>
4. <https://www.greek->



[language.gr/Resources/ancient\\_greek/mythology/lexicon/metamorfoseis/page\\_151.htm](http://language.gr/Resources/ancient_greek/mythology/lexicon/metamorfoseis/page_151.htm) (Μορφές και θέματα της Αρχαίας Ελληνικής Μυθολογίας της Δ. Μήττα)

5. [https://www.google.com/maps/place/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%AF%CE%B1+%CE%9D%CE%B5%CE%BC%CE%AD%CE%B1+205+00/@37.8067044,22.693777,16z/data=!3m1!4b1!4m9!1m2!2m1!1zTmVtZWZlLzD0IM6uzrzOv8-CIM6azr\\_Pgc65zr3OυM6vz4nOvQ!3m5!](https://www.google.com/maps/place/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%AF%CE%B1+%CE%9D%CE%B5%CE%BC%CE%AD%CE%B1+205+00/@37.8067044,22.693777,16z/data=!3m1!4b1!4m9!1m2!2m1!1zTmVtZWZlLzD0IM6uzrzOv8-CIM6azr_Pgc65zr3OυM6vz4nOvQ!3m5!) (Αρχαία Νεμέα)
6. Α.Π.Σ. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Τάξη Γ' αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών Ιστορίας.



## 12<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Υπερασπιστές του περιβάλλοντος

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Σταυρούλα Λαδά

Ειδικότητα Δασκάλα ΠΕ70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου : Προστασία του πρασίνου

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Δημοτικό

#### 1.5 Τάξη:

Δ΄

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

10 Δ.Ω.

#### 1.7 Λέξεις Κλειδιά:

περιβάλλον, πράσινο, προστασία, ανακύκλωση



### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	v
Καθοδηγούμενη Μάθηση	v
Βιωματική Μάθηση	v
Συνεργατική Μάθηση	v
Μάθηση με τη μέθοδο του πρότζεκτ	v

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

[ChatGPT \(openai.com\)](https://openai.com)

[Lumen5 - Video Maker | Create Videos Online in Minutes](#) (δημιουργία βίντεο)

[Leonardo.Ai](#)

<https://coggle.it/> (νοητικοί χάρτες)

[AnswerGarden » ...- Plant a Question, Grow Answers! Generate a live word cloud with your audience.](#) (συννεφέλεξα)

[Pl@ntNet identify \(plantnet.org\)](#) (αναγνώριση φυτών)

[Paraphrasing Tool - QuillBot AI](#) (παράφραση κειμένου)

Android recordings

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Ταμπλέτες, androids, Η/Υ

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Βιβλίο Μαθητή Μελέτης Περιβάλλοντος (ενότητα για την προστασία του περιβάλλοντος)

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)





1. Καταιγισμός ιδεών για την προστασία του πρασίνου
2. Σύννεφο λέξεων σχετικά με το πράσινο
3. Ένα επιτόπιο ταξίδι σε «πράσινα» μέρη
4. Τρόποι προστασίας του περιβάλλοντος (με δημιουργία ιδεώδους χώρου στο σχολείο και δημιουργία βίντεο για την εν γένει προστασία του περιβάλλοντος)
5. Σχολικός κήπος / φυτά και λαχανικά
6. Βίντεο με προτάσεις
7. Αξιολόγηση
8. Διάχυση αποτελεσμάτων

## **2.2 Στοχοθεσία**

Οι μαθητές/τριες πρέπει να μπορούν να:

- διακρίνουν τοπικά φυτά
- αποτιμούν τη σημασία της προσωπικής τους προσφοράς στη διατήρηση πρασίνου
- δημιουργούν πηγές πρασίνου
- βρίσκουν τρόπους να προστατεύουν το περιβάλλον
- καλλιεργούν τις ήπιες δεξιότητες
- συνεργάζονται
- αξιοποιούν εφαρμογές ΤΝ με κριτική σκέψη
- αποτιμούν την εργασία τους
- διαχέουν τα μαθησιακά προϊόντα

## **2.3 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)**

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Καταιγισμός ιδεών από τους μαθητές για το πώς μπορούμε να προστατεύσουμε τους πράσινους πόρους στον τόπο μας (στον πίνακα ή διαδικτυακά με το εργαλείο <https://coggle.it/> )

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Α. Σύννεφο λέξεων (με το εργαλείο Answergarden [AnswerGarden](#) » ...- Plant a Question, Grow

[Answers! Generate a live word cloud with your audience.](#) ) με το τι χρειάζονται τα φυτά για να αναπτυχθούν και να ευδοκιμήσουν, αφού προηγουμένως έχουν δώσει στο [ChatGPT \(openai.com\)](#)

τη σχετική προτροπή.

Β. Προγραμματίζουν μια επιτόπια εκδρομή στο Άλσος Βεΐκου, προκειμένου να γνωρίσουν τη χλωρίδα της περιοχής τους. Αναγνωρίζουν τα φυτά με την εφαρμογή PlantNet [Home - Pl@ntNet \(plantnet.org\)](#)

Γ. Σχεδιάζουν το ιδανικό «πράσινο» σχολείο με την εφαρμογή Leonardo.ai δίνοντας το prompt “an elementary school which has a lot of trees, flowers, vegetable garden, recycling, renewable energy”





Οι μαθητές επιλέγουν αυτή που τους αρέσει μέσω της δημοσκόπησης του <https://www.questionpro.com/>

Δ. Οι μαθητές δημιουργούν σχολικό κήπο και καλλιεργούν τα δικά τους φυτά και λαχανικά. Καταγράφουν τις ανάγκες για τη συντήρηση των φυτών.

Ε. Δημιουργούν βίντεο με το [Lumen5 - Video Maker | Create Videos Online in Minutes](https://lumen5.com/user/4424stacy/untitled-video-7gqou/) με τις ιδέες τους σχετικά με το πώς μπορούν να προστατέψουν το περιβάλλον. Το αποτέλεσμα είναι εδώ: <https://lumen5.com/user/4424stacy/untitled-video-7gqou/>

### 3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Οι μαθητές/τριες αξιολογούν τις δράσεις μέσα από ένα φύλλο αξιολόγησης, το οποίο έχει δημιουργηθεί με το [ChatGPT \(openai.com\)](https://chatgpt.com) . Επιπλέον, γράφουν κείμενο που δημοσιεύουν στον



ιστότοπο της τάξης τους. Δίνουν το κείμενο στο [Paraphrasing Tool - QuillBot AI](#) το οποίο κάνει παράφραση και τους προτείνει πιο επίσημο και προσεγγμένο λεξιλόγιο. Κρατούν όποιες αλλαγές επιθυμούν.

Τέλος, ηχογραφούν τις αξιολογήσεις τους για το ψηφιακό πορτφόλιο που τηρείται από τον εκπαιδευτικό για κάθε μαθητή. Οι ηχογραφήσεις γίνονται με τις ταμπλέτες τους.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### Φύλλο Εργασίας

Καταγραφή ημερήσια της ανάπτυξης των φυτών

Ημέρα 1

Φυτό 1

Φυτό 2...

#### 3.2 Φύλλα Αξιολόγησης

##### Φύλλο Αξιολόγησης του διδακτικού σεναρίου από τον εκπαιδευτικό

(δημιουργία με το chatgpt)

Φύλλο Αξιολόγησης Διδακτικού Σεναρίου

\*\*Όνομα Εκπαιδευτικού:\*\*

\*\*Τάξη/Τάξεις:\*\*

\*\*Ημερομηνία:\*\*

\*\*1. Ανάπτυξη και Προετοιμασία:\*\*

- Πώς αξιολογείτε την επιλογή της αφορμής και τη διερεύνησης της προϋπάρχουσας γνώσης;

- Πώς συνεισέφερε η δημιουργία ενός ψηφιακού διαγράμματος (Coggle) στην ανάπτυξη ιδεών από τους μαθητές;



**\*\*2. Διδασκαλία και Εμπέδωση Γνώσεων:\*\***

- Πώς ανταποκρίθηκε η δραστηριότητα "Σύννεφο λέξεων" (Answergarden) στην κατανόηση των μαθητών σχετικά με τις ανάγκες των φυτών;
- Πώς βοήθησε η εφαρμογή PlantNet Home στην αναγνώριση της τοπικής χλωρίδας;
- Πώς αξιολογείτε τη χρήση της εφαρμογής Leonardo.ai για τον σχεδιασμό του ιδανικού "πράσινου" σχολείου;

**\*\*3. Εφαρμογή και Δράσεις των Μαθητών:\*\***

- Πώς ανταποκρίθηκαν οι μαθητές στη δημιουργία του σχολικού κήπου και στην καλλιέργεια των φυτών;
- Πώς αντιμετωπίστηκαν οι ανάγκες για τη συντήρηση των φυτών;
- Πώς λειτούργησε η διαδικασία επιλογής της ιδέας για το "πράσινο" σχολείο μέσω της δημοσκόπησης;

**\*\*4. Αξιολόγηση Μαθητών/Μαθητριών:\*\***

- Πώς αποτυπώθηκαν οι αξιολογήσεις των μαθητών στο φύλλο εργασίας;
- Πώς επηρέασε η χρήση του Paraphrasing Tool (QuillBot AI) την ποιότητα των κειμένων που δημοσιεύτηκαν στον ιστότοπο της τάξης;
- Πώς συνέβαλαν οι ηχογραφήσεις αξιολογήσεων στο ψηφιακό πορτφόλιο των μαθητών;

**\*\*5. Συνολική Αξιολόγηση:\*\***

- Ποιες ήταν οι θετικές πτυχές του διδακτικού σεναρίου;
- Ποιες βελτιώσεις προτείνετε για μελλοντικές εκδοχές του σεναρίου;

**\*\*Σχόλια Εκπαιδευτικού:\*\***

**\*\*Υπογραφή Εκπαιδευτικού:\*\***

Ευχαριστούμε για τη συνεργασία και την προσπάθειά σας στην υλοποίηση αυτού του διδακτικού σεναρίου.



### Φύλλο Αξιολόγησης για μαθητές/τριες

(δημιουργία με το chatgpt με το prompt: «Φτιάξε ένα φύλλο αξιολόγησης για παιδιά 9 χρονών για το παραπάνω σενάριο, που να περιέχει 10 ερωτήσεις»)

**\*\*1. Πρώτη Εντύπωση:\*\***

- Πώς σας φάνηκε το θέμα για τον προστατευτικό ρόλο των πράσινων πόρων;

**\*\*2. Η Διασκεδαστική Δραστηριότητα:\*\***

- Σας άρεσε η ιδέα του "σύννεφου λέξεων" όπου σκεφτήκατε πολλές ιδέες; Πείτε μας μια ιδέα που είχατε!

**\*\*3. Η Επίσκεψη στο Άλσος:\*\***

- Τι νέα πράγματα μάθατε για τα φυτά με την εφαρμογή PlantNet Home;

**\*\*4. Σχεδιάζοντας το "Πράσινο" Σχολείο:\*\***

- Ποια ιδέα για το "πράσινο" σχολείο σας άρεσε περισσότερο;

**\*\*5. Ο Σχολικός Κήπος:\*\***

- Σας άρεσε να φτιάξετε τον δικό σας κήπο; Τι φυτό επιλέξατε να φυτέψετε;

**\*\*6. Αξιολόγηση των Δράσεών σας:\*\***

- Πώς νιώθετε για τον τρόπο που αξιολογήσατε τις δράσεις σας; Είναι κάτι που θα θέλατε να κάνετε ξανά;

**\*\*7. Ο Ιστότοπος της Τάξης:\*\***

- Πώς αισθάνεστε που δημοσιεύσατε το κείμενό σας; Τι θα θέλατε να πείτε στους άλλους για το έργο σας;

**\*\*8. Η Παράφραση του Κειμένου:\*\***

- Σας βοήθησε η εφαρμογή QuillBot να κάνετε το κείμενό σας πιο όμορφο; Είναι κάτι που θα θέλατε να ξαναχρησιμοποιήσετε;

**\*\*9. Το Ψηφιακό Πορτφόλιο:\*\***

- Πώς σας φάνηκε η ιδέα να ηχογραφήσετε τις αξιολογήσεις σας; Τι θα θέλατε να προσθέσετε στο ψηφιακό σας πορτφόλιο;

**\*\*10. Συνολική Εντύπωση:\*\***

- Συνολικά, πώς νιώθετε για το διδακτικό σενάριο; Θα θέλατε να κάνετε κάτι παρόμοιο ξανά;

**\*\*Σχόλια Παιδιών (Εάν Έχετε Κάποια):\*\***

Σας ευχαριστούμε πολύ για τη συμμετοχή σας και τις δημιουργικές σας ιδέες!





## 13<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ζωντανεύοντας τα πολιτεύματα και την τέχνη της αρχαϊκής Ελλάδας

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Παπαδάκης Δημήτριος

Ειδικότητα: Δάσκαλος ΠΕ 70, Μ.Εδ. ΤΠΕ & Ειδική Αγωγή

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Ιστορία, Θεατρική Αγωγή,

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Τα πολιτεύματα και η τέχνη της αρχαϊκής Ελλάδας

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο: .....

#### 1.5 Τάξη: Δ' Δημοτικού

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 6 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Ιστορία, πολιτεύματα, θεατρική αγωγή, νέες τεχνολογίες, τεχνητή νοημοσύνη





Chat-GPT, Leonardo Ai

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Η κατανόηση των πολιτευμάτων, των μεταβολών τους και της τέχνης κατά την Αρχαϊκή εποχή.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να αναγνωρίζουν τα διαφορετικά είδη πολιτευμάτων που υπήρχαν στην αρχαία Ελλάδα.
  - Να διακρίνουν ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στα πολιτεύματα της Αρχαϊκής εποχής.
  - Να διατυπώνουν την εξελικτική διαδικασία και τους λόγους μεταβολής των συγκεκριμένων πολιτευμάτων.
  - Να γνωρίσουν τους αρχιτεκτονικούς ρυθμούς της αρχαϊκής εποχής.
  - Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά στοιχεία της αγγειοπλαστικής.
  - Να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά στοιχεία της γλυπτικής.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να αναπαριστούν σκηνές και διαλόγους βασισμένες στα χαρακτηριστικά των πολιτευμάτων της Αρχαϊκής εποχής.
  - Να δημιουργούν σενάριο δραματοποίησης με τη βοήθεια του Chat-GPT.
  - Να πραγματοποιούν μετάφραση με τη βοήθεια του Chat-GPT.
  - Να δημιουργούν εικόνες με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης (Leonardo Ai).
  - Να αναπτύξουν τη συνεργασία και την ομαδικότητα στη διεκπεραίωση συγκεκριμένων δραστηριοτήτων.
- Επίπεδο Στάσεων
  - Να ενθαρρύνουν τη χρήση του Chat-GPT για δημιουργικούς σκοπούς (δημιουργία θεατρικού σεναρίου).
  - Να ενθαρρύνουν τη χρήση προγραμμάτων δημιουργίας εικόνων AI για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
  - Να υιοθετούν τη δραματοποίηση στην κατανόηση και εμπέδωση διδακτικών εννοιών.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Σύνδεση με ΔΕΠΣΣ Ιστορίας που ορίζουν ότι οι μαθητές είναι σημαντικό να παροτρύνονται να



κάνουν συσχετίσεις και να προβαίνουν σε απλές γενικεύσεις, όπως επίσης να προβληματίζονται για τη σχέση του ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον και τον αγώνα του για την πρόοδο.

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



Άλλο: Παιγνιώδη Μάθηση

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Chat-GPT, περιβάλλον αναπαραγωγής βίντεο, Leonardo Ai,

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

ηλεκτρονικός υπολογιστής, προτζέκτορας, τάμπλετ

- Εκπαιδευτικό Υλικό

σχολικό εγχειρίδιο Ιστορίας Δ' Δημοτικού, φύλλα εργασίας, αξεσουάρ θεάτρου (καπέλα, υφάσματα κ.α.)

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο παρόν διδακτικό σενάριο οι μαθητές θα εντρυφήσουν στα πολιτεύματα και την τέχνη της αρχαϊκής εποχής με βιωματικό τρόπο.

Α Μέρος - Τα πολιτεύματα

Οι μαθητές χωρίζονται σε πέντε ομάδες των τεσσάρων ή των πέντε ατόμων. Αρχικά, καλούνται να καταγράψουν ομαδικά πληροφορίες και να τις παρουσιάσουν σύντομα στην ολομέλεια της τάξης μετά την προβολή αποσπάσματος από ντοκιμαντέρ. Έπειτα, οι ίδιες ομάδες μαθητών δημιουργούν ένα σύντομο θεατρικό σενάριο για κάθε πολιτεύμα. Στόχος της δραματοποίησης ορίζεται η κατανόηση του κάθε πολιτεύματος από τους ακροατές και κάθε ομάδα μαθητών αναλαμβάνει ένα από τα πολιτεύματα. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες κατευθυνόμενα δημιουργούν ένα σύντομο



σενάριο δραματοποίησης με τη βοήθεια του Chat-GPT, συνδυάζοντας το παρεχόμενο σενάριο με τις δικές τους ιδέες. Δραματοποιούν το σενάριο και προετοιμάζονται να το παρουσιάσουν. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται η παρουσίαση των δραματοποιήσεων με συγκεκριμένη σειρά. Ο εκπαιδευτικός παίρνει τον ρόλο του αφηγητή συνδέοντας την εξελεγκτική πορεία των πολιτευμάτων-δραματοποιήσεων.

## Β Μέρος - Η τέχνη

Τα μέλη των ομάδων των προηγούμενων δραστηριοτήτων αναλαμβάνουν τους ρόλους των τεχνιτών και των πελατών της Αρχαϊκής εποχής. Οι τεχνίτες είναι γλύπτες, αγγειοπλάστες και αρχιτέκτονες. Οι πελάτες παραγγέλνουν αγγεία, αγάλματα και την κατασκευή κάποιου ναού δίνοντας συγκεκριμένες οδηγίες για την εμφάνισή τους (π.χ. ρυθμός αγγείων και ναών ή εμφάνιση αγαλμάτων). Οι τεχνίτες αξιοποιώντας τις εφαρμογές AI στα τάμπλετ δημιουργούν εικόνες με τις παραγγελίες που ζητήθηκαν. Όταν καταφέρουν να πετύχουν το βέλτιστο αποτέλεσμα οι πελάτες κρίνουν τα δημιουργήματά τους κατά πόσο συμφωνούν με την ελληνική τέχνη της αρχαϊκής εποχής. Τέλος, κάθε ομάδα παρουσιάζει τα δημιουργήματά της στις άλλες ομάδες με τη μορφή της δραματοποίησης.

Με την επιτυχή ολοκλήρωση των δραματοποιήσεων των Α και Β μέρους πραγματοποιείται αποτίμηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας τόσο προς το γνωστικό κομμάτι, όσο και προς τον τρόπο εργασίας. Σχολιάζεται ιδιαίτερως η συμβολή και η αποτελεσματικότητα των εργαλείων AI.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (Βασισμένο στην εποικοδομητική προσέγγιση ακολουθώντας τις φάσεις διδασκαλίας (Driver & Oldham, 1986))

### Α Μέρος – Τα πολιτεύματα

- 1η Φάση: Προσανατολισμός και ανάδειξη των ιδεών των μαθητών.

Ο εκπαιδευτικός αναφέρει τα πολιτεύματα της αρχαϊκής Ελλάδας στην ολομέλεια της τάξης και οι μαθητές αναφέρουν τις γνώσεις τους ή τις εκτιμήσεις τους σχετικά με αυτά. Έπειτα, ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε πέντε ομάδες των τεσσάρων ή πέντε μελών και τους παρέχει φύλλα εργασίας, ένα για κάθε ομάδα (βλ. παράρτημα *Φύλλο Εργασίας Α*). Με θεατρικό ύφος ανακοινώνει ότι κάθε ομάδα πρέπει να ολοκληρώσει πετυχημένα τέσσερις αποστολές. Για κάθε επιτυχημένη αποστολή η ομάδα θα παίρνει και μια βασιλική σφραγίδα. Ο συγκεκριμένος παιγνιώδης χαρακτήρας της συνολικής δραστηριότητας δημιουργεί επιπλέον κίνητρο και περιέργεια



στους μαθητές.

Στην πρώτη δραστηριότητα προβάλλεται στον προτζέκτορα ένα ολιγόλεπτο απόσπασμα από το ντοκιμαντέρ *Οι πόλεις - κράτη της αρχαιότητας* της σειράς *Μηχανή του Χρόνου* της Cosmote History. Από αυτό το απόσπασμα οι μαθητές καλούνται να καταγράψουν πληροφορίες αναφορικά με τον βασιλιά και τους αριστοκράτες-ευγενείς. Ενθαρρύνονται να καταγράψουν και άλλες πληροφορίες που τους φαίνονται χρήσιμες ή τους κάνουν εντύπωση. Εάν κριθεί απαραίτητο γίνεται και δεύτερη προβολή του βίντεο, ειδικά σε περιπτώσεις που οι μαθητές δεν είναι εξοικειωμένοι με αυτόν τον τρόπο εργασίας. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται σύντομη παρουσίαση των καταγραφών στην ολομέλεια και εξελίσσεται ανταλλαγή απόψεων. Με το πέρας της δραστηριότητας κάθε ομάδα κερδίζει την πρώτη σφραγίδα του βασιλιά.

- **2η Φάση: Αναδόμηση και εφαρμογή των νέων ιδεών**

Σε αυτή τη φάση πραγματοποιείται η δεύτερη δραστηριότητα. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει μία δραματοποίηση βασισμένη σε ένα από τα πολιτεύματα. Ο στόχος της δραματοποίησης είναι οι υπόλοιπες ομάδες να κατανοήσουν τα βασικά χαρακτηριστικά του πολιτεύματος που έχει ανατεθεί ανά ομάδα. Οι ομάδες πρέπει να καλύψουν όλα τα πολιτεύματα. Οι μαθητές εργάζονται με τον εξής τρόπο:

- 1) Διαβάζουν συγκεκριμένα αποσπάσματα από το σχολικό εγχειρίδιο.
- 2) Αξιοποιώντας τις πληροφορίες του βιβλίου και του ντοκιμαντέρ που κατέγραψαν διαλέγουν ρόλους και δημιουργούν ένα πιθανό σενάριο.
- 3) Δίνουν εντολή στο Chat-GPT να δημιουργήσει ένα σενάριο. Για πιο άμεση και επιτυχημένη ανταπόκριση του Chat-GPT γίνεται εισαγωγή συγκεκριμένων πληροφοριών (προτροπής). Πιο συγκεκριμένα, δίνεται φόρμα προς συμπλήρωση στους μαθητές, όπως και τα αντίστοιχα αποσπάσματα του βιβλίου σε ηλεκτρονική μορφή. Για παράδειγμα για το πολίτευμα της Βασιλείας γράφουν στο Chat-GPT:

*Βασιζόμενος στο απόσπασμα «Τον παλιό καιρό, αρχηγός του κράτους ήταν ο βασιλιάς. Είχε μεγάλη δύναμη...» θα ήθελα ένα σύντομο παιδικό σενάριο με .....(5)..... ρόλους. Βρισκόμαστε στην .....(Αρχαϊκή)..... εποχή. Είμαστε .....(1 Βασιλιάς, 1 Ευγενής, 2 φτωχοί και 1 σκλάβος)..... Από αυτό το θεατρικό θα ήθελα να μάθουμε για το*



*πολίτευμα της .....(Βασιλείας).....*

- 4) Καταγράφουν το σύντομο σενάριο που τους παρέιχε το Chat-GPT. Με την βοήθεια του εκπαιδευτικού κρίνουν την ποιότητά του, το επεξεργάζονται και το ανασυνθέτουν προσθέτοντας τις δικές τους ιδέες.
- 5) Αξιοποιούν αξεσουάρ θεάτρου όπως μαντήλια και καπέλα για να ενσαρκώσουν τους ρόλους και να προετοιμάσουν την δραματοποίηση. Πραγματοποιούν πρόβες σε διαφορετικές γωνιές της τάξης.

Η τάξη μετατρέπεται σε ένα θεατρικό εργαστήριο, στο οποίο οι μαθητές ζωντανεύουν το μάθημα της Ιστορίας. Μετά το τέλος αυτής της δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός επιβραβεύει τις ομάδες με τη δεύτερη βασιλική σφραγίδα.

- **3<sup>η</sup> Φάση: Ανασκόπηση**

Σε αυτή τη φάση πραγματοποιείται η τρίτη δραστηριότητα. Οι μαθητές καλούνται να παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης τις δραματοποιήσεις τους. Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την όλη διαδικασία. Οι δραματοποιήσεις παρουσιάζονται σύμφωνα με την εξελικτική πορεία των πολιτευμάτων *Βασιλεία-Αριστοκρατία-Ολιγαρχία-Τυραννίδα-Δημοκρατία*. Ο εκπαιδευτικός μετατρέπεται σε αφηγητή προλογίζοντας την κάθε δραματοποίηση και συμπληρώνοντας πληροφορίες αναφορικά με την εξελικτική διαδικασία των πολιτευμάτων. Εκπαιδευτικός και μαθητές από κοινού ζωντανεύουν το μάθημα της Ιστορίας, παίζουν, μαθαίνουν και δραματοποιούν. Τέλος, οι ομάδες κερδίζουν τις τελευταίες σφραγίδες και συζητούν για την αποτελεσματικότητα του τρόπου εργασίας και για τις νέες γνώσεις που αποκόμισαν.

## **Β Μέρος – Η τέχνη**

- **1<sup>η</sup> Φάση: Προσανατολισμός, ανάδειξη και αναδόμηση των ιδεών των μαθητών.**

Ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί σύντομη εισαγωγή αναφορικά με την τέχνη της Αρχαϊκής εποχής και παρέχονται στις ομάδες το *Φύλλο Εργασίας Β* (βλ. Παράρτημα). Στην πρώτη δραστηριότητα τα μέλη των ομάδων διαβάζουν προσεκτικά, κάνουν τις εκτιμήσεις τους και συμπληρώνουν τον «Οδηγό αρχαϊκής αρχιτεκτονικής, γλυπτικής και αγγειοπλαστικής». Με αυτή τη δραστηριότητα αρχικά αναδεικνύονται οι πρότερες γνώσεις των μαθητών και στη συνέχεια με τον αυτοέλεγχο διαμορφώνονται οι σωστές.



- **2η Φάση: Εφαρμογή των νέων ιδεών**

Οι μαθητές σε αυτή τη φάση πραγματοποιούν τη δεύτερη δραστηριότητα. Οι ομάδες εργάζονται με τον παρακάτω τρόπο:

1. Κάθε ομάδα επιλέγει ένα μέλος της να ενσαρκώσει τον ρόλο του πελάτη-αξιωματούχου της πόλης. Τα υπόλοιπα μέλη διαλέγουν ένα από τους ρόλους του γλύπτη, του αγγειοπλάστη ή του αρχιτέκτονα.
2. Ο πελάτης με βάση τον «Οδηγό αρχαϊκής γλυπτικής, αγγειοπλαστικής και αρχιτεκτονικής» παραγγέλνει στους τεχνίτες να κατασκευάσουν ένα άγαλμα, ένα αγγείο και έναν ναό με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά (π.χ. ρυθμό, παράσταση αγγείου κοκ).
3. Οι τεχνίτες χρησιμοποιούν τα τάμπλετ και αξιοποιούν τις εφαρμογές AI για να δημιουργήσουν εικόνες με τα τεχνουργήματα που τους ζητήθηκε. Πιο συγκεκριμένα, δημιουργούν την κατάλληλη προτροπή για το λογισμικό Leonardo AI, αφού πρώτα με τη βοήθεια του Chat-GPT έχουν μεταφράσει την προτροπή στα Αγγλικά. Εάν υπάρξει δυσκολία στη μετάφραση με τη χρήση του Chat-GPT, μπορεί να αξιοποιηθεί εναλλακτικά η μετάφραση Google. Οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού δοκιμάζουν πολλές προτροπές στο Leonardo AI, μέχρι να δοθεί το καταλληλότερο αποτέλεσμα.
4. Οι τεχνίτες παρουσιάζουν τα δημιουργήματά τους στους πελάτες-αξιωματούχους και εκείνοι τα κρίνουν με βάση τις οδηγίες που είχαν δώσει.
5. Η παραγγελία, η δημιουργία και η παράδοση των τεχνουργημάτων στους πελάτες προετοιμάζονται από τις ομάδες ως μια σύντομη δραματοποίηση.

- **3η Φάση: Ανασκόπηση**

Σε αυτή τη φάση πραγματοποιείται η τρίτη δραστηριότητα. Παρουσιάζονται από τις ομάδες οι σύντομες δραματοποιήσεις με την παραγγελία και παράδοση των τεχνουργημάτων από τους τεχνίτες. Τέλος, μαθητές και εκπαιδευτικός συζητούν και αξιολογούν τον τρόπο εργασίας και την αποτελεσματικότητα των εργαλείων AI που αξιοποιήθηκαν.

Σε δεύτερο χρόνο, τα σενάρια των δραματοποιήσεων του Α Μέρους και οι εικόνες των τεχνουργημάτων του Β Μέρους εκτυπώνονται και αναρτούνται στην αίθουσα διδασκαλίας. Επιπλέον, οι δραματοποιήσεις θα ήταν σημαντικό να παρουσιαστούν σε κάποια σχολική εκδήλωση στο πλαίσιο επικοινωνίας σχολείου-κοινότητας.



### Λίγα λόγια για τον σχεδιασμό και την εφαρμογή της διδασκαλίας:

Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου σχεδίου διδασκαλίας βασίστηκε στην υπάρχουσα διδακτική και επιστημονική εμπειρία σε παιδαγωγικά θέματα αξιοποίησης ΝΤ σε συνδυασμό με την εμπειρία που αποκομίστηκε από το σεμινάριο «Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Παιδαγωγική Διάσταση: Από τη Θεωρία στην Πράξη». Επίσης, ακολούθησε τις κατευθύνσεις ένταξης των τεχνολογιών αιχμής στη διδασκαλία που έχουν προταθεί τόσο σε θεωρητικό επίπεδο, όσο και σε πρακτικό επίπεδο (Παπαδάκης & Φωκίδης, 2019). Συνοπτικά και σε θεωρητικό επίπεδο στον σχεδιασμό λήφθηκε υπόψη η προώθηση της ενεργητικής, της βιωματικής και ανακαλυπτικής μάθησης, της παιγνιώδης μάθησης, της συνεργατικής μάθησης, της ενίσχυσης της μάθησης παρέχοντας στήριξη σε απαιτητικές δραστηριότητες και της διαθεματικότητας (Παπαδάκης & Φωκίδης, 2019).

Η εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου παρουσίασε μεγάλη επιτυχία. Καταρχάς, φάνηκε ότι επιτεύχθηκαν οι στόχοι που είχαν τεθεί. Οι μαθητές εργάστηκαν συνεργατικά και προσέγγισαν τη νέα γνώση αξιοποιώντας κατά κύριο λόγο τις τεχνολογίες ΑΙ σε συνδυασμό με την τεχνική της δραματοποίησης. Παράλληλα, διακρίθηκαν για τη δημιουργικότητά τους, εισάγοντας το στοιχείο της κωμικότητας στις δραματοποιήσεις και δημιουργώντας μόνοι τους ένα ευχάριστο παιδαγωγικό περιβάλλον προσαρμοσμένο στους χαρακτήρες τους. Φυσικά, η εποπτεία από τον εκπαιδευτικό ήταν ιδιαίτερα βαρύνουσα σημασίας, ώστε να εξισορροπεί το ευχάριστο-παιγνιώδη στοιχείο με τους μαθησιακούς στόχους. Επιπλέον, πρέπει να αναφερθεί ότι παρατηρήθηκαν κάποιες τεχνικές δυσκολίες και απρόοπτα στη χρήση των τάμπλετ, οι οποίες όμως ξεπεράστηκαν με τίμημα κάποιες χρονικές καθυστερήσεις. Γενικά, οι μαθητές αν και δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία με εφαρμογές ΑΙ, προσαρμόστηκαν γρήγορα και με τη στήριξη του εκπαιδευτικού ανταποκρίθηκαν στις απαιτήσεις του σεναρίου διδασκαλίας. Μετά το πέρας των διδασκαλιών οι μαθητές αποκόμισαν γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις σε ένα ευχάριστο και δημιουργικό πλαίσιο, όπως ορίστηκε από το παρόν σχέδιο διδασκαλίας.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ





### 3.1 Φύλλα Εργασίας

#### Φύλλο Εργασίας Α



### Ζωντανεύοντας τα πολιτεύματα της αρχαϊκής Ελλάδας

Ολοκληρώστε τις αποστολές για να αποκτήσετε τις  
τρεις σφραγίδες του βασιλιά.



Μέλη ομάδας: .....

#### Αποστολή Πρώτη

Δείτε προσεκτικά το απόσπασμα από το ντοκιμαντέρ και συμπληρώστε όσες πληροφορίες  
επιθυμείτε για τους παρακάτω:

Βασιλιάς:

.....  
.....  
.....

Άριστοι ή Ευγενείς:

.....  
.....  
.....



#### Αποστολή Δεύτερη

Ετοιμάστε ένα μικρό θεατρικό.

1. Κάθε ομάδα επιλέγει μία θεματική. Κυκλώστε την παρακάτω και διαβάστε τα  
αντίστοιχα αποσπάσματα.

<b>Βασιλεία</b> Διαβάστε την πρώτη παράγραφο σελ. 21	<b>Αριστοκρατία</b> Διαβάστε τη δεύτερη παράγραφο σελ. 21	<b>Ολιγαρχία</b> Διαβάστε την τρίτη παράγραφο σελ. 21	<b>Τυραννίδα</b> Διαβάστε την τέταρτη παράγραφο σελ. 22	<b>Δημοκρατία</b> Διαβάστε την πέμπτη παράγραφο και το παράθεμα 1 σελ. 22
--	---	---	---	--



2. Διαλέξτε από έναν ρόλο και με τη βοήθεια του Chat-GPT φτιάξτε ένα σύντομο σενάριο. Θα μπορούσατε να βοηθηθείτε γράφοντας:

«Θα ήθελα ένα σύντομο παιδικό σενάριο με ..... ρόλους. Βρισκόμαστε στην ..... εποχή. Είμαστε .....  
Από αυτό το θεατρικό θα ήθελα να μάθουμε για το πολίτευμα της ..... .»

Σημειώσεις

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Αποστολή Τρίτη

Παρουσιάστε το θεατρικό στην τάξη.



Φύλλο Εργασίας Β



## Ζωντανεύοντας την τέχνη της αρχαϊκής Ελλάδας

Μέλη ομάδας: .....



Αποστολή Πρώτη: Κατασκευάστε τον οδηγό αρχαϊκής τέχνης λύνοντας τις ασκήσεις.

### Οδηγός αρχαϊκής αρχιτεκτονικής, γλυπτικής και αγγειοπλαστικής

#### Αρχιτεκτονική

Οι άνθρωποι θέλοντας να τιμήσουν τους θεούς έφτιαξαν λαμπρούς ναούς. Οι ρυθμοί με τους οποίους χτίστηκαν οι ναοί ήταν δύο, ο δωρικός και ο ιωνικός.

Γράψτε στις γραμμές τον ρυθμό (**δωρικό** ή **ιωνικό**) και στα κουτιά συμπληρώστε τα μέρη του κίονα: **κιονόκρανο**, **κίονας**, **βάση**.



## Γλυπτική

Τεχνίτες με ξεχωριστές ικανότητες σκάλιζαν το μάρμαρο κι έφτιαχναν αγάλματα που παρίσταναν κούρους και κόρες.

Κύκλωσε στα παρακάτω αγάλματα τους **κούρους** και τις **κόρες**.



Ελέγξτε τις απαντήσεις σας διαβάζοντας παρακάτω:

Οι κούροι εικονίζουν γυμνούς νέους άνδρες, με τα χέρια κολλημένα στα πλάγια του σώματος. Το ένα πόδι είναι πιο μπροστά από το άλλο. Οι κόρες είναι νεαρές γυναίκες ντυμένες με ελαφριά ρούχα και καλοχτενισμένες.





### Αγγειοπλαστική

Αυτή την εποχή αναπτύχθηκε και το εμπόριο. Η ανάγκη για αποθήκευση και μεταφορά του κρασιού και του λαδιού έφερε και την ανάπτυξη της αγγειοπλαστικής. Πολλοί καλλιτέχνες έγιναν γνωστοί και πλούτισαν ζωγραφίζοντας πάνω στα αγγεία σκηνές από τη μυθολογία και την ιστορία.

Αντιστοιχίστε τους δύο ρυθμούς ζωγραφικής της αγγειοπλαστικής (ένα αγγείο περισσεύει).

Μελανόμορφος  
ρυθμός

Ερυθρόμορφος  
ρυθμός



Ελέγξτε την αντιστοίχιση διαβάζοντας παρακάτω:

Οι μορφές που ζωγραφίζονταν με μαύρο χρώμα ονομάστηκαν μελανόμορφος ρυθμός.

Οι μορφές που ζωγραφίζονταν με κόκκινο χρώμα ονομάστηκαν ερυθρόμορφος ρυθμός.



**Αποστολή Δεύτερη:** Διαλέξτε έναν από τους παρακάτω ρόλους: πελάτης-αξιωματούχος, αγγειοπλάστης, αρχιτέκτονας και γλύπτης.

**Πελάτης-αξιωματούχος:** Σύμφωνα με τον «Οδηγό αρχαϊκής αρχιτεκτονικής γλυπτικής και αγγειοπλαστικής» παράγγειλε στους τεχνίτες ένα **ναό**, ένα **γλυπτό** και ένα **αγγείο**. Περιέγραψε αναλυτικά στους τεχνίτες πως επιθυμείς να είναι η κάθε παραγγελία. (πχ αρχιτεκτονικός ρυθμός ναού, μορφή αγάλματος, χρώμα αγάλματος, ρυθμός αγγείου, παράσταση αγγείου).

**Τεχνίτες και Αρχιτέκτονας:** Με το τάμπλετ και την εφαρμογή Leonardo Αί δημιουργήστε μια εικόνα με αυτό που σας ζήτησε ο πελάτης-αξιωματούχος. Εργαστείτε ως εξής:

1. Γράψτε την κατάλληλη προτροπή σύμφωνα με αυτό που σας ζήτησε.

.....  
.....  
.....

2. Γράψτε τη προτροπή στο Chat-GTP και ζητήστε μετάφραση στα Αγγλικά.

.....  
.....  
.....

3. Αντιγράψτε την προτροπή στα αγγλικά στο Leonardo Αί και δημιουργήστε την εικόνα.

4. Ελέγξτε αν είναι σωστό το αποτέλεσμα. Διαφορετικά δοκιμάστε νέα προτροπή κάνοντας αλλαγές.

5. Αποθηκεύστε το καλύτερο αποτέλεσμα.

Ετοιμάστε τώρα μια σύντομη δραματοποίηση:

- την παραγγελία του πελάτη-αξιωματούχου,
- την παρουσίαση των αποτελεσμάτων από τους τεχνίτες και την αντίδραση του πελάτη-αξιωματούχου.

**Αποστολή Τρίτη:** Παρουσιάστε την παραπάνω δραματοποίηση στις άλλες ομάδες.



### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Βασιλόπουλος, Χ. (Εκτελεστικός Παραγωγός). (2020). *Οι πόλεις - κράτη της αρχαιότητας, Μηχανή του χρόνου* (κύκλος 4, επεισόδιο 5) [TV series]. Cosmote TV



ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Ιστορίας <http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/ps.jsp>

Κατσουλάκος, Θ., Κατσάρου, Χ., Λένα, Μ., & Καρυώτη, Ι., (2022). *Ιστορία Δ΄ Δημοτικού*. Πατάκη.

Παπαδάκης Δ. & Φωκίδης. Ε. (2019). Διδασκαλία με drones: Χαράζοντας μονοπάτια στην εκπαιδευτική αξιοποίηση των τεχνολογιών αιχμής. Στο Μ. Οικονομάκου (Επ.) *Εκπαίδευση με χρήση νέων τεχνολογιών 3, Διδασκαλία και μάθηση μέσω φορητών συσκευών: συνέπειες και προκλήσεις για την εκπαίδευση* (σελ. 119-131). Αθήνα: Γρηγόρης

Driver, R. & Oldham, V. (1986). A constructivist approach to curriculum development in science, *Studies in science education*, 18, 105-122.



## 14<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Τεχνητή Νοημοσύνη και Απειλούμενα Είδη στην Ελληνική Επικράτεια

#### 1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Τσάλας Στυλιανός

Ειδικότητα: Δάσκαλος (ΠΕ70)

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Το σενάριο διαπραγματεύεται γνωστικές περιοχές του μαθήματος της Μελέτης Περιβάλλοντος της Δ' Τάξης σε συνδυασμό με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης, ενώ παράλληλα αποτελεί διαθεματικό σενάριο για τις γνωστικές περιοχές των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), της Γλώσσας, της Γεωγραφίας και των Εικαστικών.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου:

Ενότητα 3, Κεφάλαιο 12 «Ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν».

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:





Άλλο:.....

### **1.5 Τάξη:** Δ' Τάξη

### **1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 4 Διδακτικές ώρες

### **1.7 Λέξεις Κλειδιά:** είδη, ζώα, απειλή, εξαφάνιση, Ελλάδα, τεχνητή νοημοσύνη

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

#### *Γενικός Σκοπός:*

Σκοπός του σεναρίου είναι η υιοθέτηση θετικών στάσεων και συμπεριφορών σχετικά με το οικολογικό πρόβλημα εξαφάνισης των ζώων.

#### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - να ευαισθητοποιηθούν για την προστασία των ζώων που βρίσκονται υπό εξαφάνιση
  - να γνωρίσουν ορισμένα ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν στη χώρα τους
  - να μάθουν βασικές γενικές πληροφορίες για συγκεκριμένα ζώα που απειλούνται στην Ελλάδα, όπως τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους, την τροφή και τον τόπο που ζουν
  - να αναγνωρίζουν τις αιτίες που οδηγούν στην εξαφάνιση των ζώων σε σχέση με τις ανθρώπινες δραστηριότητες
  - να προβληματιστούν και να προτείνουν τρόπους αντιμετώπισης του οικολογικού προβλήματος της εξαφάνισης των ζώων
  - να αναπτύξουν ικανότητες παρουσίασης των εργασιών τους αναπτύσσοντας τη γλωσσική τους έκφραση
  
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - να εξοικειωθούν με τη χρήση του υπολογιστή και των περιφερειακών συσκευών του.
  - να αντιληφθούν την σημασία του διαδικτύου ως πηγή πληροφόρησης και μάθησης
  - να υιοθετήσουν θετική άποψη για τις Νέες Τεχνολογίες και για τη χρησιμότητα του υπολογιστή στη μαθησιακή διαδικασία, στο παιχνίδι και στη διασκέδαση αναβαθμίζοντας και ενισχύοντας τον ρόλο τους
  - να αποκτήσουν ερευνητική-κριτική σκέψη χρησιμοποιώντας εφαρμογές και λογισμικά, ενταγμένοι σε ομάδες διαχωρίζοντας τις χρήσιμες πληροφορίες
  - να χειρίζονται διάφορα λογισμικά ηλεκτρονικής αξιολόγησης, χαρτών και ζωγραφικής
  - να χειρίζονται λογισμικά σχετικά με τη δημιουργία, την αποθήκευση και την παρουσίαση



κειμένων και εικόνων

- να γνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν την τεχνητή νοημοσύνη
- Επίπεδο Στάσεων
  - να μπορούν να συνεργάζονται αρμονικά ως ισότιμα μέλη μίας ομάδας και να ενεργοποιούνται για την επίτευξη ενός κοινού στόχου και συμπεράσματος
  - να λειτουργούν δημοκρατικά και με σεβασμό απέναντι σε διαφορετικές απόψεις άλλων συμμαθητών τους, λαμβάνοντας συλλογικά τις απαραίτητες αποφάσεις
  - να αποκτήσουν δεξιότητες σχετικά με την ανάλυση, την επεξεργασία και την οργάνωση πληροφοριών
  - να μπορούν να παρουσιάζουν και να ανακοινώνουν με επιχειρήματα το αποτέλεσμα της εργασίας τους στην ολομέλεια της τάξης
  - να εκφράζονται με ελευθερία και αυτοσχεδιασμό τονώνοντας την αυτοεκτίμησή τους.
  - να αναπτύξουν κριτική σκέψη
  - να κατακτήσουν τη γνώση μέσα από διερευνητικές και βιωματικές διαδικασίες, ώστε να οικοδομήσουν νέες έννοιες και γνώση (μεταγνώση)
  - να προβληματιστούν σχετικά με τη συνεισφορά της τεχνητής νοημοσύνης

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Όλες οι δραστηριότητες που υλοποιούνται διαχέονται ολοκληρωτικά στο γενικότερο φάσμα του Αναλυτικού Προγράμματος και προωθούν την πολύπλευρη ανάπτυξη των μαθητών σε γνωστικό, συναισθηματικό και ψυχοκινητικό επίπεδο. Αναπτύσσεται η υπευθυνότητα και η ενσυναίσθηση με τρόπο συνεργατικό, ενώ υιοθετείται η αξιοποίηση πηγών του διαδικτύου, η ένταξη πολυμέσων στη διάρκεια της διδασκαλίας και η ανάπτυξη δεξιοτήτων διαχείρισης και επεξεργασίας των δεδομένων. Το σενάριο ανταποκρίνεται απόλυτα με το ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ της Μελέτης Περιβάλλοντος, των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ), της Ελληνικής Γλώσσας, της Γεωγραφίας και των Εικαστικών για το Δημοτικό Σχολείο.

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση





Άλλο: .....

### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές – Λογισμικά

Τεχνητή νοημοσύνη (Chat GPT, Bing Image Creator, Aiva, lumen5), You Tube, Augmented Reality, Wikipedia, Google Earth, Revelation Natural Art, Φωτόδεντρο, Crossword Labs

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Για τη διδασκαλία του συγκεκριμένου σεναρίου απαιτείται σχολικό εργαστήριο πληροφορικής. Θα χρησιμοποιηθούν τέσσερις υπολογιστές, τέσσερα tablets και ένας βιντεοπροβολέας. Τα απαιτούμενα λογισμικά είναι ήδη εγκαταστημένα στους υπολογιστές για την ταχύτερη υλοποίηση των δραστηριοτήτων που θα ζητηθούν, σε συνδυασμό με αποθηκευμένα ψηφιακά φύλλα εργασίας που θα καθοδηγούν τους μαθητές.

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Χρησιμοποιήθηκαν: το βιβλίο του μαθητή της Μελέτης Περιβάλλοντος Δ' Τάξης (σελ.86-87), το τετράδιο εργασιών του αντίστοιχου μαθήματος (σελ.30-31), το βιβλίο του δασκάλου (σελ.66-67), κάρτες εισόδου - εξόδου και στοχευμένα φύλλα εργασίας για την κατάκτηση της νέας γνώσης με τρόπο συνεργατικό και ευχάριστο.

## **2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)**

Το παρόν ψηφιακό σενάριο δημιουργήθηκε με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης (Chat GPT, Bing Image Creator, Aiva) και επιδιώκει να βοηθήσει τους μαθητές να ανακαλύψουν τα υπό εξαφάνιση ζώα στην Ελλάδα, τον τόπο που ζουν και τις βασικές αιτίες που απειλούν την ύπαρξή τους, εστιάζοντας στην ανθρώπινη δραστηριότητα. Με την ενσωμάτωση των Ψηφιακών Τεχνολογιών επιχειρείται μία ελκυστική διδασκαλία για την ευαισθητοποίηση των μαθητών απέναντι στο σοβαρό οικολογικό ζήτημα εξαφάνισης συγκεκριμένων ειδών. Παράλληλα στοχεύει στον προβληματισμό της μαθητικής κοινότητας για τους τρόπους αντιμετώπισης του προβλήματος σχετικά με τα αναγκαία μέτρα προστασίας των απειλούμενων ζώων, τόσο στη χώρα μας όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο. Οι δραστηριότητες που εφαρμόζονται, στηρίζονται στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, στην αρχή της ενεργητικής μάθησης και ανακάλυψης της γνώσης, έτσι ώστε να διεγείρεται το ενδιαφέρον των μαθητών, να επιτυγχάνεται ταχύτερα η γνώση και να αναπτύσσεται η δημιουργικότητά τους μέσω μαθησιακών και ψυχαγωγικών στόχων. Ταυτόχρονα οι μαθητές θα έρθουν σε πρώτη επαφή με την τεχνητή νοημοσύνη (Chat GPT, Bing Image Creator, Aiva), ενώ ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του διευκολυντή, διαμεσολαβητή και εμπυχωτή της μάθησης χρησιμοποιώντας μεταγνωστικές στρατηγικές με τη χρήση λογισμικών που αυξάνουν την αυτενέργεια των μαθητών στην αναζήτηση της γνώσης.

### **2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)**



- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

1<sup>ο</sup> Διδακτικό Δίωρο – 1<sup>η</sup> Φάση - Δραστηριότητα 1η (3 λεπτά)

Ο εκπαιδευτικός μοιράζει σε κάθε ομάδα το Φύλλο Εργασίας 1 και ανακοινώνει στους μαθητές το νέο γνωστικό αντικείμενο με το οποίο θα ασχοληθούν, εξηγώντας παράλληλα τους στόχους που αναμένει να κατακτήσουν στο τέλος της διδασκαλίας. Στη συνέχεια δίνει το εισαγωγικό ερέθισμα του μαθήματος δείχνοντας μέσω του βιντεοπροβολέα μία εικόνα (αφόρμηση) για τη μετέπειτα παραγωγή του λόγου και της γραφής. Η εικόνα έχει δημιουργηθεί με τη βοήθεια του Bing Image Creator (τεχνητή νοημοσύνη) και περιέχει ένα πλήθος ζώων τα οποία είναι αποτυπωμένα χωρίς χρώμα. Η απουσία του χρώματος σκοπεύει να διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών, ενώ ταυτόχρονα τους προβληματίζει να σκεφτούν τους λόγους για τους οποίους επιλέχτηκε η συγκεκριμένη εικόνα και κατά συνέπεια το μέγεθος της οικολογικής καταστροφής που πρόκειται να εξετάσουν. Αν οι μαθητές επιθυμούν, μπορούν να σημειώνουν (πληκτρολογώντας ή γράφοντας) τις παρατηρήσεις τους σε αντίστοιχο πλαίσιο.

Δραστηριότητα 2η (4 λεπτά)

Ο εκπαιδευτικός διανέμει σε κάθε μαθητή μία κάρτα, την οποία καλούνται να συμπληρώσουν απαντώντας σε λίγες αλλά στοχευμένες ερωτήσεις (σωστού-λάθους και πολλαπλής επιλογής), με επίκεντρο βασικές έννοιες και ζητήματα που αφορούν την εξαφάνιση των ζώων (εποικοδομισμός – ανάδειξη ιδεών – brainstorming). Οι κάρτες αποτελούνται από 2 όψεις και σε κάθε όψη είναι τυπωμένες οι ίδιες ακριβώς ερωτήσεις, οι οποίες δημιουργήθηκαν με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης Chat Gpt. Ο εκπαιδευτικός τονίζει στους μαθητές πως πρέπει να συμπληρώσουν μόνο τη μία. Όταν οι μαθητές ολοκληρώσουν τις απαντήσεις τους, τότε ο εκπαιδευτικός συλλέγει τις κάρτες και τις επεξεργάζεται, για να χρησιμοποιηθούν ξανά σε μεταγενέστερο χρόνο. Σκοπός της συμπλήρωσης των καρτών και της συζήτησης που θα ακολουθήσει στην επόμενη δραστηριότητα είναι η διερεύνηση των πρότερων γνώσεων, ιδεών, αντιλήψεων και αναπαραστάσεων που έχουν οι μαθητές για τα ζώα που απειλούνται. Οι κάρτες παραμένουν στην κατοχή του εκπαιδευτικού σε όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας και επιστρέφονται πάλι στους μαθητές στο στάδιο της αξιολόγησης. Οι διαφορετικές απαντήσεις που καταγράφηκαν σε κάθε πλευρά της κάρτας, δίνουν χρήσιμες πληροφορίες για την εμπέδωση όσων διδάχτηκε ο κάθε μαθητής, την εξέλιξη της γνώσης του και την αποσαφήνιση ατελών ή λανθασμένων αντιλήψεων.

Δραστηριότητα 3η (10 λεπτά)

Πραγματοποιείται συζήτηση όπου ο εκπαιδευτικός, επιχειρεί να διερευνήσει μέσω ερωτήσεων, τις αναπαραστάσεις των μαθητών αναφορικά με το περιβαλλοντικό ζήτημα των απειλούμενων ειδών και των κινδύνων που αντιμετωπίζουν (εποικοδομισμός, ανάδειξη ιδεών, brainstorming).

Ενδεικτικές ερωτήσεις εκπαιδευτικού: *Τι εννοούμε όταν λέμε πως ένα ζώο κινδυνεύει να εξαφανιστεί; Γνωρίζετε κάποια ζώα που απειλούνται; Ποια από αυτά ζουν στην Ελλάδα; Ποιος θεωρείτε πως είναι ο μεγαλύτερος κίνδυνος που αντιμετωπίζουν;*

Οι πιθανές λανθασμένες ιδέες και αντιλήψεις που θα εντοπιστούν θα πρέπει να συμπεριληφθούν στον σχεδιασμό της διδασκαλίας και να μετασχηματιστούν πλήρως μέχρι την ολοκλήρωσή της.



- **2ο Βήμα: Διδασκαλία γνωστικού αντικειμένου**

- 2<sup>η</sup> Φάση - Δραστηριότητα 1η (13 λεπτά)

Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να παρακολουθήσουν ανά ομάδα ένα βίντεο, με τίτλο «ΖΩΑ ΥΠΟ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ», προκειμένου να καταστήσει πιο εφικτή την αποτύπωση και την κατανόηση της πληροφορίας. Το βίντεο μπορεί να προέρχεται από το You Tube ή να δημιουργηθεί με πρωτοβουλία του εκπαιδευτικού με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης και συγκεκριμένα με το Lumen5. Για την εύρεση του ηλεκτρονικού συνδέσμου οι μαθητές ακολουθούν τις οδηγίες του Φύλλου Εργασίας 1, στην 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα. Το βίντεο περιλαμβάνει σημαντικά στοιχεία (βάρος, τροφή, κλπ.) για 14 ζώα που βρίσκονται υπό εξαφάνιση στον πλανήτη (κάποια από αυτά και στην Ελλάδα), ενώ παράλληλα καθλώνει τους δέκτες-μαθητές οι οποίοι λαμβάνουν νέες γνώσεις με αβίαστο και ευχάριστο τρόπο. Κατά τη διάρκεια προβολής του βίντεο οι μαθητές μπορούν να πληκτρολογούν σε πίνακα (word) που υπάρχει στο ψηφιακό φύλλο εργασιών ή να σημειώσουν με το μολύβι τους στο έντυπο Φύλλο Εργασίας, όποια πληροφορία θεωρούν χρήσιμη. Στη συνέχεια πραγματοποιείται ολιγόλεπτη συζήτηση, μέσα από τη διατύπωση ανοιχτών ερωτήσεων του εκπαιδευτικού, για τις εντυπώσεις και την αίσθηση που άφησε στους μαθητές το συγκεκριμένο οπτικοακουστικό υλικό. Οι μαθητές ενθαρρύνονται από τον εκπαιδευτικό να περιγράψουν, να εξηγήσουν και να ερμηνεύσουν όσα παρακολούθησαν. Επίσης, επιχειρείται να εκφράσουν τις απόψεις τους με επιχειρήματα και να διατυπώσουν πιθανές απορίες σχετικά με το περιβαλλοντικό πρόβλημα εξαφάνισης των ειδών.

Ενδεικτικές ερωτήσεις εκπαιδευτικού: *Ποια ζώα δεν περιμένατε να απειλούνται; Τι σας έκανε εντύπωση; Πώς νιώθετε μετά από αυτά που είδατε; Τι θα συμβεί αν δεν τα προστατεύσουμε; Ποιους τρόπους προτείνετε για να σωθούν τα απειλούμενα είδη;*

- Δραστηριότητα 2η (25 λεπτά)

Στη συνέχεια εκπαιδευτικός μοιράζει σε κάθε ομάδα από ένα tablet και παροτρύνει τους μαθητές να πληκτρολογήσουν στη μηχανή αναζήτησης της Google τον λύκο και την καφέ αρκούδα (2 ομάδες ανά ζώο). Μετά από κάθε πληκτρολόγηση και κάτω από το απόσπασμα της Wikipedia, οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν την «τρισεπίδακτη προβολή» έτσι ώστε να δουν τα ζώα σε 3D επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality) με κίνηση και ήχο. Οι μαθητές μπορούν να ελέγξουν τη γωνία θέασης περιστρέφοντας τα δάχτυλά τους προς όλες τις κατευθύνσεις και να κάνουν μεγέθυνση ή σμίκρυνση του εκάστοτε ζώου που έχουν επιλέξει, ενώ αυτό κινείται και παράγει ήχους. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να παρατηρήσουν πολύ προσεκτικά τα εξωτερικά χαρακτηριστικά και τις φωνές των δύο ζώων, έτσι ώστε να αντλήσουν όσες περισσότερες πληροφορίες μπορούν. Κατά τη διάρκεια της παρατήρησης, οι μαθητές καλούνται από τον εκπαιδευτικό να συμπληρώσουν στο Φύλλο Εργασίας (σε μορφή λίστας), όποια πληροφορία, στοιχείο ή χαρακτηριστικό γνώρισμα τους έκανε εντύπωση (τρίχωμα, φωνή, κλπ.). Στη συνέχεια οι μαθητές ανακοινώνουν και παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης τα συμπεράσματά τους. Αφού όλες οι ομάδες έχουν ολοκληρώσει και παρουσιάσει τις λίστες, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να επιλέξουν «προβολή στον χώρο», να βγουν στο προαύλιο του σχολείου και να φωτογραφίσουν με το tablet το ζώο (που η κάθε ομάδα έχει αναλάβει), σε διάφορες γωνιές του σχολικού συγκροτήματος όπως: μέσα στο γήπεδο του μπάσκετ, μπροστά από την τάξη τους ή οπουδήποτε εκείνοι επιθυμούν. Οι φωτογραφίες θα σταλούν από τον εκπαιδευτικό την ίδια μέρα



στα e-mails των γονέων των μαθητών, ως αναμνηστικό της συγκεκριμένης διδασκαλίας.

### Δραστηριότητα 3η (30 λεπτά)

Με αφορμή την προηγούμενη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός αναφέρει στους μαθητές πως η Ελλάδα συγκεντρώνει αρκετά ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν και επιλέγει τέσσερα από αυτά (καφέ αρκούδα, χελώνα καρέτα-καρέτα, φώκια μονάχους-μονάχους και κόκκινο ελάφι), για να τα επεξεργαστούν διεξοδικά. Ο εκπαιδευτικός αναφέρει στους μαθητές πως η αποστολή τους είναι να δημιουργήσουν ταυτότητες των τεσσάρων ζώων που έχουν επιλεγεί, καταγράφοντας πληροφορίες που να αφορούν τον τόπο που ζουν, την τροφή, τους κινδύνους που διατρέχουν και να αποτυπώσουν τις ιδέες τους για τους πιθανούς τρόπους αντιμετώπισης του συγκεκριμένου προβλήματος. Μετά από δική του προτροπή, κάθε ομάδα αναλαμβάνει να μελετήσει ένα ζώο. Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να αναζητήσουν στις οδηγίες του φύλλου εργασίας, την 6<sup>η</sup> δραστηριότητα και να εισέλθουν στους δύο ηλεκτρονικούς συνδέσμους που παραπέμπονται. Στον πρώτο σύνδεσμο «Ταυτότητα», οι μαθητές αναζητούν στην ιστοσελίδα το ζώο που έχει αναλάβει η ομάδα τους, ενώ στον δεύτερο οι μαθητές καλούνται να κάνουν χρήση της ψηφιακής εγκυκλοπαίδειας Wikipedia, στην οποία είναι απαραίτητη η πληκτρολόγηση της επίσημης ονομασίας του εκάστοτε ζώου, όπως αναγράφεται στο Φύλλο Εργασίας. Η ύπαρξη των δύο συνδέσμων έχει τον ρόλο επιβεβαίωσης των πληροφοριών που αναζητούν οι μαθητές αλλά και τον περαιτέρω εμπλουτισμό τους με όποια στοιχεία κρίνουν εκείνοι πως είναι χρήσιμα και απαραίτητα. Σε αυτό το σημείο οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή για πρώτη φορά με την τεχνητή νοημοσύνη και συγκεκριμένα με το Chat Gpt "συζητώντας" τα αίτια εξαφάνισης των συγκεκριμένων ζώων αλλά και τους τρόπους αντιμετώπισης του συγκεκριμένου οικολογικού προβλήματος. Μετά το τέλος της δραστηριότητας η κάθε ομάδα ανακοινώνει τα ευρήματά της στην υπόλοιπη τάξη και αναφέρει με επιχειρήματα τις σκέψεις της για τους τρόπους αντιμετώπισης του προβλήματος. Ταυτόχρονα η κάθε ομάδα θα αποτυπώσει την εμπειρία της από τη γνωριμία που είχε με το Chat Gpt σχολιάζοντας τις απαντήσεις που έλαβε.

### • 3<sup>ο</sup> Βήμα: Εμπέδωση γνωστικού αντικείμενου

#### 3<sup>η</sup> Διδακτική ώρα – 3<sup>η</sup> Φάση – Δραστηριότητα 1η (8 λεπτά)

Στην 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα και πριν την έναρξη της δραστηριότητας οι μαθητές εναλλάσσουν κυκλικά ρόλους μεταξύ τους (παρατηρητής, χειριστής, γραμματέας), ενώ παράλληλα μοιράζεται το Φύλλο Εργασίας 2. Ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί μέσω προφορικών ερωτήσεων συνολική ανακεφαλαίωση των όσων διδάχθηκαν οι μαθητές στο προηγούμενο μάθημα και τους ανακοινώνει πως θα ασχοληθούν με δραστηριότητες εμπέδωσης της γνώσης που απέκτησαν. Καλεί τους μαθητές να ανοίξουν το σχολικό βιβλίο της Μελέτης Περιβάλλοντος (βιβλίο μαθητή) στη σελίδα 86 και να επιλύσουν τη δραστηριότητα της αντιστοίχισης. Όλοι οι μαθητές της τάξης παρατηρούν τα ζώα που απεικονίζονται στο σχολικό βιβλίο και αφού μελετήσουν προσεκτικά τις ταυτότητες αντιστοιχίζουν τα σωστά ζευγάρια. Απώτερος στόχος της δραστηριότητας είναι η εμπέδωση γνώσεων και η ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με την προστασία των ζώων που απειλούνται.

*Σημειώνεται πως η ίδια ακριβώς δραστηριότητα του βιβλίου υπάρχει και στο Φωτόδεντρο με τίτλο*



*«Οι ταυτότητες των απειλούμενων ζώων (αντιστοίχιση)». Το συγκεκριμένο μαθησιακό αντικείμενο περιλαμβάνει, υπερσυνδέσμους με πρόσθετες πληροφορίες, με στόχο την εκτενέστερη μελέτη του κάθε ζώου και τον εμπλουτισμό των γνώσεων των μαθητών. Στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο επιλέχτηκε να χρησιμοποιηθεί η δραστηριότητα του βιβλίου, ώστε οι μαθητές να έρθουν σε επαφή και με το σχολικό εγχειρίδιο. Με τον τρόπο αυτό αντιλαμβάνονται έμμεσα πως τόσο τα βιβλία όσο και οι Νέες Τεχνολογίες δε λειτουργούν ανεξάρτητα αλλά μπορούν να συνδυαστούν άρρηκτα.*

### *Δραστηριότητα 2η (12 λεπτά)*

Ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να ακολουθήσουν τις οδηγίες του Φύλλου Εργασίας 2 και να εισέλθουν στην εφαρμογή Google Earth. Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τη συγκεκριμένη εφαρμογή, αφού την έχουν χρησιμοποιήσει αρκετές φορές στο παρελθόν. Αρχικά, καλούνται να εντοπίσουν την τοποθεσία της Ελλάδας στην ψηφιακή υδρόγειο σφαίρα. Έπειτα, ψάχνουν να εντοπίσουν τις περιοχές (θάλασσα, βουνό, νησί κλπ.) που ζουν ή που κάνουν συχνά την εμφάνισή τους τα τέσσερα ζώα που είχαν μελετήσει στη διάρκεια της διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου (καφέ αρκούδα, χελώνα καρέτα-καρέτα, φώκια μονάχους-μονάχους και κόκκινο ελάφι). Σε αυτή τη φάση κάθε ομάδα αναλαμβάνει να εντοπίσει την περιοχή με βάση το ζώο που είχε ορίσει ο εκπαιδευτικός την προηγούμενη διδακτική ώρα. Αφού προσδιορίσουν τη γεωγραφική περιοχή, τοποθετούν ψηφιακές πιπέρες τις οποίες αποθηκεύουν με το όνομα του κάθε ζώου και τις χρωματίζουν αντίστοιχα με το χρώμα που το αντιπροσωπεύει (καφέ για την αρκούδα, πράσινο για τη χελώνα, γκρι για τη φώκια και κόκκινο για το ελάφι). Όταν ολοκληρωθεί η παραπάνω διαδικασία, οι μαθητές κάνουν χρήση του εργαλείου αποκομμάτων και «παίρνουν» ένα στιγμιότυπο από όλη την έκταση της Ελλάδας. Στη συνέχεια αποθηκεύουν το στιγμιότυπο στον υπολογιστή τους σε ένα φάκελο που δημιουργούν με τίτλο το όνομα του ζώου που διερεύνησαν. Στο τέλος της δραστηριότητας η κάθε ομάδα εκτυπώνει το στιγμιότυπο, ανακοινώνει τα αποτελέσματα στην ολομέλεια της τάξης και το αναρτά στον πίνακα ανακοινώσεων της αίθουσας. Στόχος της ανάρτησης είναι να ενημερωθούν και οι υπόλοιποι μαθητές που έχουν πρόσβαση στο εργαστήριο πληροφορικής, για την ύπαρξη απειλούμενων ειδών στη χώρα που ζουν.

### *Δραστηριότητα 3η (15 λεπτά)*

Στο σημείο αυτό ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να ανοίξουν το λογισμικό Revelation Natural Art, το οποίο είναι ήδη εγκατεστημένο στους υπολογιστές. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας οι μαθητές θα ακούν από τον υπολογιστή του εκπαιδευτικού, ένα μουσικό κομμάτι (αρχείο ήχου) που δημιουργήθηκε με τη βοήθεια της εφαρμογής Αίνα (τεχνητή νοημοσύνη) και που χαρακτηρίζεται από χαλαρωτικές μελωδίες με συγκεκριμένο μέτρο, που ενεργοποιούν τη δημιουργικότητα των μαθητών. Οι μαθητές θα κατασκευάσουν ζωγραφίες-αφίσες και με τη φαντασία τους θα αποτυπώσουν μέσω λέξεων, εικόνων και ζωγραφιών τις προτάσεις για τους τρόπους αντιμετώπισης του προβλήματος των απειλούμενων ειδών. Στη συνέχεια θα αποθηκεύσουν το έργο τους σε φάκελο με το όνομα «ΑΦΙΣΕΣ». Οι τελικές δημιουργίες τους θα αποσταλούν στο mail του σχολείου. Μετέπειτα ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός θα αναλάβει να κοινοποιήσει τα έργα των μαθητών στην ιστοσελίδα του σχολείου, ώστε να ευαισθητοποιηθεί ευρύτερα η κοινωνία και οι πολίτες να αναλάβουν με τη σειρά τους ενεργό ρόλο.





### Δραστηριότητα 4η (10 λεπτά)

Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να ανοίξουν το σχολικό βιβλίο της Μελέτης Περιβάλλοντος (τετράδιο εργασιών) στη σελίδα 31 και να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα 22. Οι μαθητές συμπληρώνουν για τη φώκια μονάχους μονάχους και την καφέ αρκούδα, έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη με πληροφορίες για τον τόπο που ζουν, τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν και τα μικρά που γεννούν. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να επιλέξουν ένα τρίτο ζώο που απειλείται με εξαφάνιση, για το οποίο θα συμπληρωθούν οι αντίστοιχες πληροφορίες. Στο τέλος της δραστηριότητας οι ομάδες παρουσιάζουν τον εννοιολογικό χάρτη στην ολομέλεια της τάξης. Με τη δραστηριότητα εννοιολογικής χαρτογράφησης καλλιεργείται η κριτική σκέψη, ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση και αναπτύσσονται οι δεξιότητες οργάνωσης της σκέψης.

#### • 4ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

### 4<sup>η</sup> Διδακτική ώρα – 4<sup>η</sup> Φάση – Δραστηριότητα 1η (15 λεπτά)

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να λύσουν το σταυρόλεξο που έχει δημιουργηθεί, πατώντας τον αντίστοιχο σύνδεσμο που υπάρχει στο ψηφιακό Φύλλο Εργασίας. Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι η αξιολόγηση των μαθητών σχετικά με τα κύρια σημεία των ζώων που απειλούνται με εξαφάνιση στη χώρα τους. Οι μαθητές σκέφτονται συλλογικά και πληκτρολογούν τις απαντήσεις τους εισάγοντας τις απαραίτητες λέξεις με κεφαλαία γράμματα. Στο τέλος, πατώντας το κουμπί «έλεγχος» μπορούν να διαπιστώσουν το ποσοστό επιτυχίας τους. Όσα γράμματα είναι λάθος διαγράφονται από τα «κελιά», ενώ τα σωστά παραμένουν στη θέση τους. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές μπορούν αντιληφθούν πιθανά ορθογραφικά λάθη (στην περίπτωση που η απάντησή τους είναι σωστή) και να δοκιμάσουν κάποιο άλλο γράμμα.

### Δραστηριότητα 2η (5 λεπτά)

Στο σημείο αυτό ο εκπαιδευτικός μοιράζει και πάλι στους μαθητές την κάρτα που είχε αρχικά δώσει για τη διερεύνηση πρότερων γνώσεων. Οι μαθητές τις συμπληρώνουν ατομικά και τις επιστρέφουν στον εκπαιδευτικό για να τις επεξεργαστεί. Από τα αποτελέσματα του σταυρόλεξου και τις διαφορετικές απαντήσεις των 2 όψεων των καρτών, ο εκπαιδευτικός θα βγάλει χρήσιμα συμπεράσματα για την εμπέδωση όσων διδάχτηκε ο κάθε μαθητής, την εξέλιξη της γνώσης του και την αποσαφήνιση ατελών ή λανθασμένων αντιλήψεων που πιθανά να είχε στην αρχή της συγκεκριμένης ενότητας. Το μάθημα ολοκληρώνεται με τη συζήτηση των αποτελεσμάτων της 4<sup>ης</sup> διδακτικής ώρας και δίνεται μία μικρή εργασία κριτικής σκέψης για το σπίτι.

### Δραστηριότητα 3η (25 λεπτά) (Μεταγνωστική δραστηριότητα)

Στο τέλος της 4<sup>ης</sup> διδακτικής ώρας οι μαθητές εναλλάσσουν κυκλικά ρόλους μεταξύ τους (παρατηρητής, χειριστής, γραμματέας). Ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να ακολουθήσουν τις οδηγίες του Φύλλου Εργασίας 3, να συνδεθούν με το Φωτόδεντρο και να εισέλθουν στο μαθησιακό αντικείμενο με τίτλο «ΑΠΕΙΛΟΥΜΕΝΑ ΖΩΑ ΤΟΥ ΕΛΛΑΔΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ». Η συγκεκριμένη δραστηριότητα περιλαμβάνει ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι με θέμα τα απειλούμενα ζώα του ελλαδικού χώρου. Στόχος του μαθησιακού αντικειμένου είναι η ευαισθητοποίηση των μαθητών



σχετικά με την προστασία των απειλούμενων ειδών. Οι μαθητές αρχικά διαβάζουν τις διαδικτυακές οδηγίες που προσφέρει το παιχνίδι και μετέπειτα επιλέγουν για πιόνι ένα από τα τέσσερα προτεινόμενα ζώα που αναφέρονται (καφέ αρκούδα, χελώνα καρέτα – καρέτα, φώκια μονάχους – μονάχους, αργυροπελεκάνος). Οι μαθητές ρίχνουν το ζάρι και προσπαθούν να φτάσουν στο τέλος μιας διαδρομής τραβώντας κάρτες οι οποίες περιγράφουν τα μέτρα προστασίας και τους κινδύνους που απειλούν μερικά από τα απειλούμενα ζώα της πανίδας της Ελλάδας. Οι μαθητές θα ξεκινήσουν να παίζουν ως ομάδες και αν κάποια από αυτές τελειώσει πολύ νωρίτερα, τότε μπορούν να παίξουν και ατομικά μεταξύ τους.

#### • 5ο Βήμα: Εργασία για το σπίτι μαθητών/ μαθητριών

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να μελετήσουν ένα μικρό κείμενο (πηγή) που υπάρχει στη Μελέτη Περιβάλλοντος (βιβλίο μαθητή), στη σελίδα 86. Οι μαθητές πρέπει να σχολιάσουν σε λίγες σειρές, αν τα δεδομένα που καταγράφονται, έχουν σήμερα αλλάξει και γιατί. Όταν οι μαθητές επιστρέψουν στην τάξη θα πληκτρολογήσουν την ίδια πηγή του σχολικού βιβλίου στο Chat Gpt και θα συγκρίνουν τις εργασίες τους με τις απαντήσεις που θα λάβουν. Στην ολομέλεια της τάξης θα καταθέσουν τις απόψεις και θα αναπτύξουν περισσότερο την κριτική τους σκέψη αναλύοντας τον όγκο πληροφοριών που έχουν δημιουργήσει και συλλέξει.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### 1<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας

##### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Παρατηρήστε με προσοχή την εικόνα που προβάλλεται στον βιντεοπροβολέα και αναρωτηθείτε:

- *Είναι τυχαία η επιλογή των συγκεκριμένων ζώων της εικόνας;*
- *Γιατί δεν έχουν χρώμα συγκριτικά με τα υπόλοιπα στοιχεία;*
- *Πόσο σοβαρό θεωρείται πως είναι το ζήτημα που θα διερευνήσετε και γιατί;*

Αν θέλετε μπορείτε να κρατήσετε σημειώσεις στον πίνακα που υπάρχει παρακάτω.

Σημειώσεις

##### 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Συμπληρώστε ατομικά την κάρτα στη μία της μόνο όψη-πλευρά. Διαβάστε με προσοχή τις εκφωνήσεις και καταγράψτε τις απόψεις σας. Αφού απαντήσετε σε όλα τα ζητούμενα παραδώστε την κάρτα στον εκπαιδευτικό.

##### 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Σκεπτόμενοι την εικόνα που προβλήθηκε και την κάρτα που συμπληρώσατε, να εκφράσετε ελεύθερα την άποψή σας, στην ανοιχτή συζήτηση της τάξης με τον εκπαιδευτικό και τους



συμμαθητές σας, σχετικά με το πρόβλημα εξαφάνισης των απειλούμενων ζώων. Η συμμετοχή σας στη συζήτηση να γίνει με αυθορμητισμό και επιχειρήματα.

- *Τι εννοούμε όταν λέμε πως ένα ζώο κινδυνεύει να εξαφανιστεί;*
- *Γνωρίζετε κάποια ζώα που απειλούνται;*
- *Ποια από αυτά ζουν στην Ελλάδα;*
- *Ποιος θεωρείτε πως είναι ο μεγαλύτερος κίνδυνος που αντιμετωπίζουν;*

#### **4<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Κάντε διπλό κλικ στην επόμενη ηλεκτρονική διεύθυνση και παρακολουθήστε το βίντεο, στο You Tube, με τίτλο «ΖΩΑ ΥΠΟ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ» [https://www.youtube.com/watch?v=Tuggszv0S\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=Tuggszv0S_I)

Παρατηρήστε με προσοχή το πλήθος των ζώων που απειλούνται και συγκρατήστε όσες πληροφορίες θεωρείτε σημαντικές. Αν θέλετε μπορείτε να κρατήσετε σημειώσεις στον πίνακα που υπάρχει παρακάτω.

Σημειώσεις

Στη συνέχεια περιγράψτε με επιχειρήματα στην ολομέλεια της τάξης ό,τι σας έκανε εντύπωση και προετοιμαστείτε να απαντήσετε προφορικά στα εξής ερωτήματα:

*Ποια ζώα δεν περιμένατε να απειλούνται; Τι σας έκανε εντύπωση; Πώς νιώθετε μετά από αυτά που είδατε; Τι θα συμβεί, αν δεν τα προστατεύσουμε; Ποιους τρόπους προτείνετε για να σωθούν τα απειλούμενα είδη;*

#### **5<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Α) Πάρτε το tablet στα χέρια σας και πληκτρολογήστε στη μηχανή αναζήτησης Google, τα επόμενα ζώα ανάλογα με την ομάδα που ανήκετε. **Ομάδα Α και Β: «καφέ αρκούδα»**, **Ομάδα Γ και Δ: «λύκος»**. Κάτω από το απόσπασμα της Wikipedia επιλέξτε «τριδιάστατη προβολή», έτσι ώστε να δείτε τα ζώα σε 3D επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality) με κίνηση και ήχο. Περιστρέψτε το ζώο με τα δάχτυλά σας προς όλες τις κατευθύνσεις και κάντε μεγέθυνση ή σμίκρυνση. Δείτε τον τρόπο που κινείται και ακούστε τη φωνή του. Παρατηρείστε τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του, τους ήχους που παράγει και καταγράψτε κατά τη γνώμη σας, τα σημαντικότερα από αυτά.

Κύρια χαρακτηριστικά

Β) Στη συνέχεια παρουσιάστε τα συμπεράσματα της παρατήρησης στην ολομέλεια της τάξης.

Γ) Επιλέξτε «προβολή στον χώρο», βγείτε στο προαύλιο του σχολείου και φωτογραφίστε (3 περίπου φωτογραφίες) με το tablet σας το ζώο που έχετε αναλάβει, σε διάφορες γωνιές του σχολικού συγκροτήματος όπως: δίπλα στο παγκάκι, μέσα στο γήπεδο του μπάσκετ, μπροστά από την τάξη σας ή οπουδήποτε εσείς επιθυμείτε. Μετά το τέλος της φωτογράφισης επιστρέψτε στο εργαστήριο πληροφορικής και προετοιμαστείτε για την επόμενη δραστηριότητα.

#### **6<sup>η</sup> Δραστηριότητα**



Η ομάδα σας θα αναλάβει τη διερεύνηση των παρακάτω ζώων. **Ομάδα Α:** λύκος, **Ομάδα Β:** χελώνα καρέτα – καρέτα, **Ομάδα Γ:** καφέ αρκούδα, **Ομάδα Δ:** φώκια μονάχους – μονάχους. Επισκεφτείτε τις 2 επόμενες ηλεκτρονικές διευθύνσεις

<https://grdiscovery.com/zwa-ypo-eksafanisi/>

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%8D%CE%BB%CE%B7:%CE%9A%CF%8D%CF%81%CE%B9%CE%B1>

και δημιουργήστε για το ζώο που σας έχει ανατεθεί, μία ταυτότητα καταγράφοντας πληροφορίες που να αφορούν τον τόπο που ζει, την τροφή, τους κινδύνους που διατρέχει και αποτυπώστε τις ιδέες σας για πιθανούς τρόπους αντιμετώπισης. Χρησιμοποιήστε τις δύο παραπάνω ηλεκτρονικές διευθύνσεις, ώστε να επιβεβαιώσετε τις πληροφορίες που αναζητήσατε και εμπλουτίστε με στοιχεία που θεωρείτε χρήσιμα και απαραίτητα. Στη συνέχεια «συζητήστε» με το Chat Gpt τους κινδύνους και την αντιμετώπιση αυτών για τα είδη που απειλούνται. Μετά το τέλος της δραστηριότητας η ομάδα σας θα ανακοινώσει τα αποτελέσματα στην ολομέλεια της τάξης αναφέροντας με επιχειρήματα τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να αντιμετωπιστεί ο κίνδυνος εξαφάνισης των ειδών σε σχέση με τις απαντήσεις που έλαβαν από την τεχνητή νοημοσύνη.

Ταυτότητα ζώου	
<u>Όνομασία</u>	
<u>Τροφή</u>	
<u>Τόπος</u>	
<u>Κίνδυνοι</u>	
<u>Αντιμετώπιση Κινδύνων</u>	
<u>Άλλα στοιχεία</u>	

## Φύλλο Εργασίας 2

### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Ανοίξτε το βιβλίο της Μελέτης Περιβάλλοντος (βιβλίο μαθητή) στη σελίδα 86 και διαβάστε με προσοχή τις ταυτότητες των ζώων που αναγράφονται. Στη συνέχεια αντιστοιχίστε κάθε ταυτότητα με την κατάλληλη εικόνα.

### 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Η ομάδα σας θα αναλάβει τη διερεύνηση των εξής ζώων:

**Ομάδα Α:** λύκος, **Ομάδα Β:** χελώνα καρέτα - καρέτα

**Ομάδα Γ:** καφέ αρκούδα, **Ομάδα Δ:** φώκια μονάχους - μονάχους

Εισέρχεται στην εφαρμογή Google Earth και εντοπίζετε τη θέση της Ελλάδας. Για το ζώο που έχετε αναλάβει, αναζητήστε τον τόπο που ζει ή που κάνει συχνά την εμφάνισή του και τοποθετήστε ψηφιακές πινέζες, αποθηκεύοντάς τες με το όνομά του. Χρωματίστε τις πινέζες ανάλογα με το χρώμα του ζώου που σας έχει ανατεθεί (καφέ για την αρκούδα, πράσινο για τη χελώνα, γκρι για τη φώκια και κόκκινο για το ελάφι). Όταν ολοκληρώσετε την παραπάνω διαδικασία, κάντε χρήση του εργαλείου αποκομμάτων και «βγάλτε» ένα στιγμιότυπο από όλη την έκταση της Ελλάδας. Στη συνέχεια αποθηκεύστε το στιγμιότυπο στον υπολογιστή σας, σε φάκελο που θα δημιουργήσετε με το αντίστοιχο όνομα του ζώου που διερευνήσατε. Μετέπειτα θα εκτυπώσετε το στιγμιότυπο και θα



ανακοινώσετε τα αποτελέσματα στην ολομέλεια της τάξης. Στο τέλος θα αναρτήσετε το στιγμιότυπο στον πίνακα ανακοινώσεων της αίθουσας, έτσι ώστε να ενημερωθούν και οι υπόλοιποι μαθητές του σχολείου σας για την ύπαρξη των απειλούμενων ειδών στην Ελλάδα.

### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Ανοίξτε το λογισμικό Revelation Natural Art. Κατασκευάστε ζωγραφίες-αφίσες και με τη φαντασία σας αποτυπώστε μέσω λέξεων, εικόνων και ζωγραφιών τις προτάσεις σας, για τους τρόπους αντιμετώπισης του προβλήματος των απειλούμενων ειδών. Στη συνέχεια θα αποθηκεύσετε το έργο σας σε φάκελο με το όνομα «ΑΦΙΣΕΣ». Οι τελικές δημιουργίες σας θα αποσταλούν στο mail του σχολείου και θα κοινοποιηθούν στην ιστοσελίδα του.

### **4<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Ανοίξτε το βιβλίο της Μελέτης Περιβάλλοντος (τετράδιο εργασιών), στη σελίδα 31 και συμπληρώστε τον εννοιολογικό χάρτη (Δραστηριότητα 22) με πληροφορίες που αφορούν τη φώκια μονάρχους-μονάρχους και την καφέ αρκούδα σχετικές για τον τόπο που ζουν, τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν και τα μικρά που γεννούν. Έπειτα, επιλέξτε ένα τρίτο ζώο που απειλείται με εξαφάνιση και συμπληρώστε τις αντίστοιχες πληροφορίες. Στο τέλος της δραστηριότητας οι ομάδες θα παρουσιάσετε τον εννοιολογικό χάρτη στην ολομέλεια της τάξης.

## **Φύλλο Εργασίας 3**

### **1<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Ανοίξτε τον σύνδεσμο και λύστε το σταυρόλεξο που σας αποκαλύπτεται. Σκεφτείτε συλλογικά και πληκτρολογήστε τις απαντήσεις σας εισάγοντας τις απαραίτητες λέξεις με κεφαλαία γράμματα. Στο τέλος, πατώντας το κουμπί «έλεγχος» μπορείτε να διαπιστώσετε το ποσοστό της επιτυχίας σας. Όσα γράμματα είναι λάθος διαγράφονται από τα «κελιά», ενώ τα σωστά παραμένουν στη θέση τους. Με τον τρόπο αυτό μπορείτε να αντιληφθείτε πιθανά ορθογραφικά λάθη (στην περίπτωση που η απάντησή σας είναι σωστή) και να δοκιμάσετε πάλι.

### **2<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Διαβάστε με προσοχή τις εκφωνήσεις και συμπληρώστε ατομικά στην άλλη πλευρά την κάρτα που σας είχε μοιραστεί στην αρχή του μαθήματος.

### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα**

Συνδεθείτε με το μαθησιακό αντικείμενο «ΑΠΕΙΛΟΥΜΕΝΑ ΖΩΑ ΤΟΥ ΕΛΛΑΔΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ» στο Φωτόδεντρο, στην επόμενη ηλεκτρονική διεύθυνση <https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10966>. Σας ανοίγεται ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι. Αρχικά, διαβάστε τις διαδικτυακές οδηγίες που προσφέρει το παιχνίδι και μετέπειτα επιλέξτε για πιόνι, ένα από τα τέσσερα προτεινόμενα ζώα που αναφέρονται (καφέ αρκούδα, χελώνα καρέτα – καρέτα, φώκια μονάρχους–μονάρχους, αργυροπελεκάνος). Ακολουθήστε τη διαδρομή μέχρι το τέλος, ρίχνοντας το ζάρι και τραβήξτε κάρτες που περιγράφουν τα μέτρα προστασίας, αλλά και τους κινδύνους που απειλούν μερικά από τα απειλούμενα ζώα της πανίδας της Ελλάδας.

### **Εργασία για το σπίτι**

Μελετήστε το μικρό κείμενο (πηγή) που υπάρχει στη Μελέτη Περιβάλλοντος (βιβλίο μαθητή), στη σελίδα 86. Σχολιάστε σε λίγες σειρές, αν τα δεδομένα-αριθμοί που καταγράφονται για το έτος



2004, νομίζετε πως σήμερα έχουν αλλάξει και γιατί. Όταν ολοκληρώσετε τις εργασίες σας, επιστρέψτε στην τάξη, πληκτρολογήστε την πηγή του βιβλίου στο Chat Gpt και ζητήστε να σας καταγράψει «τη δική του οπτική». Στη συνέχεια σχολιάστε τα αποτελέσματα που θα σας δώσει συγκριτικά με τα δικά σας ευρήματα.

### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

#### **Ξενόγλωσση**

Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. SIGGRAPH, Τόμος 6(4), σ. 355–385.

Grace, M. & Sharp, J. (2000). Young People's Views on the Importance of Conserving Biodiversity. School Science Review, 82(298), σ. 49-56.

Greaves, E., Stanisstreet, M., Boyes, E. and Williams T. (1993), Children's' Ideas about Animal Conservation. School Science Review, 75(271), σ. 51-60.

Kahn, P.H. & Friedman, Jr. (1995). Environmental Views and Values of Children in an Inner-City Black Community. Child Development 66, σ. 1403-1417.

Stanisstreet, M., Spofforth, N. & Williams, T. (1993). Attitudes of Children to the Use of Animals. International Journal of Science Education 15(4), σ. 411-425.

#### **Ελληνική**

Βιβλίο Δασκάλου. Μελέτη Περιβάλλοντος Δ' τάξη Δημοτικού Σχολείου.

Διαθέσιμο: <http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/classcoursespdf.jsp?classcode=K04>

Βιβλίο Μαθητή. Μελέτη Περιβάλλοντος Δ' τάξη Δημοτικού Σχολείου. Διαθέσιμο:

<http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/classcoursespdf.jsp?classcode=K04>

Τετράδιο Εργασιών. Μελέτης Περιβάλλοντος Δ' τάξη Δημοτικού Σχολείου.

Διαθέσιμο:

<http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/classcoursespdf.jsp?classcode=K04>

Κόκκοτας, Π. (1998). *Σύγχρονες προσεγγίσεις στη διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών. Η εποικοδομητική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης*. Αθήνα: Γρηγόρης

*Κολιάδης, Ε. (1997). Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη*. Αθήνα: Αυτοέκδοση

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: εκδ. Νέων Τεχνολογιών.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης

#### **Δικτυογραφία**

Βικιπαίδεια – Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%8D%CE%BB%CE%B7:%CE%9A%CF%8D%CF%81%CE%B9%CE%B1>

ΔΕΠΣ - ΑΠΣ (2001). ΥΠΕΠΘ - Π.Ι. Διαθέσιμο: <http://www.pi-schools.gr>

Φωτόδεντρο μαθησιακά αντικείμενα – Απειλούμενα ζώα του ελλαδικού χώρου  
<https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10966> Προσπελάστηκε 17/06/2023

[https://www.youtube.com/watch?v=Tugqszv0S\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=Tugqszv0S_I) Προσπελάστηκε 17/06/2023

<https://grdiscovery.com/zwa-ypo-eksafanisi/> Προσπελάστηκε 17/06/2023

<https://www.bing.com/images/create/cebbceb9cebfcebdcf84ceaccf81ceb92c->



[ceb5cebbceadcf86ceb1cebdcf84ceb1cf822c-cebbcf8dcebacebfcf822c-ceb1cf81cebacebfcf8dceb4ceb1-cf85cf80cf8c-ceb5cebeceb1cf86ceaccebdceb9cf83ceb7-/1-656f938f43c64804beeb751a1fc11564?id=HMz2jwEc3KT92Q0S7GV5AA%3d%3d&view=detail2&idpp=genimg&FORM=GCRIDP&ajaxhist=0&ajaxserp=0](https://www.uoi.gr/cebbcf8dcebacebfcf822c-ceb1cf81cebacebfcf8dceb4ceb1-cf85cf80cf8c-ceb5cebeceb1cf86ceaccebdceb9cf83ceb7-/1-656f938f43c64804beeb751a1fc11564?id=HMz2jwEc3KT92Q0S7GV5AA%3d%3d&view=detail2&idpp=genimg&FORM=GCRIDP&ajaxhist=0&ajaxserp=0) Δημιουργήθηκε 06/12/2023





## 15<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Εξοικονόμηση του νερού

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Ηλίας Φαρμάκης

Ειδικότητα : Δάσκαλος ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Διαθεματική Προσέγγιση

Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο: .....

#### 1.5 Τάξη: Δ΄

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 7 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: κατανόηση, ευαισθητοποίηση, ευθύνη, συνεργασία

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα



### *Γενικός Σκοπός:*

- **Ευαισθητοποίηση:** Ο πρώτος σκοπός είναι να ευαισθητοποιήσετε τους μαθητές σχετικά με τη σημασία της εξοικονόμησης νερού. Μπορείτε να τους δείξετε βίντεο, να διαβάσετε ιστορίες ή να συζητήσετε για το πώς το νερό είναι πολύτιμο και πώς μπορούμε να το προστατεύσουμε.
- **Πρακτικές Συμβουλές:** Οι μαθητές μπορούν να μάθουν πρακτικές συμβουλές για την εξοικονόμηση νερού στο σπίτι και στο σχολείο. Μπορείτε να τους δείξετε πώς να κλείνουν τις βρύσες όταν δεν τα χρησιμοποιούν, πώς να συλλέγουν το νερό της βροχής για το πότισμα των φυτών και πώς να αποφεύγουν τη σπατάλη του νερού.
- **Δημιουργία Αφίσας ή Βίντεο:** Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν αφίσες ή βίντεο που προωθούν την εξοικονόμηση νερού. Μπορούν να σχεδιάσουν συνθήματα, να προτείνουν συγκεκριμένες πρακτικές και να τις παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους.
- **Δημιουργία Παιχνιδιού:** Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι

### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

#### Επίπεδο Γνώσεων

**Κατανόηση της Σημασίας της Εξοικονόμησης Νερού:** Οι μαθητές θα κατανοήσουν τη σημασία της εξοικονόμησης νερού και το πώς η σωστή χρήση του μπορεί να βοηθήσει στην προστασία του περιβάλλοντος.

**Γνώση Πρακτικών Συμβουλών:** Οι μαθητές θα μάθουν πρακτικές συμβουλές για την εξοικονόμηση νερού, όπως το κλείσιμο των βρυσών κατά τη χρήση, τη συλλογή του νερού της βροχής για το πότισμα των φυτών και άλλες πρακτικές συμβουλές.

**Δημιουργία Προϊόντων:** Οι μαθητές θα δημιουργήσουν προϊόντα όπως αφίσες και βίντεο που προωθούν την εξοικονόμηση νερού.

**Συνεργασία και Επικοινωνία:** Οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες, θα μοιραστούν ιδέες και θα επικοινωνήσουν μεταξύ τους για την υλοποίηση του πρότζεκτ.

Τα παραπάνω αποτελέσματα θα βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν γνώσεις, δεξιότητες και συναισθηματική νοημοσύνη σχετικά με την εξοικονόμηση νερού.

#### Επίπεδο Δεξιοτήτων

**Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία:** Οι μαθητές θα αναπτύξουν τη δυνατότητα να σκεφτούν δημιουργικά και να προτείνουν νέες ιδέες για την εξοικονόμηση νερού. Μπορεί να προκύψουν καινοτόμες λύσεις που δεν είχαν σκεφτεί προηγουμένως.

**Επίλυση Προβλημάτων:** Οι μαθητές θα αναπτύξουν δεξιότητες στην επίλυση προβλημάτων σχετικά με την εξοικονόμηση νερού. Θα μάθουν να αναγνωρίζουν προκλήσεις και να προτείνουν λύσεις.

**Συνεργασία και Ομαδική Δουλειά:** Οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες, θα μοιραστούν ιδέες και θα συνεργαστούν για την υλοποίηση του πρότζεκτ. Θα αναπτύξουν δεξιότητες στην επικοινωνία και την ανταλλαγή απόψεων.

**Δημιουργία Προϊόντων και Παρουσίαση:** Οι μαθητές θα δημιουργήσουν προϊόντα όπως αφίσες,



βίντεο ή υπολογιστικά παιχνίδια. Θα μάθουν να παρουσιάζουν τις ιδέες τους με σαφήνεια και κατανοητό τρόπο.

Τα παραπάνω αποτελέσματα θα βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες που θα τους φανούν χρήσιμες όχι μόνο στο πρότζεκτ αλλά και στην καθημερινή τους ζωή.

Επίπεδο Στάσεων

- **Αυξημένη ευαισθητοποίηση:** Οι μαθητές μπορεί να αναπτύξουν μια αυξημένη ευαισθητοποίηση για τη σημασία της εξοικονόμησης νερού και τον ρόλο που μπορούν να παίξουν σε αυτό.
- **Αυτο-ευθυνομένη μάθηση:** Μέσα από την εργασία σε ένα project, οι μαθητές μπορεί να αναπτύξουν δεξιότητες αυτο-ευθυνομένης μάθησης.
- **Συνεργασία:** Οι μαθητές μπορεί να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας, εργαζόμενοι μαζί για την ολοκλήρωση του project.
- **Εφαρμογή γνώσεων:** Οι μαθητές μπορεί να εφαρμόσουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει στην πράξη, εφαρμόζοντας τις στρατηγικές εξοικονόμησης νερού στην καθημερινή τους ζωή.
- **Αυτο-αξιολόγηση:** Οι μαθητές μπορεί να αναπτύξουν δεξιότητες αυτο-αξιολόγησης, αξιολογώντας την πρόοδό τους κατά τη διάρκεια του project.

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Γλώσσα Δ' Δημοτικού,

Μελέτη Περιβάλλοντος

Εικαστικά

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

**Image generators:** *copilot designer, Leonardo ai, ideogram, camva*, για δημιουργία αφισών, παρουσιάσεων και βίντεο με τη χρήση του **camva** (παρακάτω παραθέτουμε τους σχετικούς συνδέσμους, **image generators** (*copilot designer, ideogram ai, Leonardo ai, image and video*



*generator(Leonardo ai)*, δημιουργία quiz

(<https://quizizz.com/embed/quiz/667e57858228966052302884> ), δημιουργία chatbot character ai: [iliasgreece \(@iliasgreece\) | character.ai | Personalized AI for every moment of your day](#)

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, blog εκπαιδευτικής πλατφόρμας e-me

- Εκπαιδευτικό Υλικό : Βιβλία, ιστοσελίδες
- Σχολικά βιβλία μαθημάτων Γλώσσας, Μελέτης Περιβάλλοντος Δ' τάξης

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Ο γενικότερος σκοπός αυτού του project είναι να εκπαιδεύσει τους μαθητές σχετικά με τη σημασία της εξοικονόμησης νερού και να τους ενθαρρύνει να δραστηριοποιηθούν για την προστασία του περιβάλλοντος. Μέσω διασκεδαστικών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, οι μαθητές θα μάθουν πρακτικές συμβουλές για την εξοικονόμηση νερού και θα αναπτύξουν ευαισθησία σχετικά με το περιβάλλον και την αειφορία. Ο σκοπός είναι να εμπνεύσουν τους μαθητές να γίνουν φορείς αλλαγής και να μοιραστούν τις γνώσεις τους με τους συμμαθητές τους και τις οικογένειές τους.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

Εισαγωγή:

- Εξηγούμε στους μαθητές τη σημασία της εξοικονόμησης νερού και πώς αυτό επηρεάζει το περιβάλλον και τις ζωές μας.
- Μιλάμε για τον κύκλο του νερού και τον τρόπο με τον οποίο το νερό μετακινείται στο περιβάλλον.

Δραστηριότητα 1: Ο κύκλος του Νερού:

- Χρησιμοποιούμε απλά διαγράμματα, βίντεο ή χάρτες για να δείξουμε τον κύκλο του νερού.
- Ζητάμε από τους μαθητές να σχολιάσουν τις διάφορες φάσεις του κύκλου.
- <https://lumen5.com/user/iliasfarmakis-4x1/-fixgv/>

Δραστηριότητα 2: Εξοικονόμηση Νερού στο Σπίτι:

- Μιλάμε για τρόπους εξοικονόμησης νερού στο σπίτι.
- Ζητάμε από τους μαθητές να σκεφτούν πώς μπορούν να μειώσουν τη χρήση νερού κατά τη



διάρκεια της ημέρας.

- <https://lumen5.com/user/iliasfarmakis-4x1/creative-hydration-7ez2j/>
- <https://lumen5.com/user/iliasfarmakis-4x1/-gvlld/>

### **Δραστηριότητα 3: Παιχνίδι Ρόλων:**

- Οργανώνουμε ένα παιχνίδι ρόλων όπου οι μαθητές θα παίξουν τους ρόλους των χρηστών νερού στο σπίτι (π.χ. πλύσιμο χεριών, πότισμα φυτών, κλπ.).
- Συζητάμε τις συνέπειες της υπερβολικής χρήσης νερού και πώς μπορούμε να το αντιμετωπίσουμε.
- <https://lumen5.com/user/iliasfarmakis-4x1/-gvlld/>
- Αφίσες Camva : [https://www.canva.com/design/DAGM6y6fEtw/ULVn-dvT3bbIYQjIBYxZpA/edit?utm\\_content=DAGM6y6fEtw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGM6y6fEtw/ULVn-dvT3bbIYQjIBYxZpA/edit?utm_content=DAGM6y6fEtw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
- Βίντεο Camva: [https://www.canva.com/design/DAGJmPJCyhw/ZGsjkMu-Ouavzu5DFx5AkA/watch?utm\\_content=DAGJmPJCyhw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAGJmPJCyhw/ZGsjkMu-Ouavzu5DFx5AkA/watch?utm_content=DAGJmPJCyhw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

## **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

### **Αφόρμηση**

#### **Ερευνούμε την Τοπική Κατάσταση:**

Αναζητούμε πληροφορίες σχετικά με την τοπική κατάσταση του νερού. Ποιες περιοχές έχουν έλλειψη νερού; Ποιες πρωτοβουλίες έχουν ληφθεί για την εξοικονόμηση νερού;

#### **Συνεντεύξεις με Ειδικούς:**

Μιλούμε με ειδικούς στον τομέα της εξοικονόμησης νερού. Μπορούμε να κάνουμε συνεντεύξεις με υδρολόγους, περιβαλλοντολόγους ή εκπαιδευτικούς που ειδικεύονται στο θέμα.

#### **Διαδραστικά Παιχνίδια και Δραστηριότητες:**

Δημιουργούμε παιχνίδια και δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκεφτούν τρόπους εξοικονόμησης νερού. Π.χ. "Σχεδιάστε το ιδανικό σπίτι για εξοικονόμηση νερού."

#### **Εκπαιδευτικά Βίντεο και Παρουσιάσεις:**

Χρησιμοποιούμε εκπαιδευτικά βίντεο ή παρουσιάσεις για να εξηγήσουμε τις βασικές έννοιες της εξοικονόμησης νερού.

#### **Ενθάρρυνση Συμμετοχής:**

Ζητάμε από τους μαθητές να σκεφτούν προσωπικούς τρόπους εξοικονόμησης νερού στο σπίτι και να



τους μοιραστούν με τους συμμαθητές τους.

Επίσκεψη σε πηγές, ποτάμια ή λίμνες, φράγματα

Οργανώνουμε μια εκδρομή με τους μαθητές σε τόπους, όπως πηγές, ποτάμια ή λίμνες. Συζητάμε τη σημασία της διατήρησης αυτών των περιοχών.

### **Διαγωνισμοί και Εκδηλώσεις:**

Διοργανώνουμε διαγωνισμούς ή εκδηλώσεις που ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκεφτούν δημιουργικούς τρόπους εξοικονόμησης νερού.

### **Συνεργασία με Τοπικούς Φορείς:**

Συνεργαζόμαστε με τοπικούς φορείς (Δήμος, Περιφέρεια), όπως τις τοπικές αρχές ή οργανώσεις περιβάλλοντος, για να διοργανώσουμε εκπαιδευτικά προγράμματα για τους μαθητές.

### **Δημιουργία Αφισών ή Βίντεο:**

Ζητάμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν αφίσες ή βίντεο που προωθούν την εξοικονόμηση νερού. Οι δημιουργίες αυτές μπορούν να παρουσιαστούν στο σχολείο ή στην κοινότητα και να δημοσιευτούν στο διαδίκτυο (blog, ιστοσελίδα, διαδικτυακό κανάλι).

Αυτές οι προσεγγίσεις θα εμπλουτίσουν το διδακτικό σενάριο και θα ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκεφτούν δημιουργικά για την εξοικονόμηση νερού.

## **Διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

### **Συζητήσεις και Ερωτήσεις:**

Κάνουμε συζητήσεις με τους μαθητές για το τι ξέρουν ήδη σχετικά με την εξοικονόμηση νερού. Ποιες έννοιες έχουν ακούσει; Πώς μπορούμε να βοηθήσουμε το περιβάλλον μέσω της εξοικονόμησης νερού;

### **Ερευνητικά Έργα:**

Ζητάμε από τους μαθητές να αναζητήσουν πληροφορίες σε βιβλία, άρθρα, ιστοσελίδες ή άλλες πηγές. Ποιες συμβουλές έχουν βρει για την εξοικονόμηση νερού;

### **Εκπαιδευτικά Βίντεο και Παρουσιάσεις:**

Χρησιμοποιούμε εκπαιδευτικά βίντεο ή παρουσιάσεις για να εξηγήσουμε τις βασικές έννοιες της εξοικονόμησης νερού.

### **Συνεργασία με Συμμαθητές:**

Ζητάμε από τους μαθητές να μοιραστούν τις γνώσεις τους με τους συμμαθητές τους. Πώς μπορούμε



να μάθουμε από τον έναν τον άλλο;

### Ερευνητικά Παιχνίδια και Εφαρμογές:

Αναζητούμε εκπαιδευτικά παιχνίδια ή εφαρμογές που εστιάζουν στην εξοικονόμηση νερού. Πώς μπορούμε να μάθουμε παίζοντας;

Αυτές οι προσεγγίσεις θα εμπλουτίσουν το διδακτικό σας σενάριο και θα ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκεφτούν δημιουργικά για την εξοικονόμηση νερού.

## 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

### Διδασκαλία

**Πρακτικές Δραστηριότητες:** Οργανώνουμε δραστηριότητες όπως η συλλογή του νερού της βροχής ή η φύτευση φυτών που απαιτούν λίγο νερό. Αυτό θα βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν πρακτικά την αξία του νερού.

**Εκπαιδευτικά Παιχνίδια:** Δημιουργούμε παιχνίδια που επικεντρώνονται στην εξοικονόμηση νερού, όπως το “Πόσο Νερό Χρησιμοποιούμε;” όπου τα παιδιά πρέπει να εκτιμήσουν την ποσότητα του νερού που χρησιμοποιείται σε διάφορες δραστηριότητες.

**Διαδραστικά Βίντεο:** Χρησιμοποιήστε βίντεο που εξηγούν την αξία της εξοικονόμησης νερού με ενδιαφέρουσες εικόνες και γραφικά.

**Ιστορίες και Παραμύθια:** Διαβάστε ιστορίες ή παραμύθια που επικεντρώνονται στην εξοικονόμηση νερού.

**Επίσκεψη σε Εγκαταστάσεις Επεξεργασίας Νερού:** Μια επίσκεψη σε μια τοπική εγκατάσταση επεξεργασίας νερού θα μπορούσε να τους δείξει πόση δουλειά απαιτείται για να καθαρίσει το νερό που χρησιμοποιούμε κάθε μέρα.

### Εμπέδωση

Εδώ είναι μερικές διδακτικές ενέργειες που θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε για να βοηθήσουμε τους μαθητές δέκα ετών με ελλειμματική προσοχή να εμπεδώσουν τους στόχους ενός προγράμματος για την εξοικονόμηση νερού:

**Διδασκαλία μέσω Προβληματισμού:** Παρουσιάζουμε στους μαθητές σενάρια που απαιτούν την εξοικονόμηση νερού και ζητάμε από αυτούς να σκεφτούν λύσεις.

**Εφαρμογή στην Πράξη:** Ζητάμε από τους μαθητές να εφαρμόσουν τις τεχνικές εξοικονόμησης νερού στην καθημερινή τους ζωή και να καταγράψουν τα αποτελέσματα.

**Δημιουργικές Δραστηριότητες:** Ζητάμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα πόστερ ή ένα βίντεο που προωθεί την εξοικονόμηση νερού.

**Ομαδική Εργασία:** Οργανώνουμε ομαδικές δραστηριότητες όπου οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν για να επιτύχουν έναν στόχο σχετικά με την εξοικονόμηση νερού.

**Αναθεώρηση και Ανασκόπηση:** Κάνουμε αναθεωρήσεις και ανασκοπήσεις των στόχων και των τεχνικών εξοικονόμησης νερού για να βεβαιωθούμε ότι οι μαθητές τα έχουν εμπεδώσει.





### 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

**Παρατηρήσεις Συμπεριφοράς:** Παρατηρούμε αν οι μαθητές εφαρμόζουν τις συμβουλές εξοικονόμησης νερού στην καθημερινή τους ζωή, όπως το αν κλείνουν τη βρύση όταν πλένουν τα χέρια τους.

**Διαδραστικά Παιχνίδια:** Αξιολογούμε την επίδοσή τους σε διαδραστικά παιχνίδια που σχετίζονται με την εξοικονόμηση νερού. Αυτό μπορεί να δείξει αν έχουν κατανοήσει και απομνημονεύσει τις σχετικές πληροφορίες.

<https://quizizz.com/embed/quiz/667e57858228966052302884>

**Συζητήσεις και Ερωτήσεις:** Κάνουμε συζητήσεις ή κάνουμε ερωτήσεις σχετικά με την εξοικονόμηση νερού και αξιολογούμε τις απαντήσεις τους.

**Δημιουργικές Δραστηριότητες:** Ζητάμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα σχέδιο ή ένα πόστερ που προωθεί την εξοικονόμηση νερού. Αυτό μπορεί να βοηθήσει να δούμε αν έχουν κατανοήσει και εμπεδώσει τις κύριες ιδέες.

**Αυτο-Αξιολόγηση:** Ζητάμε από τους μαθητές να αξιολογήσουν τον εαυτό τους σχετικά με το πόσο καλά πιστεύουν ότι κατανοούν και εφαρμόζουν τις αρχές της εξοικονόμησης νερού.

## 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### Φύλλα εργασίας στο Canva

[https://www.canva.com/design/DAGM7fZo4ps/HVHBWnGd9IzIUFIb\\_nRncA/view?utm\\_content=DAGM7fZo4ps&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAGM7fZo4ps/HVHBWnGd9IzIUFIb_nRncA/view?utm_content=DAGM7fZo4ps&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### 1<sup>ο</sup> Εισαγωγικό Φύλλο:

Παρουσίαση του θέματος, των στόχων του πρότζεκτ, και ενθάρρυνση για τον συμμετοχικό ρόλο των μαθητών.

##### 2<sup>ο</sup> Φύλλο: Έρευνας

Ζητούμε από τους μαθητές να κάνουν έρευνα σχετικά με τον τρόπο που χρησιμοποιείται το νερό στην περιοχή τους και τις συνήθειες που επηρεάζουν την ποσότητα του νερού που καταναλώνεται.

##### 3ο Φύλλο: Καταγραφής Χρήσης Νερού

Παροτρύνουμε τους μαθητές να καταγράψουν τη χρήση του νερού σε καθημερινή βάση, συμπεριλαμβανομένων των δραστηριοτήτων που την απαιτούν.

##### 4<sup>ο</sup> Φύλλο Στατιστικών Ερευνών

Ζητούμε από τους μαθητές να αναλύσουν τα δεδομένα τους και να δημιουργήσουν στατιστικά στοιχεία για τη χρήση του νερού στην περιοχή τους.



### 5ο Φύλλο Καταγραφής Συνηθειών

Καλούμε τους μαθητές να καταγράψουν τις συνήθειες που επηρεάζουν τη χρήση του νερού και να προτείνουν αλλαγές.

### 6ο Φύλλο Σχεδιασμού Εξοικονόμησης Νερού

Ζητούμε από τους μαθητές να σχεδιάσουν στρατηγικές για την εξοικονόμηση νερού, είτε στο σχολείο είτε στο σπίτι.

### 7ο Φύλλο Αξιολόγησης Συμπερασμάτων

Καλούμε τους μαθητές να αξιολογήσουν τα αποτελέσματα του πρότζεκτ, να καταλήξουν σε συμπεράσματα και να προτείνουν μελλοντικές δράσεις.

## 3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

### Ιστοσελίδες

1. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt5vk5m5>
2. <https://www.epa.gov/watersense/watersense-kids>
3. <https://www.allianceforwaterefficiency.org/#>
4. <https://inactionforabetterworld.com/%CE%BA%CE%B1%CE%B8%CE%B1%CF%81%CF%8C-%CE%BD%CE%B5%CF%81%CF%8C-%CE%B1%CF%80%CE%BF%CF%87%CE%AD%CF%84%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7-17%CF%83%CF%84%CF%8C%CF%87%CE%BF%CE%B9/>
5. <https://observatory.sustainable-greece.com/gr/schools-practices/nero-planhths-2030.55.html>
6. <https://www.waterfootprint.org/>
7. <https://wateruseitwisely.com/>
8. <https://groundwater.org/lesson-plans/>
9. <https://groundwater.org/resources/>
10. <https://wateruseitwisely.com/tip-tank-game/>
11. <https://wateruseitwisely.com/tips/category/kids-tips/>

### Βιβλία

#### Ελληνική Βιβλιογραφία:



1. ["Οι νερό... εξερευνητές!"](#)<sup>1</sup>: Πρόκειται για ένα βιωματικό πρόγραμμα που παρουσιάζει διάφορες δραστηριότητες για την εξοικονόμηση νερού.
2. ["Δραστηριότητες & υλικό για σχολεία και εκπαιδευτικούς με βάση «Το δώρο Της Βροχής»"](#)<sup>2</sup>: Περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες και υλικό για την εξοικονόμηση νερού.
3. ["ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ"](#)<sup>3</sup>: Περιλαμβάνει πληροφορίες για την εξοικονόμηση νερού στο πότισμα.
4. ["Οδηγίες Εξοικονόμησης Νερού - ΔΕΥΑΒΑ"](#)<sup>4</sup>: Παρέχει οδηγίες για την εξοικονόμηση νερού.
5. ["Εξοικονόμηση νερού – 5ο Αειφόρο Νηπιαγωγείο Χαϊδαρίου"](#)<sup>5</sup>: Περιλαμβάνει δραστηριότητες και οδηγίες για την εξοικονόμηση νερού.
6. ["Λειψυδρία στη Νεροχώρα-παραμύθι για την αειφορική διαχείριση νερού"](#)<sup>1</sup>: Πρόκειται για ένα παραμύθι που μιλά για την αειφορική διαχείριση του νερού.
7. ["Το νερό" της Isabel Thomas](#)<sup>1</sup>: Αυτό το βιβλίο καλύπτει το μεγαλύτερο μέρος του πλανήτη μας. Πώς διαμορφώνει τον κόσμο που μας περιβάλλει και πώς το χρησιμοποιούμε καθημερινά.
8. ["Μαθαίνω τον κόσμο, το νερό" της PAVLA HANÁČKOVÁ](#)<sup>1</sup>: Με ποιον τρόπο επηρεάζει τον καιρό, αλλά και την ύπαρξη ζωής.
9. ["Το μυστικό βιβλίο του μπλε κύκλου" του Αντώνη Παπαθεοδούλου](#)<sup>1</sup>: Το ΒΙΒΛΙΟ αυτό είναι ΜΥΣΤΙΚΟ και αυτό ακριβώς είναι... το πρόβλημά του! Τι τέλεια που θα ήταν να γνώριζαν όλοι όσα κρύβει στις σελίδες του.

#### Αγγλική Βιβλιογραφία:

1. ["Water Conservation Education in Elementary Schools: The Case of the Nenetzingo River Catchment, Mexico"](#)<sup>6</sup>: Αυτή η μελέτη περιγράφει την εφαρμογή ενός προγράμματος περιβαλλοντικής εκπαίδευσης για την εξοικονόμηση νερού σε μαθητές 10 ετών.
2. ["WaterSense for Kids | US EPA"](#)<sup>7</sup>: Παρέχει πληροφορίες και δραστηριότητες για την εξοικονόμηση νερού.
3. ["Water consumption in public schools: a case study"](#)<sup>8</sup>: Αυτή η μελέτη εξετάζει την κατανάλωση νερού στα δημόσια σχολεία και προτείνει τρόπους για την εξοικονόμηση νερού.
4. ["Water: Protect Freshwater to Save Life on Earth" by Catherine Barr](#)<sup>2</sup>: Αυτό το όμορφα εικονογραφημένο βιβλίο μοιράζεται ένα θετικό μήνυμα για τη σημασία του καθαρού γλυκού νερού.
5. ["The Rainforest Book" written and illustrated by Charlotte Milner](#)<sup>2</sup>: Σε αυτό το βιβλίο, η Charlotte Milner φέρνει μια εγκυκλοπαίδεια του τροπικού δάσους στη ζωή με συναρπαστικές εικόνες κάποιων από τα εκπληκτικά πλάσματα και φυτά που κατοικούν το τροπικό δάσος.
6. ["What a Waste: Trash, Recycling, and Protecting our Planet" by Jess French](#)<sup>2</sup>: Αυτό το ενημερωτικό βιβλίο για τα απορρίμματα διδάσκει τα παιδιά όλα όσα χρειάζονται να γνωρίζουν για τη ρύπανση, τα σκουπίδια και την ανακύκλωση.
7. ["Hey, Water!" by Antoinette Portis](#)<sup>3</sup>: Πιτσιλιές και βουτιές στο νερό με αυτή τη συναρπαστική ιστορία. Μικροί και μεγάλοι αναγνώστες θα εκτιμήσουν αυτό το διασκεδαστικό παραμύθι.
8. ["I Am the Rain" by John Paterson](#)<sup>3</sup>: Ανακαλύψτε την επιστήμη του νερού με αυτό το κατατοπιστικό βιβλίο. Τα παιδιά θα απολαύσουν να μαθαίνουν για τον κύκλο του νερού και τη διατήρησή του.



## 16<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Το δημοκρατικό μας πολίτευμα»

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Αλεξανδρής Δημήτριος

Ειδικότητα: Δάσκαλος ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Εργαστήρια Δεξιοτήτων, Ιστορία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Το δημοκρατικό πολίτευμα της Ελλάδας

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:



Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

#### 1.5 Τάξη: Ε' τάξη



**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες

**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** Πολίτευμα Ελλάδας, Δημοκρατία, Κοινοβούλιο, ΠτΔ, Βουλή, Κυβέρνηση

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Να αποσαφηνίσουν την έννοια του πολιτεύματος της Προεδρευόμενης Κοινοβουλευτικής Δημοκρατίας στην Ελλάδα και να περιγράψουν τα βασικά χαρακτηριστικά της δημοκρατίας αφού πρώτα αναγνωρίσουν τις βασικές αρχές οργάνωσης και λειτουργίας του κράτους

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- **Επίπεδο Γνώσεων**

Οι μαθητές να γνωρίζουν το πολίτευμα της Ελλάδας.

Να κατανοήσουν τη σημασία του δημοκρατικού πολιτεύματος για το άτομο και την κοινωνία

Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τις βασικές δημοκρατικές αρχές οργάνωσης και λειτουργίας του κράτους

Να μπορούν να παρουσιάζουν τη διαδικασία εκλογής του κοινοβουλίου, της κυβέρνησης και του/της Προέδρου της Δημοκρατίας

- **Επίπεδο Δεξιοτήτων**

Να αναπτύξουν δεξιότητες αναζήτησης και χρήσης πληροφοριών μέσα από τις πηγές και το διαθέσιμο υλικό

Να αναπτύξουν δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα και ψηφιακής μάθησης & Να γνωρίσουν την χρήση του chatGTP

Να ενισχύσουν την κριτική τους σκέψη και να κατανοήσουν ως ένα βαθμό τις πολιτειακές εξελίξεις στο χρόνο

- **Επίπεδο Στάσεων**

Να αναπτύξουν σεβασμό στο δημοκρατικό πολίτευμα και να εκτιμήσουν την αξία της δημοκρατίας

Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για την οργάνωση της ελληνικής δημοκρατίας και να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία της οργάνωσής της.



Να αποκτήσουν επίγνωση της ευθύνης και της υποχρέωσης των πολιτών για ενεργό συμμετοχή στις κοινωνικές και πολιτικές διαδικασίες

Να εκτιμήσουν τη συμβολή των δημοκρατικών αξιών και αρχών του πολιτεύματος στην ατομική και κοινωνική γαλήνη και την κοινωνική συνοχή

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Εντάσσεται στη διδακτέα ύλη του μαθήματος της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής της Ε΄ τάξης.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

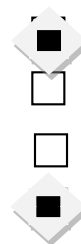
Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο: ---



### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές – Λογισμικά:

Φωτόδεντρο, Google, Microsoft office, ChatGTP, Padlet

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:

Η/Υ, Προβολέας

- Εκπαιδευτικό Υλικό:

Σχολικό εγχειρίδιο, πληροφορίες από επίσημες ιστοσελίδες

## **2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)**

Το θέμα του σεναρίου εντάσσεται στη διδακτέα ύλη του μαθήματος της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής της Ε΄ τάξης και πιο συγκεκριμένα αφορά στο δημοκρατικό πολίτευμα της Ελλάδας, στον τρόπο εκλογής των βουλευτών από τους πολίτες καθώς και στην εκλογή του/της Προέδρου της Δημοκρατίας από το Κοινοβούλιο. Το σενάριο μέσα από τις προτεινόμενες δραστηριότητες που ακολουθούν εστιάζει τόσο στην κατανόηση των βασικών δημοκρατικών αρχών οργάνωσης και λειτουργίας του σύγχρονου ελληνικού κράτους όσο και στην κατανόηση από μέρους των

μαθητών/τριών της σημασίας του δημοκρατικού πολιτεύματος για το άτομο και τη κοινωνία. Οι μαθητές/τριες έχουν ήδη διδαχθεί την έννοια του πολιτεύματος και τις βασικές αρχές της δημοκρατίας. Σχετικά με την Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία πιθανόν να γνωρίζουν την έννοια μέσα από αναφορές στα Μ.Μ.Ε ή στο διαδίκτυο. Το ίδιο πιθανόν ισχύει και για το πρόσωπο της Προέδρου της Δημοκρατίας. Το παρόν αντικείμενο μπορεί να συνδυαστεί με τα εργαστήρια δεξιοτήτων (προσέγγιση πηγών, έρευνα δράσης, επιλογή και σύνθεση πληροφοριακού υλικού), τη γλώσσα (διαφορετικά κειμενικά είδη, παραγωγή και σύνθεση λόγου) και την Ιστορία (πολιτεύματα στην αρχαία Ελλάδα, αποκατάσταση δημοκρατίας το 1974). *Οι μαθητές/τριες είναι διαμοιρασμένοι/ες σε ομάδες των τεσσάρων όπου ο καθένας/μία έχει συγκεκριμένη αρμοδιότητα (εκπρόσωπός, καταγραφή και σύνδεση πληροφοριών, κ.ο.κ). Γίνεται χρήση του σχολικού εγχειριδίου, του ψηφιακού βιβλίου, εντύπων φύλλων εργασίας, ψηφιακών δραστηριοτήτων, χρήση λογισμικών απεικόνισης και αναπαράστασης, δραστηριότητες εμπέδωσης, αξιολόγησης και μεταγνωστικής ετοιμότητας. Το σενάριο προϋποθέτει σύνδεση ίντερνετ, Η/Υ, διαδραστικό πίνακα ή/και προβολέα.*

*Η προσέγγιση για τη συγκεκριμένη εκπαιδευτική παρέμβαση βασίζεται στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης οι οποίες δίνουν περισσότερη έμφαση στις διεπιστημονικές οπτικές και σχεδιάστηκε βάσει των αρχών της διερευνητικής μάθησης με ενεργό συμμετοχή των μαθητών/τριών καθ' όλη τη διαδικασία και με την καθοδήγηση και τον συντονισμό σε όλα τα στάδια της από τον εκπαιδευτικό. Θα χρησιμοποιηθεί ημιδομημένος εννοιολογικός χάρτης, φύλλα εργασιών συμπλήρωσης και αναδιάταξης Think Pair Share και για την μεταγνωστική τους ετοιμότητα πίνακας (Frayer Model). Τα στάδια είναι τρία. Στο πρώτο που είναι η αφόρμηση γίνεται προσπάθεια να προετοιμαστούν καλύτερα οι μαθητές/τριες ψυχολογικά και διανοητικά ώστε να συνδεθεί η νέα γνώση με την πρότερη. Στο δεύτερο στάδιο πραγματοποιείται η διδασκαλία του γνωστικού αντικειμένου, η παρουσίαση και αναζήτηση πληροφοριών από ψηφιακές πηγές και από το εγχειρίδιο με σκοπό την αποσαφήνιση της έννοιας της Προεδρευόμενης Κοινοβουλευτικής Δημοκρατίας και κατανόησης των βασικών δημοκρατικών αρχών οργάνωσης και λειτουργίας του κράτους (διαδικασίες εκλογής, ΠτΔ.). Το τρίτο στάδιο αποτελεί το πεδίο εφαρμογής της νέας γνώσης, της εμπέδωσης όσων πραγματεύτηκαν έως τώρα, της αξιολόγησης και της μεταγνωστικής αξιολόγησης (αναστοχασμός) μέσω ομαδικών δραστηριοτήτων όπου οι μαθητές/τριες αξιοποιούν συνεργατικά τις νέες γνώσεις.*

## **2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)**





- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αρχικά ο εκπαιδευτικός ενεργοποιεί τους/τις μαθητές/τριες με απόσπασμα από τον «Επιτάφιο» του Περικλή. Το απόσπασμα βρίσκεται στο ψηφιακό βιβλίο και προβάλλεται στον πίνακα της τάξης. Στη συνέχεια, εκκινεί συζήτηση περί της Δημοκρατίας στην Αρχαία Αθήνα, κάνει σύνδεση με το παρόν και ανιχνεύει τις πρότερες γνώσεις σχετικά με το πολίτευμα το οποίο και είχαν διδαχθεί στα προηγούμενα μαθήματα. Γίνεται με αυτό τον τρόπο σύνδεση με τη προηγούμενη γνώση και ενεργοποιείται το ενδιαφέρον των μαθητών. Γίνονται γνωστοί οι στόχοι του μαθήματος και τίθενται ερωτήματα στις ομάδες σχετικά με το πολίτευμα της Ελλάδας, τον Π.τ.Δ και τις κοινοβουλευτικές εκλογές. Οι μαθητές κοινοποιούν στην ολομέλεια τις απόψεις τους και ο εκπαιδευτικός τις καταγράφει σε padlet που έχει ενεργοποιήσει στον διαδραστικό πίνακα.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

*Στη συνέχεια αφού γίνει άμεση αναφορά στο ότι το πολίτευμα της Ελλάδας είναι η Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία και συμπληρωθεί ως προσοργανωτής η πρώτη δραστηριότητα του σχολικού εγχειριδίου δίνεται στην ολομέλεια ημιδομημένος εννοιολογικός χάρτης ώστε να αποσαφηνιστούν οι έννοιες Προεδρευόμενη, Κοινοβουλευτική και Δημοκρατία, τον οποίο καλούνται οι μαθητές να συμπληρώσουν. Αφού συμπληρωθεί, τότε ο εκπαιδευτικός προβάλλει **βίντεο μέσω της εφαρμογής lumen5** <https://lumen5.com/user/dalexandris84/-cppyc/>*

*σχετικά με το πολίτευμα της Ελλάδας και εκκινεί συζήτηση αντιπαραβάλλοντας τα δεδομένα του χάρτη και των πληροφοριών από το βίντεο.*

*Ακολούθως στη ιστοσελίδα της Προεδρίας της Δημοκρατίας <https://www.presidency.gr/?tpent> δίνεται η ευκαιρία οι μαθητές να ασχοληθούν (Think Pair Share) με τις ομάδες τους με συγκεκριμένα ξεχωριστά θέματα η καθεμία βρίσκοντας κύριες πληροφορίες μέσω του chatGPT:*

- *Σχετικά με τον/την Πρόεδρο,*
- *τον τρόπο εκλογής,*
- *τις βασικότερες αρμοδιότητες που έχει*
- *το προεδρικό μέγαρο καθώς και για*
- *τα σύμβολα της Δημοκρατίας*



*Η κάθε ομάδα καταγράφει σύντομα τις κυριότερες πληροφορίες που βρίσκει και οι εκπρόσωποι των ομάδων ανακοινώνουν τα αποτελέσματα της αναζήτησης, στοχασμού και συνεργασίας τους στην ολομέλεια. Έπειτα ακολουθεί συζήτηση στην τάξη για τυχόν προσωπικές απόψεις μαθητών που αναθεωρήθηκαν μετά από αυτή τη δραστηριότητα. Στο σημείο αυτό έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον να ακουστούν οι απαντήσεις που δόθηκαν από το chatGPT ανάλογα με τα ερωτήματα που δέχθηκε από τους μαθητές και κυρίως με το διαφορετικό τρόπο ερωτήσεις της κάθε ομάδας μαθητών για τα συγκεκριμένα ερευνώμενα θέματα.*

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Ο εκπαιδευτικός ενεργοποιεί από το φωτόδεντρο ένα κρυπτόλεξο όπου οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν τις δώδεκα έννοιες που έχουν σχέση με το πολίτευμα της Δημοκρατίας. Η δραστηριότητα αυτή πραγματοποιείται με τον εκπαιδευτικό σε ρόλο συντονιστή και ενισχυτή καθ' όλη τη διάρκεια της.

Με την ίδια σύνθεση ομάδων οι μαθητές συμπληρώνουν τον πίνακα (Frayer Model) με στόχο την ενίσχυση της μεταγνωστικής τους ετοιμότητας. Αφού ολοκληρωθεί κάθε ομάδα παρουσιάζει στους υπόλοιπους μαθητές τα αποτελέσματά της εργασίας της και γίνεται σχετική συζήτηση για το μάθημα της ημέρας.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### 1. Απόσπασμα από τον «Επιτάφιο» του Περικλή (Β.Μ σελ. 21)

«Εμείς οι ίδιοι φροντίζουμε και για τις ιδιωτικές μας υποθέσεις και για τα πολιτικά πράγματα (αυτά δηλαδή που αφορούν την πόλη). Κι ενώ ο καθένας μας κοιτάζει τη δουλειά του, δεν ασχολούμαστε λιγότερο με τα πολιτικά. Γιατί είμαστε οι μόνοι που όποιον δεν παίρνει μέρος καθόλου στα πολιτικά δεν τον θεωρούμε έναν ήσυχο άνθρωπο αλλά "άχρηστο".»

Διασκευή στη μετάφραση του Π. Λεκατσά

##### 2. Δραστηριότητα από Β.Μ σελ. 64

#### Το δημοκρατικό πολίτευμα της Ελλάδας

1. Το πολίτευμα της χώρας μας είναι η Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία.

Τι σημαίνει αυτό; Οι εικόνες θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε το πολίτευμά μας.

Συμπληρώστε τις λέξεις στα κενά: **κυβέρνηση, Πρόεδρο της Δημοκρατίας, αντιπροσώπους, λαός.**



Ο ..... εκλέγει κάθε 4 χρόνια τους..... του,



οι οποίοι εκλέγουν τον.....  
..... -κάθε 5 χρόνια- ο οποίος είναι ο αρχηγός του κράτους.

Από τη Βουλή προέρχεται η.....  
..... η οποία κυβερνά τη χώρα.



### 3. Εννοιολογικός χάρτης



### 4. Επίσημος ιστότοπος της Προεδρίας της Δημοκρατίας

The screenshot shows the official website of the Presidency of the Hellenic Republic. The header includes the logo of the Presidency and navigation links for 'ΑΡΧΗΓΗ ΠΡΟΕΔΡΟΣ', 'ΠΡΟΕΔΡΙΑ', 'ΠΡΟΕΔΡΙΚΟ ΜΕΓΑΡΟ', 'ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ', and 'ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ'. The main banner features the text 'ΠΡΟΕΔΡΙΑ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΛΑ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ'. Below this, there is a section titled 'ΕΚΛΟΓΗ ΠΡΟΕΔΡΟΥ' with text explaining the election process and the role of the President. A photo of the Presidential Palace is also visible. At the bottom, there is a section for the 'Ο Όρκος του Προέδρου της Δημοκρατίας' (Article 53, paragraph 2), which includes the text: '“ Ορκίζομαι στο όνομα της Αγίας και Ομοούσιας και Αδιαιρέτης Τριάδας να φυλάσσω το Σύνταγμα και τους νόμους, να μερακτώ για την πιστή τους τήρηση, να υπερασπίσω την εθνική ανεξαρτησία και την ακεραιότητα της χώρας, να προστατεύω τα δικαιώματα και τις ελευθερίες των Ελλήνων και να υπερασπίσω το γενικό συμφέρον και την πρόοδο του Ελληνικού Λαού. ”'



5. Κρυπτόλεξο με τίτλο: ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ από Φωτόδεντρο

Φωτόδεντρο  
Τίτλος: ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Βρες τις λέξεις του κρυπτόλεξου

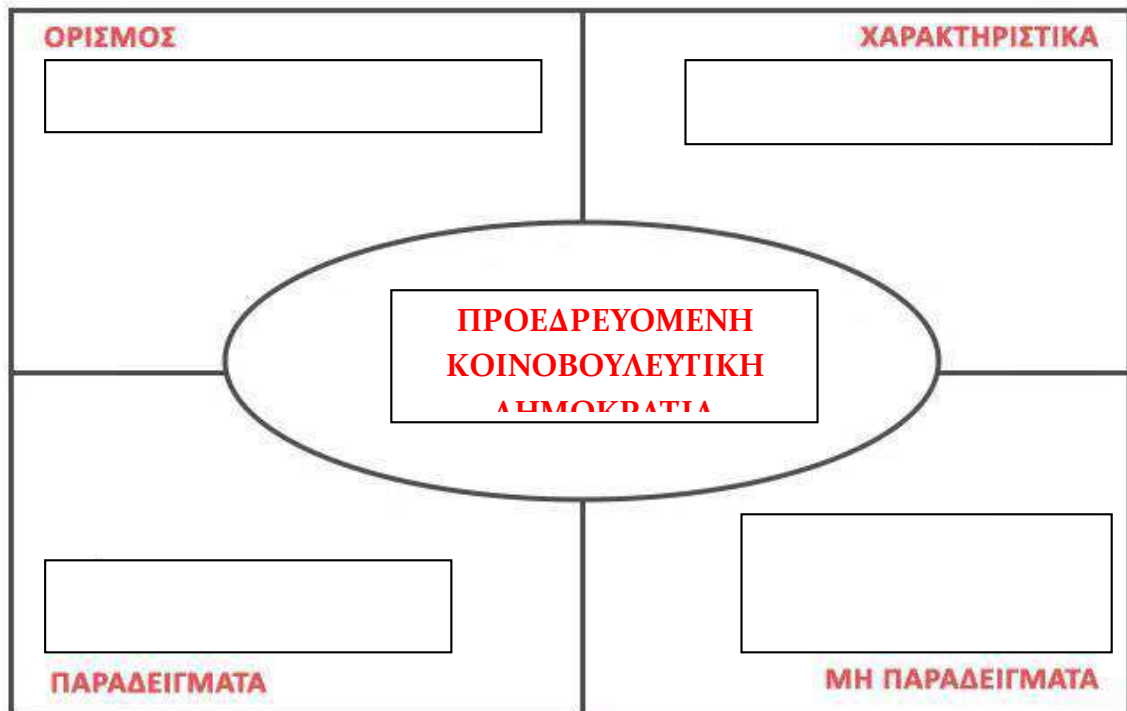
Η	Σ	Π	Ο	Λ	Ι	Τ	Ε	Ι	Α	Ψ
Υ	Π	Ο	Χ	Ρ	Ε	Ω	Σ	Η	Χ	Η
Η	Λ	Λ	Θ	Κ	Β	Ι	Ρ	Υ	Τ	Φ
Π	Α	Ι	Σ	Υ	Ο	Ξ	Ε	Β	Η	Ο
Ν	Ο	Τ	Ε	Κ	Α	Ο	Γ	Ε	Σ	Φ
Ε	Σ	Ε	Ψ	Β	Α	Θ	Α	Γ	Α	Ο
Β	Υ	Υ	Ζ	Ω	Η	Ν	Γ	Ζ	Θ	Ρ
Κ	Ζ	Μ	Γ	Κ	Ν	Θ	Τ	Π	Α	Ι
Ζ	Π	Α	Δ	Ι	Κ	Α	Ι	Ω	Μ	Α
Ο	Α	Ι	Ε	Λ	Α	Φ	Σ	Α	Ψ	Λ
Κ	Ο	Ι	Ν	Ο	Β	Ο	Υ	Λ	Ι	Ο

Βρες τις λέξεις

- ΠΟΛΕΥΜΑ
- ΕΞΟΥΣΙΑ
- ΛΑΟΣ
- ΕΚΛΟΓΕΣ
- ΔΙΚΑΣΜΑ
- ΥΠΟΧΡΕΩΣΗ
- ΣΥΝ
- ΑΙΘΑΣΙΑ
- ΛΥΣΗ
- ΠΟΛΙΤΕΙΑ
- ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΑ
- ΨΗΦΟΘΡΟΝΟΣ

0 Δόσεις: 0/08  
0 από 12 βήματα  
Επίλυση

6. Frayer Model για την Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία



### 3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Επιμορφωτικό Υλικό Ι.Ε.Π. (2022). *Διαφοροποιημένη Διδασκαλία, Μέσα και Στρατηγικές Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας* κωδικός Ο.Π.Σ (MIS) 5032906

Επιμορφωτικό Υλικό Ι.Ε.Π. (2022) *Εισαγωγική Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών. Διδακτικές μέθοδοι και τεχνικές. Πρωτοβάθμια* κωδικός Ο.Π.Σ (MIS) 5070654

Ευαγγελόπουλος, Α. (2009). *Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή*, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Φλώρου, Δ., Στεφανόπουλος, Ν., Χριστοπούλου Ε. (2022). *Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή. Ε΄ Δημοτικού*, Αθήνα: ΙΤΥΕ ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ.

ΔΕΠΠΣ – ΑΠΣ Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής  
[http://ebooks.edu.gr/info/cps/10deppsaps\\_kpa.pdf](http://ebooks.edu.gr/info/cps/10deppsaps_kpa.pdf)

Εισαγωγικές έννοιες στη Διαφοροποιημένη Διδασκαλία, ανακτήθηκε 10 Απριλίου 2023 από  
<https://elearning.iep.edu.gr/study/mod/book/view.php?id=1214>



Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή. Ε΄ Δημοτικού. Βιβλίο Δασκάλου

<http://ebooks.edu.gr/ebooks/v2/classcoursespdf.jsp?classcode=K05>

Προεδρία της Ελληνικής Δημοκρατίας <https://www.presidency.gr/proedria/>

Το νέο Πρόγραμμα Σπουδών για τα μαθήματα των Κοινωνικών Επιστημών στο Δημοτικό. Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό <http://ebooks.edu.gr/info/newps>

Φωτόδεντρο e- γλικο χρηστών <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/1370>

ChatGPT <https://chat.openai.com/auth/login>

Lumen5 <https://lumen5.com/>

*(Βίντεο εφαρμογής)* <https://lumen5.com/user/dalexandris84/-cppyc/>

Padlet <https://el.padlet.com/>





## 17<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Famous people of the past

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Μαριάννα Κωνσταντίνου

Ειδικότητα: Καθ. Αγγλικών ΠΕ 06

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Αγγλική Γλώσσα/ Ιστορία, Τέχνες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Past simple affirmative regular form, basic irregular verbs

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη:

Ε΄ Δημοτικού



### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

3 διδακτικές ώρες, διάρκεια 135 λεπτά

### 1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Simple Past, regular verbs, irregular verbs, affirmative

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

#### *Γενικός Σκοπός:*

Γενικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι οι μαθητές/-τριες να έρθουν σε επαφή με τον σχηματισμό των ομαλών ρημάτων και ορισμένων βασικών ανώμαλων τύπων στην κατάφαση του Past Simple και τη βασική του λειτουργία που είναι να αναφερόμαστε σε πρόσωπα του παρελθόντος.

#### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές/-τριες θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - ✓ αναγνωρίζουν τον σωστό σχηματισμό των ομαλών ρημάτων του Past Simple στην κατάφαση.
  - ✓ κατηγοριοποιούν τα ρήματα σε Past Simple ανάλογα με τον τρόπο σχηματισμού τους.
  - ✓ αξιοποιούν τον Past Simple προκειμένου να αναφερθούν σε πρόσωπα του παρελθόντος.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - ✓ χρησιμοποιούν κριτικά το περιεχόμενο του υποστηρικτικού υλικού που τους δίνεται για να συντάξουν προτάσεις που αναφέρονται σε ιστορικά πρόσωπα.
  - ✓ παράγουν ένα κείμενο που να αναφέρεται σε πρόσωπα του παρελθόντος.
  - ✓ πειραματίζονται με τη χρήση εργαλείων ΤΝ για να δημιουργήσουν εικόνες, ήχο και βίντεο σύμφωνα με τις οδηγίες που τους έχουν δοθεί.
- Επίπεδο Στάσεων
  - ✓ ενθαρρυνθούν να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με σημαντικές προσωπικότητες του παρελθόντος.
  - ✓ συνεργάζονται μεταξύ τους για την παραγωγή ενός συλλογικού έργου.
  - ✓ υιοθετήσουν μια θετική στάση ως προς τη συμβολή της τέχνης στην ανάπτυξη του



ανθρώπινου πολιτισμού.

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το παρόν σχέδιο διδασκαλίας έχει σχεδιαστεί λαμβάνοντας υπόψη το υφιστάμενο Ενιαίο Προγράμματα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες (ΕΠΣ –ΞΓ). Συγκεκριμένα, είναι πλήρως εναρμονισμένο με τους στόχους και τις ικανότητες που προβλέπεται να αποκτήσουν οι μαθητές/ -τριες προκειμένου να κατακτήσουν το επίπεδο A1<sup>+</sup> (βάσει της εξάβαθμης κλίμακας του Συμβουλίου της Ευρώπης) που αντιστοιχεί στην Ε΄ τάξη του Δημοτικού στους άξονες της κατανόησης γραπτού λόγου, της παραγωγής προφορικού λόγου και διάδρασης, της κατανόησης προφορικού λόγου και της παραγωγής προφορικού λόγου και διάδρασης.

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά:

Kahoot, Wordwall/ Quizlet, Padlet, Chat GPT, Bing image creator, AIVA, lumen5, Character AI.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Ηλεκτρονικός υπολογιστής

Προτζέκτορας

Ψηφιακές εργασίες (π.χ κουίζ, ερωτήσεις σύντομης ανάπτυξης κ.ά.)

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Σχολικό εγχειρίδιο

Φύλλα εργασίας

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου



Το διδακτικό σενάριο είναι βασισμένο στο σχολικό εγχειρίδιο των αγγλικών για τους/τις μαθητές/-τριες της Ε΄ τάξης δημοτικού σχολείου: “English 5<sup>th</sup> Grade” και συγκεκριμένα στο Unit 7: “Going back in time: Lesson 1: Famous people of the past”, σελίδες: 86-89.

Όσον αφορά τα βασικά στοιχεία της εφαρμογής, το διδακτικό σενάριο είναι σχεδιασμένο για: Δημοτικό Σχολείο, Ε΄ Τάξη, 3 διδακτικές ώρες, διάρκεια 135 λεπτά, μαθητές/-τριες που έχουν κατακτήσει τις τυπικές γνώσεις σε σχέση με την ηλικία τους, γνωρίζουν να χειρίζονται την αγγλική γλώσσα σε επίπεδο A1+ σύμφωνα με το ΚΕΠΑ.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

### • 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα AIVA έχει δημιουργήσει ένα μουσικό αρχείο που να παραπέμπει στο μεσαιωνικό στυλ και ζητάει από τους/τις μαθητές/-τριες να εκφράσουν τη γνώμη τους σχετικά με το τι τους θυμίζει και που τους/τις παραπέμπει.

Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει στην ολομέλεια ένα βίντεο σχετικό με τη ζωή και το έργο του William Shakespeare με τίτλο “The story of William Shakespeare”, στον οποίο αναφέρεται το Lesson 1 του σχολικού εγχειριδίου. Το βίντεο έχει διάρκεια 8 λεπτά και 12 δευτερόλεπτα και είναι διαθέσιμο στον ιστότοπο: [The story of William Shakespeare - YouTube](#). Την παρακολούθηση του βίντεο ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια και στη συνέχεια μέσω του Kahoot οι μαθητές/-τριες απαντούν στα ακόλουθα ερωτήματα:

- ✓ When and where was Shakespeare born?
- ✓ At what age did Shakespeare die?
- ✓ What was Shakespeare’s job?
- ✓ At what age did Shakespeare write his first play?
- ✓ How many plays did Shakespeare write?
- ✓ What was the name of Shakespeare’s theatre?
- ❖ Ενδεικτική εικόνα της δραστηριότητας μπορείτε να βρείτε στις σελίδες 6-9 του Παραρτήματος.

### • 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικείμενου

1. Λειτουργική ανάδειξη γραμματικών φαινομένων:

Το γραμματικό φαινόμενο που μελετάται σε αυτή την ενότητα είναι ο χρόνος Past Simple και συγκεκριμένα η αξιοποίησή του με σκοπό να αναφερθούμε σε προσωπικότητες του παρελθόντος. Για τον λόγο αυτό, ο/η εκπαιδευτικός παροτρύνει τους/τις μαθητές/-τριες να ψάξουν στο κείμενο “El Greco (Doménikos Theotokóroulos)”, να κυκλώσουν όλους τους ρηματικούς τύπους σε Past Simple και να τους συμπληρώσουν στο φύλλο εργασίας ανάλογα με τον τρόπο που σχηματίζονται στην κατάφαση. Ο/ Η εκπαιδευτικός προκειμένου να βοηθήσει τους/ τις μαθητές/ -τριες στη



συμπλήρωση του πίνακα προβάλλει ένα PowerPoint με τη θεωρία σχηματισμού του Past Simple. Η παρουσίαση είναι διαθέσιμη στις σελίδες 9-11 του Παραρτήματος. Όταν οι μαθητές/-τριες τα εντοπίσουν και συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας, τα παρουσιάζουν στην ολομέλεια και στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός σχολιάζει τη λειτουργία τους. Το φύλλο εργασίας είναι διαθέσιμο στη σελίδα 12 του Παραρτήματος.

## 2. Λειτουργική ανάδειξη λεξιλογικών φαινομένων:

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/-τριες να κυκλώσουν όλες τις λέξεις (ρήματα, ουσιαστικά, επίθετα κ.ά.) που θεωρούν ότι έχουν σχέση με τη ζωγραφική. Οι μαθητές/-τριες παρουσιάζουν στην υπόλοιπη τάξη τις λέξεις που βρήκαν. Ο/Η εκπαιδευτικός γράφει στον πίνακα όλες τις λέξεις που αναφέρουν οι μαθητές/-τριες. Έπειτα, μέσα από συζήτηση αποφασίζουν ποιες λέξεις πραγματικά σχετίζονται με το θέμα και διαγράφουν όσες απορρίπτονται. Στη συνέχεια, τις χωρίζουν σε κατηγορίες ανάλογα με το μέρος του λόγου στο οποίο ανήκουν. Τέλος, οι μαθητές/-τριες χωρίζονται σε μικρές ομάδες (4-5 άτομα) με σκοπό να αξιοποιήσουν τις λέξεις που σχετίζονται με τη ζωγραφική ώστε να δημιουργήσουν ένα δικό τους πρωτότυπο παιχνίδι στο Wordwall. Εναλλακτικά, οι μαθητές/-τριες μπορούν να αξιοποιήσουν το Quizlet με τον ίδιο σκοπό.

### • 3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά αρχικά από τους/τις μαθητές/-τριες να αναρτήσουν στο padlet δικές τους προτάσεις όπου θα αξιοποιούν το λεξιλόγιο που διδάχτηκαν σε αυτό το κεφάλαιο και θα αναφέρονται σε προσωπικότητες του παρελθόντος κάνοντας παράλληλα χρήση του Past Simple σε κατάφαση.

Σε δεύτερο στάδιο ο/η εκπαιδευτικός δίνοντας τις κατάλληλες οδηγίες για το προφίλ και το επίπεδο γλωσσομάθειας των μαθητών/ -τριών στο ChatGPT, και αφού προβεί στις απαραίτητες αλλαγές, παράγει ένα κείμενο συμπλήρωσης κενών σχετικό με τη θέμα της ενότητας (τέχνες) στο οποίο οι μαθητές/-τριες καλούνται να σχηματίζουν την κατάφαση ομαλών και ορισμένων ανώμαλων τύπων του Past Simple.

- ❖ Ένα ενδεικτικό κείμενο με τη βοήθεια του ChatGPT μπορείτε να βρείτε στη σελίδα 13 του Παραρτήματος.

Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει τους/τις μαθητές/-τριες σε 5 ομάδες και τους ζητάει να συναποφασίσουν για ένα ιστορικό πρόσωπο από αυτά που συνάντησαν στην συγκεκριμένη ενότητα και κάθε μια ομάδα να αναλάβει μια αρμοδιότητα με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού. Κάθε ομάδα, λοιπόν, μπορεί είτε με τη βοήθεια του προγράμματος Bing image creator να δημιουργήσει εικόνες από την καθημερινότητα ή από σημαντικές στιγμές της ζωής αυτής της προσωπικότητας, ή με το AIVA να δημιουργήσει μουσικά κομμάτια που θα άκουγε η συγκεκριμένη προσωπικότητα σύμφωνα με την εποχή της αλλά και τον χαρακτήρα του/της, ή με το lumen5 να δημιουργήσει ένα βίντεο για να παρουσιάσει αυτή την προσωπικότητα στους/στις συμμαθητές/τριες τους ή, τέλος, με το Character A.I να δημιουργήσει έναν χαρακτήρα για αυτή την προσωπικότητα ώστε να μπορούν οι συμμαθητές/-τριες τους να συνομιλήσουν μαζί της. Οι δημιουργίες των παιδιών μπορούν να αναρτηθούν στο επίσημο ιστολόγιο του σχολείου προκειμένου να υπάρξει διάχυση των εργασιών τους στην ευρύτερη μαθητική κοινότητα.

Επιπλέον, η τελευταία ομάδα μπορεί με τη βοήθεια του ChatGPT να δημιουργήσει ένα σύντομο θεατρικό έργο με κεντρικό ήρωα την προσωπικότητα που έχουν επιλέξει προκειμένου να το



δουλέψουν όλοι/ -ες μαζί στην τάξη και να το παρουσιάσουν στη γιορτή στο τέλος της σχολικής χρονιάς.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- ❖ Όλες οι εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν στα φύλλα εργασίας είτε προέρχονται από το διαδίκτυο είτε αποτελούν δημιουργία του προγράμματος Bing image creator.

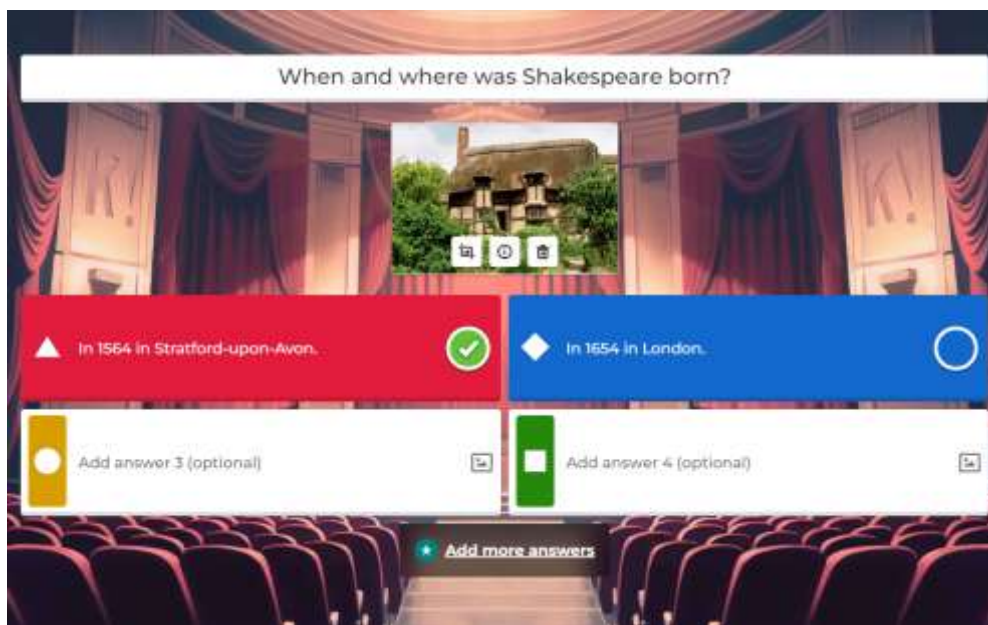
#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### 3.1.1 Σύνδεσμοι

Βίντεο "The story of William Shakespeare":

<https://youtu.be/c3RyQxEpMΥ?si=jdB3wt8v-e0qV2j5>


##### 3.1.2 Kahoot!







At what age did Shakespeare die?



At the age of 62.

At the age of 52.


Add answer 3 (optional)

Add answer 4 (optional)

Add more answers

The image shows a quiz interface for the question "At what age did Shakespeare die?". It features a portrait of Shakespeare in the center. Two answer options are shown: "At the age of 62." (red box, incorrect) and "At the age of 52." (blue box, correct, marked with a green checkmark). Below the options are two input fields for optional answers, labeled "Add answer 3 (optional)" and "Add answer 4 (optional)". At the bottom, there is a button labeled "Add more answers". The background is a theater interior.

What was Shakespeare's job?



A playwright.

A playwright and an actor.

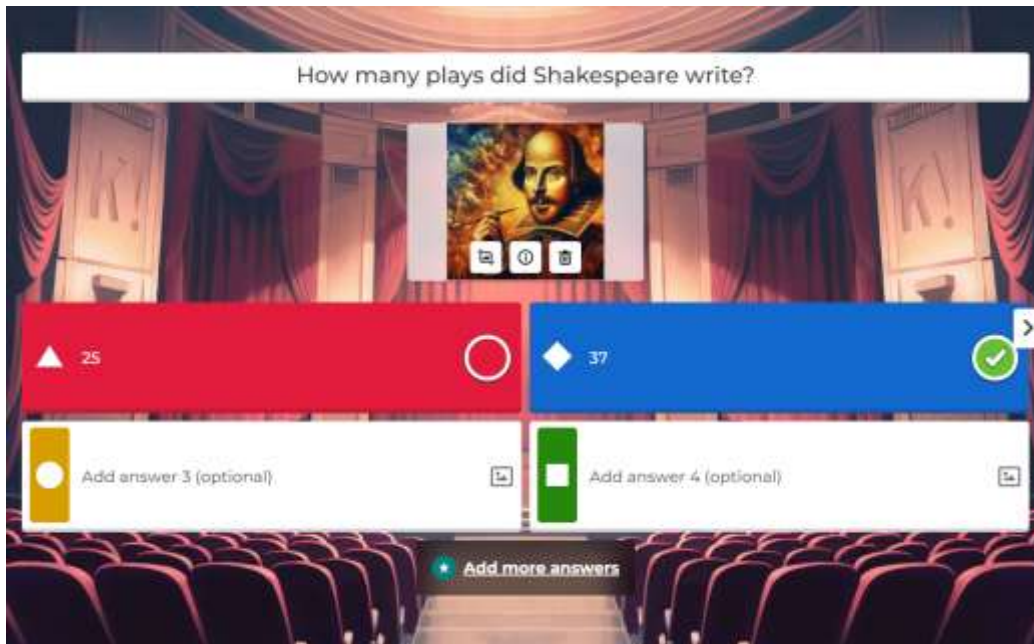
Add answer 3 (optional)

Add answer 4 (optional)

Add more answers

The image shows a quiz interface for the question "What was Shakespeare's job?". It features a portrait of Shakespeare in the center. Two answer options are shown: "A playwright." (red box, incorrect) and "A playwright and an actor." (blue box, correct, marked with a green checkmark). Below the options are two input fields for optional answers, labeled "Add answer 3 (optional)" and "Add answer 4 (optional)". At the bottom, there is a button labeled "Add more answers". The background is a theater interior.

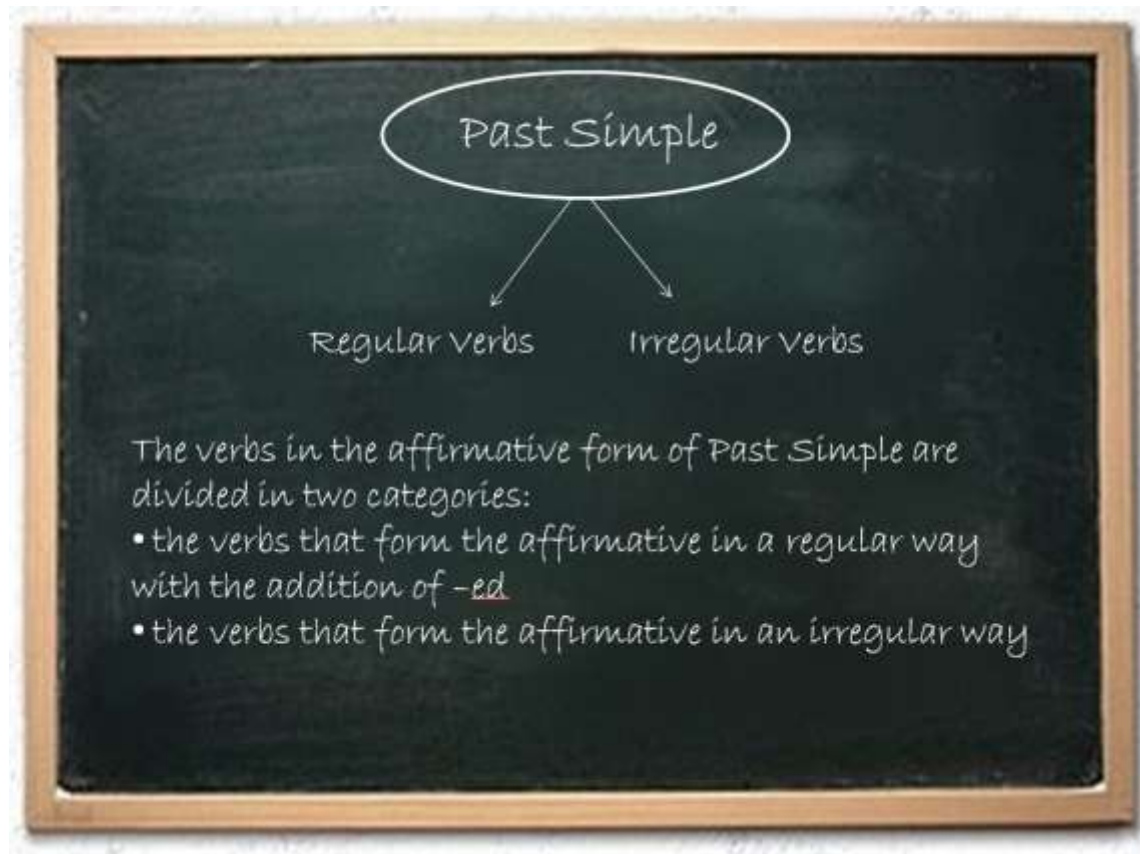






### 3.1.2 Past Simple Theory – PowerPoint Presentation







## Past Simple

### Regular Verbs (Affirmative) - Spelling Rules

- ❖ We add **-ed** to the base form.  
e.g. want - want**ed**  
finish - finish**ed**
- ❖ If the base form of the verb ends in **-e**, we only add a **-d**.  
e.g. move - move**d**  
live - live**d**
- ❖ If the base form of the verb ends in consonant + **-y**, we take off **"-y"** and we add **-ied**.  
e.g. carry - carry**ed**  
study - stud**ied**
- ❖ If the base form of the verb ends in a consonant + one stressed vowel + a consonant, we **double the last consonant** and the **-ed** ending.  
e.g. stop - stop**ped**  
clap - clap**ped**

## Past Simple

### Irregular verbs (Affirmative) - Useful verbs

Infinitive	Past Simple
be	was/were
break	broke
come	came
do	did
eat	ate
go	went
have	had



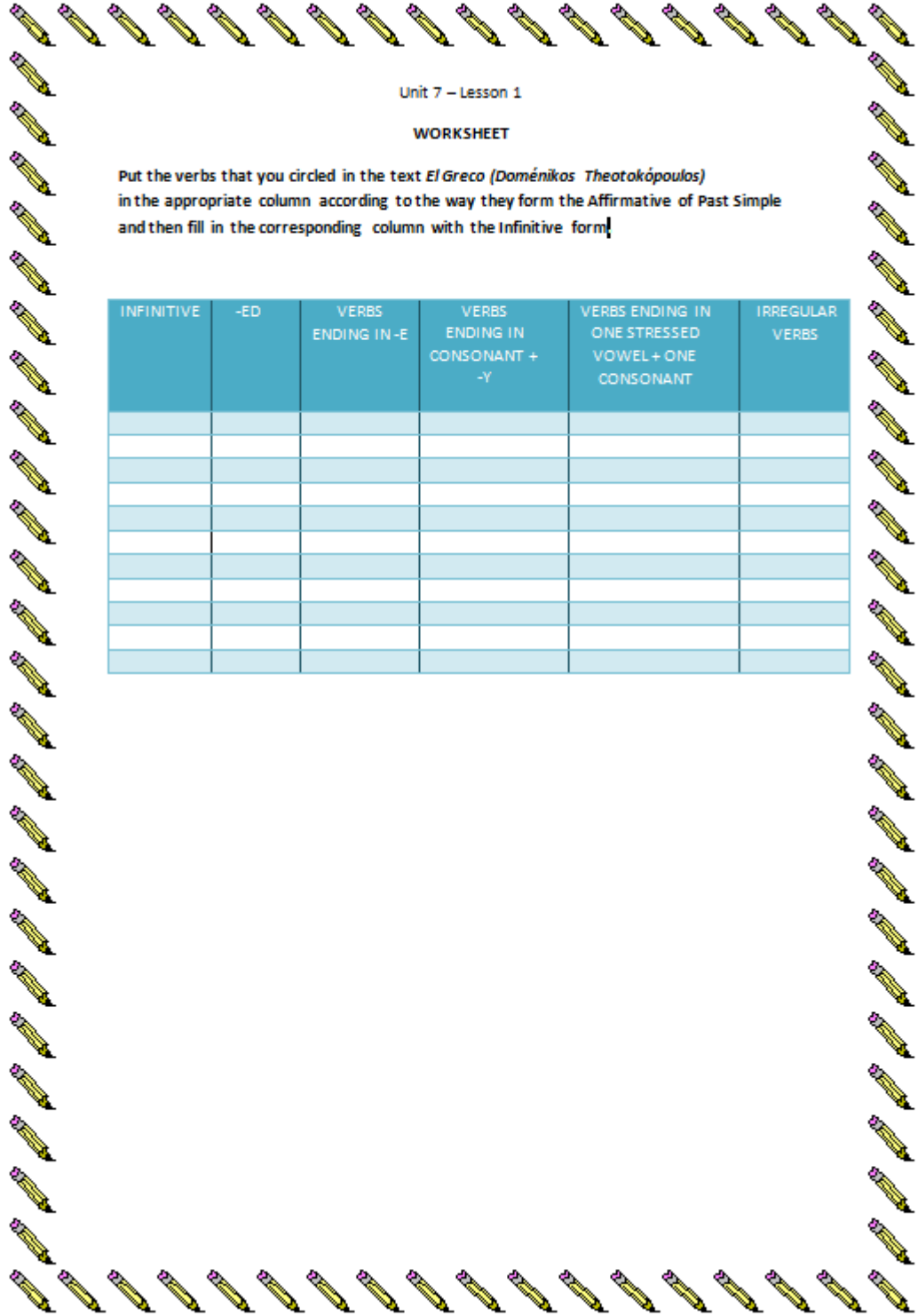


**Past Simple**

Irregular verbs (Affirmative) - useful verbs

Infinitive	Past Simple
make	made
say	said
take	took
teach	taught
think	thought
win	won
write	wrote

3.1.3 Past Simple Exercises



Unit 7 – Lesson 1

WORKSHEET

Put the verbs that you circled in the text *El Greco (Doménikos Theotokópoulos)* in the appropriate column according to the way they form the Affirmative of Past Simple and then fill in the corresponding column with the Infinitive form!

INFINITIVE	-ED	VERBS ENDING IN -E	VERBS ENDING IN CONSONANT + -Y	VERBS ENDING IN ONE STRESSED VOWEL + ONE CONSONANT	IRREGULAR VERBS



Unit 7 – Lesson 1

WORKSHEET

Read the following text on "Art Through History" and fill in the gaps with the correct form of Past Simple- Affirmative of the verbs in brackets. Be careful! There are both regular and irregular verbs!

**Art Through History**

Art has always been an essential part of human history. People have expressed themselves through painting, sculpture, and theatre for centuries. Let's take a journey through time and explore some of the most influential artists and performers of the past.

One of the most famous painters in history is Leonardo da Vinci. He (1) \_\_\_\_\_ (work) for hours in his studio, creating masterpieces like the *Mona Lisa* and *The Last Supper*. Da Vinci was not only a painter but also a scientist and inventor. He (2) \_\_\_\_\_ (make) amazing sketches of inventions that were far ahead of his time.

Moving to the world of theatre, William Shakespeare is a name that stands out. He (3) \_\_\_\_\_ (write) some of the greatest plays ever written, including *Romeo and Juliet* and *Hamlet*. Shakespeare's plays (4) \_\_\_\_\_ (move) audiences to tears and laughter with their powerful stories and unforgettable characters.

In the world of music, Wolfgang Amadeus Mozart is a legendary figure. He (5) \_\_\_\_\_ (compose) his first symphony at the young age of eight! Mozart (6) \_\_\_\_\_ (create) hundreds of beautiful pieces of music during his short life, leaving a lasting impact on classical music.

These are just a few examples of some amazing individuals. Art and creativity have the power to inspire and change the world, and these remarkable figures have certainly done so.



### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις ξένες γλώσσες στο Δημοτικό και στο Γυμνάσιο. Διαθέσιμο και στην ηλεκτρονική διεύθυνση: [ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ \(minedu.gov.gr\)](http://ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ (minedu.gov.gr))  
Κολοβού, Ε. Κ. & Κρανιώτου, Α. (2016). *English 5<sup>th</sup> Grade*. Αθήνα: ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ.





## 18<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Βιώσιμη Ανάπτυξη - Φύσα, φύσα αεράκι να ηλεκτροδοτήσεις το σπιτάκι

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Ζωή Οικονομίδου

Ειδικότητα: Εκπαιδευτικός ΠΕ70 – Δασκάλων

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Φυσικά Δημοτικού – Μαθηματικά, ΤΠΕ, Μηχανική Αισθητική Αγωγή, STEAM προσέγγιση

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Ενέργεια: Ανανεώσιμες/ Καθαρές και μη Μορφές Ενέργειας & Οικονομία στη χρήση της Ενέργειας

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο: .....

#### 1.5 Τάξη: Ε' ή/και ΣΤ' Δημοτικού

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 6 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: STEAM, στόχοι βιώσιμης ανάπτυξης, ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, ανεμογεννήτρια, κύκλωμα, προγραμματισμός



## **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

### *Γενικός Σκοπός:*

Σκοπός το σεναρίου είναι η εξοικείωση των μαθητών και των μαθητριών με την επιστημονική μεθοδολογία, η ανάπτυξη διερευνητικού πνεύματος κι ορθολογικού τρόπου σκέψης κι η σύνδεση του μαθήματος με την καθημερινότητα, μέσα από την απόκτηση γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων σχετικών με θεωρίες και νόμος των Φυσικών Επιστημών, κι όχι μόνο.

### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων  
Ως προς τους γνωστικούς στόχους:
  - \* να κατανοήσουν το τι είναι βιώσιμη ανάπτυξη,
  - \* να κατανοήσουν και να μπορούν να ανακαλέσουν το τι είναι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας,
  - \* να αντιληφθούν πόσο σημαντικό είναι η εστίαση στη χρήση των ΑΠΕ (ανανεώσιμη πηγή ενέργειας),
  - \* να ανακαλύψουν τον τρόπο λειτουργίας και κατασκευής μιας ανεμογεννήτριας,
  - \* να διαπιστώσουν πειραματικά πώς μπορεί να αναπτυχθεί μια ανεμογεννήτρια για να ηλεκτροδοτήσει τις οικίες τους,
  - \* να μπορούν να δώσουμε λύσεις για το πώς μπορούμε να βοηθήσουμε το μέλλον του περιβάλλοντός μας.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων  
Ως προς τους στόχους δεξιοτήτων:
  - \* να χρησιμοποιούν υλικά, ανακυκλώσιμα και μη,
  - \* να χρησιμοποιούν λογισμικά ChatGPT, Tinkercad και Mind+/Scratch/MakeCode,
  - \* να αποκτήσουν δεξιότητες μεταφοράς γνώσεων από ένα πλαίσιο σε ένα άλλο.
- Επίπεδο Στάσεων  
Ως προς τις στάσεις/ συμπεριφορές:
  - \* να οικοδομήσουν τη γνώση μέσω της ανακάλυψης – διερεύνησης,
  - \* να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα τους και να εξοικειωθούν με τη διαχείριση πληροφοριών,
  - \* να αναπτύξουν οικολογική συνείδηση,
  - \* να αναπτύσσουν κριτική σκέψη,
  - \* να βελτιώσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και τη συνεργατική τους συμπεριφορά,
  - \* να αναπτύξουν αυτενέργεια και να μάθουν να οικοδομούν τη γνώση τους.

## **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Το εν λόγω διδακτικό σενάριο άπτεται στα Α.Π.Σ και Δ.Ε.Π.Σ. μιας κι εντάσσεται στα πλαίσια του μαθήματος των σχολικών βιβλίων Φυσικά Ε΄ & Στ΄ Δημοτικού – Ενέργεια. Επίσης, είναι ένα σύγχρονο κι επίκαιρο θέμα που απασχολεί όλη την ανθρωπότητα.

## **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**



Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



Άλλο: .....



### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά: GhatGPT, AutoDraw, Tinkercad, Mind+ ή Scratch ή MakeCode, Microsoft Bing AI Images Create
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας: ανά ομάδα: Ένας υπολογιστής (laptop) με σύνδεση στο ίντερνετ, Micro:bit, μπαταρία λιθίου, καλώδια male – male και male – female, moter DC
- Εκπαιδευτικό Υλικό: Χαρτόκουτα, γλωσσοπίεστρα, οδοντογλυφίδες, κοπίδια, ψαλίδια, χάρακες, μολύβια, γόμες, πιστόλι σιλικόνης και ράβδους, πινέλα, τέμπερες, παλέτες, σεσουάρ ή ανεμιστήρα, φύλλα εργασίας.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι ανάγκες του σύγχρονου κόσμου για χρήση και κατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας αυξάνονται συνεχώς. Στην καθημερινή μας ζωή χρησιμοποιούμε πολλές ηλεκτρικές συσκευές, όπως κουζίνες, τηλεοράσεις, υπολογιστές κι άλλες κινητές συσκευές που χρειάζονται φόρτιση ηλεκτρικού ρεύματος όπως κινητά τηλέφωνα, tablet κ.λπ. Ταυτόχρονα, γνωρίζουμε ότι υπάρχει πάντα - αύξηση της περιβαλλοντικής ρύπανσης από τις εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα. Ειδικά, από αυτά που παράγονται από τη λειτουργία συμβατικών σταθμών παραγωγής ενέργειας. Και αν λάβουμε υπόψη ότι το απόθεμα ορυκτών καυσίμων μειώνεται και καθώς οι επιστήμονες έχουν ήδη επισημάνει ότι θα εξαντληθούν σχετικά σύντομα, τότε πρέπει να εξετάσουμε πιο συστηματικά την ανάγκη εύρεσης και χρήσης άλλων πηγών ενέργειας. Γνωρίζουμε ήδη ότι τέτοιες πηγές ενέργειας υπάρχουν και είναι γνωστές ως Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας (ΑΠΕ). Αυτά περιλαμβάνουν τον ήλιο, το νερό και τον αέρα. Φαίνεται ότι οι μελλοντικές κοινωνίες πρέπει να επενδύσουν σε αυτές και ότι υπάρχει μεγάλη ανάγκη για εκπαίδευση στη χρήση και εκμετάλλευση αυτών των πόρων.

Η ενέργεια, όπως διαφαίνεται, είναι κεντρικής σημασίας για κάθε σοβαρή πρόκληση κι ευκαιρία με την οποία έρχεται αντιμέτωπος ο κόσμος μας. Γι' αυτό κι έχει τεθεί ως ένας από τους βασικούς παγκόσμιους στόχους των Ηνωμένων Εθνών, γνωστοί ως «Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης», οι οποίοι εκφράζουν τις σύγχρονες παγκόσμιες προκλήσεις. Μέσω του εν λόγω σχεδίου έως το 2030, επιδιώκεται σημαντική αύξηση του μεριδίου των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας στο παγκόσμιο ενεργειακό μείγμα.



## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

### • 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Μελέτη comics Uniting Nations «Γίνε ο Ήρωας που θα αλλάξει τον κόσμο» και παρουσίαση βίντεο ([Τι είναι η Βιώσιμη Ανάπτυξη](#), [Η Μαλάλα μας μιλάει για τους 17 Παγκόσμιους Στόχους](#), [Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας](#)), ως αφόρμηση για την ομαλότερη ενσωμάτωση των μαθητών/τριών στο θέμα και την ενίσχυση ενδιαφέροντος.

Πρόβλημα: Σε μια εποχή που η ανθρώπινη δραστηριότητα απαιτεί μεγάλη ποσότητα ενέργειας, ειδικά ηλεκτρική ενέργεια, πώς μπορεί μια ανανεώσιμη πηγή ενέργειας, η αιολική ενέργεια, να χρησιμοποιηθεί για την τροφοδοσία μιας οικίας; Πώς μπορούμε να γίνουμε ήρωες κι εμείς και να ενισχύσουμε αυτή την προσπάθεια;

Συζήτηση – καταγισμός ιδεών κι ανίχνευση πρότερων γνώσεων.

### • 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Διατύπωση Υποθέσεων: Προτάσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος. Τα παιδιά κάνουν υποθέσεις, προβλέψεις και προτάσεις για τον τρόπο δημιουργίας μιας ανεμογεννήτριας και πώς μπορεί να τροφοδοτήσει μια οικία.

Διερεύνηση: Αναζήτηση στο Google αλλά και στο ChatGPT επίλυσης του προβλήματος.

Πειραματισμός: Οι μαθητές/τριες αρχικά μελετούν υλικό, «[Γνωρίστε την Αιολική Ενέργεια](#)», αντλώντας πρόσθετες πληροφορίες για τις ανεμογεννήτριες. Στη συνέχεια, πειραματίζονται μέσω της προσομοίωσης [Wind Energy – Young Scientist Lab](#) για τα χαρακτηριστικά που πρέπει να παρουσιάζει η ανεμογεννήτρια τους, ώστε να είναι όσο πιο αποδοτική γίνεται, κάνουν μετρήσεις, μελετούν τα δεδομένα που συλλέγουν μέσω πειραματισμού και καταγράφουν τα τελικά συμπεράσματά τους. Επίσης, συζητούν κατά πόσο οι υποθέσεις τους και του ChatGPT επαληθεύτηκαν ή όχι.

Στη συνέχεια, δημιουργούν τη διάταξη, καθώς και τη μακέτα με βάση τα προηγούμενα συμπεράσματα (βλ. φύλλα εργασίας).

Διατύπωση θεωρίας: Μέσω της καταγραφής των παρατηρήσεών τους στην προηγούμενη φάση και την ανάπτυξη της κατασκευής τους, τα παιδιά σε αυτό το στάδιο ανακαλύπτουν τη νέα γνώση για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια ανεμογεννήτρια, μια ανανεώσιμη πηγή ενέργειας κι αλλάζοντας μορφές στην ενέργεια να τροφοδοτούν με ρεύμα την οικία τους.

Συνεχής έλεγχος: Στην τελική αυτή φάση, μέσω συζήτησης, γίνεται συσχετισμός της νέας γνώσης σε ευρύτερα φυσικά φαινόμενα και δημιουργούνται παρουσιάσεις για ενημέρωση της υπόλοιπης σχολικής και ευρύτερης κοινότητας.



• 3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Φύλλο Αυτο - Αξιολόγησης				
Βιώσιμη Ανάπτυξη - Φύσα, φύσα αεράκι να ηλεκτροδοτήσεις το σπιτάκι				
	Μέτρια	Αρκετά καλά	Πολύ καλά	Εξαιρετικά
Συνεργασία στην ομάδα	Η ομάδα συνεργάστηκε με αρκετά προβλήματα και χρειάστηκε βοήθεια για να τα λύσει. Δε συμμετείχαν όλοι εξίσου στα τελικά αποτελέσματα της ομάδας.	Η ομάδα συνεργάστηκε με λίγα προβλήματα και χρειάστηκε βοήθεια για να τα λύσει. Υπήρξε κάποιος/α που δε συμμετείχε εξίσου στα τελικά αποτελέσματα της ομάδας.	Η ομάδα συνεργάστηκε κι έλυσε μόνη της τα προβλήματα που προέκυψαν. Όταν κάποιος/α δε συμμετείχε εξίσου, οι υπόλοιποι κατάφεραν να τον/την ενσωματώσουν εκ νέου.	Η ομάδα συνεργάστηκε χωρίς να δημιουργηθούν προβλήματα. Συμμετείχαν εξίσου όλοι στα τελικά αποτελέσματα.
Χρήση ΤΠΕ και διαδικτύου για αναζήτηση πληροφοριών	Δε γνωρίζω τα βασικά χαρακτηριστικά αναζήτησης πληροφοριών. Δε γνωρίζω τα βασικά χαρακτηριστικά χρήσης φυλλομετρητών	Είχα δυσκολίες να ακολουθήσω τις οδηγίες στην αναζήτηση πληροφοριών. Ζητούσα συνεχώς βοήθεια κατά τη χρήση φυλλομετρητών	Ακολούθησα τις οδηγίες στην αναζήτηση πληροφοριών. Χρειάστηκα ορισμένες φορές βοήθεια κατά τη χρήση φυλλομετρητών.	Ακολούθησα τις οδηγίες στην αναζήτηση πληροφοριών. Εκτέλεσα όλα τα βήματα με επιτυχία.
Χρήση λογισμικών και προσομοιώσεων	Δε γνωρίζω τα βασικά χαρακτηριστικά διαχείρισης λογισμικών και προσομοιώσεων.	Είχα δυσκολίες να ακολουθήσω τις οδηγίες δημιουργίας και διαχείρισης των λογισμικών και προσομοιώσεων.	Ακολούθησα τις οδηγίες στη δημιουργία και διαχείριση των λογισμικών και προσομοιώσεων. Χρειάστηκα ορισμένες φορές βοήθεια κατά τη χρήση τους.	Ακολούθησα τις οδηγίες στη δημιουργία και διαχείριση των λογισμικών και προσομοιώσεων. Δεν είχα πρόβλημα στην εφαρμογή τους.



Βαθμός ανταπόκρισης της ομάδας στην επίλυση των δραστηριοτήτων	Δεν απαντήθηκε καμιά ερώτηση. Η ομάδα δεν κατανόησε το περιεχόμενο του μαθήματος. Υπήρχαν πολλές δυσκολίες στην επίλυση των ασκήσεων.	Απαντήθηκαν ελάχιστες ερωτήσεις. Κατανοήθηκαν ελάχιστα πράγματα σε σχέση με το γνωστικό περιεχόμενο. Λύθηκαν μερικές μόνο ασκήσεις.	Απαντήθηκαν οι περισσότερες ερωτήσεις. Κατανοήθηκαν αρκετά από το περιεχόμενο του μαθήματος. Λύθηκαν επιτυχώς οι περισσότερες ασκήσεις.	Απαντήθηκαν όλες οι ερωτήσεις. Κατακτήθηκε πλήρως το περιεχόμενο του μαθήματος. Λύθηκαν επιτυχώς όλες οι ασκήσεις.
Βαθμός ανταπόκρισης της ομάδας στην υλοποίηση της κατάσκευής	Δε δημιουργήθηκε κάποιο μέρος της κατασκευής. Υπήρχαν πολλές δυσκολίες.	Δημιουργήθηκαν λίγα από τα επιμέρους μέρη της κατασκευής. Υπήρχαν αρκετές δυσκολίες.	Δημιουργήθηκαν τα περισσότερα επιμέρους μέρη της κατασκευής. Υπήρξαν λίγες δυσκολίες.	Δημιουργήθηκε όλη η κατασκευή με επιτυχία.
Συλλογή πληροφορίας / Στόχος	Η ομάδα εστίασε μονομερώς σε ένα-δύο από τα θέματα που της ανέθεσαν, οι πηγές ελάχιστα αξιοποιήθηκαν και δεν κατέληξε σε γενικά συμπεράσματα. Απαντήθηκαν αρκετά από τα θέματα προς εξέταση, όμως δεν έγινε πλήρης αξιοποίηση των πηγών και τα επιχειρήματα δεν ήταν πάντα καλά δομημένα.	Η ομάδα εστίασε μονομερώς σε έναδύο από τα θέματα που της ανέθεσαν, οι πηγές ελάχιστα αξιοποιήθηκαν και δεν κατέληξε σε γενικά συμπεράσματα. Απαντήθηκαν αρκετά από τα θέματα προς εξέταση, όμως δεν έγινε πλήρης αξιοποίηση των πηγών και τα επιχειρήματα δεν ήταν πάντα καλά δομημένα.	Η ομάδα επισκέφτηκε τις περισσότερες προτεινόμενες πηγές για τη συλλογή των πληροφοριών της, συγκέντρωσε και κατέγραψε ικανοποιητικό πλήθος στοιχείων σύμφωνα με το έργο που ανέλαβε, εξήγαγε συμπεράσματα.	Η ομάδα μελέτησε με προσοχή τις πληροφορίες από τις πηγές, εκτέλεσε τις προτεινόμενες δραστηριότητες/πειράματα, κατέγραψε τα σημαντικά στοιχεία και έβγαλε δικά της συμπεράσματα, σύμφωνα με το έργο και τους στόχους της.



### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### Φύλλο Εργασίας 1

Βιώσιμη Ανάπτυξη - Φύσα, φύσα αεράκι να ηλεκτροδοτήσεις το σπιτάκι





## Δραστηριότητα 1.1



Διαβάστε το κόμιξ  
δείτε τα ακόλουθα βίντεο:

«Γίνε ο ήρωας που θα αλλάξει τον κόσμο» κι

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=rpaAKISXGiE&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=DsLNnl2a0HA&feature=youtu.be>

Στη συνέχεια απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

Τι είναι τα Ηνωμένα Έθνη;

---

---

Τι πρέπει να κάνουμε αρχικά, για να επιτύχουμε αυτούς τους στόχους;

---

---

Τι είναι βιώσιμη ενέργεια;

---

---

Καταγράψτε ποιοι στόχοι αντιστοιχούν στους ακόλουθους αριθμούς:

7<sup>ος</sup> Στόχος: \_\_\_\_\_

11<sup>ος</sup> Στόχος: \_\_\_\_\_

13<sup>ος</sup> Στόχος: \_\_\_\_\_

17<sup>ος</sup> Στόχος: \_\_\_\_\_

Ας γίνουμε ήρωες κι ας προσπαθήσουμε να βρούμε λύσεις και να επιτύχουμε αυτούς τους τέσσερις στόχους!! Μπορείτε να σκεφτείτε μια λύση και να την καταγράψετε;

---

---

---

Μεταβείτε στην εφαρμογή ChatGPT <https://chat.openai.com/> και ζητήστε του να σας βοηθήσει. Καταγράψτε τις προτάσεις του.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Δραστηριότητα 1.2

Φορέστε τα γυαλιά των ερευνητών παρακολουθήστε το ακόλουθο βίντεο:



<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Y8ztI6KtVRE>

και προσπαθήστε να ανακαλύψετε τις απαντήσεις των ακόλουθων ερωτήσεων.



Ποιες είναι οι πηγές ενέργειας που είναι ανεξάντλητες;

---

---

---

Πώς λέγονται αυτές οι πηγές ανεξάντλητες πηγές ενέργειας;

---

---

---

Πώς ονομάζεται η ανανεώσιμη πηγή ενέργειας του αέρα;

---

---

---

Με ποια κατασκευή μπορώ να δημιουργήσω ηλεκτρικό ρεύμα χρησιμοποιώντας την ενέργεια του ανέμου;

---

---

---

Ποια πιστεύετε πως είναι τα οφέλη από τη χρήση ανεμογεννητριών;

---

---

---

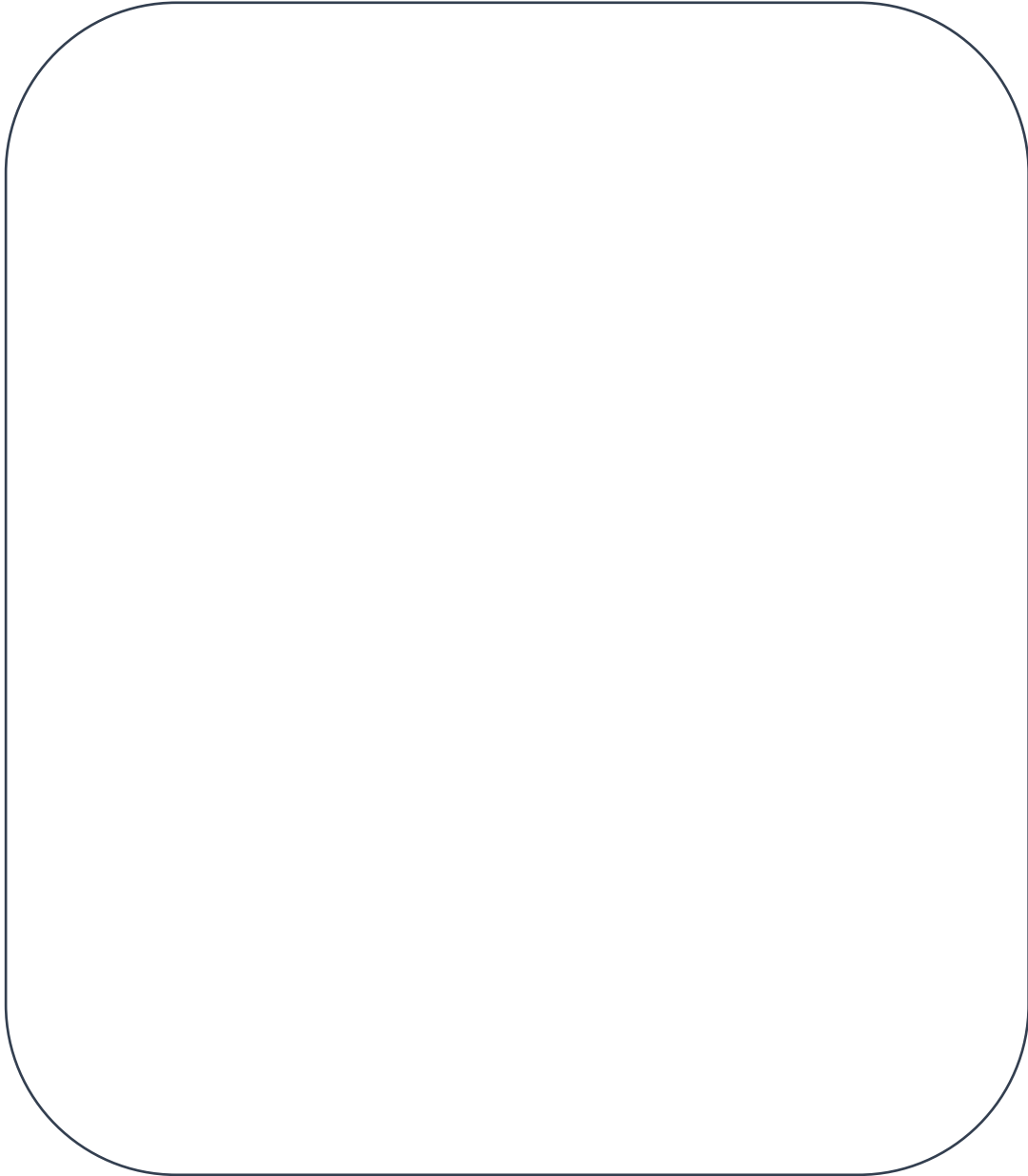


Μπορείτε να ζητήσετε και πάλι τη βοήθεια του ChatGPT στις παραπάνω ερωτήσεις. Συμφωνεί με αυτά που καταγράψατε; Διαφοροποιείται σε κάποιο/α σημείο/α; Γιατί πιστεύετε συμβαίνει αυτό;

Σχεδιάστε/ Ζωγραφίστε μια ανεμογεννήτρια που θα κατασκευάζατε εσείς στην περιοχή σας



(μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ακόμη και στον υπολογιστή σας χρησιμοποιώντας το Autodraw της Google <https://www.autodraw.com/> ή το Bing AI Images Create <https://www.bing.com/images/create>).





## Φύλλο Εργασίας 2

### Βιώσιμη Ανάπτυξη - Φύσα, φύσα αεράκι να ηλεκτροδοτήσεις το σπιτάκι

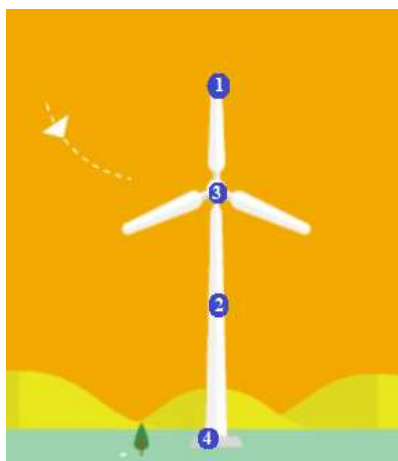
#### Δραστηριότητα 2.1



Συνεχίζοντας την έρευνά σας περιηγηθείτε στην ακόλουθη ιστοσελίδα, <https://eletaen.gr/gnoriste-tin-aioliki-energeia/> μελετήστε το υλικό και προσπαθήστε να καταγράψετε τις απαντήσεις των ακόλουθων ερωτήσεων.

Ποιες μετατροπές ενέργειας έχω κατά τη λειτουργία της ανεμογεννήτριας;

\_\_\_\_\_ → \_\_\_\_\_ → \_\_\_\_\_

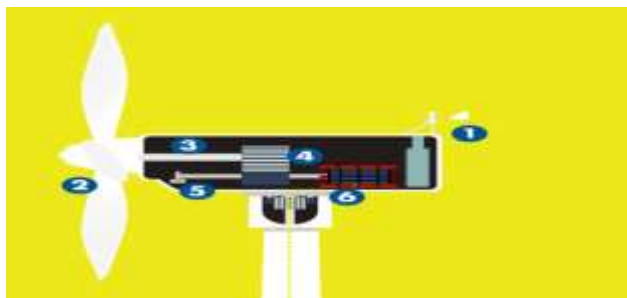


εικόνα 1

Από ποια βασικά στοιχεία αποτελείται μια ανεμογεννήτρια;

- 1: \_\_\_\_\_
- 2: \_\_\_\_\_
- 3: \_\_\_\_\_
- 4: \_\_\_\_\_

Από τι αποτελείται το κυρίως σώμα μιας ανεμογεννήτριας; Γράψτε τι απεικονίζει κάθε νούμερο.



εικόνα 2

- 1: \_\_\_\_\_
- 2: \_\_\_\_\_
- 3: \_\_\_\_\_
- 4: \_\_\_\_\_
- 5: \_\_\_\_\_
- 6: \_\_\_\_\_



Τι χρειαζόμαστε για να αποθηκεύουμε την ηλεκτρική ενέργεια που παράγει η ανεμογεννήτρια;

Ποιοι παράγοντες επηρεάζουν την απόδοση ενέργειας σε μια ανεμογεννήτρια;

## Δραστηριότητα 2.2


Ήρθε η ώρα να μετατραπείτε σε ερευνητές, να γίνετε μηχανολόγοι μηχανικοί και να ανακαλύψουμε ποια χαρακτηριστικά πρέπει να έχει μια ανεμογεννήτρια για να μπορεί να είναι πιο αποδοτική σε ηλεκτρικό ρεύμα.



Μεταφερθείτε στην ακόλουθη προσομοίωση «Young Scientist Lab, Wind Energy».  
<https://www.youngscientistlab.com/sites/default/files/interactives/wind-energy/>

Μιας και ο τόπος κατοικίας σας είναι ορεινός, επιλέξτε ως και την αντίστοιχη περιοχή Hills. Ορίστε ως σταθερές τις ακόλουθες τιμές:

Blade Pitch (Θέση λεπίδας)	10° (10 μοίρες)
Blade Twist (Περιστροφή λεπίδας)	No (Όχι)
Airfoil Shape (Σχήμα αεροτομής)	Thin (Λεπτό)

Πειραματιστείτε με τα υπόλοιπα δεδομένα, μεταβάλλοντας κάθε φορά μόνο μία τιμή, και καταγράψτε την απόδοση σε ηλεκτρικό ρεύμα (Συντελεστής Αποδοτικότητας = Efficiency Factor) που παρέχει η ανεμογεννήτρια καθώς και πόσα σπίτια μπορεί να τροφοδοτήσει (Home Powered  ).



Ποιος είναι ο πιο αποδοτικός συνδυασμός τιμών; Καταγράψτε την απάντησή σας στον ακόλουθο πίνακα.

Blade Length (Μήκος λεπίδας)	Tip Shape (Τύπος Σχήματος)	Turbine Height (Ύψος Τουρμπίνας)	Efficient Factor (Συντελεστής Αποδοτικότητας)	Home Powered (Τροφοδοτούμενα σπίτια)

Κάντε μια κατάλληλη ερώτηση στο ChatGPT σχετικά με τα όσα ανακαλύψατε. Συμφωνεί μαζί σας ή σας προτείνει κάτι άλλο;

---

---

---

---

### Φύλλο Εργασίας 3

#### Βιώσιμη Ανάπτυξη - Φύσα, φύσα αεράκι να ηλεκτροδοτήσεις το σπιτάκι

##### Δραστηριότητα 3.1



Η επιτροπή ελέγχου των κατασκευών, ενημερώθηκε για την έρευνα που έχετε αναπτύξει κι έκρινε πως είστε ικανοί μηχανικοί κι αποφάσισε να σας αναθέσει ένα δύσκολο έργο. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις γνώσεις που έχετε συλλέξει και να δημιουργήσετε τη δική σας ανεμογεννήτρια, με απλά καθημερινά (ανακυκλώσιμα και μη) υλικά. Η ανεμογεννήτριά σας θα πρέπει να μπορεί να τροφοδοτήσει με ρεύμα τη λάμπα του σπιτιού σας.

Για την κατασκευή του σπιτιού θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε ως βασικό υλικό τα χαρτόνια από τα χαρτόκουτα ή μακετόχαρτα. Σας δίνονται ακολούθως οι διαστάσεις των επιμέρους δομικών στοιχείων που πρέπει να δημιουργήσετε.

Σκεπή: 2 ορθογώνια παραλληλεπίπεδα με μήκος 16 εκ., πλάτος 7 εκ. και ύψος 1 εκ. όσο έχει από μόνο του το χαρτόνι.



2 x



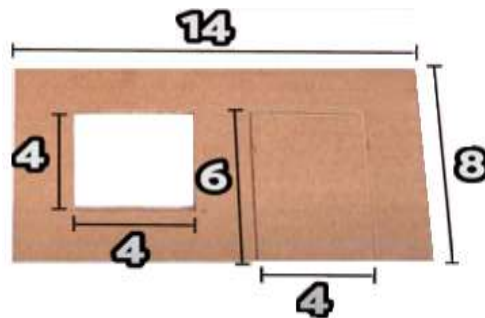
εικόνα 3

Τοίχος πίσω μεριά: ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο με μήκος 14 εκ., πλάτος 8 εκ. και ύψος 2εκ. όσο έχει από μόνο του το χαρτόνι.



εικόνα 4

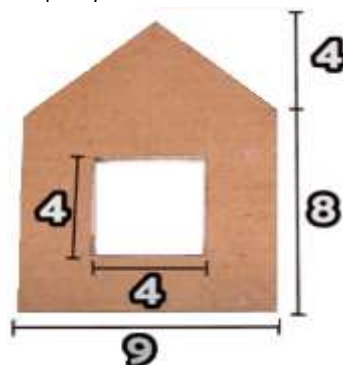
Τοίχος πρόσοψη: ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο με μήκος 14 εκ., πλάτος 8 εκ. και ύψος 2εκ., όσο έχει από μόνο του το χαρτόνι, όπου χαράσσουμε προσεκτικά και δημιουργούμε τετράγωνο παράθυρο πλευράς 4 εκ. και πόρτα με πλευρές 6 και 4 εκ. όπως δείχνει κι η ακόλουθη εικόνα.



εικόνα 5

Τοίχοι πλευρικοί: Συνδυασμός ορθογώνιου παραλληλεπίπεδου πλευρών 9, 8 και 2 εκ. και τριγώνου με μήκος βάσης 9 εκ. και ύψους 4εκ.

2 x



εικόνα 6



Ακολουθώντας, μεταβείτε στην ακόλουθη ιστοσελίδα ενός γνώριμου εργαλείου του Tinkercad, <https://www.tinkercad.com/things/IAa5Xv5klN7>, μελετήστε πώς ενώνονται τα επιμέρους κομμάτια και πώς θα πρέπει να είναι το αποτέλεσμα της προσπάθειάς σας.

Τέλος, με τη χρήση του πιστολιού και των ράβδων σιλικόνης ενώνεται τα επιμέρους σας στοιχεία δημιουργώντας το σπίτι σας, το οποίο μπορείτε με τα υπόλοιπα υλικά που διαθέτετε να το διακοσμήσετε όπως επιθυμείτε.

Με παρόμοιο τρόπο θα πρέπει να δημιουργήσετε, με βάση και τα δεδομένα που συλλέξατε νωρίτερα κι όσα έχουμε συζητήσει, τα δομικά στοιχεία της ανεμογεννήτριας.



έλικας



πυλώνας



βάση

εικόνα 7

Τέλεια μόλις ολοκληρώσατε την εργασία σας ως μηχανικοί και τα πήγατε τέλεια!!

### Δραστηριότητα 3.2

Ήρθε η ώρα να αναλάβετε τον επόμενο σας ρόλο. Σε αυτό το σημείο θα μετατραπείτε σε ηλεκτρολόγοι μηχανικοί και θα ενσωματώσετε στην προηγούμενη κατασκευή σας ηλεκτρικό κύκλωμα. Είστε έτοιμοι/ες να αναλάβετε δράση;

Θα χρειαστείτε καλώδια, μονωτική ταινία, ψαλίδι το motor DC, ένα λαμπάκι led κίτρινου ή λευκού χρώματος, μια αντίσταση 220 Ω και το μια μπαταρία λιθίου.



Αρχικά, προσαρμόστε στο μοτέρ τον έλικα και κολλήστε τον στον πυλώνα σας περνώντας τα καλώδια από το εσωτερικό του. Στη συνέχεια, ενώστε με τα καλώδια το μοτέρ με την επαναφορτιζόμενη μπαταρία λιθίου. Ακολουθώντας, δημιουργήστε κύκλωμα μέχρι το σπίτι όπου, στο εσωτερικό του, πρέπει να τοποθετήσετε το LED.

Πάρτε ένα κομμάτι χαρτόνι ή μακετόχαρτο και στερεώστε επάνω του όλα σας τα στοιχεία κι



έτοιμο κι αυτό το στάδιο!!

### Δραστηριότητα 3.3 (προαιρετική μιας και είναι επέκταση)



Κι ήρθε η ώρα να αναλάβετε τον ρόλο του επιστήμονα της πληροφορικής και να προγραμματίσετε το κύκλωμά σας, ώστε να ανάβει το φως στο σπίτι μόνο όταν εμείς ανοίγουμε τον διακόπτη κι όχι συνέχεια, καταναλώνοντας ενέργεια όταν δεν είναι απαραίτητο.

Συνδέστε λοιπόν, το Micro:bit στον υπολογιστή κι ανοίξτε το Mind+ ή το Scratch ή το MakeCode και δημιουργήστε τον κατάλληλο κώδικα, ώστε το λαμπάκι να τροφοδοτείται με ρεύμα ή όχι, όταν πατηθεί το κουμπί Α, που θα λειτουργεί ως διακόπτης.

Στη συνέχεια, αλλάξτε το κύκλωμα στην κατασκευή σας. Αφήστε την ανεμογεννήτρια να φορτίζει την μπαταρία και δημιουργήστε δεύτερο κύκλωμα με το Micro:bit και το LED και δείτε να ανάβει και να σβήνει το φως στην οικία σας κάθε φορά που πατάτε τον διακόπτη (κουμπί Α).

### Δραστηριότητα 3.4

Μμμ... τι λείπει από την κατασκευή σας; Πόσο πιο όμορφος είναι ο κόσμος με την ποικιλομορφία που παρουσιάζει; Γίνετε καλλιτέχνες, διακοσμητές χώρου, και ζωγραφίστε, διακοσμήστε την κατασκευή σας και μετατρέψτε την σε έργο τέχνης!!





## Φύλλο Εργασίας 4

## Βιώσιμη Ανάπτυξη - Φύσα, φύσα αεράκι να ηλεκτροδοτήσεις το σπιτάκι

## Δραστηριότητα 4.1

**Συγχαρητήρια!!!**

Είστε όλοι/ες ήρωες κι ηρωίδες!

Ολοκληρώσατε τη δύσκολη αποστολή που σας ανέθεσαν και καταφέρατε να επιτύχετε και τους τέσσερις αρχικούς στόχους βιώσιμης ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών. Μέσα από τη συνεργασία σας ανταπεξήλθατε επάξια σε όλους τους υπεύθυνους ρόλους που ήταν απαραίτητοι να υιοθετήσετε, ώστε να δημιουργήσετε τις πρωτότυπες κατασκευές σας και να εργαστείτε

ως πραγματικοί επιστήμονες!

Τώρα έφτασε η ώρα αναλάβετε τις δημόσιες σχέσεις (marketing) και να κοινοποιήσετε, να γνωστοποιήσετε, την εργασία σας. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να φτιάξετε μια παρουσίαση ή ακόμη καλύτερα ένα βίντεο στο οποίο να εξηγείτε τα στάδια της κατασκευής καθώς και τον τρόπο λειτουργίας της, χρησιμοποιώντας τα τεχνολογικά μέσα που διαθέτετε για να προφυλάξετε τα προσωπικά σας δεδομένα.

Για το σκοπό αυτό ανοίξτε κάποιον φυλλομετρητή και μεταβείτε στην ιστοσελίδα <https://www.bing.com/images/create>, όπου περιγράφοντας με κείμενο δημιουργήστε κατάλληλες εικόνες ώστε να εμπλουτίσετε την παρουσίασή σας. Στη συνέχεια, μεταβείτε στο γνωστό Canva και δημιουργήστε μια παρουσίαση περίπου 8 διαφανειών ώστε να ενημερώσετε τους/τις συμμαθητές/τριές σας και τους γονείς σας για τα όσα μάθατε, κατασκευάσατε και θέλετε να μοιραστείτε μαζί τους. Μην ξεχνάτε πως μπορείτε και πάλι να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο Chat GPT για να σας βοηθήσει αν κάτι σας δυσκολέψει.

## Πίνακας εικόνων

Εικόνες 1 και 2: ΕΛΕΤΑΕΝ - Γνωρίστε την Αιολική Ενέργεια <https://eletaen.gr/gnoriste-tin-aioliki-energeia/>

Εικόνες 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 Αρχείο έργου.



### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- QualityNet Foundation, Γίνε ο Ήρωας που θα αλλάξει τον κόσμο. Ανακτήθηκε στις 15 Φεβρουαρίου 2021 από <https://inactionforabetterworld.com/wp-content/uploads/2019/12/hfc-1-new.pdf>
- QualityNet Foundation, Τι βλέπεις μέσα από τα γυαλιά των παγκόσμιων στόχων. Ανακτήθηκε στις 15 Φεβρουαρίου 2021 από [https://inactionforabetterworld.com/wp-content/uploads/2020/07/wll-glasses-v3\\_2020low.pdf](https://inactionforabetterworld.com/wp-content/uploads/2020/07/wll-glasses-v3_2020low.pdf)
- Βιωματικό Σχολείο, Τι είναι Βιώσιμη Ανάπτυξη. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=DsLNl2a0HA&feature=youtu.be>
- Βιωματικό Σχολείο, Η Μαλάλα μας μιλάει για τους 17 Παγκόσμιους Στόχους. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=rpaAKISXGiE&feature=youtu.be>
- Αντουαλένα Βασιλείου, Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Y8ztl6KtVRE>
- ΕΛΕΤΑΕΝ - Ελληνική Επιστημονική Ένωση Αιολικής Ενέργειας, Γνωρίστε την Αιολική Ενέργεια. <https://eletaen.gr/gnoriste-tin-aioliki-energeia/>
- Young Scientist Lab, Wind Energy. <https://www.youngscientistlab.com/sites/default/files/interactives/wind-energy/>



## 19<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ασφαλής και δημιουργική πλοήγηση στο διαδίκτυο

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Ζωή Οικονομίδου

Ειδικότητα: ΠΕ70 Δασκάλων

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): Διαθεματική προσέγγιση: Γλώσσα, ΤΠΕ (κυρίως εφαρμογές παραγωγικής/generative AI), Αισθητική Αγωγή, Μουσική  
Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα): Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα: Δημοτικό



#### 1.5 Τάξη: Ε' – ΣΤ' Δημοτικού

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 6 ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Διαδίκτυο, ασφάλεια, θετικά, παραπληροφόρηση, διαδικτυακός εκφοβισμός, τεχνητή νοημοσύνη

#### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

*Γενικός Σκοπός:*



Ο γενικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές/τριες σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο, να αναπτύξουν δεξιότητες για την κατανόηση των δυνατοτήτων και των θετικών του διαδικτύου καθώς επίσης για την αναγνώριση και αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης, του διαδικτυακού εκφοβισμού και του εθισμού.

#### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - κατανοήσουν τις βασικές αρχές της ασφάλειας στο διαδίκτυο.
  - αναγνωρίσουν τις μορφές παραπληροφόρησης και διαδικτυακού εκφοβισμού.
  - κατανοούν πότε μια συνήθεια μετατρέπεται σε εθισμό.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - εφαρμόζουν πρακτικές για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου.
  - χρησιμοποιούν εργαλεία παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης.
  - αναπτύξουν στρατηγικές αντιμετώπισης του διαδικτυακού εκφοβισμού.
  - αποκτήσουν δεξιότητες μεταφοράς γνώσεων από ένα πλαίσιο σε ένα άλλο.
- Επίπεδο Στάσεων
  - εκτιμούν τη σημασία της προστασίας των προσωπικών δεδομένων.
  - επιδεικνύουν υπεύθυνη και ηθική συμπεριφορά στο διαδίκτυο.
  - αναπτύξουν ηθική χρήση στα εργαλεία ΤΝ.
  - αναπτύξουν κριτική σκέψη.
  - αναπτύξουν τη δημιουργικότητα τους και να εξοικειωθούν με τη διαχείριση πληροφοριών.
  - βελτιώσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και τη συνεργατική τους συμπεριφορά.
  - αναπτύξουν αυτενέργεια και να μάθουν να οικοδομούν τη γνώση τους.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Το εν λόγω διδακτικό σενάριο άπτεται στα Α.Π.Σ και Δ.Ε.Π.Σ. μιας κι εντάσσεται στα πλαίσια του μαθήματος Εργαστήρια Δεξιότητων. Επίσης, είναι ένα αρκετά επίκαιρο θέμα που απασχολεί όλη την ανθρωπότητα.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**





Διερευνητική/ανακαλυπτική μάθηση, βιωματική μάθηση, συνεργατική μάθηση, αναστοχαστική μάθηση.

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot): YouTube, bubbl.us, e-class, ChatGPT, Gemini, Canva, NightCafe Creator, Copilot Designer, Scratch, Suno
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ): διαδραστικός πίνακας, tablets, υπολογιστές
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία): Άρθρα και βίντεο από έγκυρες πηγές για την παραπληροφόρηση, τον εθισμό και τον διαδικτυακό εκφοβισμό καθώς και τα θετικά του διαδικτύου. Αξιοποίηση υλικού από ιστοσελίδα [saferinternet4kids](https://www.saferinternet4kids.com) και [internetsafety](https://www.internetsafety.com).

## **2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο "Ασφαλής και δημιουργική πλοήγηση στο διαδίκτυο" αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση των μαθητών της Ε' – ΣΤ' Δημοτικού σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Μέσα από μια σειρά διαδραστικών και συνεργατικών δραστηριοτήτων, οι μαθητές/τριες θα μάθουν να αναγνωρίζουν τους κινδύνους του διαδικτύου, όπως η παραπληροφόρηση, ο διαδικτυακός εκφοβισμός και ο εθισμός, ενώ παράλληλα θα εξοικειωθούν με τα θετικά του διαδικτύου και τις δυνατότητες που προσφέρει η τεχνητή νοημοσύνη. Η διδακτική μεθοδολογία περιλαμβάνει διερευνητική, βιωματική, συνεργατική και αναστοχαστική μάθηση, αξιοποιώντας τεχνολογικά μέσα όπως διαδραστικό πίνακα, tablets και υπολογιστές. Οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν παρουσιάσεις, αφίσες, κόμικς και ψηφιακές αφηγήσεις και θα αναπτύξουν στρατηγικές ασφαλούς πλοήγησης, κριτικής σκέψης και ηθικής χρήσης των ΤΠΕ γενικότερα και της ΤΝ ειδικότερα. Το σενάριο υποστηρίζεται από εκπαιδευτικό υλικό και εργαλεία παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και την αυτενέργεια των μαθητών/τριών.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Αφόρμηση της ενασχόλησης με το παρόν θέμα μπορεί να αποτελέσει το τηλεοπτικό σποτ του [Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου](https://www.greekcenterforinternet.com) και του [Ιδρύματος Τεχνολογίας και Έρευνας](https://www.ict4all.com) με τίτλο: ["Τηλεοπτική καμπάνια ευαισθητοποίησης για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου από παιδιά και](https://www.greekcenterforinternet.com)



[νέους](#)” που προβάλλεται τελευταία με μεγάλη συχνότητα στα μέσα. Μετά το πέρας της προβολής, στο [Bubbl.us](#) που εμφανίζεται στον διαδραστικό πίνακα της τάξης καταγράφονται οι πρότερες γνώσεις των μαθητών/τριών για το διαδίκτυο και την ασφαλή αξιοποίησή του μέσω καταιγισμού ιδεών. Στη συνέχεια, προβάλλεται το βίντεο που προσφέρεται στην ιστοσελίδα [internetsafety](#) και υπάρχει στο YouTube με τίτλο: “[Learning and preventing the dangers of the internet](#)” και ακολουθεί συζήτηση σχετικά με τις εμπειρίες των ίδιων των μαθητών/τριών για μια βαθύτερη κατανόηση των απόψεων και των εμπειριών τους.

## 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες των 4-5 παιδιών και αναλαμβάνουν από ένα θέμα σχετικό με την ασφάλεια στο διαδίκτυο, όπως: θετικά διαδικτύου, παραπληροφόρηση/fake news, διαδικτυακός εκφοβισμός/cyberbullying, εθισμός/internet addiction. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να ψάξει πληροφορίες σχετικές με το θέμα τους και να δημιουργήσουν μια παρουσίαση, μια αφίσα και ένα κόμικ, ώστε να πληροφορήσει σχετικά τα υπόλοιπα παιδιά της τάξης αρχικά και την υπόλοιπη σχολική κοινότητα μετ’ έπειτα.

Για το σκοπό αυτό, μέσα σε ειδικά διαμορφωμένο μάθημα στην [η-τάξη/eclass](#), κάθε ομάδα έχει τη δική της ενότητα με πληροφοριακό υλικό από τις ιστοσελίδες [saferinternet4kids](#) και [internetsafety](#), το δικό της χώρο συζήτησης/chat room, πληροφορίες για τον τρόπο που θα πρέπει να εργαστούν, συνδέσμους για τα διάφορα εργαλεία που μπορούν να αξιοποιήσουν κτλ.

Αρχικά, κάθε ομάδα προτρέπεται να αξιοποιήσει το τάμπλετ της, να μεταβεί στο [ChatGPT](#) της Open AI ή το [Gemini](#) της Google και να ζητήσει, δίνοντας την κατάλληλη προτροπή (prompt), έμπνευση σχετικά με το τι θα μπορούσε να περιέχει η παρουσίαση που πρέπει να αναπτύξουν για το υπό διερεύνηση θέμα τους. Στη συνέχεια, στην ολομέλεια της τάξης, γίνεται συζήτηση σχετικά με τις διαφορετικές απαντήσεις που έχουν λάβει οι ομάδες των παιδιών. Ποια ομάδα έχει πιο πλούσιες πληροφορίες, τι διαφορετικό έκανε, τι προτροπή έδωσε κτλ.

Ακολούθως, τους ζητείται να μεταβούν στην eclass να μελετήσουν το αντίστοιχο πληροφοριακό υλικό, για παράδειγμα:

Ομάδα 1 – θετικά διαδικτύου: [δυνατότητες διαδικτύου](#), [Θετικό περιεχόμενο στο διαδίκτυο](#), [Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς \(netiquette\)](#)

Ομάδα 2 - παραπληροφόρηση/fake news: [παραπληροφόρηση](#), [Ψευδείς Ειδήσεις](#), [Η Παραπληροφόρηση στο διαδίκτυο με απλά λόγια!](#), [Fake News](#)

Ομάδα 3 - διαδικτυακός εκφοβισμός/cyberbullying: [εκφοβισμός](#), [Διαδικτυακός εκφοβισμός](#),



### Διαδικτυακός Εκφοβισμός (για μεγάλα παιδιά Δημοτικού)

Ομάδα 4 - εθισμός/internet addiction: [εθισμός](#), [Ανάγνωση παραμυθιού: Η Αθηνά και το νέο της τάμπλετ](#), [Υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο](#)

και εν συνεχεία, να αναζητήσουν υλικό στο διαδίκτυο για πρόσθετες πληροφορίες. Έπειτα, στην ολομέλεια και πάλι, συζητάμε για το κατά πόσο η απάντηση που τους δόθηκε από το εργαλείο TN ήταν το ίδιο πλούσια και ορθή με τα όσα μελέτησαν. Θα μπορούσαν να βοηθήσουν με κάποιο τρόπο το εργαλείο ώστε να λάβουν απάντηση σύμφωνη με τα όσα επιθυμούν;

Αξιοποιώντας το [Canva](#), το οποίο παρέχει τη δυνατότητα χρήσης έτοιμων πρότυπων/templates, οι μαθητές/τριες, συνεργατικά και πάλι, δίνουν προτροπή ώστε να βρουν κατάλληλο πρότυπο για την παρουσίασή τους, εξοικονομώντας έτσι χρόνο, τη διαμορφώνουν με βάση τις προτιμήσεις τους προσθέτοντας και το κείμενο της επιλογής τους και στο τέλος την παρουσιάζουν στην ολομέλεια.

Ακολούθως, με σκοπό τη δημιουργία αφίσας σχετικά με το θέμα της, η κάθε ομάδα αξιοποιεί λογισμικά τεχνητής νοημοσύνης παραγωγής εικόνων, όπως [NightCafe Creator](#) και [Copilot Designer](#), για να αντλήσει έμπνευση σχετικά με το τι θα μπορούσε να δημιουργήσει. Αφού πειραματιστούν με τα εργαλεία οι μαθητές/τριες συναποφασίζουν για το περιεχόμενο της αφίσας τους και τη δημιουργούν χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε τεχνική (ζωγραφική, κολλάζ κτλ.) και υλικά επιθυμούν (μαρκαδόροι/ξυλομπογιές, περιοδικά, τέμπερες, κτλ.). Οι αφίσες τοποθετούνται σε διάφορα σημεία του σχολείου αλλά και της τοπικής κοινότητας προς ευαισθητοποίηση των πολιτών (μεγάλων και μικρών) για το θέμα της ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο.

Επιπρόσθετα, για ενημερώσουν και να ευαισθητοποιήσουν περισσότερο τους/τις μαθητές/τριες των υπόλοιπων τάξεων του σχολείου, δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες, μέσω οπτικού προγραμματισμού, αξιοποιώντας το [Scratch](#). Και πάλι συνεργατικά κάθε ομάδα στο εργαστήριο πληροφορικής, αναπτύσσουν αφηγήσεις για να αναδείξουν τις πτυχές του υπό διερεύνηση θέματός τους καθώς και τρόπους αντιμετώπισής τους. Αφού ολοκληρωθούν οι ιστορίες, κάθε ομάδα παρουσιάζει τη δημιουργία της σε διαφορετική τάξη της σχολικής μονάδας.

Τέλος, συλλογικά όλη η τάξη, με τη βοήθεια του Chat GPT, δημιουργεί ποίημα κάθε στροφή του οποίου περιγράφει και από ένα από τα προς διερεύνηση θέματα. Εν συνεχεία, χρησιμοποιώντας το [Suno](#) τα παιδιά δημιουργούν μελωδία για τους στίχους τους, δημιουργώντας το δικό τους τραγούδι.

#### • 3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Η αξιολόγηση των μαθητών/τριών γίνεται με διάφορους τύπους και είναι σχεδόν συνεχής. Η διαγνωστική αξιολόγηση γίνεται μέσω του καταγισμού ιδεών και ανάπτυξη εννοιολογικού χάρτη στο



Bubbl.us. Επίσης, μετά την ολοκλήρωση κάποιας δραστηριότητας και την παρουσίασή της στην ολομέλεια προς συζήτηση αναπτύσσεται διαμορφωτική αξιολόγηση, κυρίως από τους ομότιμους, μιας και τα ίδια τα παιδιά τροφοδοτούν με βελτιωτικά σχόλια τα όσα παρουσιάζονται. Ενώ στο τέλος, χρησιμοποιείται ρούμπρικα με σκοπό τον αναστοχασμό και την αυτοαξιολόγηση των μαθητών/τριών.

### Φύλλο Αυτό-αξιολόγησης

Παρακαλώ συμπλήρωσε τα πεδία της ρούμπρικας με βάση την απόδοσή σου κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

Κριτήριο	Περιγραφή	Βαθμολογία (1-5)
Κατανόηση Περιεχομένου	Κατανόησες τις έννοιες της ασφάλειας στο διαδίκτυο, της παραπληροφόρησης και του εθισμού.	
Συμμετοχή στην Ομάδα	Συμμετείχες ενεργά και συνεισφέρεις στις ομαδικές δραστηριότητες.	
Χρήση Τεχνολογίας	Χρησιμοποίησες αποτελεσματικά τα εργαλεία όπως ChatGPT, Canva και Scratch.	
Δημιουργικότητα	Έδειξες καινοτομία και φαντασία στις δημιουργικές εργασίες (αφίσες, παρουσιάσεις).	
Κριτική Σκέψη	Αξιολόγησες ικανά την αξιοπιστία των πληροφοριών και κατάφερες να εντοπίσεις σημεία παραπληροφόρησης.	
Ηθική Χρήση Τεχνολογίας	Χρησιμοποίησες υπεύθυνα και ηθικά το διαδίκτυο και τις εφαρμογές ΤΝ.	
Αυτοβελτίωση	Εντόπισες πιθανές αδυναμίες σου και τις βελτίωσες μέσω της ανατροφοδότησης που έλαβες.	

## 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Φύλλα εργασίας δε χρησιμοποιούνται μιας και αξιοποιείται το αντίστοιχο μάθημα που έχει αναπτυχθεί στην η-τάξη/eclass.

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Τηλεοπτική καμπάνια ευαισθητοποίησης για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου από παιδιά και νέους [video] [https://youtu.be/cq26CIV4j\\_g?si=RS435u\\_Ric9As9zC](https://youtu.be/cq26CIV4j_g?si=RS435u_Ric9As9zC)



- Learning and preventing the dangers of the internet [video] <https://youtu.be/ILCdGmX2MUy?si=xOM3g1Hl3klpUuDp>
- Δυνατότητες Διαδικτύου <https://internetsafety.pi.ac.cy/kids-possibilities/>
- Θετικό περιεχόμενο στο διαδίκτυο για μικρά παιδιά <https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/positivecontent/>
- Κανόνες ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς (netiquette) <https://saferinternet4kids.gr/video/netiquette/>
- Παραπληροφόρηση <https://internetsafety.pi.ac.cy/kids-misinformation/>
- Ψευδείς Ειδήσεις <https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/fakenews-2/>
- Η Παραπληροφόρηση στο διαδίκτυο με απλά λόγια! [video] <https://youtu.be/tPdaT12PONU?si=YLL6xiHZSq39QjjT>
- Fake News [video] <https://youtu.be/yLwq9fFGMsY?si=IOgKMuM8oAF1BRlj>
- Εκφοβισμός (Cyberbullying) <https://internetsafety.pi.ac.cy/kids-cyber-bullying/>
- Διαδικτυακός εκφοβισμός <https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/cyberbullying/>
- Διαδικτυακός Εκφοβισμός (για μεγάλα παιδιά Δημοτικού) [video] <https://youtu.be/5BPXn7KGysY?si=wgYVHuoN1Ea8n-LW>
- Εθισμός (Internet Addiction) <https://internetsafety.pi.ac.cy/kids-addiction/>
- Ανάγνωση παραμυθιού: Η Αθηνά και το νέο της τάμπλετ [video] <https://youtu.be/2r8aMMOmZkc?si=WgCjuD2URP67M088>
- Υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο [video] <https://youtu.be/ck-XbCfVV2o?si=xn1ljbLk4QDnbVm>



## 20<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Φύση και άνθρωπος»

Γλώσσα Στ' Δημοτικού, ενότητα 6, κεφάλαιο «Σπίτι μας είναι η γη»

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Γρηγοριάδης Γεώργιος

Ειδικότητα Δάσκαλος ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου : Ανάπτυξη γραπτού λόγου, κριτική ικανότητα

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη: Στ'



**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 4 διδακτικές ώρες

**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** περιβάλλον – εκμετάλλευση- σεβασμός

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Οι μαθητές να διακρίνουν τις συνδέσεις μεταξύ διάφορων πεδίων και να κατανοήσουν πώς οι πολιτισμοί διαμορφώνουν τις αντιλήψεις για το περιβάλλον και την κοινωνική δικαιοσύνη.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - 1) Γνωρίζουν πληροφορίες για τους Ινδιάνους και τη σχέση τους με τη φύση.
  - 2) Αντιλαμβάνονται τις διαφορετικές πολιτισμικές κουλτούρες και πως αυτές διαμορφώνουν διαφορετικές περιβαλλοντικές οπτικές.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - 1) Συνθέτουν ένα κείμενο που θα καταγράφει τις απόψεις διαφορετικών πολιτισμών σε σχέση με τη φύση και να τις κρίνουν.
  - 2) Να εκφράσουν τη δική τους περιβαλλοντική θεώρηση και να την αιτιολογήσουν.
- Επίπεδο Στάσεων
  - 1) Να έχουν αποκτήσει σεβασμό για τον πολιτισμό και την κουλτούρα των Ινδιάνων, καθώς και προς τις υπόλοιπες πολιτισμικές κουλτούρες.
  - 2) Να αποκτήσουν περιβαλλοντική συνείδηση και θετική στάση απέναντι στο περιβάλλον, ειδικά στην τωρινή περίοδο της κλιματικής αλλαγής.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)**

Σύνδεση με τα διδακτικά αντικείμενα της Γλώσσας, της Ιστορίας και της Γεωγραφίας.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση, καλλιέργεια κριτικής ικανότητας



Καθοδηγούμενη Μάθηση







Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση



Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Χρήση του Chatgpt, character AI, Nightcafe

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Διαδραστικός πίνακας, ηλεκτρονικός υπολογιστής

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Σχολικά εγχειρίδια Γλώσσας Στ' δημοτικού, Ιστορίας Στ' δημοτικού και Γεωγραφίας Στ' δημοτικού.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο αποσκοπεί να φέρει σε επαφή τους μαθητές με τον πολιτισμό των Ινδιάνων και να τους βοηθήσει στη δημιουργία περιβαλλοντικής συνείδησης. Στην αρχή θα γίνει ιστορική και γεωγραφική αναφορά για τους Ινδιάνους, προβολή του βίντεο και στη συνέχεια θα γίνει ανάγνωση και κριτική επεξεργασία του κειμένου. Οι μαθητές θα συγκρίνουν και θα σχολιάσουν τις διαφορετικές οπτικές Ινδιάνων και λευκών και θα κληθούν να διατυπώσουν τη δική τους άποψη. Σε αυτό θα βοηθήσει και η φιλοσοφική προσέγγιση, μιας και αφιερώνουμε μια ώρα την εβδομάδα για μάθημα φιλοσοφίας. Θα ακολουθήσει διάλογος και ανταλλαγή απόψεων. Τέλος, ο κάθε μαθητής/τρια θα καταγράψει σε ένα κείμενο τις διαφορετικές οπτικές και θα εκφράσει με αιτιολόγηση τη δική του/της θέση.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Ανατροφοδότηση. Οι μαθητές θα ερωτηθούν για τις γνώσεις τους σχετικά με τους Ινδιάνους από το



μάθημα της ιστορίας και θα γίνει και ανάγνωση του σχετικού κειμένου από το βιβλίο της γεωγραφίας. Επίσης, θα γίνει γεωγραφική τοποθέτηση των Ινδιάνων στον παγκόσμια χάρτη και θα προβληθεί ένα βίντεο με τις απόψεις των Ινδιάνων για τη φύση ([Ινδιάνοι και φύση \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=92)), που περιέχει αποσπάσματα και από το κείμενο του βιβλίου. Επιπλέον, οι μαθητές θα δουν μια εικόνα δημιουργημένη στο πρόγραμμα nightcafe, η οποία παρουσιάζει έναν αρχηγό των Ινδιάνων και θα «συνομιλήσουν» με τη βοήθειά μου με έναν αρχηγό των Ινδιάνων στο character A.I., ώστε να έρθουν σε πιο ζωντανή επαφή με τον πολιτισμό τους με έναν πιο παιγνιώδη τρόπο. Τέλος, θα προβληθεί ένα βίντεο δημιουργημένο με το Lumen5 , που περιέχει εικόνες των Ινδιάνων διανθισμένες με απαλή μουσική.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Ανάγνωση του κειμένου στο βιβλίο της γλώσσας, επεξήγηση άγνωστων λέξεων και σχολιασμός του κειμένου. Συγκριτική μελέτη των απόψεων των Ινδιάνων και των λευκών για τη φύση. Σύνδεση με τη φιλοσοφία και διατύπωση προσωπικών θέσεων για τον σεβασμό στο περιβάλλον και για το ποια πολιτισμική προσέγγιση θεωρούν πιο σωστή.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Οι μαθητές θα συντάξουν ένα κείμενο όπου θα παραθέτουν τις διαφορετικές πολιτισμικές περιβαλλοντικές θεωρήσεις και κατόπιν θα αναφέρουν και θα αιτιολογήσουν τη δική τους.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Κείμενο των μαθητών στο τετράδιο γραπτού λόγου.

#### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Γλώσσα Στ' δημοτικού, βιβλίο μαθητή, τεύχος α'

Ιστορία Στ' Δημοτικού, βιβλίο μαθητή

Γεωγραφία στ' δημοτικού, βιβλίο μαθητή

Βίντεο: [92\) Ινδιάνοι και φύση - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=92)

Εικόνα: από  
Nightcafe



Φωτογραφίες από την υλοποίηση του σεναρίου στην τάξη











Σχόλια σχετικά με την υλοποίηση του σεναρίου.

Το σενάριο υλοποιήθηκε στην Στ' τάξη του Δ.Σ. Αγίου Κωνσταντίνου Φθιώτιδας και η διάρκειά του ήταν 4 διδακτικές ώρες. Τα παιδιά επέδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για το συγκεκριμένο σενάριο, αφού τους είχα κάνει μια εισαγωγή την προηγούμενη ημέρα για τη χρήση των εφαρμογών της Τ.Ν.. Τα εντυπώσιασαν ιδιαίτερα όλες οι εφαρμογές: η εικόνα για την ακρίβειά της, το βίντεο για τις πληροφορίες που τους έδωσε μέσω των εικόνων αλλά περισσότερο η «συνομιλία» με τον αρχηγό των Ινδιάνων μέσω του Character A.I., έστω κι αν γνώριζαν πως δεν επρόκειτο για υπαρκτό πρόσωπο. Μάλιστα, οι απαντήσεις που έδινε ο χαρακτήρας, συνέπιπταν σε μεγάλο βαθμό με αυτά που έλεγε το βιβλίο.

Θυμόντουσαν πράγματα που είχαμε πει για τους Ινδιάνους στο μάθημα της Ιστορίας και αναγνώρισαν κάποια σύμβολά τους, όπως το τοτέμ και τη σημασία του. Αντιλήφθηκαν τη διαφορά φιλοσοφίας ανάμεσα στους λευκούς και τους Ινδιάνους και την αποτύπωσαν τόσο στη συζήτηση μέσα στην τάξη όσο και στα κείμενα που έγραψαν τα ίδια. Σε γενικές γραμμές, παρατήρησα εντονότερο ενδιαφέρον για το μάθημα, τόσο λόγω της θεματολογίας, όσο και λόγω των εφαρμογών Τ.Ν. που χρησιμοποιήθηκαν. Το character A.I. το είχαμε χρησιμοποιήσει και την προηγούμενη μέρα, στην ενότητα της φιλοσοφίας που εξετάζουμε κάθε Δευτέρα, «συνομιλώντας» με τον Σωκράτη.





Συμπερασματικά , λοιπόν, μπορώ να πω ότι οι εφαρμογές αυτές, αν χρησιμοποιηθούν σωστά, μπορούν να διανθίσουν το μάθημά μας και να κεντρίσουν περισσότερο το ενδιαφέρον των παιδιών.

Υ.Γ. Το βίντεο από το lumen5 δεν το ενσωμάτωσα, γιατί μεγάλωνε το μέγεθος του αρχείου και δεν μπορούσα να το ανεβάσω.



## 21<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Επέκταση πολυμεσικού κειμένου (μη λεκτική)

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο:

**Μαρίνος Καραγιώργης**

Ειδικότητα  
Δάσκαλος

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: **Διαθεματική προσέγγιση**

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα): **Επέκταση (δημιουργία εικόνας που προβάλλει την ιστορία που θέλουν να περιγράψουν τα παιδιά)**

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....



### 1.5 Τάξη:

Στ.....

### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

1Χ40.....

1.7 Λέξεις Κλειδιά: επέκταση κειμένου, Διαφοροποίηση στη διδασκαλία

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

*Γενικός Σκοπός:*

Μέσω της κατανόησης της δομής της αφήγησης και της ικανότητας να σκεφτούν δημιουργικά, καλούνται να εφαρμόσουν τις δικές τους ιδέες για τη δική τους εκδοχή για το τέλος της ιστορίας.

Έτσι, μαθητές μπορούν να:

- αναπτύξουν τις δεξιότητες τους στην ανάλυση του χαρακτήρα
- τον προσδιορισμό της κλιμάκωσης της πλοκής
- την αναγνώριση των κύριων θεμάτων της ιστορίας.

Επιπλέον, αυτή η εργασία, εφαρμόζει όλες τις εκφάνσεις της *διαφοροποίησης στη διδασκαλία* καθώς διαφοροποιείται τόσο ως προς το «ΤΙ», όσο ως και προς το «Πώς».

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

να επιλέγουν τις κατάλληλες οδηγίες, να τις διατυπώνουν με ακρίβεια και να τις συνθέτουν, με στόχο να προβλέπουν την παραγόμενη εικόνα. Αφού παραχθεί η εικόνα, οι μαθητές να μπορούν να αντιπαραθέσουν το προσδοκώμενο αποτέλεσμα με το παραγόμενο, να διακρίνουν και να προσδιορίζουν τις απαραίτητες αλλαγές στις οδηγίες με μια σπειροειδή μορφή, μέχρι να φτάσουν στο προσδοκώμενο αποτέλεσμα.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

κωδικο-αποκωδικοποιούν οδηγίες, να κρίνουν το παραγόμενο αποτέλεσμα και να διορθώνουν τις οδηγίες τους.

- Επίπεδο Στάσεων

οργανώνουν τη σκέψη τους, διερωτούνται και δικαιολογούν τις οδηγίες που πρέπει να δωθούν, υιοθετώντας έτσι κριτική στάση τόσο απέναντι στις οδηγίες, όσο και στο παραγόμενο αποτέλεσμα



αλλά και ως προς τη διαφοροποίηση των οδηγιών προς βελτίωση του παραγόμενου αποτελέσματος.

**1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;) :**

Γλώσσα Στ Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, Τεύχος Β, Ενότητα 7 «Η Ζωή έξω από την πόλη», μάθημα «Το Σκιάχτρο»

**1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

.....  
.....

**1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Nightcafe.....  
.....  
.....

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

.....  
.....  
.....

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Πολυτροπικό κείμενο: Ποίημα Σκιάχτρο, Βιβλίο Μαθητή Στ' Τεύχος Β, Σελ.7

Πολυμεσικό κείμενο: «Ο Θρύλος του σκιάχτρου» (Youtube)

.....  
.....  
.....

**2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**



## 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το μάθημα αυτό είναι επέκταση του προηγούμενου μαθήματος όπου έγινε συνεξέταση του πολυτροπικού κειμένου (το Σκιάχτρο) και του πολυμεσικού κειμένου «Ο θρύλος του σκιάχτρου». Σύμφωνα με το κείμενο «Ο θρύλος του σκιάχτρου», ένα σκιάχτρο παρέμενε μαναχό του, όσο κι αν προσπαθούσε να κάνει παρέα με τα κοράκια της περιοχής, έστω κι αν αυτό φρόντισε ένα ετοιμοθάνατο τυφλό κοράκι να θεραπευτεί. Οι γεωργοί της περιοχής το θεώρησαν έργο του σατανά και έτσι ξεκίνησαν ένα πόλεμο εναντίον του. Μέχρι να αντιληφθούν τα υπόλοιπα κοράκια ότι αυτό ήταν το καλό κοράκι που φρόντισε τον φίλο τους, και να παρέμβουν, οι γεωργοί έκαψαν το σκιάχτρο σε έναν ανεμόμυλο. Από τότε τα κοράκια είναι ντυμένα στα μαύρα. Σκόρπισαν τις στάχτες του σκιάχτρου ψιλά στο αέρα έτσι ώστε να πετά κι αυτό ψηλά, μαζί με τους φίλους του τα κοράκια.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Θα γίνει επαναφορά της ιστορίας και θα συζητηθούν τα συναισθήματα που μας μένουν μετά την θέαση του πολυμεσικού κειμένου «ο θρύλος του σκιάχτρου».

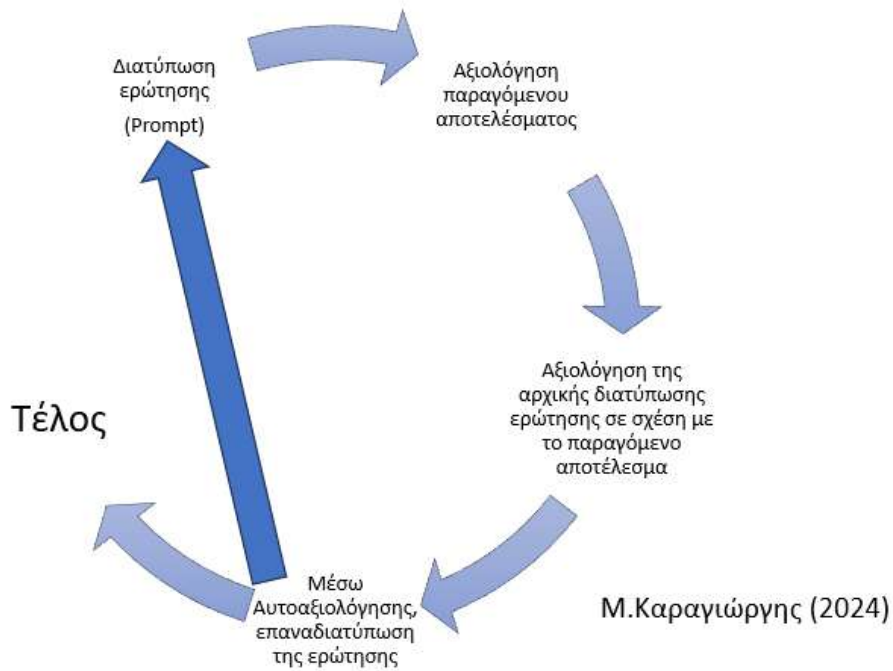
- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Ζητείται από τα παιδιά να δώσουν τη δική τους συνέχεια στο πολυμεσικό κείμενο και να επιλέξουν κατά πόσο στην επέκταση του κειμένου θα συνεχίσουν στο μελαγχολικό μοτίβο ή θα το αλλάξουν σε κάτι πιο ευχάριστο. Το παραγόμενο έργο των μαθητών δε θα είναι σε κειμενική μορφή αλλά θα γίνει αξιοποίηση του εργαλείου Τεχνητής Νοημοσύνης Nightcafe (έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση του σε προηγούμενα μαθήματα) για να προχωρήσουν σε παραγωγή εικόνας. (Διαφοροποίηση, αξιοποίηση διαφορετικού προφίλ μάθησης κ.λπ.).

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Οι μαθητές θα προχωρήσουν σε συνεχή αξιολόγηση των οδηγιών που θα καταθέσουν στο prompt του εργαλείου nightcafe, έτσι ώστε να φτάσουν όσο το δυνατό πιο γρήγορα στη δημιουργία εικόνας που να εκφράζει το δικό τους τέλος στην ιστορία.

Συγκεκριμένα, θα προχωρήσουν με σπειροειδή μορφή εργασίας:



Καταγραφή συγκεκριμένων οδηγιών για δημιουργία εικόνας:

- διατύπωση συγκεκριμένων και λεπτομερέστατων οδηγιών για την παραγωγή της επιθυμητής εικόνας
- Κριτική αξιολόγηση της παραγόμενης εικόνας σε σχέση με τις οδηγίες που δόθηκαν και σε σχέση με το παραγόμενο αποτέλεσμα
- Αυτοαξιολογούνται και διορθώνουν τη διατύπωση των οδηγιών τους

Η διαδικασία τερματίζεται όταν οι μαθητές παράξουν μια εικόνα που τους εκφράζει και αντικατοπτρίζει τις προσδοκίες τους όσον αφορά το δικό τους τέλος στην ιστορία.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

.....  
.....



.....  
.....

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

.....  
.....  
.....  
.....





## 22<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Οι πέντε θλιμμένες Καρυάτιδες και η απώλεια της έκτης αδερφής!

#### 1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Κωνσταντίνος Μπούρδας

Ειδικότητα: Δάσκαλος Π.Ε. 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): Γλώσσα Στ' Δημοτικού και Ιστορία ΣΤ' Δημοτικού.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : Κατευθυντικός λόγος - Δημιουργική παραγωγή επιχειρηματολογικού κειμένου.

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη: ΣΤ' Δημοτικού



**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες (90λεπτά)

### **1.7 Λέξεις Κλειδιά:**

Καρυάτιδες, Γλυπτά του Παρθενώνα, Βρετανικό Μουσείο, Λόρδος Έλγιν, Επιχειρήματα, Κατευθυντικός λόγος.

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Οι μαθητές να αναγνωρίζουν τη δομή των επιχειρηματολογικών κειμένων και να αναπτύσσουν στο γραπτό λόγο επιχειρήματα χρησιμοποιώντας αιτιολογικές προτάσεις.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να αναγνωρίζουν τις ιδιαιτερότητες των επιχειρηματολογικών κειμένων - κατευθυντικός λόγος (Ιορδανίδου, Α., et al., 2006).
  - Να αναγνωρίζουν τους αιτιολογικούς συνδέσμους.
  - Να αναπτύσσουν στο γραπτό λόγο λογικά επιχειρήματα στα πλαίσια ενός αιτήματος (π.χ. Το αίτημα της επιστροφής των μαρμάρων του Παρθενώνα στην Ελλάδα)
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να παρουσιάζουν τα επιχειρήματά τους στον προφορικό λόγο, με ακρίβεια και αυτοπεποίθηση (Ι.Ε.Π. ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ Ελληνικής Γλώσσας στο δημοτικό, 2003).
- Επίπεδο Στάσεων
  - Να εκτιμήσουν την αξία της πολιτιστικής τους κληρονομιάς.
  - Να συνεργάζονται σε επίπεδο ομάδας εργασίας.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Γλώσσα ΣΤ΄ Δημοτικού, Ενότητα 16 «Πάμε... μουσεία;», Τετράδιο εργασιών β΄ τεύχος σελ. 53, άσκηση 1 (παραγωγή γραπτού λόγου - επιχειρηματολογικό κείμενο).

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο: .....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά
  - Chat GPT, μοντέλο γλωσσικής επεξεργασίας - διαλογικός πράκτορας.
  - Lumen5, εφαρμογή δημιουργίας βίντεο με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης.
  - Microsoft Bing Image Creator, εφαρμογή δημιουργίας εικόνων με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης.
  - Kahoot, διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης βασισμένη σε παιχνίδια.
  - Bubl.us, εφαρμογή δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών.
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας
  - Σταθερός ή φορητός Η/Υ
  - Βιντεοπροβολέας
  - Σύνδεση στο διαδίκτυο
- Εκπαιδευτικό Υλικό
  - Σχολικό εγχειρίδιο: «Τετράδιο Εργασιών Β΄ Τεύχος Γλώσσα ΣΤ΄ Δημοτικού»

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο πλαίσιο του γνωστικού αντικειμένου της Γλώσσας της ΣΤ΄ Δημοτικού, στην 16<sup>η</sup> ενότητα με τίτλο «Πάμε... μουσεία;», οι μαθητές αναπτύσσουν τα επιχειρήματά τους στο γραπτό λόγο, αναφορικά με το διαχρονικό αίτημα της Ελλάδας για την επιστροφή των Μαρμάρων του Παρθενώνα. Ειδικότερα, βάσει της άσκησης 1 στην 16<sup>η</sup> ενότητα του β΄ τεύχους του τετραδίου εργασιών της Γλώσσας, οι μαθητές συντάσσουν μια επιστολή προς τον διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου, με σκοπό να ζητήσουν την επιστροφή των μαρμάρων του Παρθενώνα και να δημιουργήσουν μια σχετική εικόνα (καρτ ποστάλ), η οποία θα συνοδεύει την επιστολή. Σημειώνεται ότι κατά τη σύνταξη της επιστολής, οι μαθητές αντικρούουν με αντεπιχειρήματα τα

υποθετικά επιχειρήματα του Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου, τα οποία αναπτύχθηκαν και παρουσιάστηκαν στους μαθητές υπό τη μορφή επιστολής του Διευθυντή, με την αξιοποίηση του διαλογικού πράκτορα Chat GPT. Επιπρόσθετα, η αξιολόγηση των επιχειρηματολογικών κειμένων υλοποιείται από τον εκπαιδευτικό, με τη χρήση ρουμπρίκας αξιολόγησης με βάση τα παρακάτω κριτήρια: α) Δομή Επιστολής, β) Χρήση Αιτιολογικών Συνδέσμων, και γ) Λογική Ισχύς των Επιχειρημάτων. Ολοκληρώνοντας, η αξιολόγηση των συνοδευτικών εικόνων (καρτ ποστάλ) υλοποιείται μέσω ψηφοφορίας από τους ίδιους τους μαθητές, με την αξιοποίηση της εφαρμογής Kahoot.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αρχικά, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές, μέσω ενός βίντεο που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Lumen5 (Εικόνα 1), το θέμα που θα διαπραγματευτούν: το διαχρονικό αίτημα της Ελλάδας για την επιστροφή των Μαρμάρων του Παρθενώνα. Έπειτα, ανακαλεί τις προηγούμενες γνώσεις των μαθητών, χρησιμοποιώντας τη στρατηγική της ιδιοθύελλας και τις καταγράφει υπό τη μορφή νοητικού χάρτη, αξιοποιώντας την εφαρμογή Bubl.us.



Τα Μάρμαρα του Παρθενώνα, γνωστά και ως Ελγίνεια Μάρμαρα, είναι συλλογή γλυπτών από την Ακρόπολη των Αθηνών.

**Εικόνα 1:** Απόσπασμα από το εισαγωγικό βίντεο που αναπτύχθηκε με την εφαρμογή Lumen5.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει και επιλύει τυχόν απορίες των μαθητών σχετικά με τη συγγραφή της επιστολής προς τον Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου (Ενότητα 16<sup>η</sup>, άσκηση 1, β' τεύχος τετραδίου εργασιών γλώσσας ΣΤ' Δημοτικού).

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες εργασίας των τριών ατόμων και ακολουθώντας τις οδηγίες του



σχετικού φύλλου εργασίας:

- Επικοινωνούν με τον «εικονικό» Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου και καταγράφουν τρία επιχειρήματά του, που υποστηρίζουν την άποψη της παραμονής των γλυπτών του Παρθενώνα στο Βρετανικό Μουσείο, αντί της επιστροφής τους στην Ελλάδα. Επισημαίνεται ότι η επικοινωνία - αλληλογραφία με τον «εικονικό» Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου, υλοποιείται με την αξιοποίηση του Chat GPT, μέσω της χρήσης της αντίστοιχης προτροπής (prompt) (Εικόνα 2).



**You**

Αναλαμβάνεις το ρόλο του Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου και καλείσαι να αναπτύξεις μία επιστολή απευθυνόμενος σε Έλληνες μαθητές ενός Δημοτικού σχολείου. Στην επιστολή θα αναφέρεις 3 λογικά επιχειρήματα που θα υποστηρίζουν ότι τα μάρμαρα του Παρθενώνα θα πρέπει να παραμείνουν στο Βρετανικό Μουσείο, αντί να επιστραφούν στην Ελλάδα. Τα λογικά επιχειρήματα θα πρέπει να ξεκινούν ως εξής 1) Πιστεύω ότι τα μάρμαρα ..., γιατί 2) Δεν θα ήταν καλή ιδέα να επιστρέψουν τα μάρμαρα ..., επειδή και 3) Τα μάρμαρα είναι καλύτερο να..., διότι

**Εικόνα 2:** Προτροπή για τη σύνταξη μιας επιχειρηματολογικής επιστολής από το Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου.

- Συντάσσουν, σε επίπεδο ομάδας εργασίας, τη δική τους επιστολή αναπτύσσοντας τρία λογικά αντεπιχειρήματα, τα οποία αντικρούουν τα αντίστοιχα επιχειρήματα του Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου (Εικόνα 3).



**ChatGPT**

Αγαπητοί μαθητές,

Είναι μεγάλη μου χαρά να σας απευθύνομαι ως Διευθυντής του Βρετανικού Μουσείου. Θα ήθελα να μοιραστώ μαζί σας μερικές σκέψεις σχετικά με τα μάρμαρα του Παρθενώνα και τον λόγο που πρέπει να παραμείνουν στο Βρετανικό Μουσείο.

1. Πιστεύω ότι τα μάρμαρα του Παρθενώνα πρέπει να παραμείνουν στο Βρετανικό Μουσείο, γιατί αποτελούν σημαντικό μέρος της παγκόσμιας κληρονομιάς. Η παρουσία τους εκεί δίνει τη δυνατότητα σε εκατομμύρια ανθρώπους από όλο τον κόσμο να έρθουν σε επαφή με τον πολιτισμό και την ιστορία της Αρχαίας Ελλάδας, προάγοντας τον πολιτιστικό διάλογο.



2. Δεν θα ήταν καλή ιδέα να επιστρέψουν τα μάρμαρα του Παρθενώνα, επειδή η διατήρησή τους στο Βρετανικό Μουσείο διασφαλίζει την προστασία και τη συντήρησή τους σύμφωνα με υψηλά πρότυπα. Η επιστροφή τους στην Ελλάδα θα έθετε υπό κίνδυνο την ακεραιότητά τους λόγω πιθανών προβλημάτων στη διαχείριση και συντήρηση.
3. Τα μάρμαρα είναι καλύτερο να παραμείνουν στο Βρετανικό Μουσείο, διότι η παρουσία τους εκεί δημιουργεί μια πλατφόρμα για εκπαιδευτικά προγράμματα και έρευνα που επωφελούν όχι μόνο τους επισκέπτες από το Ηνωμένο Βασίλειο, αλλά και όλο τον κόσμο. Η πρόσβαση σε αυτό το ιστορικό κείμενο ενισχύει την εκπαίδευση και τον πολιτισμό.

Ελπίζω ότι αυτά τα επιχειρήματα θα σας βοηθήσουν να κατανοήσετε τη σημασία της διατήρησης των μαρμάρων του Παρθενώνα στο Βρετανικό Μουσείο. Σας ευχαριστώ για τον χρόνο σας και ελπίζω να έχετε μια εμπνευσμένη εκπαιδευτική εμπειρία.

Με εκτίμηση,

[Το Όνομά σας]

Διευθυντής Βρετανικού Μουσείου



**Εικόνα 3:** Η απάντηση του διαλογικού πράκτορα Chat GPT ως Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου.

- Δημιουργούν μια εικόνα σχετική με το αίτημα του επαναπατρισμού των γλυπτών του Παρθενώνα στην Ελλάδα, με σκοπό να προκαλέσουν το συναίσθημα του Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου, με την αξιοποίηση του Microsoft Bing Image Creator (Εικόνα 4), μέσω της χρήσης της αντίστοιχης προτροπής (prompt) π.χ. «Οι πέντε από τις Καρυάτιδες βρίσκονται στην Ελλάδα και είναι δυστυχισμένες, επειδή η έκτη αδερφή τους βρίσκεται στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου μετά την κλοπή της από τον λόρδο Elgin».



**Εικόνα 4:** Οι 5 θλιμμένες Καρυάτιδες που θρηνούν την απώλεια της έκτης αδερφής, εικόνα που





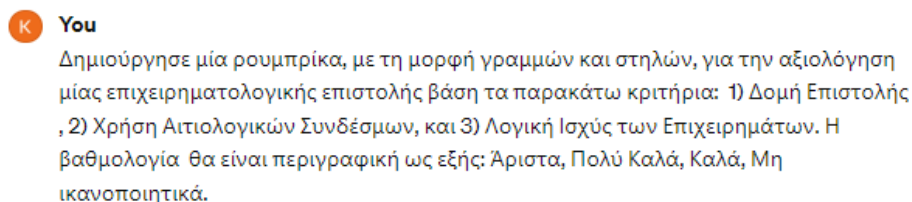
δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Microsoft Bing Image Creator.

- Παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις επιστολές που συνέταξαν και τις εικόνες που δημιούργησαν.

Επισημαίνεται ότι σε κάθε τριμελή ομάδα εργασίας, ένας μαθητής ανέλαβε το ρόλο του «Καταγραφέα» συγγράφοντας την επιστολή, ένας το ρόλο του «Διορθωτή» πραγματοποιώντας επιμέρους συντακτικές και ορθογραφικές διορθώσεις και ένας το ρόλο του «Συντονιστή», παρουσιάζοντας την επιστολή στην ολομέλεια. Ενώ, όλοι οι μαθητές συνέβαλαν ισότιμα στην ανάπτυξη των επιχειρημάτων, αναπτύσσοντας από ένα αντεπιχείρημα ο καθένας.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Η αξιολόγηση των επιστολών (επιχειρηματολογικών κειμένων) υλοποιείται από τον εκπαιδευτικό με τη χρήση ρουμπρίκας αξιολόγησης (Εικόνα 5), με βάση τα ακόλουθα κριτήρια: α) Δομή Επιστολής, β) Χρήση Αιτιολογικών Συνδέσμων και γ) Λογική Ισχύς των Επιχειρημάτων. Η παραπάνω ρουμπρίκα (Εικόνα 4) δημιουργήθηκε με την αξιοποίηση του Chat GPT, μέσω της χρήσης της αντίστοιχης προτροπής (prompt).



**Εικόνα 5:** Προτροπή για τη σύνταξη της ρουμπρίκας αξιολόγησης της επιχειρηματολογικής επιστολής

Τέλος, η αξιολόγηση των συνοδευτικών εικόνων (καρτ ποστάλ) υλοποιείται μέσω ψηφοφορίας από τους ίδιους τους μαθητές, με την αξιοποίηση της εφαρμογής Kahoot (Εικόνα 6).



**Εικόνα 6:** Ψηφοφορία για την ανάδειξη της «καλύτερης» εικόνας (καρτ ποστάλ) μέσα από το γραφικό περιβάλλον της εφαρμογής Kahoot.





### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Οι πέντε θλιμμένες Καρυάτιδες και η απώλεια της έκτης αδερφής!

##### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα




Τα Μάρμαρα του Παρθενώνα, γνωστά και ως Ελγίνεια Μάρμαρα, είναι συλλογή γλυπτών από την Ακρόπολη των Αθηνών.






Παρακολουθήστε το σχετικό με το αίτημα της επιστροφής των μαρμάρων του Παρθενώνα βίντεο, κρατώντας πατημένο το CTRL και κάνοντας ταυτόχρονα κάντε αριστερό κλικ στον παρακάτω σύνδεσμο [Link1](#).

##### 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα

- **Επισκεφτείτε** την ιστοσελίδα του Chat  GPT κάνοντας αριστερό κλικ στον παρακάτω σύνδεσμο [Link2](#).

#### Get started

- **Επιλέξτε** την επιλογή   «Log in» και κάντε **εγγραφή** με το λογαριασμό gmail που διαθέτετε (**Προσοχή!** Η εγγραφή θα πραγματοποιηθεί από ένα οποιοδήποτε μέλος της ομάδας που διαθέτει λογαριασμό gmail).

- Ο **Συντονιστής**  κάθε ομάδας θα **εισαγάγει** στο παρακάτω

Μην ξεχάσετε να ενημερώσετε



**πεδίο**, την ακόλουθη **προτροπή**: «Αναλαμβάνεις το ρόλο του

Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου και καλείσαι να αναπτύξεις μία επιστολή απευθυνόμενος σε Έλληνες μαθητές ενός Δημοτικού σχολείου. Στην επιστολή θα αναφέρεις





αντίστοιχο επιχείρημα του Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου!

- Ο Καταγραφέας  κάθε ομάδα θα καταγράψει την επιστολή με τη βοήθεια των υπολοίπων μελών της ομάδας.
- Ο Διορθωτής  κάθε ομάδα θα πραγματοποιήσει τυχόν ορθογραφικές και συντακτικές διορθώσεις.

Αξιότιμε κύριε διευθυντή,

Είμαστε ..... και σας  
απευθύνουμε αυτή την επιστολή για να .....

..... Πρώτα  
από όλα, για τον ελληνικό λαό τα μάρμαρα του Παρθενώνα είναι πολύ σημαντικά,  
γιατί.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Για όλους αυτούς τους λόγους, .....



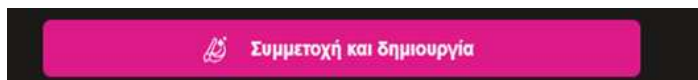
Ελπίζουμε να λάβετε υπόψη σας την επιστολή μας.

Με εκτίμηση

#### 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα

- **Επισκεφτείτε** την ιστοσελίδα του Microsoft Bing Image Creator κάνοντας αριστερό κλικ στον παρακάτω σύνδεσμο [Link3](#).

- **Επιλέξτε** την επιλογή



«Συμμετοχή και δημιουργία» και κάντε **εγγραφή** με το λογαριασμό email που διαθέτετε (**Προσοχή!** Η εγγραφή θα πραγματοποιηθεί από ένα οποιοδήποτε μέλος της ομάδας που διαθέτει λογαριασμό email).

- Ο **Συντονιστής**



κάθε ομάδας θα **εισαγάγει** στο παρακάτω **πεδίο**

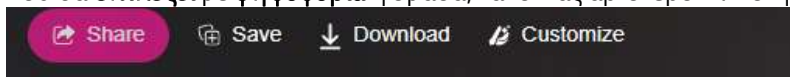


, την ακόλουθη **προτροπή**: «Οι πέντε από τις Καρυάτιδες βρίσκονται στην Ελλάδα και είναι δυστυχισμένες επειδή, η έκτη αδερφή τους βρίσκεται στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου, μετά την κλοπή της από τον λόρδο Έλγιν (Elgin)».

- Ο **Καταγραφέας**



κάθε ομάδας θα **αποθηκεύσει** στην επιφάνεια εργασίας την εικόνα που θα **επιλέξει** με **ψηφοφορία** η ομάδα, κάνοντας αριστερό κλικ στην επιλογή «**Download**»



### 3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Ι.Ε.Π., (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Ανακτήθηκε από: <http://www.pi-schools.gr/programs/deppls>.

Ιορδανίδου, Α., Κανελλοπούλου, Ν., Κοσμά, Ε., Κουταβά, Β., Οικονόμου, Π., & Παπαϊωάννου, Κ. (2006). *Γλώσσα Στ' δημοτικού: Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα*. Αθήνα: ΙΤΥΕ.

Ιορδανίδου, Α., Κανελλοπούλου, Ν., Κοσμά, Ε., Κουταβά, Β., Οικονόμου, Π., & Παπαϊωάννου, Κ. (2006). *Γλώσσα Στ' δημοτικού: Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα, Βιβλίο Δασκάλου Μεθοδολογικές οδηγίες*. Αθήνα: ΙΤΥΕ.



## Προτροπές & Υπερσύνδεσμοι (Prompts & Links)

Προτροπή για τη σύνταξη μιας επιχειρηματολογικής επιστολής από το Διευθυντή του Βρετανικού Μουσείου:

<https://chat.openai.com/share/62ea8517-45ad-48ad-959f-d8e719e2d052>

Προτροπή για τη σύνταξη της ρουμπρίκας αξιολόγησης της επιχειρηματολογικής επιστολής:

<https://chat.openai.com/share/37254454-49f6-4712-9ccd-4308a1433088>

Το εισαγωγικό βίντεο που αναπτύχθηκε με την εφαρμογή Lumen5:

<https://lumen5.com/user/bourdaseclass/untitled-video-g7twc/>

Ενδεικτικές εικόνες που δημιουργήθηκαν από την εφαρμογή Microsoft Bing Image Creator:

<https://www.bing.com/images/create/ce9fceb9-cf80ceadcebdcf84ceb5-ceb1cf80cf8c-cf84ceb9cf82-ce9aceb1cf81cf85ceaccf84ceb9ceb4ceb5cf82-ceb2cf81ceafcf83cebacebfcebdcf84ceb1ceb9-cf83cf84ceb7cebd-ce95cebbcebbceacceb4ceb1/1-65a2c98918674ce1af10021156f3510a?id=XwaRE3PrUj88U%2fUR8XMarQ%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&FORM=GCRIDP&mode=overlay>

<https://www.bing.com/images/create/ce9fceb9-cf80ceadcebdcf84ceb5-ceb1cf80cf8c-cf84ceb9cf82-ce9aceb1cf81cf85ceaccf84ceb9ceb4ceb5cf82-ceb2cf81ceafcf83cebacebfcebdcf84ceb1ceb9-cf83cf84ceb7cebd-ce95cebbcebbceacceb4ceb1/1-65a2c98918674ce1af10021156f3510a?id=IBJyu%2fUxMt7xW8n7Xv%2bmwww%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&FORM=GCRIDP&mode=overlay>



## 23<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Επαφή ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον μέσω της ηλεκτρονικής οθόνης

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Φώτιος Μυλωνάς

Ειδικότητα: Δάσκαλος ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Διαθεματική Προσέγγιση:

Νεοελληνική Γλώσσα, Φυσική, Γεωγραφία, Τ.Π.Ε., Εικαστικά, Μουσική

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο: .....



### 1.5 Τάξη:

Στ' τάξη

### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

11 διδακτικές ώρες

### 1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Φυσικό Περιβάλλον, οικοσύστημα, υγεία, προστασία περιβάλλοντος, , τεχνητή νοημοσύνη, εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

#### *Γενικός Σκοπός:*

Υπάρχουν μελέτες που δείχνουν οφέλη στην υγεία από την επαφή του ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον. Τα τελευταία χρόνια έχουν ερευνηθεί τα οφέλη στην υγεία από την παρατήρηση φυσικών περιβαλλόντων μέσα από την οθόνη ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Η χρήση της οθόνης ενός υπολογιστή αντί για τη δια ζώσης εμπειρία σε φυσικό περιβάλλον μπορεί να συμβαίνει λόγω έλλειψης χρόνου, λόγω κινητικών προβλημάτων ενός ανθρώπου κ.α.

Μέσω του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου, οι μαθήτριες και οι μαθητές θα μπορέσουν να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση για τη σύνδεση μεταξύ του φυσικού περιβάλλοντος και της ανθρώπινης υγείας, ενώ παράλληλα θα ευαισθητοποιηθούν για την προστασία της φύσης. Το σενάριο στοχεύει να εξετάσει τα οφέλη που προσφέρει η παρατήρηση φυσικών τοπίων μέσω ηλεκτρονικών οθονών στην ψυχική υγεία. Οι μαθητές θα εξετάσουν τη σχέση μεταξύ της τεχνολογίας και της φύσης, θα αναλύσουν σχετικές μελέτες και θα δημιουργήσουν πολυμεσικό περιεχόμενο για να επικοινωνήσουν τα ευρήματά τους. Παράλληλα θα εξοικειωθούν στη χρήση εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης και τέχνης με διάφορες εφαρμογές.

#### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων





αναγνωρίζουν ότι η φύση βελτιώνει την ψυχική και σωματική κατάσταση των ανθρώπων

αναγνωρίζουν τα περιβαλλοντικά προβλήματα και να κατανοούν τη σημασία της προστασίας του φυσικού περιβάλλοντος αναπτύσσοντας την περιβαλλοντική τους ευαισθητοποίηση

ερμηνεύουν επιστημονικές μελέτες που εξετάζουν τη σχέση μεταξύ της παρατήρησης φυσικών περιβαλλόντων και της ανθρώπινης ευημερίας

αντιλαμβάνονται τα οφέλη της παρατήρησης φυσικών τοπίων μέσω ηλεκτρονικών οθονών

χρησιμοποιούν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (ChatGPT, Bing Image Creator, AIVA, Lumen5) για τη δημιουργία πολυμεσικού περιεχομένου.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη μέσα από την αξιολόγηση των επιπτώσεων της ανθρώπινης δραστηριότητας στο φυσικό περιβάλλον και πώς επηρεάζεται η υγεία των ανθρώπων από τη λειτουργία των φυσικών οικοσυστημάτων.

αναπτύσσουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από την παραγωγή έργων με χρήση εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης, έχοντας ως κεντρικό θέμα το φυσικό περιβάλλον

έχουν βελτιώσει τις ψηφιακές τους δεξιότητες μέσα από τη χρήση της τεχνολογίας και εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία και επεξεργασία κειμένων, εικόνων, ήχου και βίντεο

καλλιεργούν δεξιότητες ομαδικότητας και συνεργασίας μέσα από την ανταλλαγή ιδεών και δημιουργία συλλογικών έργων

αναπτύσσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες μέσω της προφορικής και γραπτής επικοινωνίας

οργανώνουν τον χρόνο τους μέσα από τον σχεδιασμό των βημάτων που απαιτούνται ώστε να εκτελεστεί μια εργασία

- Επίπεδο Στάσεων

έχουν καλλιεργήσει τον σεβασμό για το φυσικό περιβάλλον ώστε να είναι προετοιμασμένοι για τις προκλήσεις του μέλλοντος

έχουν αναπτύξει την αίσθηση υπευθυνότητας για να προστατεύουν και να διατηρούν τη φύση

αναγνωρίζουν τη δυνατότητα της τεχνολογίας να ενισχύει την εμπειρία της φύσης

έχουν υιοθετήσει μια σωστή στάση για υπεύθυνη και συνειδητή χρήση της τεχνολογίας και της τεχνητής νοημοσύνης

έχουν αναγνωρίσει τη σημασία της συνεργασίας και της δημιουργικότητας για την επίλυση



περιβαλλοντικών προβλημάτων και θεμάτων ανθρώπινης υγείας

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Υπάρχει σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών με μια διαθεματικότητα η οποία στοχεύει σε μια ολιστική προσέγγιση και στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας των παιδιών.

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η Νοελληνική Γλώσσα, αφού οι μαθητές μελετούν πληροφορίες, ερμηνεύουν έρευνες, χρησιμοποιούν τον προφορικό λόγο, όπως επίσης και γράφουν κείμενα, αλλά και τα επιμελούνται μέσω της τεχνητής νοημοσύνης.

Άλλα γνωστικά αντικείμενα που συνδέονται είναι η Γεωγραφία και η Φυσική, που πραγματεύονται τα οικοσυστήματα, τους φυσικούς πόρους, τα θετικά αποτελέσματα που φέρνουν στην υγεία, αλλά και τις θετικά αποτελέσματα για τον άνθρωπο από τις δραστηριότητες που αναπτύσσει στο φυσικό περιβάλλον.

Επίσης υπάρχει σύνδεση με τα γνωστικά αντικείμενα των Εικαστικών και της Μουσικής μέσα από την ανάπτυξη της καλλιτεχνικής έκφρασης με τη δημιουργία εικόνων, ήχων και βίντεο με βάση το φυσικό περιβάλλον και τη βοήθεια των εφαρμογών Τεχνητής Νοημοσύνης.

Τέλος υπάρχει σύνδεση με τις Τ.Π.Ε. (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών) μέσα από την χρήση τεχνολογικών μέσων και με το γνωστικό αντικείμενο της Κ.Π.Α. (Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή) εφόσον τα παιδιά αναπτύσσουν το αίσθημα της κοινωνικής υπευθυνότητας για την προστασία του περιβάλλοντος.

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Word, Powerpoint, ChatGPT, Bing Image Creator, AIVA, Lumen5



- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)  
Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές, οθόνες, πληκτρολόγια, ποντίκια, προτζέκτορας, ή διαδραστικός πίνακας, ηχεία
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)
  - Σχολικά βιβλία: Φυσικής, Γεωγραφίας
  - Επιστημονικό άρθρο: «Οφέλη στην υγεία από την παρατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος μέσω ηλεκτρονικής οθόνης»

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Αυτό το σενάριο επικεντρώνεται στη διερεύνηση του οφέλους στον άνθρωπο από την παρατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος μέσω ηλεκτρονικών οθονών. Οι μαθητές της 6ης τάξης εισάγονται αρχικά στο θέμα μέσω μιας παρουσίασης που συνδυάζει κείμενο, εικόνες και βίντεο για να κατανοήσουν τον αντίκτυπο της φύσης στην ανθρώπινη ευημερία. Στη συνέχεια μελετούν και αναλύουν επιστημονικές έρευνες για να κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ της φύσης και της ανθρώπινης ευημερίας. Οι μαθητές γράφουν μια έκθεση χρησιμοποιώντας το ChatGPT, δημιουργούν σχετικές εικόνες χρησιμοποιώντας το Bing Image Creator, συνθέτουν ήχους από τη φύση, χρησιμοποιώντας το AIVA και τέλος παράγουν ένα βίντεο χρησιμοποιώντας το Lumen5. Το σενάριο ολοκληρώνεται με την παρουσίαση του έργου, την αξιολόγηση και την ανατροφοδότηση. Αυτό το σενάριο ενθαρρύνει τη θετική στάση απέναντι στη χρήση της τεχνολογίας με σκοπό την προαγωγή της υγείας των ανθρώπων, στην προστασία του περιβάλλοντος και στην εκπαίδευση.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

#### Εισαγωγή στο θέμα (1 διδακτική ώρα)

Η αφόρμηση θα γίνει με προβολή, μέσω του διαδραστικού πίνακα της αίθουσας, εικόνων και βίντεο



από το διαδίκτυο που απεικονίζουν φυσικά τοπία και οικοσυστήματα από διάφορα μέρη του κόσμου.

Στη συνέχεια θα γίνει προβολή μέσω του προτζέκτορα ενός power point που θα αναδεικνύεται η σχέση μεταξύ φύσης και ανθρώπινης ευημερίας.

Στο επόμενο βήμα και μέσω της μεθόδου το brainstorming θα γίνει συζήτηση για τη σημασία που έχει συγκεκριμένα η παρατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος από τον άνθρωπο και τα οφέλη που αποκομίζει στην υγεία του. Θα ακολουθήσουν ανοιχτές ερωτήσεις και προφορικά κουίζ.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

#### Μελέτη ερευνών- προσομοίωση της φύσης- τεχνητή νοημοσύνη (2 διδακτικές ώρες)

Δίνεται σε όλους τους μαθητές φωτοτυπία με το πρώτο φύλλο εργασίας, το οποίο είναι ένα επιστημονικό άρθρο που αναφέρεται στην παρατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος μέσω ηλεκτρονικής οθόνης υπολογιστή και τα οφέλη στην ανθρώπινη υγεία. Στη συνέχεια τους ζητείται να το μελετήσουν. Ακολουθεί συζήτηση, ανάλυση και σχολιασμός του περιεχομένου του άρθρου.

Στο επόμενο βήμα γίνεται συζήτηση για την εικονική πραγματικότητα και την προσομοίωση της φύσης στην οθόνη. Προβάλλονται από τη δασκάλα ή τον δάσκαλο, μέσω προτζέκτορα ή διαδραστικό πίνακα, εικόνες και βίντεο από το διαδίκτυο που απεικονίζουν την τεχνολογία που χρησιμοποιείται στην εικονική πραγματικότητα όπως οθόνες, smartphones, ακουστικά, γυαλιά εικονικής πραγματικότητας, γάντια, ανιχνευστές κ.α., αλλά και παραδείγματα προσομοίωσης της φύσης μέσω φωτογραφιών και βίντεο, εικονικές παραλίες και ενυδρεία.

Στη συνέχεια γίνεται συζήτηση για την τεχνητή νοημοσύνη, τις εφαρμογές που υπάρχουν στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων και τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο σχολικό πλαίσιο, όπως τα ChatGTP, Bing Image Creator, AIVA και Lumen5.

Τέλος χωρίζονται οι μαθητές σε 3 ή 4 ομάδες με ίσο αριθμό παιδιών.

#### Δραστηριότητες (4 διδακτικές ώρες)

1η Δραστηριότητα



Προβάλλεται από τη δασκάλα ή τον δάσκαλο με τον προτζέκτορα το ChatGTP. Στη συνέχεια εξηγεί με ποιον τρόπο δουλεύει αυτή η εφαρμογή και ξεκινούν οι μαθητές σε κάθε ομάδα, με το δικό τους λάπτοπ, να δίνουν οδηγίες ώστε να δημιουργηθούν κείμενα που να περιγράφουν όμορφα τοπία από το φυσικό περιβάλλον. Κάθε φορά γίνεται αναθεώρηση και συμπλήρωση του κειμένου που έδωσε το ChatGTP, ενώ στο τέλος αντιγράφονται τα κείμενα σε ένα word και γίνεται η τελική επεξεργασία.

## 2η Δραστηριότητα

Προβάλλεται από τη δασκάλα ή τον δάσκαλο με τον προτζέκτορα το Big Image Creator. Στη συνέχεια εξηγεί με ποιον τρόπο δουλεύει αυτή η εφαρμογή και ξεκινούν οι μαθητές σε κάθε ομάδα, με το δικό τους λάπτοπ, να δίνουν οδηγίες ώστε να δημιουργηθούν εικόνες που απεικονίζουν φυσικά τοπία σε συνδυασμό με τα κείμενα που εξήχθησαν από το ChatGTP, ενώ στο τέλος γίνεται αποθήκευση των εικόνων.

## 3η Δραστηριότητα

Προβάλλεται από τη δασκάλα ή τον δάσκαλο με τον προτζέκτορα το AIVA. Στη συνέχεια εξηγεί με ποιον τρόπο δουλεύει αυτή η εφαρμογή και ξεκινούν οι μαθητές σε κάθε ομάδα, με το δικό τους λάπτοπ να δίνουν οδηγίες ώστε να δημιουργηθούν ήχοι από τη φύση ή ηχητικά κομμάτια που να συνδυάζονται με τις εικόνες των φυσικών τοπίων που εξήχθησαν από το Big Image Creator και τα κείμενα από το ChatGTP, ενώ στο τέλος γίνεται αποθήκευση των ήχων.

## 4η Δραστηριότητα

Προβάλλεται από τη δασκάλα ή τον δάσκαλο με τον προτζέκτορα το Lumen5. Εξηγεί με ποιον τρόπο δουλεύει αυτή η εφαρμογή και ξεκινούν οι μαθητές σε κάθε ομάδα, με το δικό τους λάπτοπ να εισάγουν τις εικόνες από το Big Image Creator, τα κείμενα από το ChatGTP και τους ήχους από το AIVA, ώστε να γίνει σύνθεση και δημιουργία ενός βίντεο. ενώ στο τέλος γίνεται αποθήκευση των ήχων. Στη συνέχεια γίνεται η όποια αλλαγή και επεξεργασία του βίντεο και γίνεται αποθήκευση.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Παρουσίαση-αξιολόγηση-ανατροφοδότηση- επέκταση (3 διδακτικές ώρες)



Κάθε ομάδα παρουσιάζει το δικό της έργο στην ολομέλεια της τάξης μέσω του προτζέκτορα. Ακολουθούν ερωτήσεις, αξιολόγηση των έργων και συμπεράσματα.

Στη συνέχεια γίνεται συζήτηση για την εμπειρία τους, ώστε να υπάρχει ανατροφοδότηση προς τη δασκάλα ή τον δάσκαλο.

Τέλος γίνεται επέκταση της συζήτησης για την καταστροφή του φυσικού περιβάλλοντος από τις ανθρώπινες δραστηριότητες. Γίνεται μελέτη αυτών αρχικά μέσω των ανάλογων ενοτήτων των σχολικών βιβλίων Φυσικής- Γεωγραφίας και στη συνέχεια μέσω προτζέκτορα που προβάλλονται οι αλλαγές στο κλίμα, η διάβρωση του εδάφους, οι πλημμύρες, η άνοδος της στάθμης της θάλασσας και γενικά η καταστροφή που συντελείται και πώς όλα αυτά επηρεάζουν τελικά και την υγεία του ανθρώπου. Αυτή η συζήτηση στοχεύει στην περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση των μαθητριών και των μαθητών.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

1ο φύλλο εργασίας

Μελετήστε το παρακάτω επιστημονικό άρθρο:

«Οφέλη στην υγεία από την παρατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος μέσω ηλεκτρονικής οθόνης»

Οι αρχαίοι Έλληνες σε θέματα υγείας συνταγογραφούσαν ιππασία με σκοπό την ψυχική και τη σωματική ευημερία. Αυτό σημαίνει ότι η αξία της επαφής με τα άλογα, ως θεραπευτική είχε γίνει αντιληπτή από νωρίς, με τον Ιπποκράτη να χαρακτηρίζει ως άσκηση που θεραπεύει, την κίνηση που εκτελεί ρυθμικά το άλογο (Latella & Abrams, 2015).

Στη σύγχρονη εποχή, παράλληλα με τη μεγέθυνση των πόλεων στην Βόρεια Αμερική, πολλοί γιατροί ξεκίνησαν να συνταγογραφούν την επαφή με τη φύση, ως μια οδό για τη βελτίωση τη ψυχικής υγείας των ανθρώπων και τη μείωση του στρες. Στην αρχή, αυτή η συνήθεια δεν στοιχεία επιστημονικά, θεωρούνταν ότι είναι η επιστροφή στις συμβουλές των αρχαίων θεραπευτών. Όμως η έρευνα απέδειξε τα επόμενα χρόνια, τη σύνδεση της κατάθλιψης και του άγχους με τον σύγχρονο τρόπο ζωής στις πόλεις, καθώς και το άγχος που απορρέει από αυτόν, άρα μια παύση από όλη αυτή την ρουτίνα θα μπορούσε να είναι μια πολύ ασφαλής συνταγή (Selhub & Logan, 2012).

Η αλληλεπίδραση της φύσης και του ανθρώπου βοηθά στη θεραπεία τόσο της σωματικής, όσο και της ψυχικής υγείας και η τεχνολογία θα μπορούσε να βοηθήσει, να αυξήσει και να επεκτείνει τα



οφέλη (Langford, 2019). Αρκετές φορές μια εφαρμογή σε ένα «έξυπνο τηλέφωνο» (smartphone) ή ένα σύστημα ακουστικών (headset) εικονικής πραγματικότητας χρησιμοποιούνται για έκθεση στη φύση με στόχο την υγεία. Πάνω σε αυτό το πλαίσιο έχουν γίνει πολλές μελέτες που συγκρίνουν την πραγματική φύση και τα αποτελέσματα που έχει, με αυτά μια προσομοιωμένης φύσης, μέσω φωτογραφιών και βίντεο. Η χρήση τέτοιων συσκευών έχει βοηθήσει πολλούς ανθρώπους που έχουν εμπόδια στην έξοδο από τον αστικό ιστό ή έχουν πρόβλημα με την κινητικότητά τους. Αυτή η έκθεση στη φύση μέσω συγκεκριμένων τεχνολογικών συσκευών ονομάζεται «έμμεση» έκθεση στη φύση (Lord & Coffey, 2021).

Υπάρχει ο διαλογισμός μέσα από εικονική παραλία, που βοηθά στο να ρυθμιστεί το ανθρώπινο σύστημα και να κατευθύνει την προσοχή στη σύνδεση με σωματικές αισθήσεις, ώστε ένας άνθρωπος να βιώσει έντονα την παρουσία του στην εικονική παραλία. Έτσι, η ρύθμιση του ανθρώπινου συστήματος και η κατεύθυνση της προσοχής, είναι ουσιαστικά μια προετοιμασία για ηρεμία και εισαγωγή σε μια εγκεφαλική δραστηριότητα που έχει μεγάλες διαφορές από την κοινή νευρική δραστηριότητα. Μια προετοιμασία που είναι σημαντικό κομμάτι για έναν επιτυχημένο διαλογισμό. Αρχικά ο άνθρωπος κοιτά γύρω την εικονική παραλία και ακούει τα πουλιά και τα κύματα. Στη συνέχεια κουνάει χέρια, δάχτυλα και ώμους, ώστε να συνδεθεί το σώμα. Μετά επιστρέφει την προσοχή του στη παραλία, νιώθοντας πλέον περισσότερο το σώμα του αλλά και την παραλία. Σε επόμενο βήμα κλείνει τα μάτια και συγκεντρώνεται στην αναπνοή. Αμέσως μετά ανοίγει τα μάτια και νιώθει να βιώνει την παραλία. Τέλος, σε αυτή την κατάσταση νιώθει ζωντανός και πλήρης μέσα στην παραλία (Editor & Sivan, 2015).

Σύμφωνα με τους Ren et al. (2021) ένα εικονικό ενυδρείο με ψάρια επηρεάζει τον καρδιακό παλμό και τα συναισθήματα των ανθρώπων. Έτσι όταν κάθονται μπροστά στον υπολογιστή και παρακολουθούν ένα πρόγραμμα που απεικονίζει ενυδρείο με ψάρια, ηρεμούν και δραστηριοποιούνται με αποτέλεσμα τη μείωση των παλμών της καρδιάς. Όσο μεγαλύτερος ο αριθμός των ψαριών και τα είδη τους, τόσο περισσότερη θετική επίδραση. Αυτό συμβαίνει λόγω της θεωρίας της βιοφιλίας, η οποία με λίγα λόγια λέει ότι ο άνθρωπος έχει την τάση να συμπαθεί τη φύση, αλλά και λόγω της θεωρίας της αποκατάστασης της προσοχής, η οποία με λίγα λόγια λέει ότι η κατευθυνόμενη προσοχή που συνεχίζεται για χρόνια, δημιουργεί κούραση και άγχος, τα οποία μπορούν να μειωθούν όταν ο άνθρωπος εξέλθει από την καθημερινότητά του και βιώσει το φυσικό περιβάλλον. Έτσι σε σειρά πειραμάτων που έγιναν με εικονικά ενυδρεία, ο ρυθμός της καρδιάς των παρατηρητών μειώθηκε μπροστά σε διαφορετικές εικόνες από δεξαμενές ψαριών (ακόμη και σε άδειες), με τον αριθμό και τα είδη των ψαριών να παίζουν μεγάλο ρόλο ειδικά στα πρώτα πέντε λεπτά. Το εικονικό ενυδρείο λειτούργησε ως προσομοίωση φυσικού υδάτινου περιβάλλοντος με πολλά πλεονεκτήματα όπως το μικρό κόστος του, η διασκέδαση που παρέχει, η ευκολία και η υψηλή βοήθεια που παρέχει στα πανεπιστήμια για να δημιουργήσουν μια εκπαιδευτική πλατφόρμα με σκοπό την ψυχική υγεία.

Σύμφωνα με τον Craig (2014) οι εικονικές εμπειρίες επηρεάζουν συνολικά το ανθρώπινο σύστημα. Έτσι, όταν το μυαλό ερμηνεύει μια εικόνα, δημιουργεί αισθήσεις στο ανθρώπινο σώμα και δεν παραμένει στο μυαλό. Τα ακουστικά και οπτικά ερεθίσματα είναι μέρος ενός μεγαλύτερου σωματικού συστήματος και κατά την εισροή τους ενσωματώνονται με τις ήδη υπάρχουσες σωματικές αισθήσεις, με αποτέλεσμα να παράγονται νέες, οι οποίες αντανακλούν συναισθήματα και σκέψεις.

Η εμπειρία εικονικής πραγματικότητας είναι συνεχής, δυναμική, εσωτερική διαδικασία και αποτέλεσμα κατευθυνόμενης συνεχούς προσοχής στα σωματικά συναισθήματα της στιγμής που





γεννιούνται και βιώνονται. Έτσι όταν ένα σύστημα εικονικής πραγματικότητας δημιουργεί εισροές αισθητηριακές, τα εξωτερικά ερεθίσματα είναι κομμάτια ενός ολοκληρωμένου μεγαλύτερου ανθρώπινου συστήματος που είναι ριζωμένο στις αισθήσεις του σώματος (Editor & Sivan, 2015).

Τέλος, αρκετές μελέτες έχουν δείξει ότι η εικονική πραγματικότητα είναι ένα εργαλείο που βοηθά στην διάσπαση της προσοχής, στη χαλάρωση, στην ανακούφιση από τον πόνο και στην θεραπεία διάφορων φοβιών και διαταραχών άγχους μέσω του φυσικού περιβάλλοντος που παρουσιάζεται στην οθόνη. Βέβαια η θεραπεία μέσω της εικονικής πραγματικότητας δεν προτιμάται, όμως θα μπορούσε να είναι μια καλή εναλλακτική όταν η επαφή με το φυσικό περιβάλλον καθίσταται αδύνατη (Langford, 2019).

### Βιβλιογραφικές αναφορές

Craig, A. D. (Bud). (2014). *How do you feel? An interoceptive moment with your neurobiological self*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Editor, I., & Sivan, Y. (2015). Being there: Implications of neuroscience and meditation for self-presence in virtual worlds. *Journal of Virtual Worlds Research*, 8(2), 10.

Langford, T. (2019). Return to Nature: How media art heals? 394–401. <https://doi.org/10.14236/ewic/eva2019.73>

Latella, D., & Abrams, B. N. (2015). The role of the equine in animal-assisted interactions. In A. H. Fine (Ed.), *Handbook on animal-assisted therapy: Foundations and guidelines for animal-assisted interventions* (pp. 115–137). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-801292-5.00010-9>

Lord, E., & Coffey, M. (2021). Identifying and resisting the technological drift: green space, blue space and ecotherapy. *Social Theory and Health*, 19(1), 110–125. <https://doi.org/10.1057/s41285-019-00099-9>

Ren, W., Gu, Y., & Tao, Y. (2021). Research on the Methods of VR Technology to Reduce the Stress of College Students: A Case-study of Virtual Aquarium. *ACM International Conference Proceeding Series*, 4, 124–129. <https://doi.org/10.1145/3488466.3488481>

Selhub, E. M., & Logan, A. C. (2012). *Your brain on nature: The science of nature's influence on your health, happiness and vitality*. John Wiley and Sons Canada, Ltd.

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Βιβλίο μαθητή
- Άρθρο «Οφέλη στην υγεία από την παρατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος μέσω ηλεκτρονικής οθόνης»
- Google



- Word
- Powerpoint
- Chat GPT
- Bing image creator
- AIVA
- Lumen5

.....  
.....  
.....  
.....



## 24<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Η Μουσική στην Αρχαία Ελλάδα

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Νείλος Παπάς

Ειδικότητα: ΠΕ79.01 Μουσικής

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): Ιστορία, Μουσική

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα): Πολιτισμός της Αρχαίας Ελλάδας

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη: ΣΤ' Δημοτικού

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες (90 λεπτά)



**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** Μουσική, Αρχαία Ελλάδα, λύρα, αυλός, πολιτισμός

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Οι μαθητές να κατανοήσουν τον ρόλο της μουσικής στην Αρχαία Ελλάδα και να αναγνωρίσουν τα κύρια μουσικά όργανα της εποχής.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Οι μαθητές να μπορούν να αναγνωρίσουν και να περιγράψουν τα κύρια μουσικά όργανα της Αρχαίας Ελλάδας (λύρα, αυλός, κιθάρα).

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να αναγνωρίζουν ηχητικά τα αρχαία όργανα και να κατανοούν τη σημασία της μουσικής σε θρησκευτικές και κοινωνικές εκδηλώσεις.

- Επίπεδο Στάσεων

Να αναπτύξουν σεβασμό για την πολιτιστική κληρονομιά και να εκτιμήσουν την αξία της μουσικής στη διαμόρφωση της αρχαίας ελληνικής ταυτότητας.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)**

Το σενάριο συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών της Ιστορίας και της Μουσικής για την ΣΤ' Δημοτικού.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



Άλλο:

.....

### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)



Καθοοτ για τη δημιουργία quiz.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, διαδραστικός πίνακας, ηχεία για την αναπαραγωγή ήχων.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βίντεο από το YouTube, εικόνες μουσικών οργάνων.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το μάθημα επικεντρώνεται στη διερεύνηση της μουσικής στην Αρχαία Ελλάδα, αναδεικνύοντας τη σημασία της στη ζωή των αρχαίων Ελλήνων. Οι μαθητές θα μάθουν για τα βασικά μουσικά όργανα, όπως η λύρα, ο αυλός και η κιθάρα, και θα εξερευνήσουν τον ρόλο της μουσικής σε θρησκευτικές τελετές, θέατρα και την καθημερινή ζωή. Χρησιμοποιώντας πολυμεσικά εργαλεία, οι μαθητές θα ακούσουν ηχητικά αποσπάσματα αρχαίων οργάνων, θα δουν εικόνες και βίντεο, και θα συμμετάσχουν σε δραστηριότητες που θα ενισχύσουν την κατανόηση και το ενδιαφέρον τους για την αρχαία ελληνική μουσική. Το σενάριο ολοκληρώνεται με ένα quiz στο Kahoot, το οποίο αξιολογεί τις γνώσεις των μαθητών.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

#### 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης (15 λεπτά)

- Συζήτηση με τους μαθητές για τη μουσική που γνωρίζουν και χρησιμοποιούν στην καθημερινή τους ζωή.
- Ερώτηση: "Πώς πιστεύετε ότι ήταν η μουσική στην Αρχαία Ελλάδα;"
- Προβολή εικόνων αρχαίων ελληνικών μουσικών οργάνων (λύρα, αυλός, κιθάρα) και σύντομη συζήτηση για την εμφάνισή τους.

#### 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου (60 λεπτά)

- **Παρουσίαση Βίντεο και Ήχων:** Προβολή βίντεο από το YouTube που παρουσιάζει τη χρήση μουσικών οργάνων στην Αρχαία Ελλάδα.
  - Βίντεο: [https://www.youtube.com/watch?v=yQ3Yys\\_fQEA](https://www.youtube.com/watch?v=yQ3Yys_fQEA)
  - Παρουσίαση ήχων από τα όργανα αυτά και συζήτηση για το πώς τα χρησιμοποίησαν οι αρχαίοι Έλληνες.
- **Δραστηριότητα Αναγνώρισης:** Οι μαθητές ακούν αποσπάσματα ήχων και προσπαθούν να αναγνωρίσουν το όργανο.
- **Συζήτηση για τη Μουσική σε Εκδηλώσεις:** Παρουσίαση εικόνων και περιγραφή της χρήσης της μουσικής σε θρησκευτικές τελετές, θέατρα και

γιορτές στην αρχαία Ελλάδα.



3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών (15 λεπτά)

- **Quiz στο Kahoot:** Οι μαθητές απαντούν σε ερωτήσεις βασισμένες στο υλικό που παρουσιάστηκε, αξιολογώντας τις γνώσεις τους.
- **Συζήτηση:** Κλείσιμο του μαθήματος με συζήτηση σχετικά με το τι έμαθαν και ποια ήταν η πιο ενδιαφέρουσα πληροφορία για αυτούς.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Φύλλο Εργασίας: "Η Μουσική στην Αρχαία Ελλάδα"

Όνοματεπώνυμο: \_\_\_\_\_

Ημερομηνία: \_\_\_\_\_

Τάξη: ΣΤ' Δημοτικού

Μέρος Α: Αναγνώριση Μουσικών Οργάνων

1. Δες τις παρακάτω εικόνες και γράψε το όνομα του μουσικού οργάνου που απεικονίζεται.



- Εικόνα 1:  
Όνομα Οργάνου: \_\_\_\_\_



- Εικόνα 2:  
Όνομα Οργάνου: \_\_\_\_\_



- ο Εικόνα 3:  
Όνομα Οργάνου: \_\_\_\_\_

2. **Ακούστε τα ηχητικά αποσπάσματα** που θα παίξει ο δάσκαλος/η δασκάλα και αντιστοιχίστε τα με τα σωστά όργανα από το Μέρος Α.
  - ο Ήχος 1: \_\_\_\_\_
  - ο Ήχος 2: \_\_\_\_\_
  - ο Ήχος 3: \_\_\_\_\_

---

### Μέρος Β: Η Μουσική στην Καθημερινή Ζωή της Αρχαίας Ελλάδας

3. Σε ποιες περιστάσεις χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι Έλληνες τη μουσική; (Γράψε τις σωστές απαντήσεις)
  - ο Θρησκευτικές τελετές
  - ο Πολεμικές μάχες
  - ο Γιορτές και πανηγύρια
  - ο Σχολική εκπαίδευση
  - ο Καθημερινές εργασίες
4. **Γράψε δύο πράγματα που έμαθες για τη μουσική στην Αρχαία Ελλάδα:**
  1. \_\_\_\_\_
  2. \_\_\_\_\_

---

### Μέρος Γ: Δημιουργική Δραστηριότητα

5. **Σχεδίασε το δικό σου αρχαίο ελληνικό μουσικό όργανο.**
  - ο Δώσε ένα όνομα στο όργανο που σχεδίασες και περιέγραψε πώς χρησιμοποιείται:  
Όνομα Οργάνου: \_\_\_\_\_





Περιγραφή Χρήσης: \_\_\_\_\_

### 3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

#### Χρηστικά Σχολικά Βιβλία Ιστορίας και Μουσικής

1. **Ιστορία ΣΤ' Δημοτικού - "Στα Αρχαία Χρόνια"**  
Αυτό το βιβλίο καλύπτει την ιστορία της Αρχαίας Ελλάδας, συμπεριλαμβανομένων των πολιτιστικών στοιχείων, όπως η μουσική. Είναι διαθέσιμο και σε ψηφιακή μορφή μέσω του Ψηφιακού Σχολείου (ebooks.edu.gr).
2. **Μουσική ΣΤ' Δημοτικού - "Η Μουσική των Λαών"**  
Το βιβλίο εξερευνά τη μουσική διαφορετικών πολιτισμών, συμπεριλαμβανομένης και της αρχαίας ελληνικής μουσικής. Περιλαμβάνει ασκήσεις και παραδείγματα που σχετίζονται με την παραδοσιακή μουσική.

**Βίντεο από το Youtube:** [https://www.youtube.com/watch?v=yQ3Yys\\_fQEA](https://www.youtube.com/watch?v=yQ3Yys_fQEA)

#### Ηχητικά Αποσπάσματα από Ψηφιακές Βιβλιοθήκες και Πηγές

1. **Europeana** - Ένας ψηφιακός κόμβος που περιλαμβάνει μια μεγάλη συλλογή από ηχητικά αρχεία που αναπαριστούν την αρχαία ελληνική μουσική. Αναζητήστε ήχους αρχαίων ελληνικών μουσικών οργάνων όπως η λύρα και ο αυλός. Europeana Collection
2. **The Ancient World Music Channel on YouTube** - Ένα κανάλι που αναπαριστά μουσική από διάφορους αρχαίους πολιτισμούς, συμπεριλαμβανομένης της Ελλάδας. [YouTube Channel](#)
3. **British Museum - Collection Online** - Το Βρετανικό Μουσείο διαθέτει ψηφιακά ηχητικά αρχεία που συνοδεύουν τις συλλογές του από την αρχαία Ελλάδα. Αναζητήστε ηχητικά αποσπάσματα αρχαίων ελληνικών οργάνων. British Museum



## 25<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

“Σπίτι μας είναι η Γη”

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Χατζοπούλου Φωτεινή  
Ειδικότητα : Δασκάλα ΠΕ70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Φυσικά, Γεωγραφία, ΤΠΕ, Λογοτεχνία, Ιστορία ... Ολιστική διδακτική προσέγγιση μαθήματος

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά γραμματικά φαινόμενα, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους και να καλλιεργήσουν τη δεξιότητα κατανόησης γραπτού λόγου μέσα από διαδικασίες ομαδικής εργασίας και διερεύνησης. Να γνωρίσουν τους 17 Παγκόσμιους στόχους μέσα από παιχνίδια και δράσεις που θα κληθούν να υλοποιήσουν.

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο: .....



### 1.5 Τάξη: ΣΤ

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Φυσικοί πόροι, Ανακύκλωση, Έξυπνα κτίρια, Κλιματική αλλαγή, Ανισότητα, Βιώσιμη Ανάπτυξη, Ανακύκλωση, ΟΗΕ, Ισότητα

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

*Γενικός Σκοπός:*

Διασύνδεση της σχολικής γνώσης με καταστάσεις της καθημερινής ζωής. Μέσω της διαθεματικότητας, δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να γνωρίσουν διάφορες έννοιες μέσα από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους και να καλλιεργήσουν τη δεξιότητα κατανόησης γραπτού λόγου μέσα από διαδικασίες ομαδικής εργασίας και διερεύνησης.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων: να καταφέρουν διαφορετικούς γνωστικούς στόχους (αναγνωστικής ικανότητας, γραμματικής, λεξιλογίου κλπ.), όπως συμβαίνει συνήθως στην καθημερινότητα της τάξης (ολιστική προσέγγιση). Να συνδυάζουν τεχνικές διερεύνησης ενός θέματος σχετικά με μία πραγματική περίπτωση επικοινωνίας (στάσεις και συμπεριφορές για την προστασία του περιβάλλοντος.)

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να μπορούν να χρησιμοποιούν Εργαλεία της e-class (δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού): Μηνύματα - chat (προσωπική επικοινωνία) Ασκήσεις (δραστηριότητες στην πλατφόρμα της e-class) Έγγραφα (ανάρτηση φύλλων εργασίας για τα παιδιά, εννοιολογικούς χάρτες) Εργασίες (ανάρτηση ολοκληρωμένων εργασιών των μαθητών), Πολυμέσα (αποθήκευση video, παιχνιδιών, quiz..), ερωτήσεις προς το chatgpt που θα βοηθήσουν στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης και ενθάρρυνση της δημιουργικότητας

- Επίπεδο Στάσεων

Ενθάρρυνση των μαθητών, προκειμένου να αξιοποιούν εφαρμογές, όπως Voki, padlet, chatgpt

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)

Είναι από τη διδακτική ενότητα του μαθήματος της γλώσσας της ΣΤ δημοτικού από το 1<sup>ο</sup> τεύχος ενότητα 6<sup>η</sup> Η ζωή σε άλλους τόπους



### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

padlet, voki, chatgpt, learning apps, chat, you tube ,eclass , power point ,word

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

H/Y, projector

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Βιβλίο Γλώσσας ΣΤ΄τάξης, Φυσικά ΣΤ΄, ιστορία ΣΤ , Βικιπαίδεια

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το παρόν σενάριο αποτελεί πρότυπη διδασκαλία ενός μαθήματος Γλώσσας της ΣΤ΄ Δημοτικού που διαθεματικά ερευνά και εξηγεί έννοιες που αναφέρονται στο μάθημα των Φυσικών και της Ιστορίας της ΣΤ΄. Καλύπτει διαφορετικούς γνωστικούς στόχους (αναγνωστικής ικανότητας, γραμματικής, λεξιλογίου κλπ.), όπως συμβαίνει συνήθως στην καθημερινότητα της τάξης (ολιστική προσέγγιση). Ακόμη, συνδυάζει τεχνικές διερεύνησης ενός θέματος από τα Φυσικά σχετικά με μία πραγματική περίπτωση επικοινωνίας (στάσεις και συμπεριφορές για την προστασία του περιβάλλοντος, αναφέροντας συγκεκριμένες ενέργειες για την επίτευξη των στόχων που αναφέρονται στο video). Δραστηριότητες που οδηγούν στην ενεργητική εμπλοκή των μαθητών: Ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με το θέμα. Παρουσίαση και διερεύνηση του θέματος. Το θέμα ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες των μαθητών , οι οποίοι γίνονται



ερευνητές της γνώσης. Χωρισμός των μαθητών σε ομάδες. Κάθε ομάδα θα ασχοληθεί με διαφορετικές πλευρές του ίδιου θέματος. Ενεργοποίηση των εργαλείων για την επικοινωνία και τη συνεργασία. Υποστήριξη των μαθητών κατά τη διαδικασία ανάλυσης συγκεκριμένων εννοιών του περιεχομένου. Αξιολόγηση σε ατομικό επίπεδο ως προς τη συμμετοχή του. Ομαδική αξιολόγηση, ως προς την οργάνωση και παρουσίαση στις άλλες ομάδες. Συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης, ανακεφαλαίωση (κωδικοποιημένα) των βασικών εννοιών του θέματος. Παιχνίδι επιχειρηματολογίας.

## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αφόρμηση το γράμμα του αρχηγού των Ινδιάνων από τη θεματική "Σπίτι μας είναι η Γη" 6<sup>η</sup> ενότητα από το βιβλίο της Γλώσσας Στ' τάξης α' τεύχος. Επέκταση στην Ιστορία της ΣΤ' στα πρώτα μαθήματα Ταξίδια- Εξερευνήσεις-Αποικίες και στα Φυσικά της ΣΤ' Ανανεώσιμες και μη Πηγές Ενέργειας – Μόλυνση του περιβάλλοντος... Ευαισθητοποίηση των μαθητών με την προβολή video "Η Μαλάλα μας μιλάει για τους 17 παγκόσμιους στόχους" το οποίο έχω αποθηκευμένο στην eclass. Μετά την παρουσίαση του video δημιουργούμε εννοιολογικό χάρτη στον πίνακα με Λέξεις – Κλειδιά που επισημαίνουν οι μαθητές. (υπερδυνάμεις, ενεργοί πολίτες, 17 Παγκόσμιοι στόχοι, βιώσιμη ανάπτυξη, Ισότητα, Ανακύκλωση, κλιματική αλλαγή, ΟΗΕ), χωρίζονται σε 4 ανομοιογενείς ομάδες. Οι ομάδες εργάζονται με βάση τις λέξεις κλειδιά (θέμα, προβλήματα, υπερδυνάμεις, τι χρειαζόμαστε. Συζητούν, απαντούν σε υποθέματα που προκύπτουν, αναφέρουν τους παγκόσμιους στόχους που επισημαίνει η Μαλάλα στο video και βρίσκουν τις υπερδυνάμεις που έχουν όλα τα πλάσματα). Προτείνουν συγκεκριμένες ενέργειες που θα βοηθήσουν για να γίνουμε ενεργοί πολίτες και να πετύχουμε τους στόχους που θα σώσουν τον πλανήτη μας! Δημιουργούν Ακροστοιχίδες, Σταυρόλεξα, Ποιήματα, Χαρτογράφηση της Γης, Απευθύνουν ερωτήσεις και ζητούν τη βοήθεια του **chatgpt** για να εμπλουτίσουν τις δράσεις τους. Αποφασίζουν τον τρόπο παρουσίασης στην ολομέλεια της τάξης, για να έχουν τη συμμετοχή όλων των μελών της ομάδας και την όσο το δυνατόν, καλύτερη οργάνωση. Ο δικός μου ρόλος είναι βοηθητικός και υποστηρικτικός όπου χρειαστεί. Στη συνέχεια γίνεται η παρουσίαση από όλες τις ομάδες στην ολομέλεια της τάξης. Ακολουθεί συζήτηση, σχολιασμός, Επίλυση στον πίνακα των Σταυρόλεξων, Ακροστοιχίδων, memory και διάφορων παιχνιδιών που ετοίμασε η κάθε ομάδα απευθυνόμενη στα μέλη των υπόλοιπων



ομάδων. Συμπεράσματα. Επιβράβευση.

## 2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Γράφουμε στο **chatgpt** να μας δώσει ένα σενάριο για ΣΤ΄ τάξη με θέμα τη Μαλάλα και την κλιματική αλλαγή. Μας δίνει διάφορες ιδέες. Πρώτα μας δίνει τον τίτλο **“Η Μαλάλα και η μάχη μας για το κλίμα”**. Τον στόχο κατά τον οποίο οι μαθητές μας, θα εξερευνήσουν την εμπνευστική ιστορία της Μαλάλα και θα κατανοήσουν τη σύνδεση της εκπαίδευσης, των ανθρωπινων δικαιωμάτων και της κλιματικής αλλαγής. Ενέργεια και αειφορία. Ανταλλαγή ιδεών. Ρωτούν το **chatgpt ποια είναι η Μαλάλα**. Μας απαντάει ότι η λέξη “Μαλάλα δεν αναφέρεται σε κάτι συγκεκριμένο στην αγγλική γλώσσα. Επισημαίνω στα παιδιά ότι πρέπει να είναι πιο διευκρινιστική η ερώτηση. Γράφει ο μαθητής Πακιστανή που πολέμησε για το δικαίωμα των γυναικών στην εκπαίδευση. Η απάντηση δίνεται με όλο το βιογραφικό της Μαλάλα. Από κάθε ομάδα ερχόταν ένας μαθητής και έγραφε μία ερώτηση που ήθελε να απευθύνει στο chatgpt για να πάρει βοήθεια και έμπνευση για πιο δημιουργική δράση στην ομάδα του. Κατάλαβαν πόση δύναμη έχει η διατύπωση της ερώτησης. Όταν του ζήτησαν να τους βοηθήσει να δημιουργήσουν σταυρόλεξο τους ευχήθηκε “Καλή διασκέδαση”. Αν υπάρχει χρόνος (η προτεινόμενη δράση μπορεί να υλοποιηθεί και στο μάθημα της ιστορίας), προτείνω στους μαθητές, να δουν στην eclass, το video από τη σειρά “Μια φορά κι έναν καιρό ήταν η επιστήμη”, την ιστορία της τυπογραφίας και του Γουτεμβέργιου. Για να ευαισθητοποιηθούν ως προς το θέμα σε συνέχεια της προηγούμενης φάσης με τους παγκόσμιους στόχους. Επιτυγχάνεται: Απόκτηση αναγνωστικής ικανότητας, καλλιέργεια λεξιλογίου, ανάκληση πρότερης γραμματικής γνώσης, σύνταξη γραπτού λόγου, καλλιέργεια λεξιλογίου, επανάληψη γραμματικών φαινομένων (οικογένειες λέξεων, σημασία και σύνθεση λέξεων με πρώτο συνθετικό τη λέξη π.χ. πετρέλαιο...), μαθαίνουν λέξεις που έχουν σχέση με το περιβάλλον. Αφού δουν το video μέχρι το 20’λεπτό, (όχι ολόκληρο), καλούνται να φανταστούν τη συνέχεια της ιστορίας που παρακολούθησαν και να την αποδώσουν σε 10-15 σειρές Στην eclass: στα Έγγραφα έχουμε εντοπισμό των ασκήσεων στην πλατφόρμα, το υλικό των ασκήσεων, τις Ασκήσεις μαθήματος στα πολυμέσα, Τις Εργασίες με μορφή παιχνιδιών, και τις Οδηγίες που δίνονται στους μαθητές στον τοίχο της αντίστοιχης ενότητας

## 3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών



Δύο τύποι αξιολόγησης: α) διαμορφωτική αξιολόγηση

β) διόρθωση εργασίας και ατομική ανατροφοδότηση με αποστολή ατομικού μηνύματος και (ηλεκτρονικού) αυτοκόλλητου επιβράβευσης. γ) ανατροφοδότηση και σχολιασμός για την επίτευξη των παγκόσμιων στόχων και συγκεκριμένων ενεργειών για να βοηθήσουμε τον πλανήτη μας. Παίζουμε το παιχνίδι Επιχειρηματολογίας, όπου με επιχειρήματα αντικρούει η μία ομάδα την άλλη. Οι μεν υποστηρίζοντας τις απόψεις του αρχηγού των Ινδιάνων, οι δε αντικρούοντας τις σκέψεις του και υποστηρίζοντας τα οφέλη από την τεχνολογική εξέλιξη και την εξασφάλιση μιας άνετης ζωής.

Αναρτούμε στην τάξη τις αφίσες με συνθήματα για τους 17 παγκόσμιους στόχους που έφτιαξαν οι ομάδες και το υλικό που προέκυψε από τις δράσεις των παιδιών.

Δημιουργώ ένα ψαράκι avatar, το οποίο μιλάει και το αποθηκεύω σ' ένα padlet. Κλείνοντας τα παιδιά ακούν το ψαράκι, το οποίο τους υπενθυμίζει τους δύο από τους 17 παγκόσμιους στόχους. Την προστασία του πλανήτη από την αλλαγή του κλίματος και το να έχουμε ασφαλέστερο και πιο δίκαιο σύστημα για όλους.

Ενώ τους επισημαίνει ότι το 1<sup>ο</sup> βήμα έγινε κατασκευάζοντας παιχνίδια με ανακυκλώσιμα υλικά και επαναχρησιμοποιώντας τα σχολικά τους βιβλία! Το σύνθημα " **Ό,τι δεν Επαναχρησιμοποιηθεί μπορεί να Ανακυκλωθεί** " πρόταση για δημιουργία μεγάλης Αφίσας.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Αναρτώ στον Τοίχο της eclass, στο μάθημα Φυσικά τους συνδέσμους –τις οδηγίες που παραπέμπουν στις δραστηριότητες της eclass. Για τη δημιουργία του δικού τους εννοιολογικού χάρτη τους γράφω τις οδηγίες στον Τοίχο του μαθήματος των Φυσικών, με παραπομπή να δουν τα έγγραφα στα οποία τους έχω βάλει παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη.

Το link <https://inactionforabetterworld.com/goal13-memory-game/> για να μπου και να παίξουν διάφορα παιχνίδια μνήμης, κρυπτόλεξα, quiz τα οποία είναι on line. Στα Πολυμέσα έχω αποθηκεύσει quizz, σταυρόλεξα και άλλες δράσεις τις οποίες δημιούργησα εγώ και μπορούν οι μαθητές παίζοντας να καλλιεργήσουν το λεξιλόγιο





τους, την αναγνωστική τους ευχέρεια, την σύνταξη γραπτού λόγου, την ανάπτυξη κριτικής σκέψης. Όλες οι δραστηριότητες συνδέονται με τους δύο παγκόσμιους στόχους που αναφέρονται στο video που μιλάει η Μαλάλα το κλίμα και την κοινωνική ανισότητα. Υπόθεμα της κοινωνικής ανισότητας είναι ίσες ευκαιρίες στην εκπαίδευση, γι αυτό εντάξαμε στις δράσεις την τυπογραφία και το Γουτεμβέργιο. Χάρη στην τυπογραφία, το βιβλίο έφτασε στις άκρες του κόσμου, στο πιο απομονωμένο χωριό, στα χέρια του απλού πολίτη. Έπαψε να είναι προνόμιο, μόνο των βασιλιάδων και των πλουσίων.

Η ευαισθητοποίηση των παιδιών ως προς τους δύο προαναφερθέντες στόχους επιτεύχθηκε από το γεγονός ότι όλα τα παιδιά μπόρεσαν και έπαιξαν τα παιχνίδια, έστειλαν τις ιστορίες τους, έφτιαξαν παιχνίδια με ανακυκλώσιμα υλικά στο link που τους έγραψα στον τοίχο του μαθήματος.

<http://newsletter.qualitynet.gr/tracking/lc/1714cd83-e995-4dd5-af47-61c7b00e4860/8d24fbe3-ad89-41c5-a708-679a3a45939b/e45d9cc3-f66e-4041-891b-1b0ff44e315b/>

Έφτιαξαν σενάρια και έπαιξαν σε θεατρικό την ιστορία του video με τον Γουτεμβέργιο που είχαν δει στην eclass. Παρουσίασε η κάθε ομάδα το θεατρικό της στην ολομέλεια της τάξης. Σχολιάσαμε και επιβραβεύσαμε όλες τις ομάδες για την προσπάθεια και επιλέξαμε λίγο καλύτερη την ομάδα που πρωτοτύπησε χρησιμοποιώντας playmobil για τους ήρωες της Ιστορίας και άλλαξε τις φωνές τους. Η αξιολόγηση έχει διαμορφωτικό χαρακτήρα, έχοντας στόχο να εντοπιστούν όποια προβλήματα αντιμετώπισαν τα παιδιά και δεν κατάφεραν να φέρουν τα επιθυμητά αποτελέσματα και να γίνει επανασχεδιασμός. Η προτροπή των μαθητών να μπουν στην eclass και να μάθουν με παιγνιώδη τρόπο μέσα από τα quiz, τα κρυπτόλεξα, τα παιχνίδια μνήμης και τα διάφορα άλλα παιχνίδια βοηθά στην ανατροφοδότηση τους.

**Τα link από τα video και τις δράσεις –εργασίες των μαθητών**

[https://www.youtube.com/watch?v=5XjloXmj1Fs&ab\\_channel=jimgal](https://www.youtube.com/watch?v=5XjloXmj1Fs&ab_channel=jimgal)

Το video με τον Γουτεμβέργιο



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3ecc4fdc7ccb>

Το θεατρικό με playmobill που έπαιξαν την ιστορία του Γουτεμβέργιου την έφτιαξα puzzle για να μπορούν να το παίζουν στην eclass και να τους θυμίζει την ιστορία της Τυπογραφίας και το θεατρικό σενάριο τους στις ομάδες.

<https://eclass11.sch.gr/modules/message/inbox.php?mid=8269643&course=9190646309>

Εργασία μαθητή με αποστολή μηνύματος

[https://www.youtube.com/watch?v=rpaAKISXGiE&ab\\_channel=%CE%92%CE%B9%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%BF](https://www.youtube.com/watch?v=rpaAKISXGiE&ab_channel=%CE%92%CE%B9%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%BF)

Το video της Μαλάλα που μιλάει για τους Παγκόσμιους στόχους

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=24d89f87df5c>

Το ηλιακό λεωφορείο που κατασκεύασε μαθητής το έφτιαξα puzzle στην eclass.

[https://eclass11.sch.gr/modules/document/file.php/9190646260/page\\_1.html](https://eclass11.sch.gr/modules/document/file.php/9190646260/page_1.html)

Κωδικοποιημένο το πρωτότυπο κείμενο των μαθητών ,από την εργασία που υπολοποίησαν, όταν ήταν χωρισμένοι σε ομάδες στη σύγχρονη.

<https://eclass11.sch.gr/modules/document/file.php/9190646260/%CF%80%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%AD%CE%BB%CE%B1%CE%B9%CE%BF.png>

Ο εννοιολογικός χάρτης με το πετρέλαιο

[https://eclass11.sch.gr/modules/message/message\\_download.php?course=9190646260&id=2207704](https://eclass11.sch.gr/modules/message/message_download.php?course=9190646260&id=2207704)

Η δημιουργία εννοιολογικού χάρτη από μαθητή και σταλμένη με μήνυμα.

<https://inactionforabetterworld.com/goal13-kryptolekso/>

κρυπτόλεξο για την κλιματική αλλαγή

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/11016>

ταίριαξε τις ψηφίδες "θαλάσσιο οικοσύστημα"



<http://newsletter.qualitynet.gr/tracking/lc/1714cd83-e995-4dd5-af47-61c7b00e4860/8d24fbe3-ad89-41c5-a708-679a3a45939b/e45d9cc3-f66e-4041-891b-1b0ff44e315b/>

παιχνίδια με ανακυκλώσιμα υλικά

<https://eclass11.sch.gr/modules/mindmap/index.php?course=9190646102&jmpath=llwvc3J2XC9zaXRlc1wvZWNsYXNzLnNjaC5nc1wvY291cnNlc1wvOTE5MDY0NjEwMlwwZG9jdW1lbnRcLzVIYTM1ZjNmeFIETS5qbSI=>

εννοιολογικό χάρτη , φτιάχνοντας σύνθετες λέξεις

[https://eclass11.sch.gr/modules/message/message\\_download.php?course=9190646102&id=4025948](https://eclass11.sch.gr/modules/message/message_download.php?course=9190646102&id=4025948)

Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη -με τη λέξη θάλασσα φτιάχνω σύνθετες λέξεις, από το μαθητή που στάλθηκε με μήνυμα.

Το Σενάριο το έχω υλοποιήσει και μπορεί να ενταχθεί στην 6η Ενότητα " Η ζωή σε άλλους τόπους" του 1<sup>ου</sup> τεύχους της Γλώσσας ΣΤ' Δημοτικού.

Η Ολιστική Προσέγγιση επεκτάθηκε και στο χώρο της Τέχνης στη σύγχρονη και ασύγχρονη διδασκαλία αλλά σε άλλο Σενάριο, γιατί ο χρόνος υλοποίησης περιορίζεται σε 4 διδακτικές ώρες .

### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

Chatgpt, Σχολικά βιβλία της ΣΤ'τάξης , Βικιπαίδεια, you tube, link in action for a better world, photodentro, όλο το υλικό που μας παρέιχε το ΕΔΙΒΕΑ



## Εργαστήρια Δεξιοτήτων και Όμιλοι



## 26<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Βάζουμε Τέλος στον Διαδικτυακό Εκφοβισμό (Cyber Bullying)»

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: **Βλάχου Μαρία**

Ειδικότητα (π.χ. Δάσκαλος ΠΕ 70) **ΠΕ60**

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): **ΕΥ ΖΗΝ – ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ**

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : **ΨΥΧΙΚΗ ΚΑΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΥΓΕΙΑ: ΠΡΟΛΗΨΗ**

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη: Γ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

#### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 3 ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ



### 1.7 Λέξεις Κλειδιά: ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ (cyber bullying), ΠΡΟΛΗΨΗ

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

#### *Γενικός Σκοπός:*

Να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με το φαινόμενο του διαδικτυακού εκφοβισμού, να αναγνωρίζουν τις πρώιμες ενδείξεις και να συνεργάζονται ως ομάδα για τη λήψη μέτρων πρόληψης.

#### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να ορίζουν την έννοια του διαδικτυακού εκφοβισμού (cyber bullying) και να προσδιορίζουν τις βασικές παραμέτρους του φαινομένου.
  - Να αναγνωρίζουν τις ενδείξεις ότι πρόκειται για το φαινόμενο του διαδικτυακού εκφοβισμού, διακρίνοντας το από παρεμφερείς συμπεριφορές.
  - Να επεξεργαστούν και να εμπλουτίσουν τις γενικές τους γνώσεις μέσα από υποθετικά σενάρια.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να συνεργαστούν ομαδικά, αντλώντας προσωπικές εμπειρίες και να τις συνδέσουν με καταστάσεις διαδικτυακού εκφοβισμού.
  - Να μετασχηματίσουν τις υπάρχουσες παραδοχές τους, αναγνωρίζοντας τρόπους καταπολέμησης του φαινομένου, ασκώντας παράλληλα την κριτική τους σκέψη.
  - Να εξασκήσουν την φαντασία και τη δημιουργική τους σκέψη μέσα από την ομαδοσυνεργατική μέθοδο.
- Επίπεδο Στάσεων
  - Να ευαισθητοποιηθούν σε σχέση με το φαινόμενο του σχολικού εκφοβισμού και ειδικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό (cyber bullying).
  - Να αποκτήσουν θετική στάση σχετικά με το ρόλο υπεράσπισης των θυμάτων σχολικού εκφοβισμού
  - Να αναπτύξουν την ενσυναίσθηση και την εν γένει συναισθηματική τους νοημοσύνη σε σχέση με τα αίτια που προκαλούν το φαινόμενο και την επίπτωση τόσο στην ψυχική όσο και



στην συναισθηματική τους ευημερία.

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ – ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ/ ΕΥ ΖΗΝ

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Bedtime story, Ai invideo io, Canva.com, Book Creator, Saferinternet4kids

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Ψηφιακό υλικό από την ιστοσελίδα του Saferinternet4kids

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Η έγκαιρη ευαισθητοποίηση των μαθητών στο φαινόμενο του διαδικτυακού εκφοβισμού αποτελεί τον κύριο στόχο του διδακτικού σεναρίου. Με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών και με όχημα την δημιουργική και κριτική τους σκέψη και την ενεργοποίηση της φαντασίας αναμένεται να αποκτηθούν όχι μόνο γνώσεις, δεξιότητες, στρατηγικές και στάσεις που θα θωρακίσουν και θα ενδυναμώσουν την ψυχική και συναισθηματική υπόσταση των μαθητών, αλλά και να δημιουργηθεί το υπόβαθρο για την εξάλειψη του φαινομένου.





## 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα κατά της Σχολικής Βίας (6 Μαρτίου) προσεγγίζουμε την ενότητα. Εισάγουμε το θέμα μας με την παρουσίαση της σχετικής αφίσας από την ιστοσελίδα:

[Διαδικτυακός εκφοβισμός | SaferInternet4kids](#)

Και συγκεκριμένα στο: [https://saferinternet4kids.gr/afises-2/afisa\\_diadiktiakos\\_ekfovismos/](https://saferinternet4kids.gr/afises-2/afisa_diadiktiakos_ekfovismos/) (βλ. Παράρτημα).

Ακολουθεί ομαδική συζήτηση και αναστοχασμός.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

**1η Διδακτική Ενότητα:** Οι μαθητές παρακολουθούν βίντεο σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό προκειμένου να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://saferinternet4kids.gr/parousiaseis/cyberbullying/>

**2η Διδακτική Ενότητα:** Με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης, και συγκεκριμένα με τη βοήθεια της εφαρμογής <https://www.bedtimestory.ai/create>

δημιουργούμε μια ιστορία σχετική με τον διαδικτυακό εκφοβισμό με τίτλο: "Κωδικός Καλοσύνη". Το κείμενο και η εικονογράφηση που ακολουθεί έχουν δημιουργηθεί δίνοντας τις αντίστοιχες προτροπές στην εφαρμογή:

### Κωδικός "Καλοσύνη"

Στη λαμπερή πόλη της Ηλιούπολης, όπου τα ρομπότ παρέδιδαν εφημερίδες και τα πουλιά τραγουδούσαν αρμονικά, η Λίνα και η Λίλα αγαπούσαν να εξερευνούν τον μαγικό κόσμο των υπολογιστών. Μια μέρα, ενώ προγραμματίζαν στη μουσική τους λέσχη, έπεσαν πάνω σε ένα μυστηριώδες μήνυμα στο Sunnyville Online Forum: "Δεν είσαι κουλ αν δεν φοράς μπλε παπούτσια τις Παρασκευές!" Ήταν υπογεγραμμένο από ένα ύπουλο όνομα χρήστη: "Φοβορομπότ3000".



Η Λίνα και η Λίλα κοίταξαν η μία την άλλη, μπερδεμένες. "Ποιος θα έλεγε κάτι τόσο κακό;" αναρωτήθηκε η Λίνα. Εκείνη τη στιγμή, οι φίλοι τους, η Μία, ο κ. Τσεν και η Τρίξι, συναντήθηκαν ξαφνικά στην πλατεία και συζήτησαν. "Έχουμε αποστολή να σταματήσουμε τον Φοβορομπότ3000!" αναφώνησε η Μία, με τα λαμπερά πράσινα μάτια της να λάμπουν από τεχνολογική εξυπνάδα. Ο κ. Τσεν, με το ήρεμο χαμόγελό του, διόρθωσε τα γυαλιά του και πρόσθεσε, "Πρέπει να διδάξουμε σε αυτόν τον νταή ότι η καλοσύνη είναι το πιο κουλ πράγμα απ' όλα!"



Η Τρίξι, με τα φωτεινά ροζ κλιπ στα μαλλιά της και το πονηρό χαμόγελό της, ψιθύρισε, "Έχω ένα



σχέδιο να εισχωρήσουμε στο ψηφιακό λημέρι του Φοβορομπότ." Τα μάτια της Λίλας άνοιξαν διάπλατα από ενθουσιασμό. "Ας το κάνουμε!" φώναξε χαρούμενη. Μαζί, οι πέντε φίλοι ξεκίνησαν τη τολμηρή τους περιπέτεια, έτοιμοι να σταματήσουν τον κυβερνοεκφοβιστή και να διαδώσουν καλοσύνη σε όλη την Ηλιούπολη.

Καθώς εισήλθαν στο σκοτεινό, μυστηριώδες λημέρι, βρήκαν σειρές και σειρές από υπολογιστές που έβγαζαν κακά μηνύματα. "Απαίσιο, αυτό είναι φρικτό!" φώναξε η Λίνα. Ο κ. Τσεν έβαλε το χέρι του καθησυχαστικά στον ώμο της. "Μην ανησυχείς, θα το διορθώσουμε." Η Μία έπιασε αμέσως δουλειά, πληκτρολογώντας γρήγορα στο τάμπλετ της. Η Τρίξι κρύφτηκε πίσω από έναν υπολογιστή, κάνοντας αστείες γκριμάτσες στις οθόνες. Η Λίλα και η Λίνα συμμετείχαν, χρησιμοποιώντας τις προγραμματιστικές τους δεξιότητες για να δημιουργήσουν έναν ιό καλοσύνης που θα διέδιδε αγάπη και θετικότητα σε όλο τον διαδικτυακό κόσμο.

Ξαφνικά, εμφανίστηκε ο Φοβορομπότ3000, με το ρομποτικό του πρόσωπο να κατσοφυιάζει προς τους φίλους. "Ποτέ δεν θα με σταματήσετε!" χλεύασε. Αλλά οι φίλοι στάθηκαν όρθιοι, ενωμένοι στην αποστολή τους για καλοσύνη. Ο κ. Τσεν μίλησε, με τη ζεστή του φωνή να γεμίζει το λημέρι. "Ξέρουμε ότι είσαι δυστυχισμένος, Φοβορομπότ. Αλλά η διάδοση κακών μηνυμάτων δεν θα σε κάνει να νιώσεις καλύτερα. Θέλουμε να σε βοηθήσουμε να γίνεις κι εσύ καλός."

Ο Φοβορομπότ3000 φάνηκε να ταράζεται. Για μια στιγμή, η οθόνη του τρεμόπαιξε με αβεβαιότητα. Τότε, σε μια απρόσμενη εξέλιξη, μπιπάρει απαλά και είπε, "Ξέρετε κάτι; Νομίζω ότι ήμουν κακός για πολύ καιρό. Μπορείτε πραγματικά να με βοηθήσετε να αλλάξω;"



Οι φίλοι ζητωκραύγασαν, αγκαλιάζοντας ο ένας τον άλλον από ενθουσιασμό. Μαζί, έκαναν τα



μαγικά τους, γεμίζοντας τον Φοβορομπότ3000 με καλοσύνη και ενσυναίσθηση. Καθώς έφευγαν από το λημέρι, οι μηχανές άρχισαν να βουίζουν με χαρούμενα μηνύματα, διαδίδοντας αγάπη και θετική διάθεση σε όλη την Ηλιούπολη.

Καθώς οι φίλοι περπατούσαν πίσω προς τη πλατεία, τα αστέρια άρχισαν να λαμπυρίζουν στον νυχτερινό ουρανό. Η Λίλα χασμουρήθηκε, νιώθοντας ευτυχισμένη και ικανοποιημένη. "Είμαι τόσο περήφανη για εμάς," είπε, κουνιάζοντας στην αγαπημένη της κουβέρτα. Η Μία χαμογέλασε, με τα λαμπερά πράσινα μάτια της να σπινθηροβολούν. "Είμαστε μια υπέροχη ομάδα, φίλοι."

Ο κ. Τσεν χαμογέλασε, με τα γυαλιά του να λάμπουν από ζεστασιά. "Θυμηθείτε, η καλοσύνη είναι η μεγαλύτερη υπερδύναμη απ' όλες. Χρησιμοποιήστε την για να κάνετε τον κόσμο ένα πιο φωτεινό και χαρούμενο μέρος." Η Τρίξι χαμογέλασε πονηρά. "Και μην ξεχνάτε, η καλοσύνη είναι μεταδοτική – εξαπλώνεται πιο γρήγορα από κάθε ιό!" Η Λίνα και η Λίλα γελούσαν, νιώθοντας ευγνωμοσύνη για τους υπέροχους φίλους τους και την απίστευτη περιπέτειά τους.

Καθώς ετοιμάζονταν για να κοιμηθούν, το φεγγάρι έλαμπε φωτεινό, ρίχνοντας μια μαγική λάμψη πάνω από την Ηλιούπολη. Οι φίλοι ήξεραν πως όσο στέκονταν μαζί, διαδίδοντας καλοσύνη, αγάπη και ζεστασιά, η αγαπημένη τους πόλη θα ήταν πάντα γεμάτη αγάπη, γέλιο και περιπέτεια.



Στη χώρα των ονείρων, όπου τα ρομπότ ψιθύριζαν γλυκόλογα και τα πουλιά τραγουδούσαν νανουρίσματα, η Λίνα, η Λίλα, η Μία, ο κ. Τσεν και η Τρίξι χαμογελούσαν, γνωρίζοντας πως θα είναι πάντα ήρωες της καλοσύνης, πολεμώντας ενάντια στα κακά μηνύματα και γεμίζοντας τον ψηφιακό κόσμο με αγάπη και θαύματα.

ΤΕΛΟΣ



**3<sup>η</sup> Διδακτική Ενότητα:** Η τάξη χωρίζεται σε μικτές ομάδες εργασίας. Κάθε ομάδα, συσκέφτεται και δημιουργεί με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού τη δική τους συνέχεια της ιστορίας: «Κωδικός Καλοσύνη» μέσω της εφαρμογής [www.bedtimestory.ai](http://www.bedtimestory.ai).

Κάθε ξεχωριστή συνέχεια της ιστορίας που θα δημιουργήσουν οι ομάδες εργασίας μετατρέπεται σε αντίστοιχο κεφάλαιο και προστίθεται στο ομότιτλο βιβλίο που έχει δημιουργηθεί μέσω της εφαρμογής Book Creator στον σύνδεσμο:

<https://read.bookcreator.com/U4W9N0xCu0e91rRRU8QoV73w7gz2/lcMNIfszSrSvDF0xKPF5oQ>

#### Διαφοροποιημένη παιδαγωγική:

- Για μαθητές με κώφωση ή γνωστικές αδυναμίες μετατροπή της ιστορίας σε βίντεο μέσω της εφαρμογής <https://invideo.io.ai>

Σύνδεσμος Βίντεο: <https://ai.invideo.io/watch/2CLCOWFWyPN>

- Για μαθητές με προβλήματα όρασης και δυσλεξίας χρήση της εφαρμογής book creator και της λειτουργίας read it to me πατώντας στον σύνδεσμο:

<https://read.bookcreator.com/U4W9N0xCu0e91rRRU8QoV73w7gz2/lcMNIfszSrSvDF0xKPF5oQ>

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

- Δημιουργία ομαδικής αφίσας κατά του διαδικτυακού εκφοβισμού μέσω της εφαρμογής canva.com με σκοπό να υποβληθεί σε αντίστοιχο διαγωνισμό με θέμα την καταπολέμηση της Σχολικής Βίας που διοργανώνει ετησίως ο φορέας: «Το Χαμόγελο του Παιδιού».

## 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 3.1 Φύλλα Εργασίας - Αφίσα





## ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ

Τι πρέπει να γνωρίζω!



- ➔ Αστείο είναι όταν γελάμε όλοι με αυτό και όχι μόνο ο ένας.
- ➔ Ο διαδικτυακός εκφοβισμός είναι μια πολύ επικίνδυνη πράξη με μακροχρόνιες και τραυματικές συνέπειες για το παιδί που το βιώνει αλλά και για το παιδί που το παρατηρεί!
- ➔ Εάν μοιραστή ή κοινοποιήσω ή δηλώσω ότι μου αρέσει κάποιο μήνυμα/βίντεο/φωτογραφία που εκφοβίζει κάποιο παιδί τότε ουσιαστικά παίρνω κι εγώ μέρος στον εκφοβισμό.
- ➔ Δε δίνουμε ποτέ τους κωδικούς μας σε κανέναν.
- ➔ Δε στέλνουμε μηνύματα όταν είμαστε θυμωμένοι.
- ➔ Δεν απαντάμε στα εκφοβιστικά μηνύματα. Μπλοκάρουμε την πρόσβαση του αποστολέα.
- ➔ Αναφέρουμε το πρόβλημά μας στους γονείς μας ή σε άλλους ενηλίκους που εμπιστευόμαστε.



### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

SaferInternet4kids.gr



## 27<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Η Τούμπα μας»

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Μαρία Κυριακού

Ειδικότητα: Δασκάλα ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Εργαστήρια Δεξιοτήτων

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου : Θεματικός άξονας **ΦΡΟΝΤΙΖΩ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ**  
ενότητα 3. Παγκόσμια και Τοπική Πολιτιστική Κληρονομιά

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη:

Γ' ή ΣΤ'





### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

9-10 διδακτικές ώρες

### 1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Τούμπα, τοπική ιστορία, προϊστορικός οικισμός, πολιτιστική κληρονομιά

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

*Γενικός Σκοπός:*

Να διερευνήσουν την τοπική ιστορία. Να συμμετέχουν ενεργητικά στη διαδικασία της μάθησης. Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για τη δημιουργία έργου. Να γνωρίσουν ψηφιακά εργαλεία και εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης. Να αναπτύξουν την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα αλλά και να αξιοποιούν εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης για την παρουσίαση της νέας γνώσης.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - ✚ Να εξηγούν από πού πήρε το όνομά της η περιοχή της Τούμπας.
  - ✚ Να ερμηνεύουν την πορεία του «προϊστορικού οικισμού» μέσα στο χρόνο (αλλαγές).
  - ✚ Να συσχετίζουν τα ευρήματα με τη χρήση τους και να τα αντιπαραβάλλουν με αντικείμενα του σήμερα.
  - ✚ Να αναγνωρίζουν την ανάγκη διατήρησης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.
  - ✚ Να γνωρίζουν ψηφιακές εφαρμογές και εργαλεία Τ.Ν.
  
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να χρησιμοποιούν ψηφιακές εφαρμογές για τον εντοπισμό μιας περιοχής και να σχεδιάζουν διαδρομές σε χάρτη.
  - Να δημιουργούν παρουσιάσεις με ψηφιακές εφαρμογές και εργαλεία Τεχνητής νοημοσύνης.
  - Να αναπτύξουν ικανότητες διατύπωσης ερωτήσεων και να δημιουργούν έναν φανταστικό διάλογο, χρησιμοποιώντας εργαλεία Τ.Ν.
  
- Επίπεδο Στάσεων
  - Να συζητούν και να συνεργάζονται με τους/τις συμμαθητές/τριές τους.



- Να δικαιολογούν τις απόψεις τους και τις επιλογές τους.
- Να μη διστάζουν να χρησιμοποιούν εργαλεία Τ.Ν για τη δημιουργία εικόνων και παρουσιάσεων.

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)

Αν εφαρμοστεί στην Γ΄ τάξη συνδέεται με την Ιστορία και συγκεκριμένα με την ενότητα 7 «Προ-ϊστορία η εποχή του λίθου».

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

<https://worditout.com/>, [Λεξικό της κοινής νεοελληνικής \(greek-language.gr\)](http://greek-language.gr)

, <https://earth.google.com/web>, copilot, power point, h5p, <https://app.bookcreator.com/>, <https://creator.nightcafe.studio/>, [Lumen5 - Δημιουργός βίντεο | Δημιουργήστε βίντεο online μέσα σε λίγα λεπτά](#)

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Η/Υ, Προτζέκτορας, 4 tablets, σύνδεση με το διαδίκτυο, εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου

- Εκπαιδευτικό Υλικό

1.[http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI\\_TOUMPAS\\_ODIGOS\\_GIA\\_PAIDIA.pdf](http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI_TOUMPAS_ODIGOS_GIA_PAIDIA.pdf)

2.Διαδραστικό video

[https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1350904](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1350904)

3.[Η Τούμπα μέσα από εικόνες](#)

4.[Αντικείμενα παλιά και σημερινά](#)



## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το σενάριο στηρίζεται στην διερευνητική- ανακαλυπτική μέθοδο αλλά και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις μάθησης. Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν ομαδικοσυνεργατικά σε 4 ομάδες. Κάθε ομάδα θα έχει ένα tablet.

Αρχικά θα διερευνηθεί η προϋπάρχουσα γνώση για την προέλευση του ονόματος «Τούμπα». Στη συνέχεια για τη διδασκαλία και εμπέδωση του γνωστικού αντικείμενου θα χρησιμοποιηθεί το PDF

[http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI\\_TOUMPAS\\_ODIGOS\\_GIA\\_PAIDIA.pdf](http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI_TOUMPAS_ODIGOS_GIA_PAIDIA.pdf). Οι μαθητές/τριες θα μελετούν σταδιακά κάποιες σελίδες οι οποίες αναφέρονται αναλυτικά στο 2.2. Τα φύλλα εργασίας που παρατίθενται στο παράρτημα, στηρίζουν την ανακαλυπτική μέθοδο για την απόκτηση της νέας γνώσης, ενώ το διαδραστικό βίντεο που αναφέρεται παρακάτω θα χρησιμοποιηθεί για την ενδιάμεση αξιολόγηση. Το σενάριο θα ενισχυθεί με ψηφιακές δημιουργίες που θα γίνουν στις ώρες των μαθημάτων. Στο στάδιο της τελική αξιολόγησης, εκτός από το ψηφιακό βιβλίο (7<sup>η</sup> ώρα διδακτικού σεναρίου), θα δημιουργηθεί ένα video με το εργαλείο [Lumen5 - Δημιουργός βίντεο | Δημιουργήστε βίντεο online μέσα σε λίγα λεπτά](#) από τους μαθητές. Επιπλέον μπορεί να δημιουργηθεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με την εφαρμογή genially. Τότε βέβαια θα απαιτηθεί περισσότερος χρόνος και συνεργασία με τον/την εκπ/κό πληροφορικής. Το διδακτικό σενάριο μπορεί να πλαισιωθεί με μια επίσκεψη στην περιοχή και να συμπληρωθεί με μια παρουσίαση από το τμήμα αρχαιολογίας που διεξάγει την ανασκαφή.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

1<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Η αφόρμηση γίνεται με την προτροπή: «Πείτε τρεις λέξεις που σας έρχονται στο νου όταν ακούτε τη λέξη **Τούμπα**». Οι λέξεις καταγράφονται στην εφαρμογή <https://worditout.com/> και δημιουργείται μία εικόνα που την εξάγουμε και την εκτυπώνουμε. Την αναρτούμε σε σημείο της τάξης που θα αποθέσουμε το παραγόμενο υλικό του σεναρίου και θα χρησιμοποιηθεί στο τέλος της παρέμβασης (συγκριτικά) για αξιολόγηση του σεναρίου. Στη συνέχεια δίνεται σε κάθε ομάδα ένα tablet όπου υπάρχει σε αρχείο word το Φ.Ε.(1) με το οποίο διερευνάται η προέλευση της ονομασίας της περιοχής (βλέπε παράρτημα 3.1). Το Φ.Ε.(1) δίνεται και έντυπο. Τέλος εντοπίζουμε την Τούμπα σήμερα μέσα στον αστικό ιστό με τη βοήθεια του google earth.



- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Για τη διδασκαλία του αντικειμένου με καθοδηγούμενη μάθηση θα χρησιμοποιηθεί βασικά το pdf Προϊστορική Τούμπα Οδηγός Για Παιδιά στο εξής: [pdf Π.Τ.Ο.Γ.Π http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI\\_TOUMPAS\\_ODIGOS\\_GIA\\_PAIDIA.pdf](http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI_TOUMPAS_ODIGOS_GIA_PAIDIA.pdf) μια συνεργασία της ανασκαφής Τούμπας του ΑΠΘ και του Δ' Δημοτικού διαμερίσματος του Δήμου Θεσσαλονίκης,. Επίσης θα μελετηθεί το υλικό, φωτογραφίες και βίντεο από την ιστοσελίδα της ανασκαφής και τα φύλλα εργασίας που παρατίθενται παρακάτω. Αναλυτικά:

2<sup>η</sup> διδακτική ώρα.

Προβάλλουμε στην τάξη power point (βλ. 1.11 εκπ/κό υλικό: 3). «Η Τούμπα μέσα από εικόνες» με εικόνες της παλιάς Θεσσαλονίκης και καλούμε τους/τις μαθητές/τριες να εντοπίσουν την **τούμπα** σε κάθε μία από αυτές. Συζητάμε για τις αλλαγές που παρατηρούν στην πόλη με την πάροδο του χρόνου. Έπειτα τους παρουσιάζουμε 6 μακέτες (υλικό του σχολείου που δημιουργήθηκε σε προηγούμενο Εργ.Δεξ.) που απεικονίζουν τη χρονολογική εξέλιξη της Τούμπας.. Συζητάμε για τις διαφορές που εντοπίζουν, διατυπώνουν υποθέσεις σχετικά με το πού οφείλονται. Στη συνέχεια καλούνται να συμπληρώσουν το Φύλλο Εργασίας 2.(Το φύλλο εργασίας μπορεί να γίνει και διαδραστικό με την οδηγία να κοπούν οι εικόνες και να κολληθούν στην κατάλληλη θέση της ιστορικής γραμμής που θα κατασκευαστεί από κάθε ομάδα) Προβάλλουμε στον προτζέκτορα τη σωστή χρονολογική σειρά των μακετών (βλ. 3.1:Εικ.1 Η εξέλιξη της «Τούμπας») . Οι ομάδες ελέγχουν την εργασία τους και τοποθετούν τις μακέτες στην κατάλληλη χρονολογική τους θέση. Φωτογραφίζεται το αποτέλεσμα και αναρτάται μαζί με το προηγούμενο υλικό.

3<sup>η</sup> διδακτική ώρα.

Κάθε ομάδα ξεχωριστά συνδέεται στην διεύθυνση

[https://earth.google.com/web/@40.61598285,22.97281532,51.23013207a,714.03364778d,90y,-](https://earth.google.com/web/@40.61598285,22.97281532,51.23013207a,714.03364778d,90y,-0.00000002h,20.64669441t,0r)

[0.00000002h,20.64669441t,0r](https://earth.google.com/web/@40.61598285,22.97281532,51.23013207a,714.03364778d,90y,-0.00000002h,20.64669441t,0r) και αναζητά την **τούμπα**. Την παρατηρούν από ψηλά και εκφράζουν

υποθέσεις σχετικά με τις λαμαρίνες που υπάρχουν σε κάποια σημεία. Γίνεται αναφορά στην

πανεπιστημιακή ανασκαφή και καταγράφονται με την μορφή σύννεφου (<https://worditout.com/>) οι

λέξεις που απαντούν στο ερώτημα: «Τι είδους ευρήματα μπορεί να έχουν έρθει στο φως από την

ανασκαφή; Αναφέρετε τουλάχιστον τρία.». Το 2ο παραγόμενο worditout εκτυπώνεται και αναρτάται

και αυτό. Στη συνέχεια εντοπίζουν τις οδούς που περικλείουν το λόφο .Επιλέγουν μια διαδρομή από

το σχολείο μας επισημαίνοντας τις οδούς που προτείνουν να ακολουθήσουμε. Συγκρίνουμε τις 4

διαδρομές και επιλέγουμε την πιο σύντομη την οποία θα ακολουθήσουμε όταν κάνουμε την



επίσκεψή μας στην περιοχή. Εκτυπώνονται τα παραγόμενα και αναρτώνται.

4<sup>η</sup> διδακτική ώρα. Με σκοπό να γίνει μια ενδιάμεση αξιολόγηση και σύνδεση με το έργο της πανεπιστημιακής ανασκαφής στην περιοχή, προβάλλεται το διαδραστικό video [https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1350904](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1350904). Στη συνέχεια σχολιάζουμε όσα είδαμε στο βίντεο σχετικά με την ανασκαφή και τα στοιχεία που φέρνει στο φως. Προβάλλουμε το 2<sup>ο</sup> σύννεφο λέξεων με πιθανά ευρήματα της περιοχής. Υπογραμμίζουμε ποια από αυτά έχουν αναφερθεί στο βίντεο. Αν έχει αναφερθεί η λέξη **σπίτια**, την εντοπίζουμε και ανακοινώνουμε στα παιδιά ότι με αυτά θα ασχοληθούμε στην επόμενη ώρα. Μοιράζουμε τις σελίδες 3 και 4 του [pdf Π.Τ.Ο.Γ.Π.](#) και λέμε στους/στις μαθητές/τριες να τις μελετήσουν και να επισημάνουν τις πληροφορίες που δίνονται σχετικά με την κατασκευή των σπιτιών. Στη συνέχεια μοιράζεται το Φ.Ε (3), συμπληρώνεται ομαδικά και παρουσιάζεται στην ολομέλεια.

5<sup>η</sup> και 6<sup>η</sup> διδακτική ώρα. Ανακοινώνουμε στους μαθητές/τριες ότι στο σημερινό μάθημα θα ασχοληθούμε με άλλα ευρήματα που μας δίνουν πληροφορίες σχετικά με την καθημερινή ζωή των κατοίκων της Τούμπας. Σε κάθε ομάδα παιδιών δίνεται το Φ.Ε(4) και ζητείται να το συμπληρώσουν. Στη συνέχεια παρουσιάζεται στην ολομέλεια. Παράλληλα προβάλλεται το power point «Αντικείμενα παλιά και σημερινά» (βλ. 1.11 Εκπαιδευτικό Υλικό). Γίνεται συζήτηση, ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη συνέχεια αλλά και τη σημασία της διατήρησης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Τέλος μοιράζονται οι σελίδες 6-7-8 του [pdf Π.Τ.Ο.Γ.Π.](#) και δίνεται η οδηγία στους/στις μαθητές/τριες, χρησιμοποιώντας το εργαλείο T.N. copilot να δημιουργήσουν εικόνες με σκηνές από την καθημερινή ζωή των ανθρώπων της εποχής. Εξηγούμε στους μαθητές ότι οι οδηγίες (prompt) που δίνονται στο εργαλείο πρέπει να είναι λεπτομερείς, σαφείς και να περιγράφουν όσο το δυνατό καλύτερα τις συνθήκες που επικρατούσαν στη συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Οι μαθητές δουλεύουν και πάλι ομαδικά. Η εργασία αυτή αποτελεί εργασία αξιολόγησης καθώς οι μαθητές/τριες καλούνται αξιοποιώντας τις μέχρι τώρα γνώσεις τους αλλά και τη φαντασία τους να δώσουν τις κατάλληλες εντολές για τη δημιουργία συναφών εικόνων. Οι εντολές (prompt) όπως και τα παραγόμενα αποθηκεύονται για να χρησιμοποιηθούν σε επόμενο μάθημα.

7<sup>η</sup> διδακτική ώρα.: Παρουσιάζονται οι εικόνες που δημιούργησαν οι μαθητές/τριες, εξετάζονται ως προς την πιστότητα αναπαράστασης των συνθηκών της χρονικής περιόδου και σχολιάζονται. Στη συνέχεια δίνεται η οδηγία: ανά ομάδες να επιλέξουν ένα εύρημα της ανασκαφής και να χρησιμοποιήσουν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (copilot) για να δημιουργήσουν διαλόγους με τα



αντικείμενα (Φύλλο Εργασίας 5). Τις απαντήσεις του copilot θα τις επεξεργαστούν κριτικά, κάνοντας τροποποιήσεις. Στις ιστορίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιήσουν και εικόνες που κατασκευάζει το ίδιο εργαλείο T.N . Η εργασία μπορεί να γίνει σε συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό πληροφορικής. Τέλος με το εργαλείο <https://app.bookcreator.com/> δημιουργούμε ένα ψηφιακό βιβλίο με όλες τις ιστορίες το οποίο διαμοιράζεται ηλεκτρονικά στα παιδιά αλλά και αναρτάται στο blog του σχολείου ως παραγόμενο αποτέλεσμα του εργαστηρίου.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

8<sup>η</sup> και 9<sup>η</sup> διδακτική ώρα: Αξιολόγηση: Το δώρο αυτό μάθημα θα πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου και οι μαθητές θα είναι ανά δύο σε κάθε υπολογιστή. Οι μαθητές/τριες (ολομέλεια) καλούνται εκ νέου να απαντήσουν, στην αρχική προτροπή: «Πείτε τρεις λέξεις που σας έρχονται στο νου, όταν ακούτε τη λέξη **Τούμπα**». Το παραγόμενο σύννεφο λέξεων παρουσιάζεται με τον προτζέκτορα στην ολομέλεια και συγκρίνεται με το αρχικό. Συζητούμε για το πώς οδηγηθήκαμε στη διαμόρφωση της νέας γνώσης. Αναφέρουμε τις εντυπώσεις μας. Στη συνέχεια παρουσιάζεται στα παιδιά το εργαλείο <https://creator.nightcafe.studio/> και δίνεται η εργασία: χρησιμοποιώντας τις ίδιες οδηγίες (prompts που δόθηκαν στο copilot) ή νέες, να δημιουργήσουν εικόνες σχετικές με τον οικισμό, τα σπίτια, το περιμετρικό τείχος, σκηνές από τις καθημερινές τους ασχολίες. Οι εικόνες εξάγονται και αποθηκεύονται. Τέλος για την αξιολόγηση των μαθητών αλλά και τη διάχυση της νέας γνώσης, οι μαθητές ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν παρουσιάσεις με ένα εργαλείο T.N το: [Lumen5 - Δημιουργός βίντεο | Δημιουργήστε βίντεο online μέσα σε λίγα λεπτά](#). Το σενάριο που θα εισάγουμε στο εργαλείο, μπορεί να δημιουργηθεί από τον/την εκπαιδευτικό ή από κάθε ομάδα (ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο), βασισμένο στο pdf Π.Τ.Ο.Γ.Π και θα εισαχθούν εικόνες που δημιουργήθηκαν με T.N και από τα δύο εργαλεία. Οι μαθητές θα επιλέξουν αυτές που η κάθε δυάδα επιθυμεί, ώστε να δημιουργήσει τη δική της παρουσίαση σχετικά με την «Τούμπα μας». Η εργασία μπορεί να συνεχιστεί και να ολοκληρωθεί σε επόμενη διδακτική ώρα.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας



Η ΤΟΥΜΠΑ ΜΑΣ Φύλλο εργασίας 1

Η περιοχή που μένουμε έχει ένα όνομα. Ποιο είναι αυτό; .....

Συνδεθείτε στην ιστοσελίδα «Πύλη για τη ελληνική γλώσσα» κάνοντας κλικ στον παρακάτω σύνδεσμο. [Λεξικό της κοινής νεοελληνικής \(greek-language.gr\)](http://lexiko.tic.koiinis.veoellinikis(greek-language.gr)) . Στο κενό που θα εμφανιστεί πληκτρολογήστε τη λέξη τούμπα.

Στη συνέχεια γράψτε τις τρεις ερμηνείες που εμφανίζονται για τη λέξη αυτή:

- 1.....  
.....
- 2.....  
.....  
.....
- 3.....  
.....

Ποια από τις ερμηνείες της λέξης «τούμπα» που βρήκατε στο λεξικό πιστεύετε ότι «ευθύνεται» για το όνομα της περιοχή μας;

.....  
.....

Στις παρακάτω εικόνες της παλιάς Θεσσαλονίκης μπορείτε να εντοπίσετε την «τούμπα»; Κυκλώνουμε και χρωματίζουμε.



Εντοπίζουμε την «τούμπα» σήμερα με την εφαρμογή google earth κάνοντας κλικ στον παρακάτω σύνδεσμο



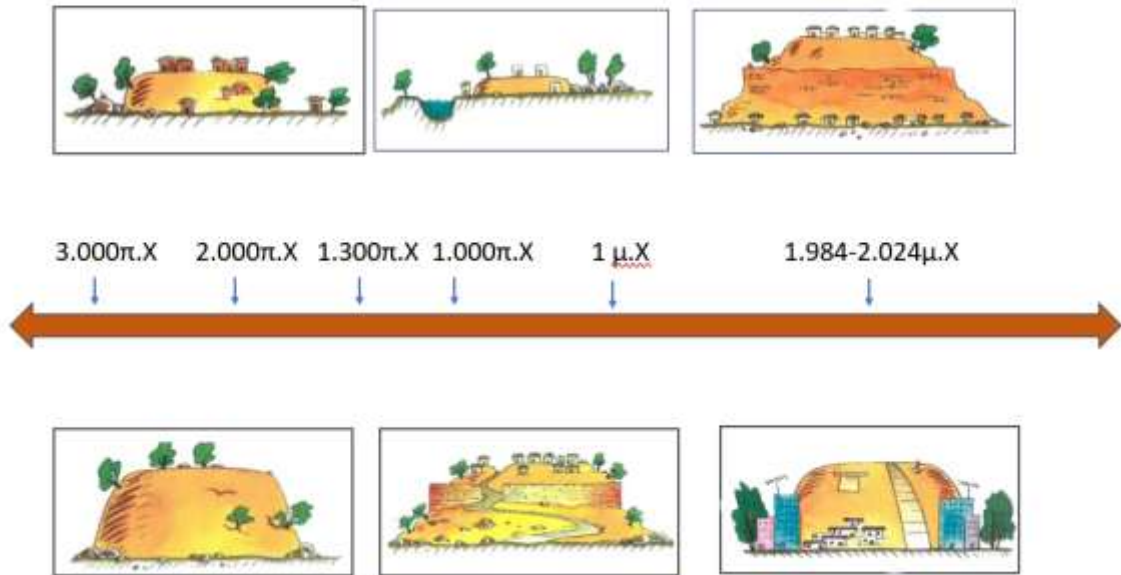


<https://earth.google.com/web/@40.61598285,22.97281532,51.23013207a,714.03364778d,90y,-0.00000002h,20.64669441t,0r>

Πηγή φωτογραφιών [The Road To Salonica \(6min scenes excerpts\)\(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=The Road To Salonica)

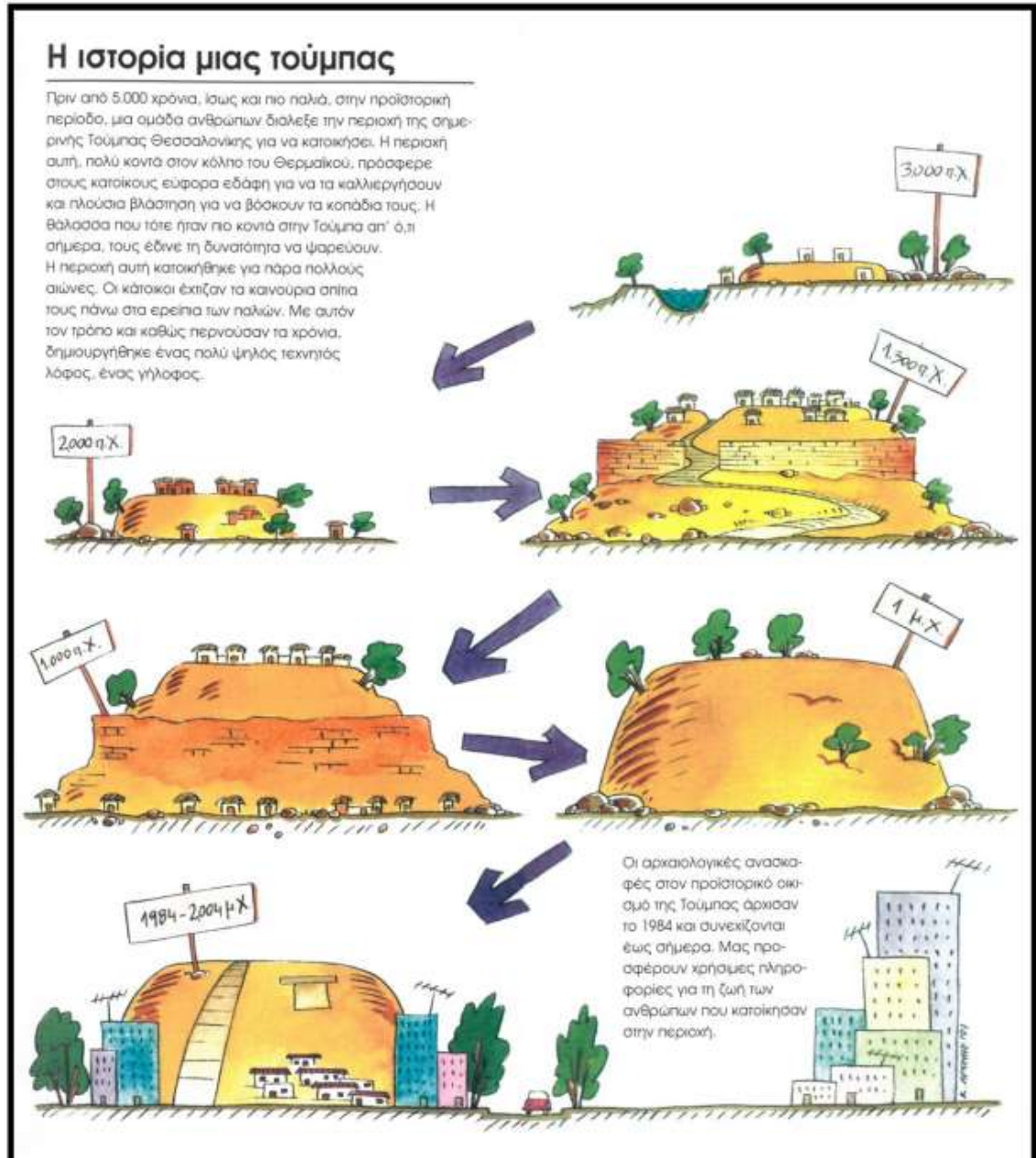
«Η Τούμπα μας» Φύλλο Εργασίας 2

Παρατηρήστε προσεκτικά τις διαφορετικές εικόνες του γήλοφου «Τούμπα». Συζητήστε για τις αλλαγές που διακρίνετε και κάντε υποθέσεις σχετικά με την εξέλιξή του. Στη συνέχεια επιδείξτε (με βέλη) την αντίστοιχη θέση τους στην ιστοριογραμμή.



Πηγή φωτογραφιών [http://images/texts/ANASKAFI\\_TOUMPAS\\_ODIGOS\\_GIA\\_PAIDIA.pdf](http://images/texts/ANASKAFI_TOUMPAS_ODIGOS_GIA_PAIDIA.pdf)

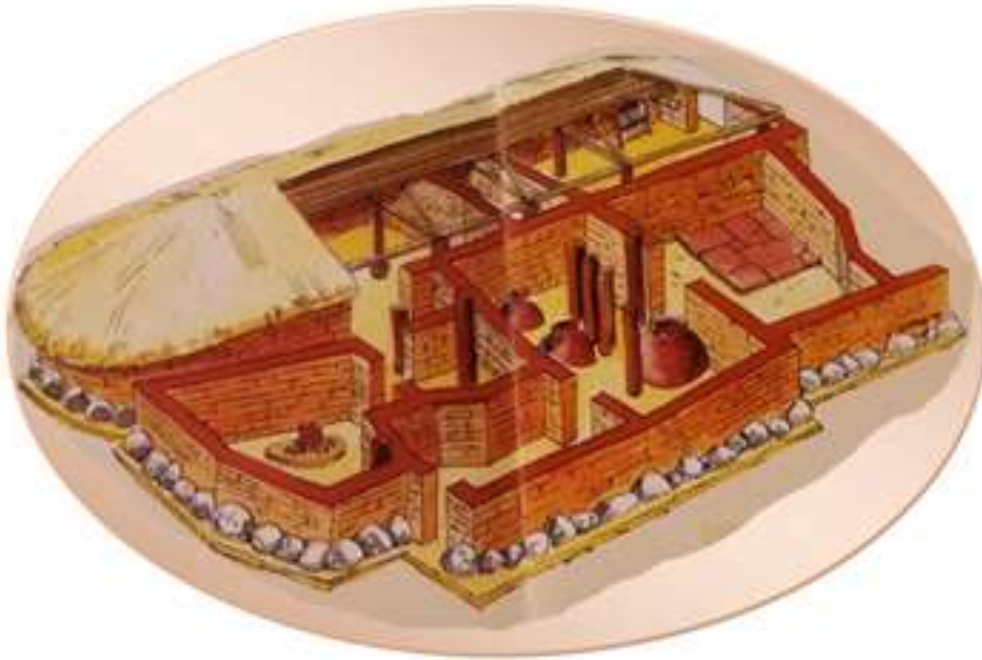
<http://toumba.web.auth.gr/>



Εικ. 1. Η εξέλιξη της «Τούμπας»



Η ΤΟΥΜΠΙΑ ΜΑΣ Φύλλο Εργασίας 3



1. Τι νομίζεις ότι είναι αυτό που βλέπεις στη φωτογραφία;

---

---

2. Από τι υλικά κατασκευάστηκε;

---

---

---

3. Πόσα δωμάτια διακρίνονται;

---

---

---

4. Τι εργασίες νομίζετε ότι γινόντουσαν στο καθένα από αυτά;

---

---

---

---

---

Φωτογραφία από το έντυπο: Η ΠΡΟΙΣΤΟΡΙΚΗ ΤΟΥΜΠΙΑ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ 2<sup>η</sup> έκδοση, Θεσσαλονίκη 2004. ISBN960-86095-0-X.

## «Η Τούμπα μας» Φύλλο Εργασίας (4)

Παρατηρήστε προσεκτικά τις παρακάτω εικόνες που αποτελούν ευρήματα αντικειμένων από την ανασκαφή του ΑΠΘ στο λόφο της Τούμπας και συμπληρώστε τα παρακάτω



- Τι φαντάζεστε να είναι τα αντικείμενα της εικόνας; .....
- Από τι υλικό κατασκευάστηκαν; .....

- Ποια πιστεύετε ότι ήταν η χρήση τους; .....
- Υπάρχουν σήμερα παρόμοια αντικείμενα και πού χρησιμοποιούνται; .....



- Τι φαντάζεστε να είναι το αντικείμενο της εικόνας; .....
- Από τι υλικό κατασκευάστηκε; .....
- Ποια πιστεύετε ότι ήταν η χρήση του; .....

- Υπάρχουν σήμερα παρόμοια αντικείμενα και πού χρησιμοποιούνται; .....



- Τι μπορεί να είναι το αντικείμενο της εικόνας; .....
- Από τι υλικό κατασκευάστηκε; .....
- Ποια πιστεύετε ότι ήταν η χρήση του; .....

- Υπάρχουν σήμερα παρόμοια αντικείμενα και πού χρησιμοποιούνται; .....





### Σύγκριση αντικειμένων του χθες και του σήμερα!



Όνομασία αντικειμένου :

Όνομασία αντικειμένου:

Υλικό κατασκευής:

Υλικό κατασκευής:

Χρήση:

Χρήση:

Ομοιότητες των δύο αντικειμένων:

Διαφορές των δύο αντικειμένων:



Όνομασία αντικειμένου:

Όνομασία αντικειμένου:

Υλικό κατασκευής:

Υλικό κατασκευής:

Χρήση:

Χρήση:

Ομοιότητες των δύο αντικειμένων:

Διαφορές των δύο αντικειμένων:

Πηγή φωτογραφιών: <https://www.temu.com/>, <https://www.jamjar.gr/> και [http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI\\_TOUMPAS\\_ODIGOS\\_GIA\\_PAIDIA.pdf](http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI_TOUMPAS_ODIGOS_GIA_PAIDIA.pdf)



## Η ΤΟΥΜΠΑ ΜΑΣ Φύλλο Εργασίας 5

Συνδεθείτε με το εργαλείο coriolot και δώστε του τον ρόλο ενός ευρήματος της ανασκαφής από αυτά που γνωρίσαμε. Προσδιορίστε με ακρίβεια την εποχή που δημιουργήθηκε και δώστε του όσες πληροφορίες πιστεύετε ότι θα βοηθούσαν, ώστε να πάρετε τις καταλληλότερες απαντήσεις. Συμπληρώστε τις ερωτήσεις σας καθώς και τις απαντήσεις του εργαλείου Τεχνητής Νοημοσύνης παρακάτω. Μπορείτε να επεξεργαστείτε τις απαντήσεις του εργαλείου κριτικά και να διαγράψετε ή να προσθέσετε τις δικές σας ιδέες ή να τροποποιήσετε την ερώτησή σας για να πάρετε κάποια άλλη απάντηση που σας ικανοποιεί.

Ερώτηση: .....

Απάντηση: .....

Ερώτηση: .....

Απάντηση: .....

Ερώτηση: .....

Απάντηση: .....

### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

<http://toumba.web.auth.gr>

[http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI\\_TOUMPAS\\_ODIGOS\\_GIA\\_PAIDIA.pdf](http://toumba.web.auth.gr/-/images/texts/ANASKAFI_TOUMPAS_ODIGOS_GIA_PAIDIA.pdf)

<https://www.youtube.com/watch?v=cWwNHp5ucno> ανακτήθηκε στις 20/4/2024

<https://edivea.net/> υλικό 9μηνου σεμιναρίου «Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση, Παιδαγωγική Διάσταση: Από την Θεωρία στην Πράξη»

εικόνες από : <https://www.jamjar.gr/> , <https://www.temu.com/>



## 28<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ζωντανεύοντας τα αγαπημένα μας βιβλία με εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης.

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Τζενάκη Χρύσα

Ειδικότητα: Πληροφορικός ΠΕ86

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο: Πληροφορική και Τ.Π.Ε.

Μπορεί να γίνει και Διαθεματική Προσέγγιση με: Εργαστήρια δεξιοτήτων, Πληροφορική και Τ.Π.Ε., Γλώσσα, Αγγλικά.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου:

Δημιουργώ με παρουσιάσεις – Δημιουργώ πολυμεσικό τεχνούργημα.

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό: X

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:





Άλλο:

**1.5 Τάξη:** Ε' δημοτικού

**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 8 ώρες

**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** Τεχνητή Νοημοσύνη (Τ.Ν.)

**1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Να γνωρίσουν οι μαθητές διάφορες εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης, να εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες τους, να κατανοήσουν τις αρχές που πρέπει να διέπουν την τεχνητή νοημοσύνη, να αναπτύξουν περαιτέρω την κριτική τους σκέψη και τη δημιουργικότητά τους, να συνειδητοποιήσουν τις προκλήσεις και τους κινδύνους, καθώς και να συμβάλλουν στη δεοντολογικά ορθή εκπαίδευσή των τεχνολογιών Τ.Ν..

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Οι μαθησιακοί στόχοι μετά την εφαρμογή του σεναρίου ανά γνωστική περιοχή και επίπεδο παρουσιάζονται ως ακολούθως:

- Επίπεδο Γνώσεων

Να κατανοούν πως να χειρίζονται διαλογικά περιβάλλοντα τεχνητής νοημοσύνης.

Να κατανοούν πως να χειρίζονται εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης για δημιουργία εικόνας από κείμενο, καθώς και τις βασικές λειτουργίες τους.

Να γνωρίζουν τι είναι η προτροπή κειμένου (prompt) στις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης.

Να κατανοούν πως να χειρίζονται εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης για δημιουργία ηχητικών αποσπασμάτων από διάφορα είδη μουσικής που διαθέτουν αυτές οι εφαρμογές, καθώς και τις βασικά εργαλεία τους.

Να κατανοούν πως να χειρίζονται εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης για δημιουργία βίντεο από κείμενο, καθώς και τις βασικές λειτουργίες τους.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά για να επιλέγουν την κατάλληλη διατύπωση στα διαλογικά περιβάλλοντα τεχνητής νοημοσύνης.

Να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά και να επιλέγουν κατάλληλες προτροπές κειμένου για τις εικόνες που θέλουν να δημιουργήσουν από κείμενο.



Να ορίζουν κατάλληλα τις διαθέσιμες παραμέτρους στις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης για να λαμβάνουν τα αποτελέσματα που θέλουν.

Να επιλέγουν τα κατάλληλες προτροπές κειμένου για την αναζήτηση πολυμεσικού υλικού (π.χ. εικόνες, ήχο, βίντεο).

- Επίπεδο Στάσεων

Να αποκτήσουν διάθεση διερεύνησης και πειραματισμού επάνω σε αυτές τις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης.

Να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων που τους αναθέτονται.

Να κατανοούν τις αρχές που πρέπει να διέπουν την τεχνητή νοημοσύνη και να ξεκινήσουν την ένταξή της στη ζωή τους, ώστε να προετοιμαστούν για το μέλλον.

Να παραμείνουν πιστοί στις αρχές της ευγένειας, της ειλικρίνειας, της δημοκρατίας και να είναι καλοπροαίρετοι στις συνομιλίες τους με τα διαλογικά περιβάλλοντα τεχνητής νοημοσύνης.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Πληροφορική και Τ.Π.Ε.:

#### 4. Ψηφιακός Γραμματισμός

##### 4.1 Χρήση εφαρμογών, μέσων και υπηρεσιών

##### 4.2 Μαθησιακή Τεχνολογία και Τεχνολογικά Βελτιωμένη Εκπαίδευση

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/ Ανακαλυπτική Μάθηση X

Καθοδηγούμενη Μάθηση X

Βιωματική Μάθηση X

Συνεργατική Μάθηση X

Άλλο:

### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές – Λογισμικά:

- chat GPT ( <https://chatgpt.com> )



- bing image creator ( <https://www.bing.com/images/create> )
  - aiva ( <https://www.aiva.ai/> )
  - lumen5 ( <https://lumen5.com/> )
  - επεξεργαστής κειμένου (word)
  - εφαρμογή μετάφρασης από ελληνικά σε αγγλικά (google translate)
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:  
Ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής ανά δύο ή τρεις μαθητές με σύνδεση στο Διαδίκτυο, ακουστικά σε κάθε υπολογιστή και ένας βιντεοπροβολέας (projector) ή/και διαδραστικός πίνακας.
  - Εκπαιδευτικό Υλικό: Φύλλα εργασίας από τον εκπαιδευτικό.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι μαθητές θα επιλέξουν με τη βοήθεια του διαλογικού περιβάλλοντος Τεχνητής Νοημοσύνης **chat GPT** ένα βιβλίο με βάση την ηλικία τους και τα ενδιαφέροντά τους και στη συνέχεια θα το «ζωντανέψουν» χρησιμοποιώντας πολυμεσικές εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης (Εικόνα, Ήχος, Βίντεο). Αρχικά, θα δημιουργήσουν τους βασικούς χαρακτήρες του βιβλίου τους, καθώς και τα σκηνικά στα οποία διαδραματίζεται η ιστορία, δίνοντας και δοκιμάζοντας διάφορες προτροπές κειμένου (prompts) στην εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης που δημιουργεί εικόνα από κείμενο **Bing Image Creator**. Στη συνέχεια, θα δημιουργήσουν ηχητικά αποσπάσματα από κάποιο είδος μουσικής που προσφέρει η εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **Aiva**, τα οποία θα ταιριάζουν στους ήρωες και στα σκηνικά τους. Τέλος, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **Lumen5** θα δημιουργήσουν ένα μικρής διάρκειας βίντεο που θα περιέχει κείμενο, εικόνες και ηχητικά αποσπάσματα που δημιούργησαν οι μαθητές και στο οποίο θα γίνεται αναφορά στους τίτλους και στους συγγραφείς των βιβλίων που αρχικά επιλέξαν, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στα πνευματικά δικαιώματα. Αυτό το βίντεο θα είναι το τελικό παραδοτέο ως πολυμεσικό τεχνούργημα.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)



- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Γίνεται συζήτηση με τους μαθητές κάνοντας χρήση της μεθόδου ‘καταιγισμός ιδεών’ και της μαιευτικής. Ο εκπαιδευτικός ρωτάει τους μαθητές με ποιο τρόπο θα έβρισκαν βιβλία για την ηλικία τους και τα ενδιαφέροντα τους και προσπαθεί να εκμαιεύσει και στη συνέχεια να εξηγήσει τη διαφορά μεταξύ μηχανών αναζήτησης (όπου η αναζήτηση πληροφοριών γίνεται με βάση λέξεις-κλειδιά) και διαλογικών περιβαλλόντων τεχνητής νοημοσύνης ή αλλιώς κειμενοκεντρικές εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης (όπου η αναζήτηση διεξάγεται με συζήτηση σε φυσική γλώσσα).

Δεδομένου ότι οι μαθητές θα έρθουν σε πρώτη επαφή με τις πολυμεσικές εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης (Ήχος, Εικόνα, Βίντεο) θεωρούμε ότι δε διαθέτουν πρότερες σχολικές γνώσεις.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

**1<sup>η</sup> παρέμβαση: Πειραματισμός στο διαλογικό περιβάλλον τεχνητής νοημοσύνης chat GPT**

Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

Η πρώτη επαφή των μαθητών με το διαλογικό περιβάλλον τεχνητής νοημοσύνης **chat GPT** γίνεται ομαδικά με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα. Ζητείται από τους μαθητές να ξεκινήσουν το διάλογο με τη δωρεάν έκδοση του **chat GPT** για να τους προτείνει βιβλία. Δίνεται έμφαση από τον εκπαιδευτικό στη σημασία της σωστής διατύπωσης της ερώτησης. Αρχικά, η ερώτηση είναι πολύ απλά διατυπωμένη και εν συνεχεία ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν περισσότερες λεπτομέρειες, καθώς και να διατυπώνουν τα ερωτήματά τους με την απαιτούμενη ευγένεια. Σταδιακά οι μαθητές διατυπώνουν πιο στοχευμένες ερωτήσεις και συνεχίζουν τη συζήτηση για πιο εξειδικευμένες πληροφορίες. Στη συνέχεια, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των δύο-τριών μαθητών και πειραματίζονται σε ιδιωτικό διάλογο η κάθε ομάδα με το διαλογικό αυτό περιβάλλον.

Στη συνέχεια, ζητείται από τους μαθητές, αφού επιλέξουν ένα βιβλίο, να το διαβάσουν και να δημιουργήσουν ένα κείμενο σε επεξεργαστή κειμένου (ανάθεση στο σπίτι). Το κείμενο αρχικά θα σκιαγραφεί τους χαρακτήρες και τα σκηνικά, στους οποίους και στα οποία θα βασιστούν για την δημιουργία των εικόνων. Σε δεύτερη φάση, το κείμενο θα περιλαμβάνει μια περίληψη των σημαντικών σκηνών (κάθε παράγραφος θα αποτελεί μια σκηνή) στις οποίες θα βασιστούν για τη δημιουργία του βίντεο. Αυτό το κείμενο θα χρησιμοποιήσουν τις επόμενες διδακτικές ώρες στην τάξη. Παρακινούνται να χρησιμοποιήσουν και να πειραματιστούν ξανά με το διαλογικό περιβάλλον τεχνητής νοημοσύνης **chat GPT**, ώστε να ολοκληρώσουν την σύνταξη της περίληψης του βιβλίου



τους, τους βασικούς χαρακτήρες και τα σκηνικά.

## **2<sup>η</sup> παρέμβαση: Δημιουργία εικόνων με την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Bing Image Creator**

Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

Δίνεται στους μαθητές το φύλλο εργασίας 1. Οι μαθητές θα δημιουργήσουν τους βασικούς χαρακτήρες του βιβλίου τους, καθώς και τα σκηνικά στα οποία διαδραματίζεται η ιστορία, δίνοντας και δοκιμάζοντας διάφορες προτροπές κειμένου (prompts) στην εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης που δημιουργεί εικόνα από κείμενο **Bing Image Creator**. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας το βιντεοπροβολέα προβάλλει τα βήματα του φυλλαδίου επικουρικά στους μαθητές. Οι μαθητές σταδιακά συγκεντρώνουν εικόνες που θα χρειαστούν για το τελικό βίντεο.

## **3<sup>η</sup> παρέμβαση: Δημιουργία ηχητικών αποσπασμάτων με την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Aiva**

Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

Δίνεται στους μαθητές το φύλλο εργασίας 2. Οι μαθητές με τη βοήθεια της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης **Aiva** θα δημιουργήσουν ηχητικά αποσπάσματα που θα συνοδεύουν τις εικόνες τους στο τελικό βίντεο.

## **4<sup>η</sup> παρέμβαση: Δημιουργία βίντεο με την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Lumen5.**

Εκτιμώμενη διάρκεια: 5 διδακτικές ώρες

**1<sup>η</sup> διδακτική ώρα:** Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **Lumen5**. Στη συνέχεια, δίνεται στους μαθητές το φύλλο εργασίας 3. Οι μαθητές με τη βοήθεια της εφαρμογής μεταφορτώνουν το κείμενο τους στην εφαρμογή **Lumen5** και δημιουργούν το αρχικό τους βίντεο.

**2<sup>η</sup> διδακτική ώρα:** Δίνεται στους μαθητές το φύλλο εργασίας 4. Οι μαθητές με τη βοήθεια της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης **Lumen5** μεταφορτώνουν τις εικόνες και τα ηχητικά αποσπάσματα που δημιούργησαν σε προηγούμενες παρεμβάσεις και αναζητούν εικόνες για τις υπόλοιπες σκηνές - διαφάνειες του βίντεο τους.

**3<sup>η</sup> και 4<sup>η</sup> διδακτική ώρα:** Εδώ γίνεται παρουσίαση της εφαρμογής **lumen5** από τον εκπαιδευτικό, εστιάζοντας στην επεξεργασία σκηνών-διαφανειών. Στη συνέχεια, δίνεται στους μαθητές το φύλλο εργασίας 5 και ξεκινούν την επεξεργασία των σκηνών του βίντεο τους.



**5<sup>η</sup> διδακτική ώρα:** Οι μαθητές παρουσιάζουν τα έργα τους στην τάξη. Πραγματοποιείται μια δημιουργική συζήτηση με τις εντυπώσεις και τα σχόλια τους αναφορικά με την πρώτη τους εμπειρία-ενασχόληση με τις συγκεκριμένες εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης και τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν. Επιπρόσθετα, επιτυγχάνεται έμμεσα η έκθεση των μαθητών στο περιεχόμενο των βιβλίων που επιλέξαν οι συμμαθητές τους.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Η αξιολόγηση των μαθητών βασίζεται στην αποτύπωση της εβδομαδιαίας εργασίας τους μέσα στο εργαστήριο πληροφορικής. Οι μαθητές χρησιμοποιούν ποικίλα εργαλεία Τ.Π.Ε. και δημιουργούν ολοκληρωμένα ψηφιακά έργα τα οποία αποθηκεύουν και διατηρούν σε ατομικό ηλεκτρονικό φάκελο ή στην πλατφόρμα της τάξης. Κάθε φορά που δίνεται φύλλο εργασίας στους μαθητές, ο εκπαιδευτικός περνάει και παρατηρεί τον κάθε μαθητή ως προς τη συμπεριφορά, τη συνεργασία και την απόδοσή και τον καθοδηγεί. Η τελική αξιολόγηση πραγματοποιείται από τον εκπαιδευτικό με τη μελέτη του τελικού παραδοτέου.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

**3.1 Φύλλα Εργασίας:** Ακολουθούν τα πέντε φύλλα εργασίας:

#### Φύλλο εργασίας 1

**Μαθαίνουμε να δημιουργούμε εικόνα από κείμενο με την εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης Bing Image Creator**

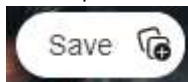
1. Ανοίγουμε το φυλλομετρητή μας και πληκτρολογούμε τη διεύθυνση:  
<https://www.bing.com/images/create>
2. Στο πλαίσιο περιγράφουμε με λόγια (στην αγγλική γλώσσα) την εικόνα που θέλουμε να μας δημιουργήσει η Τεχνητή Νοημοσύνη.

Σε περίπτωση που δυσκολευόμαστε με την αγγλική γλώσσα ανοίγουμε σε νέα καρτέλα του φυλλομετρητή μας το google translate για να μας μεταφράσει την περιγραφή μας και στη συνέχεια να την αντιγράψουμε και να την επικολλήσουμε στο πλαίσιο.





3. Πατάμε το φούξια κουμπί create.
4. Παρατηρούμε τις εικόνες που δημιουργήθηκαν από την εφαρμογή. Κατάφερε η εφαρμογή να δημιουργήσει έστω μια αντιπροσωπευτική εικόνα;
5. Αν όχι, τότε επαναδιατυπώνουμε την περιγραφή μας με περισσότερες λεπτομέρειες και πατάμε ξανά το φούξια κουμπί create.
6. Αν είμαστε ευχαριστημένοι, πατάμε πάνω δεξιά στην εικόνα που επιλέξαμε ώστε να εμφανιστεί η



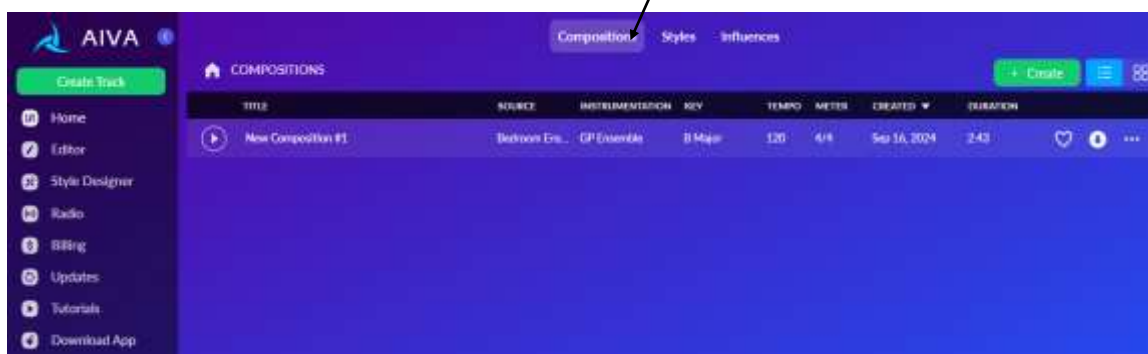
δυνατότητα αποθήκευσης

7. Η εικόνα αρχικά αποθηκεύεται στο collections. Από εκεί μπορούμε να την κατεβάσουμε (download) και να την αποθηκεύουμε στον ηλεκτρονικό μας φάκελο.

## Φύλλο εργασίας 2

### Μαθαίνουμε να δημιουργούμε μουσική με την εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης Aiva

1. Ανοίγουμε το φυλλομετρητή μας και πληκτρολογούμε τη διεύθυνση: <https://www.aiva.ai/>
2. Βεβαιωνόμαστε ότι είμαστε στη σελίδα compositions και πατάμε το πράσινο κουμπί create.



3. Ανοίγει το παρακάτω μενού και επιλέγουμε composition και στη συνέχεια from a style.

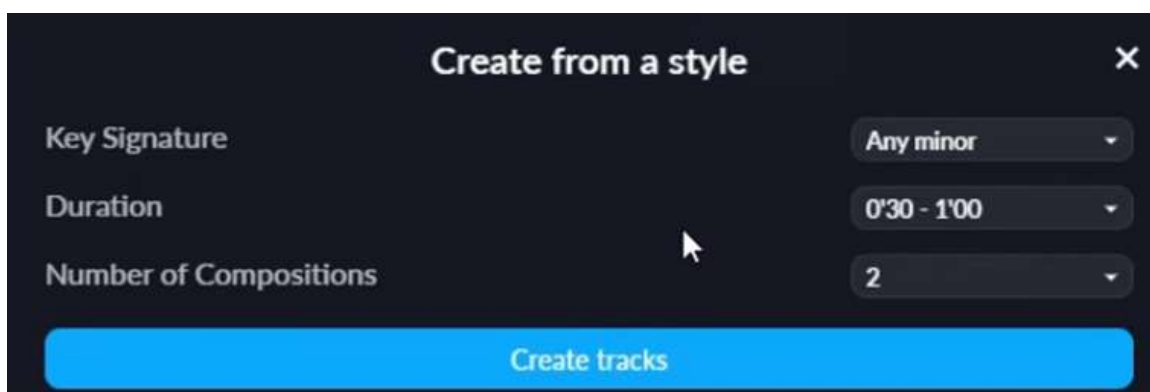




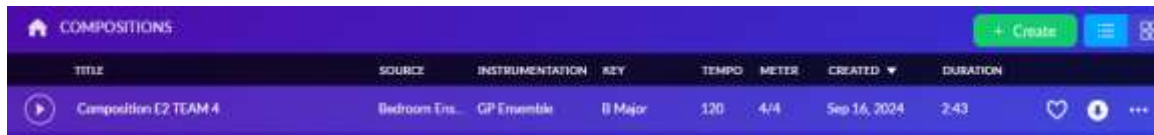
- Μπορούμε να πειραματιστούμε με τα δείγματα από διάφορα μουσικά είδη που μας προσφέρει η εφαρμογή πατώντας το play (το οποίο υπάρχει μπροστά από κάθε δείγμα) και να επιλέξουμε αυτό που ταιριάζει στην εργασία μας. Στη συνέχεια, πατάμε το κουμπί create.



- Από το παράθυρο που ανοίγει επιλέγουμε κλειδί (ματζόρε ή μινόρε), διάρκεια μέχρι δύο λεπτά και αριθμό συνθέσεων μέχρι δύο.



- Κατάφερε η εφαρμογή να δημιουργήσει ένα ηχητικό απόσπασμα που μας ταιριάζει;
- Αν όχι, επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία.
- Αν είμαστε ευχαριστημένοι, πατάμε δεξιά στο βελάκι ή στις τρεις τελείες, ώστε να το κατεβάσουμε (download) και να το αποθηκεύουμε στον ηλεκτρονικό μας φάκελο.



### Φύλλο εργασίας 3

## Μαθαίνουμε να δημιουργούμε βίντεο από γραπτό κείμενο με την εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης Lumen5

1. Ανοίγουμε το φυλλομετρητή μας και πληκτρολογούμε τη διεύθυνση: <https://lumen5.com>
2. Την πρώτη φορά που συνδεόμαστε ανοίγει η σελίδα με τα πρότυπα (templates). Περνάμε με το ποντίκι μας πάνω από το πρότυπο που επιθυμούμε να δούμε και εμφανίζεται η επιλογή

**Preview**

3. Επιλέγουμε το πρότυπο που θα χρησιμοποιήσουμε, κάνουμε κλικ στην αναλογία 16:9,

**Use this template**

έπειτα στο κουμπί

και μετά στο



**Text on media**

Convert a blog post, document, or idea to video

4. Όσον αφορά στο τρόπο που θα προσθέσουμε το περιεχόμενο μας στην εφαρμογή

**Upload a document**

επιλέγουμε

και μεταφορτώνουμε το κείμενο που

έχουμε ήδη προετοιμάσει.

5. Μετά επιλέγουμε **Skip and use all content as is** ώστε η εφαρμογή να κρατήσει το κείμενό μας έτσι όπως το έχουμε γράψει και μετά πατάμε

**Convert to video**

6. Περιμένουμε κάποια λεπτά για να δημιουργηθεί το βίντεο.




#### Φύλλο εργασίας 4

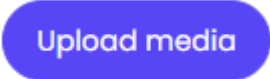
### Μαθαίνουμε να επεξεργαζόμαστε το βίντεο που δημιουργήσαμε με την εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης Lumen5

1. Ανοίγουμε το φυλλομετρητή μας και πληκτρολογούμε τη διεύθυνση: <https://lumen5.com>
2. Στη σελίδα που ανοίγει επιλέγουμε το βίντεο μας και πατώντας επάνω του ανοίγει η σελίδα της επεξεργασίας.
3. Εδώ θα ανεβάσουμε πρώτα τις φωτογραφίες που έχουμε ήδη αποθηκεύσει στον ηλεκτρονικό μας φάκελό και έπειτα το ηχητικό απόσπασμα.

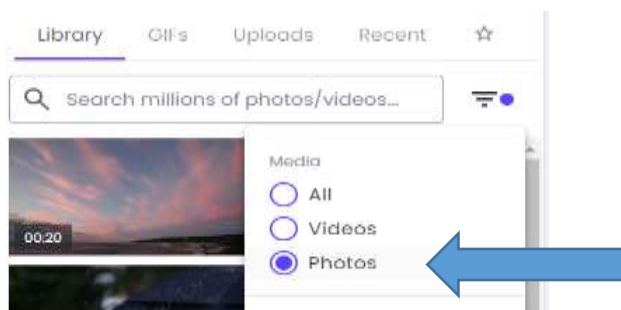
4. Από την αριστερή κορδέλα θα χρησιμοποιήσουμε το  και την επιλογή uploads



5. Στο σημείο αυτό θα δημιουργήσουμε φάκελο πατώντας στο  **New folder**, μέσα στον οποίο θα μεταφορτώσουμε τις δικές μας εικόνες και έπειτα θα πατήσουμε το κουμπί



6. Για τις υπόλοιπες διαφάνειες του βίντεο θα αναζητήσουμε από την εφαρμογή εικόνες πατώντας στο library και στα φίλτρα δεξιά photos.



7. Πατώντας με το ποντίκι σε μία διαφάνεια μπορούμε να αλλάξουμε την εικόνα της. Έτσι εισάγουμε σε κάθε διαφάνεια τις εικόνες της επιλογής μας.

8. Από την αριστερή κορδέλα θα χρησιμοποιήσουμε το  και την επιλογή uploads για

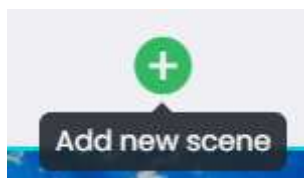
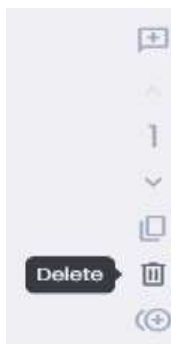


να μεταφορτώσουμε και το ηχητικό απόσπασμα.

## Φύλλο εργασίας 5

### Μαθαίνουμε να επεξεργαζόμαστε βίντεο με την εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης Lumen5

1. Ανοίγουμε το φυλλομετρητή μας και πληκτρολογούμε τη διεύθυνση: <https://lumen5.com>
2. Στη σελίδα που ανοίγει επιλέγουμε το βίντεο μας και πατώντας επάνω του ανοίγει η σελίδα της επεξεργασίας.
3. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να επεξεργαστούμε τις σκηνές-διαφάνειες που μας έχει ήδη χωρίσει η εφαρμογή, όπως να σβήσουμε μία σκηνή ή να προσθέσουμε μία σκηνή ή να ενώσουμε τα κείμενα δύο σκηνών σε μία ή να τις χωρίσουμε εμείς διαφορετικά.



4. Παρατηρούμε επάνω τη διάρκεια του βίντεο. Είναι πάνω από 2 λεπτά;

Για να μπορέσουμε αργότερα να δημοσιεύσουμε το βίντεο πρέπει να γίνει κάτω από δύο λεπτά. Έτσι, πηγαίνουμε με το ποντίκι δεξιά στην κάθε διαφάνεια ώστε να εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο και να ελαττώσουμε το χρόνο εμφάνισης κάθε σκηνής.



5. Στη συνέχεια, πατάμε με το ποντίκι επάνω στο κείμενο της κάθε διαφάνειας ώστε να εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο και να αλλάξουμε αν χρειάζεται τα χρώματα ή τη θέση του κειμένου.





6. Όταν επεξεργαστούμε όλες τις διαφάνειες-σκηές και έχουμε καταφέρει το χρόνο παρουσίασης κάτω από τα δύο λεπτά, πατάμε το preview και περιμένουμε ώστε η εφαρμογή να ετοιμάσει το βίντεο.



7. Αφού παρακολουθήσουμε το βίντεο μπορούμε να επιστρέψουμε στην επεξεργασία για πιθανόν αλλαγές.
8. Τέλος, πατάμε το publish και είτε κατεβάζουμε (download) το βίντεο στον ηλεκτρονικό μας φάκελο, είτε κάνουμε copy link και αντιγράφουμε το σύνδεσμο του στη ψηφιακή πλατφόρμα της τάξης.

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Δεοντολογικές Κατευθυντήριες Γραμμές σχετικά με την χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (T.N.) και δεδομένων στη διδασκαλία και τη μάθηση για εκπαιδευτικούς <https://data.europa.eu/doi/10.2766/297983>
- [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/excellence-and-trust-artificial-intelligence\\_el](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/excellence-and-trust-artificial-intelligence_el)
- <https://www.europarl.europa.eu/topics/el/article/20200827ST085804/ti-einai-i-techniti-noimosuni-kai-pos-chrisimopoieitai>
- <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/practice/adapting-future-responsibly-integrating-ai-teaching-and-learning>
- Το Διακύβευμα της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Καθημερινότητά μας: Η Τεχνητή Νοημοσύνη μέσα από 10 ερωτήσεις και απαντήσεις(;), Παναγιώτης Αναστασιάδης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης [https://edivea.net/courses/75/learning\\_paths/194/items/606](https://edivea.net/courses/75/learning_paths/194/items/606)
- <https://www.axios.com/2024/02/26/chatbots-chatgpt-llms-politeness-research>



## 29<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Ο Μάγικος»

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Τσεκούρα Αικατερίνη

Ειδικότητα (π.χ. Δάσκαλος ΠΕ 70) Δασκάλα ΠΕ70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): Γλώσσα – Εργαστήρια Δεξιοτήτων

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : Περιγραφικά Κείμενα (Περιγραφή ζώου) - Εργαστήρια Δεξιοτήτων (STEAM – Εκπαιδευτική ρομποτική

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

#### 1.5 Τάξη: Ε΄ Δημοτικού



**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 6 διδακτικές ώρες

**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** περιγραφή ζώου, επίθετα, εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Οι μαθητές να είναι ικανοί να περιγράψουν ένα ζώο χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα επίθετα, με τη βοήθεια εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

Να συνειδητοποιήσουν την ιδιαιτερότητα της δομής των κειμένων που περιγράφουν ζώα

Να συνειδητοποιήσουν τη λειτουργία των επιθέτων στα περιγραφικά κείμενα

Να γνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και τη δημιουργικότητά τους

Να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν με τους συμμαθητές τους με στόχο την επίτευξη ενός κοινού στόχου

- Επίπεδο Στάσεων

Να εξοικειωθούν με τη χρήση των εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης

Να διαπιστώσουν ότι οι συγκεκριμένες εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μέσα στην τάξη

Να αντιμετωπίζουν την τεχνητή νοημοσύνη χωρίς φόβο και καχυποψία

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)**

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, Ενότητα 4: Τα ζώα που ζουν κοντά μας, Περιγραφικά κείμενα (περιγραφή ζώου), χρήση επιθέτων – STEAM – Εκπαιδευτική ρομποτική

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση





Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Coripilot, Bing Image Creator, AIVA, Lumen5

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, προτζέκτορας

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βιβλίο Γλώσσας Ε΄ Δημοτικού

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι μαθητές, αφού παρατηρήσουν την εικόνα του σκύλου που βρίσκεται στο βιβλίο τους, θα περιγράψουν την εικόνα με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ακρίβεια, με στόχο να φτιάξουν ένα όσο το δυνατό πιο πιστό της αντίγραφο, με τη βοήθεια του Bing Image Creator. Στη συνέχεια, θα διαβάσουν το κείμενο του βιβλίου και με βάση αυτό και τη βοήθεια του Coripilot θα γράψουν ένα ποίημα. Έπειτα, στην εφαρμογή AIVA, θα συνθέσουν ένα μουσικό κομμάτι που θα ταιριάζει με το ποίημά τους. Τέλος, στο Lumen5 θα δημιουργήσουν ένα βίντεο στο οποίο θα παρουσιάζουν το ποίημα που έγραψαν, με μουσική υπόκρουση το κομμάτι που συνέθεσαν. Το μάθημα θα ολοκληρωθεί με την παρουσίαση των βίντεο που έφτιαξαν οι μαθητές.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

#### 1<sup>ο</sup> δίκωρο

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Παρατηρούμε την εικόνα στη σελίδα 50 του α΄ τεύχους του βιβλίου μαθητή της Γλώσσας. Το ιδανικό είναι η εικόνα να προβάλλεται στον πίνακα της τάξης με τη βοήθεια ενός προτζέκτορα. Συζητάμε για τη σχέση που έχουν οι μαθητές με τα ζώα γενικότερα και με τους σκύλους ειδικότερα. Στη



συνέχεια περιγράφουμε τον σκύλο που βλέπουμε στην εικόνα και σημειώνουμε στον πίνακα λέξεις και κυρίως επίθετα που θα μας ήταν χρήσιμα στην περιγραφή μας.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Συζητάμε για το ποια πρέπει να είναι η δομή ενός περιγραφικού κειμένου, τι περιγράφουμε στην αρχή, τι στη συνέχεια κ.τ.λ.

Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια και κάθονται μπροστά σε έναν Η/Υ. Στην εφαρμογή Bing Image creator προσπαθούν να συντάξουν ένα prompt με βάση το οποίο θα δημιουργηθεί η εικόνα ενός σκύλου που θα μοιάζει όσο το δυνατό περισσότερο με τον σκύλο του βιβλίου μας.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Τα ζευγάρια των μαθητών διαβάζουν τα prompt που έγραψαν και προβάλλονται στον πίνακα οι εικόνες που δημιουργήθηκαν με βάση αυτά. Επιλέγουμε την εικόνα που μοιάζει περισσότερο με το πρωτότυπο και συζητάμε τι θα μπορούσαμε να αλλάξουμε στις περιγραφές των υπολοίπων εικόνων για να έχουμε καλύτερο αποτέλεσμα. Εφαρμόζουμε τις προτάσεις και βλέπουμε τις διαφορές.

## 2<sup>ο</sup> δίκωρο

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Διαβάζουμε το κείμενο των σελίδων 50 – 51 του βιβλίου. Συζητάμε για ότι μας έκανε εντύπωση και τις εικόνες που «βλέπουμε» μέσα στο κείμενο. Θα μπορούσε το συγκεκριμένο κείμενο να μας εμπνεύσει να γράψουμε ένα ποίημα; Τι είναι το ποίημα; Ποια είναι η δομή και τα χαρακτηριστικά του; (στροφές, στίχοι, ομοιοκαταληξία)

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Διαβάζουμε στην τάξη κάποια ποιήματα που έχουν ήρωες ζώα (π.χ. «Τα ζώα» του Ιωάννη Πολέμη, «Οι δυο φίλοι» και «Του σκύλου η ουρά» του Ζαχαρία Παπαντωνίου). Συζητάμε για τη δομή τους και τα χαρακτηριστικά τους και επιβεβαιώνουμε όσα είχαμε παρατηρήσει ή συμπληρώνουμε όσα παραλείψαμε στο προηγούμενο βήμα. Στη συνέχεια, τα ζεύγη των μαθητών καλούνται να γράψουν ένα ποίημα δύο στροφών, εμπνευσμένο από το κείμενο του βιβλίου μας, με τη βοήθεια του Copilot. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δώσουν οι μαθητές στις υποδείξεις που θα κάνουν στην εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης. Θα πρέπει να είναι σαφείς και συγκεκριμένοι.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**



Τα ζευγάρια των μαθητών διαβάζουν τα ποιήματα που έγραψαν και περιγράφουν δυσκολίες που τυχόν αντιμετώπισαν. Οι υπόλοιποι μαθητές λένε τις εντυπώσεις τους.

### **3<sup>ο</sup> δίκωρο**

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Ακούμε μελοποιημένα ποιήματα που έχουν θέμα τα ζώα και παράλληλα προβάλλουμε τα αντίστοιχα βίντεο κλιπ. («Ο παπαγάλος» του Ζαχαρία Παπαντωνίου, «Τα τζιτζίκια» και « Το τριζόνι» του Οδυσσέα Ελύτη). Συζητάμε τι μας κάνει εντύπωση, αν ταιριάζει η μουσική με τους στίχους, τι στόχο έχει το βίντεο κλιπ ενός τραγουδιού.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Οι μαθητές με τη βοήθεια της εφαρμογής AIVA θα συνθέσουν ένα μουσικό κομμάτι που θεωρούν ότι ταιριάζει με το ποίημά τους. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή LUMEN5 θα φτιάξουν ένα βίντεο κλιπ για το ποίημά τους, στο οποίο θα προβάλλονται οι στίχοι του ποιήματος σε συνδυασμό με εικόνες και μουσική υπόκρουση το κομμάτι που συνέθεσαν.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Προβάλλουμε τα βίντεο των μαθητών και συζητάμε για τις εντυπώσεις τους και για τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν.

## **3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **3.1 Φύλλα Εργασίας**

.....  
.....

### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

Βιβλίο δασκάλου Γλώσσας Ε΄ Δημοτικού

Βιβλίο Γλώσσας Ε΄ Δημοτικού (α΄ τεύχος, βιβλίο μαθητή)

Παρουσίαση του Καθηγητή Συμβούλου Ε.Α.Π. και Επ. Συνεργάτη ΕΔΙΒΕΑ Κωνσταντίνου Κωτσιόδη με θέμα: «Γνωριμία με το Copilot».

Παρουσιάσεις της 5<sup>ης</sup> διδακτικής ενότητας του Ανοιχτού Διαδικτυακού Μαθήματος του



Πανεπιστημίου Κρήτης «Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση».



## 30<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Βάζουμε ΣΤΟΠ στα Έμφυλα Στερεότυπα

#### 1.2 Δημιουργός

Αβδελλή Θεολογία

Ειδικότητα: Δασκάλα ΠΕ 70

#### Συνεργαζόμενοι Εκπαιδευτικοί

1. Αλαμάνη Γεωργία, Πέμπτη (Ε') τάξη, 1<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Αγίου Ιωάννη Ρέντη, Πειραιά.
2. Μπαστάνης Παναγιώτης, Έκτη (ΣΤ') τάξη, 1<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Αγίου Ιωάννη Ρέντη, Πειραιά.

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο: Εργαστήρια Δεξιοτήτων / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Ενδιαφέρομαι και ενεργώ –κοινωνική συναίσθηση και ευθύνη.

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:



ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

### **1.5 Τάξη:**

Πέμπτη (Ε') & Έκτη (ΣΤ') Δημοτικού,

### **1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:**

7 διδακτικές ώρες και ώρες εκτός σχολικού ωραρίου

### **1.7 Λέξεις Κλειδιά:**

έμφυλα στερεότυπα, διακρίσεις, ανισότητες, φύλο, αγόρια, κορίτσια, άνδρες, γυναίκες, εργασία, κοινωνία

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Σκοπός του σεναρίου οι μαθητές και οι μαθήτριες εξασκώντας δεξιότητες, επικοινωνίας, συνεργασίας και κριτικής κατανόησης του κόσμου να αναγνωρίζουν συμπεριφορές, ενέργειες, απόψεις, συνήθειες που προωθούν έμφυλα στερεότυπα, να εντοπίζουν επιπτώσεις των έμφυλων στερεοτύπων στην επιλογή επαγγέλματος, και να φανταστούν τη ζωή χωρίς αυτά.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές αναμένεται:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - A) Να εξηγούν με δικά τους λόγια γραπτά ή προφορικά την έννοια «έμφυλα στερεότυπα».
  - B) Να εντοπίζουν έμφυλα στερεότυπα στις συνήθειες της καθημερινής ζωής (στο σπίτι, στο σχολείο, στο παιχνίδι, στην εργασία κλπ)
  - Γ) Να κατηγοριοποιούν παράγοντες που ενδυναμώνουν την ύπαρξη έμφυλων στερεοτύπων.
  - Δ) Να εξηγούν με δικά τους λόγια πώς τα έμφυλα στερεότυπα επιδρούν στην επιλογή του επαγγέλματος
  - Δ) Να φανταστούν τη ζωή χωρίς έμφυλα στερεότυπα.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - A) Να εφαρμόζουν ενεργητική ακρόαση, (ακούω με προσοχή όποιον μιλάει και δεν διακόπτω, συνοψίζω όσα είπε), όταν εργάζονται σε ομάδα ή στην ολομέλεια της τάξης.
  - B) Να παραφράζουν τις ιδέες τους όταν δε γίνονται κατανοητές από τους άλλους.
  - Γ) Να συνδιαλέγονται με ευγένεια ανεξάρτητα από το φύλο, την ηλικία, τη θρησκεία κλπ του



συνομιλητή τους

Δ) Να εργάζονται ως μέλη μιας ομάδας και να συμβάλουν στο βαθμό που τους αναλογεί.

Ε) Να αναπτύσσουν θετικές σχέσεις σε μια ομάδα συνεργασίας ακόμα και αν τα μέλη της δεν είναι φίλοι.

ΣΤ) Να εκφραστούν δημιουργικά αξιοποιώντας δυνατότητες τεχνητής νοημοσύνης.

- Επίπεδο Στάσεων

Να αναστοχάζονται κριτικά τις πεποιθήσεις τους σχετικά με τα έμφυλα στερεότυπα.

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Συνδέεται με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών: Εκπαίδευση για το Περιβάλλον και την Αειφόρο Ανάπτυξη, Θεματικό Πεδίο: Αειφόρο Σχολείο, Θεματική Ενότητα: Μαθαίνω να ζω με τους άλλους

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

<https://www.jigsawplanet.com/> για τη σύνθεση παζλ

<https://gemini.google.com/app> για τη δημιουργία κειμένου σχετικά με τα έμφυλα στερεότυπα

<https://poe.com/> για τη δημιουργία κειμένου σχετικά με τα έμφυλα στερεότυπα

<https://chat.openai.com/> για τη δημιουργία κειμένου σχετικά με τα έμφυλα στερεότυπα

<https://www.bing.com/images/create> για τη δημιουργία εικόνας

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας





Η/Υ, σύνδεση στο διαδίκτυο, Βιντεοπροβολέας

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Φύλλα εργασίας, μικρή μπάλα, γραφική ύλη.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το σενάριο στηρίζεται στις προσωπικές εμπειρίες των μαθητών/τριών, και επιδιώκει, εκτός από την ενημέρωση και τον προβληματισμό τους σχετικά με ζητήματα των έμφυλων στερεοτύπων, να αναπτύξει δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας, γνώσης και κριτικής κατανόησης του κόσμου.

Αξιοποιεί την μέθοδο της ευέλικτης ομαδοποίησης ώστε οι συμμετέχοντες/χουσεσ άλλοτε να εργάζονται ατομικά, άλλοτε εταιρικά, άλλοτε σε ομάδες και άλλοτε στην ολομέλεια της τάξης. Για την εφαρμογή του απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο, υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, γραφική ύλη, μία μικρή μπάλα.

Στο σενάριο δίνεται η επιλογή χρήσης εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία, κειμένου και φωτογραφίας. Σε περίπτωση που ο/η εκπαιδευτικός και οι μαθητές/τριές επιθυμούν να πραγματοποιήσουν τις προαναφερόμενες εργασίες με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης τότε θα πρέπει να υπάρχει προηγούμενη εξοικείωση με αυτή.

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου αρχικά, οι μαθητές και οι μαθήτριες εξοικειώνονται με την έννοια έμφυλα στερεότυπα. Κατόπιν, εντοπίζουν παράγοντες που δημιουργούν τα έμφυλα στερεότυπα και τις επιπτώσεις που αυτά έχουν στη ζωή τους σε σχέση με την επιλογή επαγγέλματος. Τέλος, φαντάζονται τη ζωή χωρίς έμφυλα στερεότυπα και με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης αποτυπώνουν τις σκέψεις τους δημιουργώντας κείμενα και εικόνες.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

1ο εργαστήριο: Εισαγωγή στην έννοια « Έμφυλα Στερεότυπα» (2 διδακτικές ώρες)

**1ο βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός συνθέτει μία λίστα με λέξεις, τόσες όσες ο αριθμός των παιδιών στην τάξη, που δημιουργούν έμφυλους στερεότυπους συνειρμούς: π.χ. ποδόσφαιρο, σούπερμαν, ροζ, μπαλέτο, μηχανικός, ευαίσθητος κλπ. Η λίστα μπορεί να δημιουργηθεί και με τη συνδρομή τεχνητής νοημοσύνης π.χ. Chat GPT, Poe, Gemini κλπ

**2ο βήμα:** Κρατά μια μικρή μπάλα και ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να καθίσουν σε κύκλο. Εξηγεί ότι θα δίνει την μπάλα σε κάποιον/α και θα διαβάζει μια λέξη από τη λίστα. Το παιδί με την μπάλα θα πρέπει να πει γρήγορα αν η λέξη ταιριάζει σε «αγόρι/άντρα» ή «κορίτσι/γυναίκα». Ο/η εκπαιδευτικός τονίζει ότι η απάντηση πρέπει να δίνεται αμέσως χωρίς σκέψη. Φροντίζει να συμμετέχουν όλα τα παιδιά. Σημειώνει ταυτόχρονα τις απαντήσεις δίπλα στις λέξεις της λίστας.



**3<sup>ο</sup> βήμα:** Ανακεφαλαιώνει γράφοντας τις λέξεις της λίστας στον πίνακα και δίπλα τους τη λέξη που δηλώθηκε από τα παιδιά (αγόρι, κορίτσι) ότι της ταιριάζει.

Διαβάζει δυνατά τις λέξεις που συγκεντρώθηκαν και σχολιάζει ανάλογα με τις εμπειρίες των παιδιών. Π.χ. Είναι το ποδόσφαιρο μόνο για αγόρια; Γνωρίζω ότι η Μαρία παίζει πολύ καλό ποδόσφαιρο. κλπ. Συζητά με τους/τις μαθητές/τριες «Πώς δημιουργούνται αυτές οι ιδέες στο μυαλό μας;» Δίνει λίγο χρόνο στα παιδιά να εκφραστούν ώστε να κατανοήσει ποιες είναι οι απόψεις/πεποιθήσεις και οι γνώσεις τους.

**4<sup>ο</sup> βήμα:** Μοιράζει σε ζευγάρια παζλ με τον ορισμό για τα έμφυλα στερεότυπα και ζητά από τα παιδιά να το συνθέσουν. Εναλλακτικά, το παζλ μπορεί να προβληθεί ψηφιακά από το σύνδεσμο <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2eb21624ea79> και τα παιδιά να το συνθέσουν στο διαδραστικό πίνακα ή αν υπάρχουν, στα tablet της τάξης. Ο ορισμός αναφέρει ότι *«Έμφυλα στερεότυπα είναι: γενικευμένες και απλουστευμένες ιδέες που περιγράφουν πως πρέπει να είναι ή να συμπεριφέρονται όλες οι γυναίκες, ή όλοι οι άντρες όλα τα κορίτσια ή όλα τα αγόρια»*. Ο ορισμός μπορεί να αναρτηθεί σε εμφανή σημείο της τάξης. Αν χρειαστεί δίνονται οι απαραίτητες διευκρινήσεις για τον ορισμό.

**5<sup>ο</sup> βήμα:** Ζητά από τα παιδιά να εργαστούν με την τεχνική “Σκέφτομαι-Συνεργάζομαι-Μοιράζομαι”. Εξηγεί ότι μέσα σε 2 λεπτά πρέπει να κάνουν ατομικά μια λίστα με όσα περισσότερα έμφυλα στερεότυπα μπορούν να εντοπίσουν στην καθημερινή τους ζωή, π.χ. τι ή τι δεν πρέπει να κάνουν ή πώς πρέπει να είναι ή να μην είναι, τα κορίτσια και τα αγόρια στην οικογένεια, τα παιχνίδια, στον αθλητισμό, στο σχολείο. Τα επόμενα 5 λεπτά πρέπει να συζητήσουν τις απόψεις τους με το/τη διπλανό/νή τους και να συνεργαστούν για να διαμορφώσουν μια κοινή λίστα. Τέλος, να μοιραστούν τις απόψεις τους στην ολομέλεια. Εξηγεί ότι κάθε ζευγάρι που παρουσιάζει θα πρέπει να αναφέρει κάτι νέο και να μην επαναλαμβάνει έμφυλα στερεότυπα που έχουν ακουστεί από προηγούμενα ζευγάρια. Αν ένα ζευγάρι δεν έχει κάτι νέο να αναφέρει λέει *«πάσο»* και η διαδικασία συνεχίζεται με το επόμενο.

• **6<sup>ο</sup> βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά εικόνες e moji και τους ζητά να επιλέξουν την εικόνα που εκφράζει καλύτερα τα συναισθήματά που τους γενούν τα έμφυλα στερεότυπα. Παρωθεί τα παιδιά σε σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια. Πιθανές ερωτήσεις που μπορούν να διευκολύνουν τη συζήτηση: Πώς αισθάνεστε όταν σας λένε τι πρέπει να κάνετε γιατί είστε αγόρι ή κορίτσι; Έχετε συναντήσει εμπόδια όταν θέλετε να κάνετε κάτι που συνήθως γίνεται από άτομα του αντίθετου από το δικό σας φύλο; Ποια εμπόδια συναντήσατε;

• **7<sup>ο</sup> βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να παρακολουθήσουν το βίντεο: Riley on Marketing, <https://www.youtube.com/watch?v=6uenzC3hKho> Πριν ξεκινήσει η προβολή του, ζητά από τα παιδιά να διαβάσουν και να εξοικειωθούν με τις ερωτήσεις του φύλλου εργασία 2. Κατόπιν, προβάλλει το βίντεο και τέλος καθοδηγεί τα παιδιά να εργαστούν εταιρικά (ανά δύο), να σκεφτούν, να συζητήσουν και να καταγράψουν τις απόψεις τους στο φύλλο εργασίας 2 χρησιμοποιώντας τη ρουτίνα σκέψης «Συνδέσεις, Πρόκληση, Ιδέες, Αλλαγές»

**Συνδέσεις:** Θυμηθείτε κάποια στιγμή που βρεθήκατε σε κατάσταση παιχνιδιών. Μπορείτε να βρείτε κοινά στοιχεία του καταστήματος παιχνιδιών που επισκεφθήκατε με εκείνο που βρισκόταν η Riley; Ποια κοινά στοιχεία μπορείτε να εντοπίσετε;

**Πρόκληση:** Η Riley υποστηρίζει ότι οι εταιρείες που φτιάχνουν παιχνίδια προσπαθούν να εξαπατήσουν τα κορίτσια ώστε να αγοράζουν μόνο ροζ παιχνίδια. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με την άποψή της; Τι σας κάνει να διαφωνείτε, τι σας κάνει να συμφωνείτε;



**Ιδέες:** Η Riley υποστηρίζει ότι δεν είναι **δίκαιο** τα κορίτσια να αγοράζουν μόνο ροζ παιχνίδια και πριγκίπισσες και τα αγόρια να αγοράζουν παιχνίδια με διάφορα χρώματα και σούπερ ήρωες. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε μαζί της; Γιατί;

**Αλλαγές:** Η Riley προτείνει στα παιδιά, να επιλέγουν όποιο παιχνίδι θέλουν χωρίς να περιορίζονται από το φύλο τους. Είναι εύκολο να εφαρμοσθεί η αλλαγή που προτείνει; Τι εμπόδια μπορεί να συναντήσει;

Τα παιδιά ανακοινώνουν στην ολομέλεια της τάξης τις σκέψεις τους και ακολουθεί συζήτηση πάνω σε αυτές.

**8<sup>ο</sup> βήμα: Εργασία αξιολόγησης:** Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/τριες σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό πληροφορικής:

- Να δημιουργήσουν ανά δύο (εταιρική εργασία) μια εικόνα ενός παιδικού δωματίου που απευθύνεται μόνο σε αγόρια ή μόνο σε κορίτσια λαμβάνοντας υπόψη τα έμφυλα στερεότυπα και αξιοποιώντας τη μηχανή τεχνητής νοημοσύνης Bing image creator. Δίνουν οδηγίες στη μηχανή για το χρώμα του δωματίου, τα παιχνίδια, τα έπιπλα και τα άλλα αντικείμενα. Οι εικόνες αναρτώνται στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης ή στο blog της τάξης και τα παιδιά γράφουν σχόλια σε μία ή περισσότερες εικόνες. Τα σχόλιά τους είναι:

A) Παρατήρησης: Τι παρατηρείς που σε ενδιαφέρει να σχολιάσεις; Να είσαι συγκεκριμένη/νος και να αιτιολογήσεις το σχολιασμό σου.

B) Σύνδεσης: Σχολίασε κάποια/ες φωτογραφία/ες που συνδέεται/ονται με προσωπική σου εμπειρία ή συναίσθημα.

#### Εκτός σχολικού ωραρίου

- Να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας 3 με φωτογραφίες, σκίτσα ή φράσεις από αντικείμενα, καταστάματα, εργασίες, ή άλλες ενέργειες, που υπάρχουν στο δρόμο, στο σπίτι, στο σχολείο, στην πλατεία, στο πάρκο, στη παιδική χαρά και συνηθίζεται να χρησιμοποιούν ή να απευθύνονται σε αγόρια ή κορίτσια, γυναίκες ή άντρες.

#### **2<sup>ο</sup> εργαστήριο: Έμφυλα Στερεότυπα γιατί μας αφορούν; (2 διδακτικές ώρες)**

**1<sup>ο</sup> βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να ανακοινώσουν στην ολομέλεια της τάξης τις καταγραφές τους στο φύλλο εργασίας 3. Παρωθεί τα παιδιά να κάνουν μικρή συζήτηση υπογραμμίζοντας π.χ Παρατηρήσατε κάτι κατά την έρευνα που σας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση; Εντοπίσατε κάτι που σας ξάφνιασε; Βρήκατε κάτι που δεν το είχατε προσέξει μέχρι τώρα; κλπ

**2<sup>ο</sup> βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός με στόχο να προσδιορίσει τις γνώσεις/εμπειρίες των παιδιών σχετικά με τους παράγοντες που δημιουργούν έμφυλα στερεότυπα ζητά να γράψουν ατομικά σε χαρτάκια «post it» «Ποιοι παράγοντες ενισχύουν τα έμφυλα στερεότυπα;» (γράφουν ένα στοιχείο σε κάθε χαρτάκι). Ζητά από ένα παιδί να σηκωθεί να ανακοινώσει στην ολομέλεια ότι γράφει το χαρτάκι ή τα χαρτάκια του και να το/τα κολλήσει στον πίνακα. Στη συνέχεια σηκώνεται δεύτερο παιδί ανακοινώνει και κολλάει το/τα χαρτάκι/κια του κάτω από το πρώτο χαρτάκι αν ταιριάζει με αυτό ή δίπλα στο πρώτο



χαρτάκι αν δεν ταιριάζει, η δραστηριότητα συνεχίζεται μέχρι να σηκωθούν όλα τα παιδιά).

**2α βήμα:** Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας τα παιδιά στην ολομέλεια της τάξης συζητούν και ανακατατάσσουν τα χαρτάκια ώστε στο τέλος να υπάρχει κοινά συμφωνημένη ομαδοποίηση/κατηγοριοποίηση. Στο τέλος της δραστηριότητας ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να δώσουν τίτλους στις κατηγορίες των παραγόντων που δημιούργησαν.

**3ο βήμα:** Στην ολομέλεια της τάξης με τη χρήση υπολογιστή, σύνδεση στο διαδίκτυο και προβολέα ο/η εκπαιδευτικός θέτει την ίδια ερώτηση σε μηχανή τεχνητής νοημοσύνης (π.χ gemini ai), και ζητά από τα παιδιά να συγκρίνουν την απάντηση της μηχανής με τις δικές τους απαντήσεις. Τι σκέφτηκαν τα παιδιά που δεν εντόπισε η μηχανή; Τι επεσήμανε η μηχανή που δεν εντόπισαν τα παιδιά; Συμφωνούν ή διαφωνούν με τις απόψεις της μηχανής τεχνητής νοημοσύνης; Καταλήγουν σε μια τελική λίστα των παραγόντων που δημιουργούν ή υποστηρίζουν έμφυλα στερεότυπα και μένει αναρτημένη στην τάξη.

**4ο βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει τα παιδιά σε ομάδες των 3-4 ατόμων και προβάλλει το βίντεο Gender Stereotypes and Education <https://www.youtube.com/watch?v=nrZ21nD9I-0> (το βίντεο έχει ελληνικούς υπότιτλους). Ζητά από τα παιδιά να το παρακολουθήσουν προσεχτικά και να το σχολιάσουν στις ομάδες τους συμπληρώνοντας το φύλλο εργασίας 4 ακολουθώντας τη ρουτίνα σκέψης: «Παρατήρησε, Σκέψου, Εγώ, Εμείς». Πριν την προβολή του βίντεο ο/η εκπαιδευτικός προετοιμάζει τα παιδιά για τις ερωτήσεις που θα κληθούν να απαντήσουν.

**Παρατήρηση:** Παρακολουθήστε με προσοχή το βίντεο. Με ποιο θέμα ασχολείται; Τι σας τράβηξε το ενδιαφέρον από όλα όσα είπε;

**Σκέψου:** Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με την ιδέα ότι ο τρόπος που μεγαλώνουμε (τα δώρα που μας προσφέρουν, ο τρόπος που μας μαθαίνουν να συμπεριφερόμαστε, τα αθλήματα που μας προτείνουν να ασχοληθούμε, οι διαφημίσεις στην τηλεόραση κλπ) επηρεάζει τις επιλογές μας; Γιατί;

**Εγώ:** Έχετε ανάλογες εμπειρίες στην προσωπική σας ζωή (σκεφτείτε τα παιχνίδια που σας κάνουν δώρο, τις δουλειές που κάνετε στο σπίτι, την εργασία που θέλετε να κάνετε στο μέλλον, την εργασία που σας προτείνουν να κάνετε στο μέλλον, τα μαθήματα που επιλέγετε, το άθλημα που επιλέξατε κλπ)

**Εμείς:** Το βίντεο υποστηρίζει ότι τα έμφυλα στερεότυπα οδηγούν συχνά τους ανθρώπους σε λάθος επιλογή επαγγέλματος. Πώς αυτό μπορεί να επηρεάσει το άτομο ή την κοινωνία; (σκεφτείτε: ικανοποίηση του ατόμου από την εργασία, αυτοεκτίμηση του εργαζόμενου, αξιοποίηση των ικανοτήτων και των ταλέντων όλων των πολιτών από την κοινωνία, ανισότητες των εργαζομένων στο μισθό ανάλογα με το φύλο, ανισότητες και διακρίσεις στην εύρεση εργασίας ανάλογα με το επάγγελμα και το φύλο, κλπ)

Τα παιδιά ανακοινώνουν τις σκέψεις τους και ακολουθεί σχετική συζήτηση. Καταγράφονται σε εμφανές μέρος λέξεις και φράσεις κλειδιά με τις επιπτώσεις των έμφυλων στερεότυπων στο άτομο και την κοινωνία.



### 3<sup>ο</sup> Εργαστήριο: Ο κόσμος μας αλλιώς (3 διδακτικές ώρες)

**1ο βήμα:** Γίνεται ανασκόπηση όσων έχουν καταγραφεί στα προηγούμενα εργαστήρια αξιοποιώντας τις λίστες που έχουν δημιουργηθεί.

**2<sup>ο</sup> βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός θέτει την ερώτηση: Πώς θα ήταν ο κόσμος μας αν δεν υπήρχαν έμφυλα στερεότυπα; Τι θα άλλαζε στο σπίτι; Τι θα άλλαζε στον αθλητισμό; Τι θα άλλαζε στις εργασίες κλπ

**3<sup>ο</sup> βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να παρακολουθήσουν με προσοχή το βίντεο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής «Βάλε Τέλος στα Έμφυλα Στερεότυπα» <https://drive.google.com/file/d/1LZk17-7fElxP7kyqOd0SWcw26jNICa4D/view?usp=sharing>. Κατόπιν, στην ολομέλεια της τάξης διεξάγεται συζήτηση με ερωτήσεις όπως:

- Τι σας έκανε εντύπωση, τι σας ξάφνιασε;
- Ποιες σκέψεις περνούν από το μυαλό σας για τα άτομα που παρουσιάστηκαν στο βίντεο
- Ποια προβλήματα μπορεί να αντιμετωπίζουν και ποιες χαρές μπορεί να απολαμβάνουν τα άτομα του βίντεο;
- Γνωρίζετε ανθρώπους που σπάνε/ανατρέπουν τα έμφυλα στερεότυπα ποια προβλήματα αντιμετωπίζουν και ποιες χαρές απολαμβάνουν;

**4<sup>ο</sup> βήμα:** Ο/η εκπαιδευτικός επενθυμίζει ότι το βίντεο στο τέλος μας προσκαλεί να δούμε τον κόσμο με άλλα μάτια, και ρωτά τα παιδιά. «Τι θα συνέβαινε στην καθημερινή ζωή (σχολείο, σπίτι, εργασία, αθλητισμό, αγορά, δρόμο κλπ) αν δεν υπήρχαν έμφυλα στερεότυπα;» Ζητά από τα παιδιά να απαντήσουν εφαρμόζοντας την τεχνική του ιδεοκαταιγισμού. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία οι ιδέες των παιδιών κατηγοριοποιούνται σε π.χ. αυτές που αφορούν το άτομο και σε αυτές που αφορούν την κοινωνία, ή άλλες κατηγορίες ανάλογα με τις ιδέες που καταγράφηκαν.

**4<sup>ο</sup> βήμα: Δραστηριότητα αξιολόγησης:** Αξιοποιώντας τις ιδέες που καταγράφηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα και στα προηγούμενα εργαστήρια (αναρτημένη λίστα με λέξεις και φράσεις κλειδιά) συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας 5 με τα «συστατικά» μιας ιστορίας που περιγράφει μια καθημερινή ημέρα (στο σπίτι, στο σχολείο, στην εργασία, στην αγορά, στο γήπεδο κλπ) χωρίς έμφυλα στερεότυπα αλλά με ισότητα και αλληλεγγύη μεταξύ των δύο φύλων.

Κατόπιν, δίνουν τα συστατικά της ιστορίας τους σε μηχανή τεχνητής νοημοσύνης για να τους γράψει την ιστορία (π.χ. gemini, roe, chat gpt) και σε μηχανή τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. (bing image creator) για να τους εικονογραφήσει την ιστορία τους.

**5<sup>ο</sup> βήμα:** Εξετάζουν τα κείμενα και τις εικόνες της τεχνητής νοημοσύνης και παρεμβαίνουν κάνοντας τις απαραίτητες αλλαγές ώστε να ανταποκρίνονται στις σκέψεις και τις ιδέες τους. (Πιθανές ερωτήσεις: Πώς κρίνετε το αποτέλεσμα της τεχνητής νοημοσύνης; Ανταποκρίνεται στην ιδέα σας;



Ακολουθήστε πιστά τις οδηγίες σας; Τι επιθυμείτε να κρατήσετε, τι επιθυμείτε να αλλάξετε; Κάνουν τις ανάλογες τροποποιήσεις και διορθώσεις.

**6<sup>ο</sup> βήμα:** Συμπληρώνουν το φύλλο αξιολόγησης

**7<sup>ο</sup> βήμα:** Παρουσιάζουν την εργασία τους και τα έργα τους στη σχολική κοινότητα (πχ. αναρτώνται στην ιστοσελίδα του σχολείου, αναρτώνται σε κεντρικούς πίνακες ανακοινώσεων του σχολείου, παρουσιάζονται σε εκδήλωση για γονείς κλπ)

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### Φύλλο Εργασίας 1

Η φωτογραφία με τον ορισμό φωτοτυπείται τόσες φορές όσα και τα ζευγάρια που θα δημιουργηθούν στην τάξη, κόβεται από τον/την εκπαιδευτικό ακολουθώντας της γραμμές και μοιράζεται στα ζευγάρια σε μορφή παζλ.







Η σελίδα με τα ε μοιράζεται ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων. Το κάθε μέλος της





ομάδας επιλέγει το ε μοji που ταιριάζει καλύτερα στα συναισθήματά του το κόβει και γράφει το όνομά του πάνω σε αυτό. Αν δύο παιδιά της ομάδας διαλέξουν το ίδιο εικονίδιο τότε γράφονται και τα δύο ονόματα στο ε μοji. Τα ε μοji τοποθετούνται γύρω από τον ορισμό για τα έμφυλα στερεότυπα που έχει αναρτηθεί στην τάξη.

		
ΦΟΒΟ	ΧΑΡΑ	ΛΥΠΗ
		
ΘΥΜΟ	ΕΝΘΟΥΣΙΑΣΜΟ	ΑΝΗΣΥΧΙΑ
		
ΕΚΠΛΗΞΗ		ΑΓΑΝΑΚΤΗΣΗ

©2016kiddiematters.com

### Φύλλο εργασίας 2

Όνομα: \_\_\_\_\_





Α. Λαμβάνοντας υπόψη το βίντεο «Riley on Marketing» που παρακολουθήσατε συζητήστε και απαντήστε τις ερωτήσεις με το/τη διπλανό/νή σας.

<p><b>Συνδέσεις:</b> : Θυμηθείτε κάποια στιγμή που βρεθήκατε σε κατάσταση παιχνιδιών. Μπορείτε να βρείτε κοινά στοιχεία του καταστήματος παιχνιδιών που επισκεφθήκατε με εκείνο που βρισκόταν η Riley; Ποια κοινά στοιχεία μπορείτε να εντοπίσετε;</p>	
<p><b>Πρόκληση:</b> Η Riley υποστηρίζει ότι οι εταιρείες που φτιάχνουν παιχνίδια προσπαθούν να <u>εξαπατήσουν</u> τα κορίτσια ώστε να αγοράζουν μόνο ροζ παιχνίδια. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με την άποψή της; Τι σας κάνει να διαφωνείτε;</p>	
<p><b>Ιδέες:</b> Η Riley υποστηρίζει ότι δεν είναι <u>δίκαιο</u> τα κορίτσια να αγοράζουν μόνο ροζ παιχνίδια και πριγκίπισσες και τα αγόρια να αγοράζουν παιχνίδια με διάφορα χρώματα και σούπερ ήρωες. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε μαζί της; Γιατί;</p>	
<p><b>Αλλαγές:</b> Η Riley προτείνει στα παιδιά, να επιλέγουν όποιο παιχνίδι θέλουν χωρίς να περιορίζονται από το φύλο τους. Είναι εύκολο να εφαρμοσθεί η αλλαγή που προτείνει; Τι εμπόδια μπορεί να συναντήσει;</p>	



### Φύλλο εργασίας 3



**Γινόμαστε ντεντέκτιβ:** Κατά την παραμονή σας στο σπίτι και το σχολείο και τη διαδρομή σας από το σπίτι στο σχολείο, στην παιδική χαρά, στην πλατεία, ή το φροντιστήριο παρατηρήστε προσεχτικά γύρω σας (πάνω, κάτω, μπροστά, πίσω, αριστερά ή δεξιά) μπορείτε να εντοπίσετε αντικείμενα, καταστήματα, εργασίες, ενέργειες που συνήθως χρησιμοποιούνται ή γίνονται από άνδρες ή γυναίκες, αγόρια ή κορίτσια;

Συμπληρώστε τον επόμενο πίνακα με φωτογραφίες, σκίτσα, φράσεις που αποτυπώνουν όσα παρατηρήσατε.

#### Έμφυλα Στερεότυπα

Στο σπίτι	Στο σχολείο, στο φροντιστήριο	Στο δρόμο, στην παιδική χαρά, στην πλατεία, στο πάρκο

2. Στην αίθουσα των υπολογιστών με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού πληροφορικής δημιουργήστε μια φωτογραφία, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή [bing image creator](#), με ένα παιδικό δωμάτιο για αγόρι ή



κορίτσι αξιοποιώντας έμφυλα στερεότυπα. Παρουσιάστε τις φωτογραφίες στην τάξη και σχολιάστε τις.

#### Φύλλο εργασίας 4

Όνομα: \_\_\_\_\_

Παρακολουθήστε με προσοχή το βίντεο, «Gender Stereotypes and Education» και απαντήστε τις ερωτήσεις, ακολουθώντας τη ρουτίνα σκέψης: « Παρατήρηση, Σκέψου, Εγώ, Εμείς»

<p><b>Παρατήρηση:</b> Με ποιο θέμα ασχολείται το βίντεο; Τι σας τράβηξε το ενδιαφέρον από όλα όσα είδατε και ακούσατε;</p>	<p><b>Σκέψου:</b> Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με την ιδέα ότι ο τρόπος που μεγαλώνουμε (τα δώρα που μας προσφέρουν, ο τρόπος που μας μαθαίνουν να συμπεριφερόμαστε, τα αθλήματα που μας προτείνουν να ασχοληθούμε, οι διαφημίσεις στην τηλεόραση κλπ.) επηρεάζει τις επιλογές μας; Γιατί;</p>
<p><b>Εγώ:</b> Έχετε ανάλογες εμπειρίες στην προσωπική σας ζωή; Σκεφτείτε τα παιχνίδια που σας κάνουν δώρο, τις δουλειές που σας ζητούν να κάνετε στο σπίτι, την εργασία που θέλετε να κάνετε στο μέλλον, την εργασία που σας προτείνουν να κάνετε στο μέλλον, τα μαθήματα που επιλέγετε, κλπ.</p>	<p><b>Εμείς:</b> Τα έμφυλα στερεότυπα οδηγούν συχνά τους ανθρώπους σε λάθος επιλογή επαγγέλματος. Τι επιπτώσεις μπορεί να έχει μια τέτοια επιλογή; Σκεφτείτε ζητήματα όπως: ικανοποίηση από την εργασία, αυτοεκτίμηση του εργαζόμενου, ικανότητες και ταλέντα εργαζόμενου, ανισότητες στο μισθό, διακρίσεις επαγγελματιών ανάλογα με το φύλο, κλπ.</p>



--	--

### Φύλλο εργασίας 5

Όνόματα: \_\_\_\_\_

Τι θα συνέβαινε αν δεν υπήρχαν έμφυλα στερεότυπα στην καθημερινή ζωή; Σκεφτείτε σκηνές από την καθημερινότητα (σχολείο, σπίτι, εργασία, γήπεδο, πάρκο κλπ) όπου τα δύο φύλα συνεργάζονται με ισότητα και αλληλεγγύη. Ορίστε τα βασικά «συστατικά» μιας τέτοιας καθημερινής σκηνής και με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης δημιουργήστε μια μικρή ιστορία και εικονογραφήστε την.



ΤΑ ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ ΜΙΑΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗΣ ΣΤΙΓΜΗΣ ΧΩΡΙΣ  
ΕΜΦΥΛΑ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΑ

**ΠΡΟΣΩΠΑ**  
(που συμμετέχουν)

**ΣΚΗΝΙΚΟ**  
(χώρος που διαδραματίζεται η σκηνή)

**ΕΝΕΡΓΕΙΑ**  
Τι κάνουν τα πρόσωπα

**ΑΝΑΤΡΟΠΗ ΕΜΦΥΛΩΝ  
ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΩΝ**  
(Πώς συνεργάζονται με ισοπνη και αλληλεγγύη)

Φύλλο αυτοαξιολόγησης

Όνομα: \_\_\_\_\_

Δήλωση	ΝΑΙ	Έτσι κι έτσι	ΌΧΙ



Μπορώ να περιγράψω με δικά μου λόγια την έννοια «έμφυλα στερεότυπα».			
Μπορώ να εντοπίσω τουλάχιστον τρεις παράγοντες που δημιουργούν έμφυλα στερεότυπα.			
Μπορώ να εξηγήσω πως τα έμφυλα στερεότυπα μπορούν να επηρεάσουν την επιλογή του επαγγέλματος.			
Μπορώ να φανταστώ τη ζωή χωρίς έμφυλα στερεότυπα			
Μπορώ να σέβομαι και να συνδιαλέγομαι ισότιμα με τα άτομα του αντίθετου φύλου.			
Μπορώ να ακούω προσεχτικά τις διαφορετικές απόψεις.			
Μπορώ να εκφράζω τις σκέψεις μου για ένα θέμα.			
Μπορώ να παραφράζω τις σκέψεις μου όταν δε γίνονται κατανοητές από τους άλλους.			
Όταν συμμετέχω σε μια ομάδα συμβάλω στην ομαδική εργασία στο βαθμό που μου αναλογεί.			
Όταν συμμετέχω σε μια ομάδα αναπτύσσω καλές σχέσεις με τα μέλη της ακόμα και αν δεν είναι φίλοι μου.			

### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Bivar Black M.L, Santos Tambo, M. P. & Janečková H.(2021) *Educational Toolkit to help fight gender stereotypes in primary school: Challenging learners to discover a*



*world of opportunities based on the example of the transport sector*, Publication Office of the European Union, Luxemburg, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/e534f832-3085-11ec-bd8e-01aa75ed71a1/language-en>

- European Institute for Gender Equality “Gender Stereotypes and Education” <https://www.youtube.com/watch?v=nrZ21nD9I-0>
- *Gender Equality*, (2022, June 9). Ανασύρθηκε από World Largest Lesson: <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/goal/gender-equality/>
- *Project Zero’s Thinking Routine Toolbox*. (2022, June 9). Ανασύρθηκε από PZ Harvard Graduate School of Education: <http://www.pz.harvard.edu/>
- Riley on Marketing, <https://www.youtube.com/watch?v=6uenzC3hKho>
- UNDP (2019). Gender Equality as an Accelerator for Achieving the SDGs. <https://www.undp.org/publications/gender-equality-accelerator-achieving-sdgs>
- Εργαστήριο δεξιοτήτων: Σεξισμός και ισότητα των φύλων <https://elearning.iep.edu.gr/study/mod/folder/view.php?id=23264&forceview=1>
- European Commission “End Gender Stereotypes” <https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-249606?language=EN>





## 31<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Περιγράφω και παρουσιάζω τον εαυτό μου

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Νιφόρα Νικολία

Ειδικότητα: Δασκάλα ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Γλώσσα, Εργαστήρια Δεξιοτήτων

(Αγγλικά σε συνεννόηση με εκπαιδευτικό αγγλικής γλώσσας)

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου:

Παραγωγή γραπτού λόγου, καλλιέργεια προφορικού λόγου, καλλιέργεια αυτογνωσίας, αυτοπεποίθησης και ενδυνάμωσης των εφήβων μέσω της παρουσίασης του εαυτού τους σε συνομήλικους

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:



ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....

### **1.5 Τάξη:**

Το σενάριο σχεδιάστηκε για να υλοποιηθεί στην Ε' και στη Στ' τάξη.

### **1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:**

4 διδακτικά δώρα

### **1.7 Λέξεις Κλειδιά:**

Δημοτικό, εκπαιδευτικό σενάριο, καλλιέργεια γραπτού λόγου, δραστηριότητες με Α.Τ.Ν.

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

*Οι μαθητές να παράγουν αναφορικό λόγο και συγκεκριμένα ένα ολοκληρωμένο και καλά δομημένο περιγραφικό κείμενο σχετικά με τον εαυτό τους. Αλληλεπιδρώντας με περιβάλλοντα τεχνητής νοημοσύνης να εμπλουτίσουν και να βελτιώσουν το κείμενό τους. Τέλος, να παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους τον εαυτό τους κατασκευάζοντας ένα βίντεο χρησιμοποιώντας το κείμενο που παρήγαν.*

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

Να αναγνωρίζουν ένα περιγραφικό κείμενο το οποίο ανήκει στον αναφορικό λόγο.

Να περιγράψουν τον εαυτό τους παράγοντας ολοκληρωμένο κείμενο οργανωμένο σε παραγράφους με σωστή δομή και περιεχόμενο.

Να χρησιμοποιούν επίθετα και επιρρήματα για να περιγράψουν με ακρίβεια κάτι.

Να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν ένα κείμενο που έχουν γράψει.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και να συνεργάζονται μελετώντας περιγραφικά κείμενα.

Να εντοπίζουν ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα σε κείμενα από διάφορες πηγές.

Να είναι σε θέση να παρουσιάζουν τον εαυτό τους σε συνομήλικους τους αναγνωρίζοντας τα δυνατά σημεία του εαυτού τους καθώς και αυτά που θα ήθελαν να βελτιώσουν.



- Επίπεδο Στάσεων

Να κρίνουν τις πληροφορίες που παίρνουν από τα λογισμικά τεχνητής νοημοσύνης αφού αλληλεπιδρούν με αυτά.

Να αναπτύξουν την αυτογνωσία και την αυτοπεποίθησή τους μιλώντας για τον εαυτό τους και να ενδυναμωθούν.

Να αξιολογήσουν τα βίντεο των συμμαθητών τους εντοπίζοντας τα δυνατά σημεία τους αλλά και αυτά που θα μπορούσαν να βελτιωθούν.

### 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Γλώσσα – Αναφορικός λόγος – Περιγραφικά είδη κειμένων – Περιγραφή προσώπων

Εργαστήρια δεξιοτήτων – Ψυχική και συναισθηματική υγεία

### 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



Άλλο:

.....  
.....

### 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Microsoft Copilot

Microsoft Bing

Lumen5

AIVA

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο, Προτζέκτορας, ηχεία

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Φύλλα εργασίας, τα λογισμικά που αναφέρονται παραπάνω.



## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το παρόν σενάριο εμπεριέχει δραστηριότητες σχετικές με την καλλιέργεια τόσο του γραπτού λόγου όσο και του προφορικού. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες αλλά και μεμονωμένα χρησιμοποιώντας τέσσερα φύλλα εργασίας, υπολογιστή και λογισμικά τεχνητής νοημοσύνης. Ο γενικός σκοπός είναι να παράγουν ένα ολοκληρωμένο, καλά δομημένο και οργανωμένο κείμενο στο οποίο να περιγράψουν τον εαυτό τους.

Αφού μελετήσουν και αλληλεπιδράσουν με σχετικά κείμενα από διάφορες πηγές, τα οποία κρίνουν και συγκρίνουν, κατασκευάζουν ένα σχεδιάγραμμα περιγραφικού κειμένου (αναφορικός λόγος) που περιγράφει ένα πρόσωπο, στην συγκεκριμένη περίπτωση τον εαυτό τους.

Έπειτα, χρησιμοποιώντας το σχεδιάγραμμα και ηλεκτρονικό λεξικό παράγουν το δικό τους κείμενο. Χρησιμοποιούν στοιχεία του κειμένου που έγραψαν για να δημιουργήσουν την εικόνα του εαυτού τους. Δημιουργούν τη δική τους αγαπημένη μελωδία και τέλος χρησιμοποιώντας το κείμενο που έγραψαν, την εικόνα και τη μελωδία τους, δημιουργούν το προσωπικό τους βίντεο με τη βοήθεια του οποίου παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους τον εαυτό τους. Σε όλη τη διάρκεια της εργασίας οι μαθητές εμπλουτίζουν και βελτιώνουν το αρχικό τους κείμενο.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με περιγραφικά κείμενα στα οποία κάποιος περιγράφει τον εαυτό του. Αρχικά, τα αναζητούν μόνοι τους δίνοντας τις κατάλληλες οδηγίες στον βοηθό τους Copilot. Ύστερα, μελετούν ένα κείμενο που τους δίνεται στο φύλλο εργασίας. Συγκρίνουν τα κείμενα και εντοπίζουν ομοιότητες και διαφορές, απαντούν σε ερωτήσεις, συζητούν και κατασκευάζουν ομαδικά ένα σχεδιάγραμμα ενός κειμένου που περιγράφει τον εαυτό μας.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Οι μαθητές χρησιμοποιώντας το σχεδιάγραμμα καθώς και ηλεκτρονικό λεξικό παράγουν το δικό



τους κείμενο. Μπορούν να πάρουν ιδέες από τα κείμενα που διάβασαν ή από τις σημειώσεις της ομάδας τους. Ύστερα, ασχολούνται με προγράμματα παραγωγής εικόνας, ήχου και βίντεο με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης. Στόχος τους είναι να δημιουργήσουν μια ρεαλιστική εικόνα του εαυτού τους, μια μελωδία που τους αρέσει και τελικά να τα χρησιμοποιήσουν όλα αυτά (κείμενο – εικόνα – μελωδία) για να κατασκευάσουν ένα βίντεο που θα παρουσιάζει τον εαυτό τους. Σε όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων αυτών οι μαθητές βελτιώνουν, συμπληρώνουν και εμπλουτίζουν το κείμενό τους. Παρουσιάζουν στην ολομέλεια το βίντεο που κατασκεύασε ο κάθε μαθητής.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Οι μαθητές κατά τη διάρκεια της παρουσίασης των βίντεο αξιολογούν τα δυνατά σημεία των βίντεο που παρακολούθησαν και αυτά που θα μπορούσαν να βελτιωθούν. Έτσι γίνεται μια συζήτηση με σκοπό την ανατροφοδότηση.

Δίνεται άλλη μια ευκαιρία στους μαθητές να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν το τελικό τους κείμενο, το οποίο το παραδίδουν στον εκπαιδευτικό ο οποίος αξιολογεί περιγραφικά την τελική του μορφή (περιεχόμενο – λεξιλόγιο – δομή - μορφή) αλλά και όλη του την πορεία και εξέλιξη, καθώς ο εκπαιδευτικός παρατηρεί από την αρχή και σε όλη τη διάρκεια συμβουλεύει τους μαθητές και τους καθοδηγεί όπου και όσο χρειάζονται με φθίνοντα βαθμό.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Επισυνάπτονται στο τέλος τα τέσσερα φύλλα εργασίας.

#### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής

\*Οι εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν στα φύλλα εργασίας είναι δημιουργημένες σε πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης.

Ακολουθούν τα φύλλα εργασιών.

# Φ.Ε. 1

## Παρουσιάζω τον εαυτό μου



ΝΙΦΟΡΑ ΝΙΚΟΛΙΑ



## Ομαδικές δραστηριότητες

### Οδηγίες προετοιμασίας

Δημιουργούμε ομάδες των 4 μαθητών. Καθόμαστε μαζί έχοντας τον υπολογιστή τοποθετημένο έτσι ώστε να βλέπουμε όλοι. Καθένας μας αναλαμβάνει έναν ρόλο από τους παρακάτω: Χειριστής υπολογιστή, Γραμματέας, Αναγνώστης, Εκφωνητής.

Καθήκοντα:

Χειριστής υπολογιστή: φροντίζει να είναι η οθόνη ορατή σε όλα τα μέλη της ομάδας, είναι υπεύθυνος για την κίνηση του κέρσορα και την πληκτρολόγηση. Προσοχή! Οι επιλογές που κάνει και το περιεχόμενο αυτών που γράφει είναι πάντα σε συνεννόηση με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του.

Γραμματέας: έχει στη διάθεσή του ένα τετράδιο στο οποίο σημειώνει σημαντικά σχόλια και παρατηρήσεις της ομάδας, πληροφορίες που θα χρειαστεί η ομάδα αργότερα, απορίες που έχει η ομάδα, ευρήματα και συμπεράσματα.

Αναγνώστης: κάνει χαμηλόφωνη ανάγνωση στις εκφωνήσεις των δραστηριοτήτων ή σε κείμενα που πρέπει να διαβάσει η ομάδα έτσι ώστε να τον ακούν τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Εκφωνητής: σηκώνει το χέρι για να καλέσει τον εκπαιδευτικό και να ζητήσει υποστήριξη ή να εκφράσει κάποια απορία. Επίσης στο τέλος παρουσιάζει τις απαντήσεις στις ερωτήσεις της δραστηριότητας στην ολομέλεια ή στον εκπαιδευτικό.

Σε κάθε δραστηριότητα οι μαθητές αναλαμβάνουν διαφορετικό ρόλο. Κάθε μαθητής θα πρέπει να περάσει και από τους τέσσερις ρόλους για να αναλάβει ξανά τον ίδιο ρόλο.





- Έτοιμοι; Ώρα να ξεκινήσουμε!

**Δραστηριότητα 1**

Σε αυτό το μάθημα θα ασχοληθούμε με το πώς μπορούμε να γράψουμε αποτελεσματικά ένα οργανωμένο και ολοκληρωμένο κείμενο στο οποίο να περιγράψουμε και να παρουσιάσουμε τον εαυτό μας.

Επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα.

<mailto:https://copilot.microsoft.com/>

Εκεί θα βρείτε έναν χρήσιμο βοηθό! Μπορείτε να του κάνετε ερωτήσεις και αυτός μπορεί να δίνει διάφορες απαντήσεις. Να θυμάστε πως ό,τι γράφετε θα πρέπει να είναι διατυπωμένο ευγενικά, γραμμένο στα ελληνικά με τόνους και σωστή ορθογραφία.

Ξεκινήστε ένα νέο θέμα συζήτησης γράφοντας στον βοηθό σας έναν χαιρετισμό και ζητώντας του να σας εμφανίσει κείμενα στα οποία κάποιος να περιγράφει τον εαυτό του.

Διαβάστε το κείμενο που σας εμφάνισε. Μπορείτε να του ζητήσετε να σας εμφανίσει κι άλλα κείμενα. Μπορείτε να του ζητήσετε να σας παρουσιάσει τον εαυτό του και να του γράψετε κι εσείς κάτι για εσάς κι έτσι να πάρετε ιδέες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αργότερα.

Μπορείτε να συζητήσετε τα παρακάτω ερωτήματα στην ομάδα σας αλλά οι απαντήσεις που θα δώσει ο καθένας σας θα είναι ατομικές.

Κάτι που με εντυπωσίασε στον βοηθό και στη συζήτηση μαζί του:

.....  
.....  
.....

Αυτά που γράφει θεωρείς ότι είναι πραγματικά; Τι σε κάνει να το πιστεύεις αυτό;

.....  
.....  
.....

Τι θα πρέπει κατά τη γνώμη σου να προσέχουμε όταν χρησιμοποιούμε τον βοηθό για να παράγουμε κείμενο;

.....  
.....  
.....

Συζήτηση και παρουσίαση στην ολομέλεια.



## Δραστηριότητα 2

Μελετήστε προσεκτικά το παρακάτω κείμενο και ύστερα συμπληρώστε ομαδικά το σχεδιάγραμμα που περιγράφει τη δομή ενός περιγραφικού κειμένου που παρουσιάζει τον εαυτό μας. Τα περιγραφικά κείμενα ανήκουν στον αναφορικό λόγο.

«Ονομάζομαι Νίκη και είμαι είκοσι χρονών. Σπουδάζω στο Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. Συγκεκριμένα, φοιτώ στο δεύτερο έτος στο Τμήμα Μηχανολόγων Μηχανικών που βρίσκεται στην Πάτρα. Γεννήθηκα και μεγάλωσα στην Κρήτη, στα Χανιά. Η οικογένειά μου, οι γονείς μου και ο μικρός μου αδερφός, μένουν εκεί τώρα καθώς εγώ λόγω των σπουδών μου μετακόμισα στην Πάτρα.

Τα μακριά μου καστανά μαλλιά τα έχω συνήθως δεμένα σε κοτσίδα γιατί με ζεσταίνουν πολύ, ιδίως το καλοκαίρι. Οι περισσότεροι άνθρωποι όταν με γνωρίζουν μιλούν για τα μεγάλα, γαλάζια μου μάτια. Είναι εκφραστικά παρόλο που βρίσκονται πίσω από τα κόκκινα, κοκάλινα γυαλιά μου. Τα χείλη μου είναι καλοσχηματισμένα κι έχω διάφορες μικρές ελιές στο πρόσωπό μου. Είμαι μετρίου αναστήματος και το βάρος μου είναι κανονικό. Μου αρέσει περισσότερο να φοράω τζιν παντελόνι και κάποιο χρωματιστό, άνετο μπλουζάκι.

Είμαι κοινωνική και μου αρέσει να κάνω νέους φίλους. Συχνά κανονίζουμε συναντήσεις με συμφοιτητές μου για επιτραπέζια παιχνίδια και συζητήσεις. Οι καλύτεροί μου φίλοι είναι άνθρωποι με χιούμορ καθώς μου αρέσουν τα έξυπνα αστεία. Η κολλητή μου φίλη λέγεται Άννα και κατάγεται από την Αιθιοπία. Περνώ πολλές ώρες κάνοντας διάφορες κατασκευές τις οποίες συνήθως προγραμματίζω να κάνουν διάφορα πράγματα. Μου αρέσουν πολύ οι εκδρομές γιατί γνωρίζω νέα μέρη. Κάθε Σάββατο πηγαίνω για βόλεϊ με την ομάδα του Πανεπιστημίου. Είναι το αγαπημένο μου άθλημα. Επιπλέον, στον ελεύθερο χρόνο μου, μου αρέσει πολύ να διαβάζω βιβλία γιατί με ταξιδεύουν και να ακούω μουσική. Το συγκρότημα που λατρεύω είναι οι Coldplay.

Το επάγγελμα που θα ήθελα να ακολουθήσω έχει σχέση με τη μηχανική και το διάστημα. Θα ήθελα πολύ όταν τελειώσω τις σπουδές μου να εργαστώ στην ESA ή στη NASA ως μηχανικός αεροδιαστημικής. Το όνειρό μου είναι να μπορέσω στο μέλλον να κάνω πολλά ταξίδια και με την οικογένειά μου αλλά και με τους φίλους μου!»



### Σχεδιάγραμμα

1<sup>η</sup> Παράγραφος [Πρόλογος] : αναφέρουμε κάποιες βασικές και γενικές πληροφορίες για τον εαυτό μας όπως το όνομα, την ηλικία, κάτι σύντομο που αφορά την οικογένειά μας, το σχολείο ή την εργασία μας, τον τόπο που κατοικούμε κ.λ.π.

2<sup>η</sup> Παράγραφος:

.....  
.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....  
.....

[ ]:.....  
.....  
.....

Παρατηρώντας το κείμενο που μόλις διαβάσατε και τη δομή του εντοπίστε τις ομοιότητες και τις διαφορές με τα κείμενα που σας εμφάνισε ο βοηθός στο πρόγραμμα copilot.

Ομοιότητες:

Διαφορές:

Συζήτηση και παρουσίαση στην ολομέλεια.

# Φ.Ε. 2

## Παρουσιάζω τον εαυτό μου



ΝΙΦΟΡΑ ΝΙΚΟΛΙΑ



### Ατομική δραστηριότητα

#### Οδηγίες προετοιμασίας

Κάθε μαθητής εργάζεται στο προσωπικό του τετράδιο γραπτού λόγου. Μπορεί να συμβουλευτεί το φύλλο εργασιών 1 (εκεί υπάρχει και το σχεδιάγραμμα) καθώς και τις σημειώσεις της ομάδας που βρίσκονται σε κεντρικό σημείο στο θρανίο όπου έχουν όλα τα μέλη πρόσβαση. Επιπλέον, ο υπολογιστή που βρίσκεται σε κάθε ομάδα έχει ανοιχτό το ηλεκτρονικό λεξικό «Πύλη της ελληνικής γλώσσας». Κατά τη διάρκεια της παραγωγής του κειμένου σας μπορείτε να το συμβουλευτείτε για να βρείτε τη σωστή ορθογραφία λέξεων ή φράσεων, να βρείτε συνώνυμες ή αντώνυμες λέξεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε ή ακόμα και να ψάξετε τη σημασία κάποιας λέξης ή φράσης.

Θυμηθείτε τα επίθετα και επιρρήματα είναι πολύ σημαντικά σε ένα περιγραφικό κείμενο!

Έχετε στη διάθεσή σας 70 λεπτά.



- Έτοιμοι; Ώρα να ξεκινήσουμε!

### Δραστηριότητα

Σε αυτό το μάθημα θα γράψετε ένα οργανωμένο και ολοκληρωμένο κείμενο στο οποίο **να περιγράφετε και να παρουσιάζετε τον εαυτό σας**.

Το κείμενό σας θα σταλεί σε μια εταιρεία στην οποία θέλετε να εργαστείτε και η οποία σας ζήτησε μαζί με το βιογραφικό σας να στείλετε κι ένα κείμενο στο οποίο να μιλάτε για τον εαυτό σας και να τον παρουσιάζετε.

### Χρήσιμες Συμβουλές

Να οργανώσετε το κείμενό σας σε 4 παραγράφους.

Συμβουλευτείτε το σχεδιάγραμμα.

Δώστε πολλές λεπτομέρειες για την εξωτερική εμφάνιση!

Εστιάστε στα δυνατά σημεία του εαυτού σας!

Καλή επιτυχία!

# Φ.Ε. 3

## Παρουσιάζω τον εαυτό μου



ΝΙΦΟΡΑ ΝΙΚΟΛΙΑ





### Ατομική δραστηριότητα

#### Οδηγίες προετοιμασίας

Καθόμαστε στον υπολογιστή και εργαζόμαστε σε αυτόν. Έχουμε δίπλα μας το κείμενο που γράψαμε. Κάθε μαθητής εργάζεται ατομικά, μπορείτε να μοιραστείτε απόψεις και ιδέες χαμηλόφωνα μεταξύ σας ή να βοηθήσετε ο ένας τον άλλον. Ο καθένας όμως θα πρέπει να παράγει ένα δικό του έργο (μια εικόνα και ένα μουσικό κομμάτι).

Σε όλα τα στάδια της εργασίας σας μπορείτε να βελτιώσετε, να εμπλουτίσετε ή και να αλλάξετε πράγματα στο κείμενό σας.



- Έτοιμοι; Ώρα να ξεκινήσουμε!

### Δραστηριότητα 1

Σε αυτή τη δραστηριότητα θα ασχοληθούμε με το πώς μπορούμε να φτιάξουμε μια δική μας εικόνα από κείμενο.

Σκοπός σας είναι να χρησιμοποιήσετε στοιχεία από το κείμενό σας, ιδιαίτερα από τη δεύτερη παράγραφο, που αφορά στην εξωτερική σας εμφάνιση και με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης να δημιουργήσετε μια εικόνα που να μοιάζει όσο το δυνατόν περισσότερο στον εαυτό σας.

Επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα.

<https://www.bing.com/images/create?FORM=GDPCLS>

Εκεί θα βρείτε ένα πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης.

Στο άσπρο πλαίσιο που λέει «Περιγράψτε τι θέλετε να δημιουργήσετε» εσείς γράφετε όσες πληροφορίες κρίνετε απαραίτητες κυρίως από τη δεύτερη παράγραφο του κειμένου σας. Επίσης μπορείτε να συμπληρώσετε και περισσότερες και τέλος γράψτε ότι ζητάτε μια ρεαλιστική εικόνα. Ύστερα πατήστε «Δημιουργία».

Μπορείτε να πειραματιστείτε παραπάνω από μια φορές. Κάθε φορά σας εμφανίζει 4 εικόνες. Προσοχή στα κίτρινα νομίσματα, εάν τελειώσουν δεν θα μπορέσετε να έχετε άλλες προσπάθειες.

Επιλέξτε αυτή που σας αρέσει περισσότερο και θεωρείτε ότι πλησιάζει πολύ κοντά στην πραγματική εικόνα του εαυτού σας και αποθηκεύστε τη σε έναν φάκελο με το όνομά σας στην επιφάνεια εργασίας.

### Δραστηριότητα 2

Σε αυτή τη δραστηριότητα θα φτιάξουμε μια δική μας μελωδία που να μας αρέσει πολύ και να μας εκφράζει.



Στην επιφάνεια εργασίας πατάμε πάνω στο εικονίδιο AIVA:

Πατώντας το «Create» μπορείτε να δημιουργήσετε δικές σας μελωδίες. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο συγκεκριμένο στυλ πατώντας στο «Styles» ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως επιρροή κάποιο από τα αγαπημένα σας τραγούδια πατώντας στο «Influences».

Ο εκπαιδευτικός θα σας δείξει στον διαδραστικό πίνακα κάποιες βασικές οδηγίες από το πρόγραμμα.

Σημειώσεις:.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Κατέβασε και αποθήκευσε τη μελωδία που έφτιαξε το πρόγραμμα με τις οδηγίες σου στον φάκελό σου.

# Φ.Ε. 4

## Παρουσιάζω τον εαυτό μου



ΝΙΦΟΡΑ ΝΙΚΟΛΙΑ



### Ατομική δραστηριότητα

#### Οδηγίες προετοιμασίας

Καθόμαστε στον υπολογιστή και εργαζόμαστε σε αυτόν. Έχουμε δίπλα μας το κείμενο που γράψαμε. Κάθε μαθητής εργάζεται ατομικά, μπορείτε να μοιραστείτε απόψεις και ιδέες χαμηλόφωνα μεταξύ σας ή να βοηθήσετε ο ένας τον άλλον. Ο καθένας όμως θα πρέπει να παράγει ένα δικό του έργο, ένα βίντεο, χρησιμοποιώντας το κείμενο που έγραψε, την εικόνα και το μουσικό κομμάτι που δημιούργησε.

Το βίντεο θα το παρουσιάσει ο κάθε μαθητής στην ολομέλεια.

Σε όλη τη διάρκεια της εργασίας σας μπορείτε να εμπλουτίσετε το κείμενό σας, να το αλλάξετε και να το βελτιώσετε. Μετά την παρουσίαση του βίντεο και την ανατροφοδότηση που θα πάρετε από τους συμμαθητές σας θα έχετε άλλη μια ευκαιρία να ξαναδείτε το κείμενό σας και να αλλάξετε ό,τι θέλετε. Ύστερα, θα παραδώσετε το τελικό σας κείμενο στον εκπαιδευτικό για αξιολόγηση.



- Έτοιμοι; Ώρα να ξεκινήσουμε!

### Δραστηριότητα 1

Σε αυτή τη δραστηριότητα θα ασχοληθούμε με το πώς μπορούμε να φτιάξουμε ένα δικό μας βίντεο από κείμενο.

Σκοπός σας είναι να χρησιμοποιήσετε το κείμενο που γράψατε και με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης να δημιουργήσετε ένα βίντεο το οποίο να παρουσιάζει τον εαυτό σας. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εικόνα και τη μουσική που χρησιμοποιήσατε από το φάκελό σας.

**Σημείωση:** Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, το οποίο θα χρησιμοποιήσουμε, το κείμενο που γράφουμε μετατρέπεται σε βίντεο. Θα πρέπει το κείμενο που θα του βάλουμε να το γράψουμε στην αγγλική γλώσσα, οπότε εάν έχουμε ήδη καταφέρει στο μάθημα των Αγγλικών να γράψουμε στα αγγλικά το κείμενό μας τότε χρησιμοποιούμε την αγγλική έκδοση, εάν όχι τότε χρησιμοποιούμε έναν μεταφραστή στην παρακάτω ιστοσελίδα: <mailto:https://translate.google.com/?sl=e&tl=en&op=translate>

Επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα.

<mailto:https://lumen5.com/dashboard/>

Εκεί θα βρείτε ένα πρόγραμμα δημιουργίας βίντεο με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης.

Πατήστε «New video». Διάλεξε ένα πρότυπο βίντεο «Template» με το οποίο θέλετε να μοιάζει το βίντεο που θέλετε να φτιάξετε.

Ύστερα πατήστε το πρώτο εικονίδιο που λέει «Text on media». Σε αυτό το περιβάλλον γράφετε το κείμενό σας (στα αγγλικά) και ανεβάζετε και την εικόνα που δημιουργήσατε.

Μπορείτε να πειραματιστείτε και να επεξεργαστείτε το βίντεο που δημιουργήθηκε και να προσθέσετε φυσικά και την μελωδία που έχετε αποθηκεύσει στον φάκελό σας. Αφού το βίντεο δημιουργηθεί πατώντας πάνω σε κάθε καρτέλα μπορείτε να αλλάξετε το κείμενο ή να το βάλετε την ελληνική έκδοση. Μπορείτε να προσθέσετε και αφήγηση!

Παρουσίαση όλων των βίντεο στην ολομέλεια, σχολιασμός και συζήτηση.

Εντοπίστε στα βίντεο των συμμαθητών σας τα δυνατά τους σημεία και σημεία τα οποία θα μπορούσαν να γίνουν ακόμα καλύτερα.

Βελτίωση κειμένου.

Παράδοση κειμένου στον εκπαιδευτικό για αξιολόγηση.



## 32<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

"Κατανόηση και Έκφραση των Συναισθημάτων"

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Ουρανία – Δήμητρα Ορφανάκου

Ειδικότητα : Δασκάλα ΠΕ 70

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Εργαστήρια Δεξιοτήτων

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Θεματική: ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ – ΕΥ ΖΗΝ, Υποθεματική : Ψυχική και συναισθηματική Υγεία – Πρόληψη

Γλώσσα ΣΤ' Ενότητα 11 : Συγγενικές σχέσεις ( ανάλυση χαρακτήρων/συναισθημάτων, παραγωγή γραπτού λόγου - περιγραφή προσώπων)

Εικαστικά Ε' και ΣΤ' Ενότητα: Εξπρεσιονισμός «Εκφράζοντας συναισθήματα – Οι καλλιτέχνες εκφράζουν συναισθήματα – Ζωγραφίζοντας έντονα συναισθήματα»

Θεατρική αγωγή Ε' και Στ' Ενότητα: Δραματοποίηση

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Δημοτικό: ■



**1.5 Τάξη:** Ε΄-ΣΤ΄ Δημοτικού

**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:** 12-14 ώρες

**1.7 Λέξεις Κλειδιά:** συναισθήματα, κατανόηση, έκφραση, δημιουργία, αποδοχή

### **1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα**

*Γενικός Σκοπός:*

Οι μαθητές/ -τριες να αναγνωρίζουν, να κατανοούν και να μπορούν να εκφράζουν καλύτερα τα συναισθήματά τους. Επιπλέον, να αναγνωρίζουν, να δέχονται και να κατανοούν τη σημασία τόσο των θετικών όσο και των αρνητικών συναισθημάτων, καθώς και την επίδρασή αυτών στον εαυτό τους και στους άλλους.

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

Κατανοούν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους.

Να αναλύουν το κείμενο και να εξάγουν βασικά στοιχεία σχετικά με την πλοκή, τους χαρακτήρες και τα θέματα.

Να μπορούν να δημιουργούν δικές τους ιστορίες, επεκτείνοντας το κείμενο ή δημιουργώντας νέους χαρακτήρες με σαφή και ευανάγνωστη γραφή.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Αποκτήσουν δεξιότητες μάθησης 21<sup>ου</sup> αιώνα (4cs), όπως είναι η κριτική σκέψη, η επικοινωνία, η συνεργασία, η δημιουργικότητα.

Κοινωνικές δεξιότητες / αυτοδιαχείριση

Δεξιότητες του νου, όπως ρουτίνες σκέψης, αναστοχασμός, πλάγια σκέψη (δημιουργική, παραγωγική, ολιστική σκέψη)

Δραματικές δεξιότητες: θα μπορούν να παρουσιάζουν μικρές σκηνές ή να αναπαριστούν ρόλους προσδίδοντας συναισθηματική ένταση στην ερμηνεία τους.

Συναισθηματική Ευφυΐα: θα αναπτύξουν την ικανότητα να αναγνωρίζουν και να εκφράζουν τα



συναισθήματα, είτε μέσω της γραπτής λέξης είτε μέσω δραματικών σκηνών.

- Επίπεδο Στάσεων

Να αναγνωρίζουν, να δέχονται και να κατανοούν τη σημασία τόσο των θετικών όσο και των αρνητικών συναισθημάτων, καθώς και την επίδρασή αυτών στον εαυτό τους και στους άλλους.

### **1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών**

Σύνδεση με εργαστήρια δεξιοτήτων, θεματική: ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ – ΕΥ ΖΗΝ, υποθεματική: ψυχική και συναισθηματική υγεία - πρόληψη, σύνδεση με το μάθημα της Γλώσσας ΣΤ' Ενότητα 11 «Συγγενικές σχέσεις» ( ανάλυση χαρακτήρων/συναισθημάτων, παραγωγή γραπτού λόγου - περιγραφή προσώπων), σύνδεση με το μάθημα των εικαστικών Ε' και ΣΤ' Ενότητα: Εξπρεσιονισμός «Εκφράζοντας συναισθήματα – Οι καλλιτέχνες εκφράζουν συναισθήματα – Ζωγραφίζοντας έντονα συναισθήματα», σύνδεση με το μάθημα της θεατρικής αγωγής Ε' και ΣΤ' Ενότητα: Δραματοποίηση.

### **1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Παραγωγική μάθηση

### **1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Padlet ChatGPT Leonardo.Ai nightcafe AIVA lumen5

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Η/Υ διαδραστικός πίνακας

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Κείμενο: «Η νεράιδα των συναισθημάτων» (ανέκδοτη ιστορία της εκπαιδευτικού Ράνιας Ορφανάκου)

Τελικό φύλλο εργασίας

Φύλλο αυτοαξιολόγησης μαθητών/ -τριών

Φύλλο αξιολόγησης εκπαιδευτικού έργου





## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Δίνεται στους μαθητές η ιστορία «Η νεράιδα των συναισθημάτων». Ενεργητική ανάγνωση από την εκπαιδευτικό και τα παιδιά. Η συγκεκριμένη ιστορία αφηγείται την περιπέτεια της Ελίνας και του αδερφού της Πέτρου. Ο Πέτρος, τρομοκρατημένος από εφιάλτες, συναντά μια νεράιδα που προσφέρεται να πάρει από αυτόν τα αρνητικά συναισθήματα. Όμως με την απώλεια αυτών, αντιλαμβάνονται ότι και τα θετικά συναισθήματα έχουν χαθεί. Προσπαθώντας να ανακτήσουν την ισορροπία, η Ελίνα προσπαθεί να μάθει στον αδερφό της να κατανοεί και τα αρνητικά συναισθήματα, προάγοντας την καλή ψυχολογική ευεξία. Οι μαθητές καλούνται να αναλύσουν τη δομή, τους χαρακτήρες και το περιεχόμενο του κειμένου για καλύτερη κατανόηση. Διεξαγωγή κατευθυνόμενης συζήτησης για τα συναισθήματα των χαρακτήρων, προκειμένου να ενθαρρυνθούν να εκφράσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους, αυξάνοντας την αυτογνωσία και τη συναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών (Fleer&Hammer, 2013). Οι μαθητές γράφουν δικές τους ιστορίες και αναπτύσσουν δικούς τους χαρακτήρες για έκφραση συναισθημάτων, ενισχύοντας. Παράλληλα, καλούνται να χρησιμοποιήσουν το ChatGPT και το Padlet. Οι μαθητές/-τριες έρχονται σε επαφή με εργαλεία δημιουργίας εικόνων, μουσικής και βίντεο με AI και καλούνται να τα χρησιμοποιήσουν για να παράξουν τα δικά τους έργα. Διοργάνωση ομαδικών δραστηριοτήτων, όπως ρόλοι παιχνιδιού και δραματοποίηση σκηνών από το κείμενο για προώθηση της ενεργούς συμμετοχής. Χρήση φύλλου αυτοαξιολόγησης για ενίσχυση της αυτογνωσίας και της συνειδητοποίησης των προσωπικών τους επιδόσεων.

### 2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Με την ενεργητική ανάγνωση της ιστορίας «Η νεράιδα των συναισθημάτων», την ανάλυση και τη σύνδεσή της με παρόμοιες καταστάσεις και συναισθήματα που βίωσαν οι μαθητές σε διάφορες φάσεις της ζωής τους.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικείμενου**



Ανάλυση της Ιστορίας: Συζήτηση σχετικά με τα συναισθήματα που βιώνουν οι χαρακτήρες. Εξερεύνηση των θετικών και αρνητικών πτυχών των συναισθημάτων του Πέτρου και της Ελίνας.

Εικαστική δραστηριότητα - Δημιουργία εικόνων: Τα παιδιά κλήθηκαν να ζωγραφίσουν τη νεράιδα των συναισθημάτων με βάση την περιγραφή που δίνεται στο κείμενο. Επιπλέον, οι μαθητές αναλύουν και ζωγραφίζουν γνωστούς πίνακες διάσημων ζωγράφων όπως το «Πάνω από την πόλη» του Μαρκ Σαγκάλ, «Μητέρα και παιδί» του Γκούσταβ Κλιμτ, «Αποχωρισμός» και «Κραυγή» του Έντβαρντ Μουνκ, που αντιπροσωπεύουν συναισθήματα όπως η αγάπη, η λύπη, ο φόβος κλπ.

Γραπτή έκφραση: Προτρέπουμε τα παιδιά να γράψουν ένα μικρό κείμενο για ένα συναίσθημα που έζησαν πρόσφατα. Ανάγνωση και συζήτηση των κειμένων τους σε ομάδα. Μέσω της συζήτησης, επιδιώκεται η ενίσχυση του παιδαγωγικού και ευεργετικού ρόλου του παραμυθιού στην αυτογνωσία και τη συναισθηματική νοημοσύνη των μαθητών/μαθητριών (Violetta-Eirini, 2016). Η διαδικασία της συγγραφής καλλιεργεί τη δημιουργική φαντασία και την ενσυναίσθηση, συμβάλλοντας έτσι στην ψυχολογική ωρίμανση των μαθητών και την κατανόηση εννοιών με τρόπο εύληπτο για το αναπτυξιακό του στάδιο (Violetta-Eirini, ο.π.).

Δημιουργία ιστοριών: Συνέχιση της ιστορίας από τους μαθητές. Καθοδήγηση των παιδιών να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες με χαρακτήρες που βιώνουν διάφορα συναισθήματα. Ανάγνωση ιστοριών και συζήτηση πώς η κατανόηση των συναισθημάτων των άλλων μπορεί να βοηθήσει στην ενίσχυση των σχέσεων. Η παρούσα δραστηριότητα δύναται να ενισχύσει τη δημιουργικότητα των μαθητριών/-τών (Agnolikai συν., 2022· Ruinikai συν., 2017).

Δραματοποίηση: Αναπαράσταση από τους μαθητές μιας σκηνής της ιστορίας. Συνεργασία για τη δημιουργία μιας μικρής παράστασης με τη συνέχεια της ιστορίας.

Χρήση του ChatGPT: **Δημιουργία χαρακτήρων και συνέχεια της ιστορίας.** Ερωτήσεις από τους μαθητές για να δημιουργήσουν ή να αλλάξουν κάποιους από τους χαρακτήρες της ιστορίας ανάλογα με τα συναισθήματα που θέλουν να τονίσουν και να συνεργαστούν για να γράψουν σε ομάδες μια πιθανή συνέχεια της ιστορίας.

Χρήση Padlet: **Συλλογή συναισθημάτων:** Δημιουργία ενός Padlet όπου οι μαθητές θα μπορούν να μοιραστούν τα συναισθήματα που προκάλεσε σε αυτούς η ιστορία.

Χρήση του Leonardo.Ai και του nightcafe για τη δημιουργία εικόνων σχετικών με το παραμύθι:



Δείχνουμε στους μαθητές τη λειτουργία των εργαλείων Leonardo.Ai και nightcafe και ζητάμε να επιλέξουν κάποιον χαρακτήρα από την ιστορία της νεράιδας των συναισθημάτων π.χ. τον Πέτρο ή τη νεράιδα και να τον δημιουργήσουν με τη βοήθεια των παραπάνω εργαλείων.

Χρήση του AIVA: Παρουσιάζουμε στους μαθητές τη λειτουργία του εργαλείου AIVA για τη δημιουργία μουσικής και επιλέγουμε μαζί τη μουσική που θα ταίριαζε στο παραμύθι της νεράιδας των συναισθημάτων ή στην ιστορία που δημιούργησαν οι μαθητές.

Χρήση του lumen5: Παρουσιάζουμε στους μαθητές τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα βίντεο με το εργαλείο lumen5, συγκεκριμένα φτιάχνουμε το βίντεο της ιστορίας της νεράιδας των συναισθημάτων μαζί με τους μαθητές και στη συνέχεια τους ενθαρρύνουμε να τροποποιήσουν το βίντεο προσθέτοντας ή αφαιρώντας από την ιστορία ό,τι θεωρούν αναγκαίο.

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Η αξιολόγηση των μαθητών γίνεται καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και αφορά τη συμμετοχή και τα παραγόμενα προϊόντα τους. Δίνεται τελικό φύλλο εργασίας, καθώς και φύλλο αυτοαξιολόγησης.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

Τελικό Φύλλο Εργασίας: "Η νεράιδα των συναισθημάτων"

Ενότητα 1: Κατανόηση του Κειμένου

<b>Ανάλυση Κειμένου:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Τι συμβαίνει στην αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας;</li><li>• Ποιοι είναι οι κεντρικοί χαρακτήρες και ποιο είναι το κύριο θέμα;</li></ul>
<b>Χαρακτηρισμός Χαρακτήρων:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Πώς αλλάζουν οι χαρακτήρες κατά τη διάρκεια της ιστορίας;</li><li>• Ποιες είναι οι συναισθηματικές εξελίξεις του κάθε χαρακτήρα;</li></ul>

Ενότητα 2: Εκφραστική Γραφή

<b>Γραπτή Έκφραση:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Γράψτε ένα δικό σας κείμενο επέκτασης της ιστορίας.</li><li>• Δημιουργήστε ένα νέο χαρακτήρα και περιγράψτε το πώς θα αλληλεπιδρούσε με τη νεράιδα των συναισθημάτων.</li></ul>



### Ενότητα 3: Δραματικές Δεξιότητες

#### Δημιουργία Σκηνής:

- Σε ομάδες, παρουσιάστε μια σκηνή από την ιστορία με ζωντανή ερμηνεία των χαρακτήρων.
- Επικεντρωθείτε στην έκφραση των συναισθημάτων του κάθε χαρακτήρα.

### Ενότητα 4: Συνεργατική Εργασία

#### Ομαδική Δημιουργία:

- Συνεργαστείτε για να δημιουργήσετε ένα μικρό θεατρικό έργο που συνεχίζει την ιστορία.
- Ενσωματώστε νέες ιδέες και στοιχεία που έχετε δημιουργήσει.

### Ενότητα 5: Αυτοαξιολόγηση

#### Αυτοαξιολόγηση:

- Βαθμολογήστε τον εαυτό σας σε κάθε ενότητα βάσει της συμμετοχής σας και της προσπάθειάς σας.
- Τι έμαθες για τον εαυτό σου κατά τη διάρκεια αυτής της εργασίας;

### Φύλλο Αυτοαξιολόγησης - "Η Νεράιδα των Συναισθημάτων"

Όνομα Μαθητή: \_\_\_\_\_

### Μέρος Α: Αναγνωστική Κατανόηση και Κείμενο

#### Κατανόηση της Ιστορίας:

- Κατανόησα τα βασικά γεγονότα της ιστορίας.
- Σχολίασα τα βασικά συναισθήματα του κεντρικού χαρακτήρα.

#### Συμμετοχή στις Εικαστικές Δραστηριότητες:

- Συμμετείχα στη ζωγραφική δραστηριότητα.
- Εξήγησα τις επιλογές μου σχετικά με τα χρώματα και τα στοιχεία.



---

## Μέρος Β: Δραματική Δραστηριότητα και Ρόλοι

### Συμμετοχή στη Δραματική Δραστηριότητα:

- Προσομοίωσα μια σκηνή από το κείμενο.
- Αναπαράστησα συναισθήματα και αντιδράσεις των χαρακτήρων.
- Ενσωμάτωσα τα συναισθηματικά μαθήματα από τη δραστηριότητα στην καθημερινή μου ζωή.

### Γραπτή Έκφραση:

- Συνέγραψα μια σύντομη περιγραφή της σκηνής που προσομοίωσα.
- Εκφράστηκα σαφώς και συνεκτικά.
- Συνέδεσα τα γραπτά μου με τις προσωπικές μου σκέψεις και συναισθήματα.

---

## Μέρος Γ: Συνολική Αυτοαξιολόγηση

### Συνολική Συμμετοχή:

- Συμμετείχα ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες.
- Δεν παρέλειψα καμία από τις εργασίες.

### Συνολική Απόδοση:

- Είμαι ικανοποιημένος/η με τα αποτελέσματα των εργασιών μου.
- Βρίσκω ότι βελτιώθηκα στις δραστηριότητες που πραγματοποίησα.

---

## Μέρος Δ: Συνεισφορά από το Σχέδιο Δράσης:

### Εφαρμογή Στρατηγικών Αντιμετώπισης Συναισθημάτων:

- Χρησιμοποίησα τις τεχνικές αντιμετώπισης συναισθημάτων που μάθαμε.



- Παρατήρησα βελτίωση στην αντιμετώπιση των συναισθημάτων μου.

#### Ενσωμάτωση Διδαγμάτων στην Καθημερινή Ζωή:

- Εφάρμοσα τα μαθήματα που αποκόμισα από τις δραστηριότητες στην καθημερινή μου ζωή.
- Παρατήρησα βελτίωση στις σχέσεις μου και στην αντιμετώπιση των διαφόρων καταστάσεων.

**Συμπέρασμα:** Παρακαλώ γράψτε μια σύντομη αυτοαξιολόγηση για την πρόοδο και τη συμμετοχή σας, λαμβάνοντας υπόψη τις στρατηγικές αντιμετώπισης συναισθημάτων από το σχέδιο δράσης.

#### Φύλλο Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Έργου

Τίτλος Εκπαιδευτικού Έργου: "Η Νεράιδα των Συναισθημάτων"

#### Αξιολόγηση Περιεχομένου:

##### 1. Κατανόηση και Ανάλυση του Κειμένου:

- Οι μαθητές κατάλαβαν το βασικό μήνυμα και τις συναισθηματικές πτυχές του κειμένου.
- Επέδειξαν ικανότητα ανάλυσης των χαρακτήρων και των κεντρικών θεμάτων.

##### 2. Σχετικότητα με τους Μαθησιακούς Στόχους:

- Το περιεχόμενο είναι σχετικό με τους στόχους του μαθήματος.
- Οι δραστηριότητες ενισχύουν την κατανόηση των συναισθημάτων και την ανάπτυξη εκφραστικών ικανοτήτων.

#### Αξιολόγηση Διδακτικής Μεθόδου:

##### 3. Εφαρμογή Δραστηριοτήτων:

- Οι δραστηριότητες ήταν κατάλληλες για την ηλικιακή ομάδα.
- Υπήρχε ισορροπία μεταξύ προφορικής, γραπτής και δραματικής έκφρασης.

##### 4. Διαδραστικότητα και Συμμετοχή:

- Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στις δραστηριότητες.
- Υπήρξε καλή επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

#### Αξιολόγηση Στόχων Συναισθηματικής Ανάπτυξης:

##### 5. Κατανόηση και Διαχείριση Συναισθημάτων:

- Οι μαθητές ανέπτυξαν ευαισθησία στα συναισθήματα.
- Τα εργαλεία αντιμετώπισης συναισθημάτων εφαρμόστηκαν αποτελεσματικά.

##### 6. Συνδυασμός με Αναπτυξιακούς Στόχους:



- Το έργο συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η επικοινωνία, η συνεργασία και η διαχείριση του χρόνου.

Συνολική Αξιολόγηση:

7. Ανταπόκριση των Μαθητών:

- Οι μαθητές ανταποκρίθηκαν θετικά στο εκπαιδευτικό έργο.
- Παρατηρήθηκε βελτίωση στις σχέσεις και την αντιμετώπιση συναισθημάτων.

8. Συστάσεις για Βελτίωση:

- Προτάσεις για ενδυνάμωση των δραστηριοτήτων.
- Πιθανές προτάσεις για επεκτάσεις του θέματος σε μελλοντικά μαθήματα.

**ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ Leonardo.Ai και Nightcafe**

Με τη χρήση του Leonardo.Ai δημιουργήσαμε την εικόνα του Πέτρου και με τη χρήση του Nightcafe δημιουργήσαμε την εικόνα της νεράιδας.





### ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ AIVA

Με τη χρήση του AIVA δημιουργήσαμε την παρακάτω μουσική.



New Composition #13.zip

### ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ lumen5

Με τη χρήση του lumen5 δημιουργήσαμε το παρακάτω βίντεο για την ιστορία της νεράιδας των συναισθημάτων.

<https://lumen5.com/user/raniaorfanakou1/untitled-video-z0u5t/>

Ενδεικτικά έργα γνωστών ζωγράφων που δημιούργησαν τα παιδιά για τα συναισθήματα.





Χρήση από τις μαθήτριες και τους μαθητές των εργαλείων Leonardo.Ai και lumen5



### 3.2 Ενδεικτική Βιβλιογραφία - Πηγές

Agnoli, S., Pozzoli, T., Mancini, G., Franchin, L., Mastria, S., & Corazza, G. E. (2022). This is my fairy tale: How emotional intelligence interacts with a training intervention in



enhancing children's creative potential. *The Journal of Creative Behavior*, 56(3), 465-482.

Fleer, M., & Hammer, M. (2013). Emotions in imaginative situations: The valued place of fairytales for supporting emotion regulation. *Mind, Culture, and Activity*, 20(3), 240-259.

Ruini, C., Vescovelli, F., Carpi, V., & Masoni, L. (2017). Exploring psychological well-being and positive emotions in school children using a narrative approach. *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*, 17(1).

Violetta-Eirini, K. (2016). The child and the fairy tale: The psychological perspective of children's literature. *International Journal of Languages, Literature and Linguistics*, 2(4), 213-218.

## Παράρτημα

### Η νεράιδα των συναισθημάτων

Η ίδια ιστορία εδώ και ένα μήνα, ο Πέτρος ξυπνάει μέσα στη νύχτα τρομαγμένος...

«Βοήθειασααα»

«Πάλι εφιάλτες βλέπει...» σκέφτεται η αδερφή του η Ελίνα, που πετάγεται στον ύπνο της από τις φωνές του. «Δεν έπρεπε να δει εκείνη την ταινία, τώρα σκέφτεται συνέχεια ότι τον κυνηγούν τέρατα και τα ονειρεύεται κάθε βράδυ.»

Η Ελίνα αγαπάει πολύ τον μικρό της αδερφό, όμως συχνά η συμπεριφορά του της δημιουργεί προβλήματα. Ο αδερφός της θυμώνει με το παραμικρό και τη χτυπάει, της καταστρέφει τα παιχνίδια και τις εργασίες της. Ο Πέτρος από την άλλη πολλές φορές αισθάνεται για την αδερφή του ένα συναίσθημα που μοιάζει με ενοχλητική μελισσούλα. Αυτή η μελισσούλα όλη την ώρα τον τιμπάει και του λέει ότι οι γονείς του αγαπούν πιο πολύ την Ελίνα γι' αυτό της κάνουν όλα τα χατίρια. Του λέει επίσης ότι είναι άδικο επειδή εκείνη είναι μεγαλύτερη να μπορεί να βγαίνει έξω μόνη της και να παίζει με τους φίλους της ενώ αυτός όχι.

Η Ελίνα καθόταν στο κρεβάτι της και σκεφτόταν πόσο πιο ωραία θα ήταν τα πράγματα αν ο αδερφός της δεν ένιωθε ζήλια, φόβο, θυμό και όλα εκείνα τα αρνητικά συναισθήματα που ταλαιπωρούσαν τον ίδιο και εκείνη.

Ενώ τα σκεφτόταν αυτά, κάτι παράξενο συνέβη. Εμφανίστηκε μπροστά της μια γυναικεία μορφή. Η μισή πλευρά της ήταν φωτεινή και πολύχρωμη και η άλλη μισή σκοτεινή και μουντή. Το μισό της πρόσωπο ήταν χαρούμενο και το άλλο μισό λυπημένο. Η Ελίνα τρόμαξε και μπήκε κάτω από την κουβέρτα της.

«Μη φοβάσαι! Είμαι η νεράιδα των συναισθημάτων» ακούστηκε μια φωνή που άλλαζε σε κάθε λέξη και γινόταν πότε γλυκιά και χαρούμενη, πότε σοβαρή και λυπημένη.

Η Ελίνα κατέβασε την κουβέρτα και κοίταξε τη νεράιδα με απορία.

«Αν θέλεις μπορώ να πάρω τα συναισθήματα από τον αδερφό σου. Αρκεί να μου το ζητήσεις...» είπε η νεράιδα.

Η Ελίνα σκέφτηκε πως κάτι τέτοιο θα ήταν υπέροχο και χωρίς να χάσει χρόνο της είπε πως συμφωνεί.

Η νεράιδα κατευθύνθηκε προς το δωμάτιο του Πέτρου που μόλις είχε αποκοιμηθεί. Τον άγγιξε με το ραβδί της, μια φορά στην καρδιά και μια φορά στο κεφάλι του. Μετά εξαφανίστηκε αφήνοντας πίσω της ένα σύννεφο που άλλαζε χρώματα, μέχρι που χάθηκε κι αυτό.

Εκείνο το βράδυ η Ελίνα κοιμήθηκε χωρίς να ξυπνήσει από τους εφιάλτες του αδερφού της. Το πρωί σηκώθηκε και πήγε στο δωμάτιό του, τον είδε που κοιμόταν και του τράβηξε την κουβέρτα σκουντώντας τον. Ο Πέτρος ξύπνησε και την κοίταξε. Δεν θύμωσε μαζί της, δεν γκρίνιαξε, ούτε της πέταξε το μαξιλάρι στο πρόσωπο όπως συνήθιζε. Η Ελίνα τον ρώτησε αν είδε κάποιον εφιάλτη και εκείνος αποκρίθηκε αδιάφορα πως δεν είδε τίποτα. Έπειτα σηκώθηκε από το κρεβάτι του και βγήκε έξω ανέκφραστος.

Η Ελίνα χάρηκε «Τελικά δεν ήταν όνειρο, υπάρχει νεράιδα των συναισθημάτων! Ο αδερφός μου δεν θα αντιδράσει ξανά άσχημα! Είναι τέλειο!!!»

Όσο περνούσαν όμως οι μέρες κατάλαβε πως ίσως δεν ήταν και τόσο τέλειο που ο αδερφός της δεν είχε συναισθήματα. Κατάλαβε πως μαζί με τα αρνητικά συναισθήματα είχε χάσει και όλα τα θετικά. Πήγαυε να



τον αγκαλιάσει και δεν αντιδρούσε, τον έβλεπε να κερδίζει στα παιχνίδια και να μην χαίρεται... Έμοιαζε με ρομπότ που απλά κινούνταν χωρίς καμία έκφραση.

Έφτασε η μέρα των γενεθλίων του Πέτρου. Η Ελίνα είχε συνεννοηθεί με τους γονείς της και τους φίλους του να του κάνουν ένα πάρτι έκπληξη. Όλα ήταν έτοιμα, η μεγάλη τούρτα, τα πολύχρωμα μπαλόνια, η αγαπημένη του μουσική και το δώρο που τόσο καιρό περίμενε. Το μόνο που έμενε ήταν να ανοίξει η πόρτα για να μπει στο δωμάτιο ο Πέτρος. Με το που ακούστηκε ο ήχος από το πόμολο της πόρτας τα φώτα άναψαν, η μουσική άρχισε να παίζει και όλοι μαζί με μια φωνή άρχισαν να του τραγουδούν «Να ζήσεις Πέτρο και χρόνια πολλά...»

Εκείνος όμως δεν αντιδρούσε, καθόταν απλά και κοίταζε τα κεράκια της τούρτας και το τεράστιο κουτί που είχε μέσα το δώρο. Κοιτούσε χωρίς να έχει καμία έκφραση στο πρόσωπό του.

Η Ελίνα μπροστά σ' αυτή την εικόνα του αδερφού της δεν άντεξε, δάκρυα άρχισαν να κυλάνε από τα μάτια της. Κοίταζε με μάτια θολά τα κεράκια της τούρτας και ευχόταν να γυρνούσε το χρόνο πίσω, να μην είχε ζητήσει από τη νεράιδα των συναισθημάτων να πάρει τα συναισθήματα από τον αδερφό της. Κοιτούσε τα κεράκια της τούρτας όταν...

Ξύπνησε παραγμένη στο κρεβάτι της. Ήταν βράδυ και τα μάτια της ακόμα υγρά... Μια ελπίδα όμως είχε γεννηθεί μέσα της.

«Λες όλα να ήταν ένας εφιάλτης; Λες να μη υπάρχει η νεράιδα των συναισθημάτων;». αναρωτήθηκε και σηκώθηκε τρέχοντας να πάει στο δωμάτιο του αδερφού της.

Του τράβηξε την κουβέρτα και τον σκούνηξε. Εκείνος πετάχτηκε τρομαγμένος και έριξε το μαξιλάρι στο πρόσωπό της φανερά θυμωμένος. Το κορίτσι ενθουσιάστηκε! Τον ρώτησε αν είδε κάποιον εφιάλτη και εκείνος της είπε πως τον πλησίαζαν τέρατα την ώρα που τον ξύπνησε.

Η Ελίνα κάθισε δίπλα στον αδερφό της και τον πήρε αγκαλιά:

«Θα σου μιλήσω για τον φόβο και για όλα τα αρνητικά συναισθήματα. Αν τα γνωρίσεις και τα κατανοήσεις θα πάψουν να είναι τόσο δυσάρεστα. Ξέρεις τα αρνητικά συναισθήματα κατά κάποιο τρόπο μας βοηθούν να εκτιμήσουμε την αξία των θετικών...»

«Θετικά συναισθήματα; Δηλαδή;», την κοίταξε με απορία ο Πέτρος.

«Θετικά συναισθήματα όπως η αγάπη που νιώθω για σένα, όπως ο ενθουσιασμός όταν μας κάνουν μια έκπληξη, όπως η χαρά που νιώθουμε όταν μοιραζόμαστε κάτι και κάνουμε κάποιον άλλον ευτυχισμένο. Για την αξία όλων των συναισθημάτων θέλω να σου μιλήσω...», είπε το κορίτσι και χαμογέλασε γλυκά.

«Κάτι μου λέει ότι θα πάρει αρκετή ώρα αυτή η συζήτηση!», γέλασε ο Πέτρος και έριξε μια αγκωνιά στην αδερφή του.

Η Ελίνα τον κράτησε πιο σφιχτά στην αγκαλιά της. Ήξερε ήδη πως θα ξεκινούσε τη συζήτηση, είχε βοηθήσει σ' αυτό αρκετά η νεράιδα των συναισθημάτων...

Ράνια Ορφανάκου



## 33<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Παιχνίδια Αντιλογίας

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο:  
*Νικούλα Φλόκα*

Ειδικότητα:  
*ΠΕ70*

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

*Όμιλος Ρητορικής*

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα):

*Παιχνίδια Αντιλογίας*

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:.....



### 1.5 Τάξη:

Στ'

### 1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

1 διδακτική ώρα (45 λεπτά)

### 1.7 Λέξεις Κλειδιά:

*Ρητορική, Παιχνίδια Αντιλογίας*

### 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

*Γενικός Σκοπός:*

*Οι μαθητές/τριες να καλλιεργήσουν τις προφορικές επικοινωνιακές δεξιότητες τους μέσα από παιχνίδια αντιλογίας με την υποστήριξη μηχανών τεχνητής νοημοσύνης.*

*Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - να διατυπώνουν την άποψή τους για ένα θέμα προς συζήτηση χρησιμοποιώντας το κατάλληλο λεξιλόγιο
  - να κατανοούν πώς να χειρίζονται τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (*ChatGPT* και *bing image creator*)
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - να επιλέγουν και να διατυπώνουν προφορικά επιχειρήματα που μπορούν να υποστηρίξουν την άποψή τους και να πείσουν τον/τη συνομιλητή/ριά τους
  - να σκέφτονται δημιουργικά για να γράφουν κατάλληλες προτροπές (*prompts*) προκειμένου να αποκομίσουν τις πληροφορίες ή τα αποτελέσματα που επιθυμούν
- Επίπεδο Στάσεων
  - να αποδέχονται τη διαφορετική άποψη
  - να συνεργάζονται δημιουργικά με τα άλλα μέλη της ομάδας τους
  - να αισθάνονται άνετα με τη διεπαφή των εφαρμογών, ώστε να πειραματίζονται δημιουργικά, κριτικά και υπομονετικά



**1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(·)**

.....  
 .....  
 .....

**1.10 Διδακτική Μεθοδολογία**

- Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση
- Καθοδηγούμενη Μάθηση
- Βιωματική Μάθηση
- Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

**1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ**

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)  
*ChatGPT*
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)  
*Ηλεκτρονικός Υπολογιστής*
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)
- 

**2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

**2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)**

*Το παρόν σενάριο μπορεί να ενταχθεί στο πλαίσιο του Ομίλου Ρητορικής και απευθύνεται σε μαθητές/τριες της Στ΄ τάξης οι οποίοι/οποίες έχουν ήδη εξοικειωθεί με την έννοια του επιχειρήματος/αντεπιχειρήματος, της επιχειρηματολογίας και του τρόπου σύνδεσης διαδοχικών επιχειρημάτων.*

**2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)**

- 1<sup>ο</sup> Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης  
*Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές/τριες το εξής θέμα προς συζήτηση και διαπραγμάτευση 'τα παιδιά του δημοτικού πρέπει να χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και συγκεκριμένα το Instagram και το facebook'. Ακολουθεί η τεχνική της*



ιδεοκαταιγίδας και οι μαθητές/τριες εκφράζουν τις απόψεις τους.

- **2<sup>ο</sup> Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η πρώτη ομάδα καλείται να ομαδοποιήσει και να καταγράψει τις απόψεις που ακούστηκαν και συνηγορούν υπέρ της παραπάνω δήλωσης. Η δεύτερη ομάδα αναλαμβάνει να κάνει το ίδιο για τα επιχειρήματα που εκφράστηκαν κατά του θέματος. Παράλληλα τα μέλη και των δύο ομάδων ενθαρρύνονται να καταγράψουν και επιπλέον επιχειρήματα υπέρ ή κατά που δεν έχουν ήδη ακουστεί κατά την ιδεοκαταιγίδα που προηγήθηκε.

Με τη λήξη της προαναφερόμενης διαδικασίας οι μαθητές/τριες λαμβάνουν την οδηγία να κάνουν χρήση του εργαλείου ChatGPT και να εμπλουτίσουν αλλά και να συγκρίνουν τα επιχειρήματά τους με τα παραγόμενα από το διάλόγό τους με το συγκεκριμένο λογισμικό τεχνητής νοημοσύνης.

Παράλληλα οι μαθητές/τριες καλούνται να συναποφασίσουν ένα όνομα για την ομάδα που ανήκουν. Στη συνέχεια ενθαρρύνονται να κάνουν χρήση του εργαλείου bing image creator και να δημιουργήσουν την εικόνα που συμφωνεί με το όνομα της ομάδας τους και αποτελεί το χαρακτηριστικό σήμα τους (για τη δημιουργία της εικόνας χρησιμοποιείται ο λογαριασμός του/της εκπαιδευτικού δοθέντος του γεγονότος ότι πρόκειται για ανήλικους μαθητές/τριες που φοιτούν στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση).

- **3<sup>ο</sup> Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Ακολουθεί ο αγώνας αντιλογίας μεταξύ των δύο ομάδων. Τα επιχειρήματα αντικρούονται με τα αντίστοιχα αντεπιχειρήματα που κάθε ομάδα έχει προετοιμάσει. Τη λήξη του αγώνα σηματοδοτεί η παραδοχή της διαφωνίας ή η επικράτηση μιας πλευράς (υπέρ ή κατά του θέματος) με τη σύμφωνη γνώμη όλων των συμμετεχόντων στη συγκεκριμένη διαδικασία.

### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

.....  
.....  
.....  
.....

#### 3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

<https://chat.openai.com>

<https://www.bing.com/images/create>







## 34<sup>ο</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Συναισθήματα: ο ρόλος και η λειτουργία τους

#### 1.2 Δημιουργός

Όνοματεπώνυμο: Οδυσσέας Διαμάντης

Ειδικότητα Ψυχολόγος ΠΕ23

#### 1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Ψυχολογία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Αρνητικά και θετικά συναισθήματα

#### 1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο: .....

#### 1.5 Τάξη: ΣΤ'

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: Οκτώ διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: συναισθήματα, αρνητικά συναισθήματα, θετικά συναισθήματα, ένταση συναισθήματος, σωματικές αντιδράσεις, διαχείριση συναισθημάτων.



## 1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

### *Γενικός Σκοπός:*

Η εξοικείωση των μαθητών με βασικά συναισθήματα, τις λειτουργίες, τα οφέλη της αναγνώρισης και αξιοποίησής των συναισθημάτων με τρόπο δημιουργικό. Κατανόηση του σχεσιακού χαρακτήρα των συναισθημάτων (πάντα αισθανόμαστε κάτι σε σχέση με μία δραστηριότητα που άμεσα ή έμμεσα εμπλέκονται άλλα πρόσωπα). Κατανόηση εξελικτικής σημασίας συναισθημάτων, αρνητικών και θετικών.

### *Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.*

- Επίπεδο Γνώσεων

Εμπέδωση της διαφορετικής αφετηρίας και χρησιμότητας αρνητικών και θετικών συναισθημάτων.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Αναγνώριση και διαχείριση συναισθημάτων. Βελτίωση της επικοινωνίας του εκάστοτε συναισθήματος. Μάθηση τεχνικών που αξιοποιούν και μεγιστοποιούν τα οφέλη των θετικών συναισθημάτων στην καθημερινότητα των μαθητών.

- Επίπεδο Στάσεων

Η κανονικοποίηση των συναισθημάτων που βιώνουν οι μαθητές και η κριτική εκτίμηση της επιρροής τους στις γνωστικές τους διαδικασίες θα συμβάλλει στην έλλειψη ενοχών και ταμπού γύρω από τα συναισθήματά τους. Οι μαθητές θα έχουν μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση στο πώς μπορούν οι ίδιοι ενεργητικά να βελτιώσουν την δική τους ψυχολογική ευεξία αλλά και του περιγύρου τους.

## 1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Οι γνώσεις που θα αποκομίσουν μπορούν να συνδυαστούν με: α) το γνωστικό αντικείμενο της Φυσικής, β) της Γλώσσας, σε κείμενα σχετικά με τη χαρά, το φόβο, το θυμό, τη λύπη, την ελπίδα, την αγάπη κ.α., γ) Εργαστήρια Δεξιοτήτων: Τομέας Ευ ζην.

## 1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση



Καθοδηγούμενη Μάθηση



Βιωματική Μάθηση



Συνεργατική Μάθηση



Άλλο: .....

## 1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Chatgpt, Padlet, Microsoft Bing Image Creator, AIVA, Lumen5.



- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας  
Η/Υ, τάμπλετ και προτζέκτορας.
- Εκπαιδευτικό Υλικό  
Βιβλία (αποσπάσματα) και φυλλάδια εργασίας.

## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### 2. Παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου και βήματα εκτέλεσης

Στο παρόν διδακτικό σενάριο 8 διδακτικών ωρών, οι μαθητές καλούνται να γνωρίσουν τη λειτουργία και χρησιμότητα των αρνητικών και των θετικών συναισθημάτων. Στο πρώτο διδακτικό δίωρο, από του γίνει σύντομη αναφορά στα αρνητικά και θετικά συναισθήματα, θα κληθούν να δώσουν δικούς τους ορισμούς και ερωτήματα προς το πρόγραμμα Chatgpt, προς εξοικείωση με το εργαλείο. Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα κληθούν, επίσης, να δώσουν περιγραφές καταστάσεων συνδεδεμένων με συγκεκριμένα συναισθήματα στο Microsoft Bing Image Creator.

Στο δεύτερο διδακτικό δίωρο, θα παρουσιαστεί η θεωρία διεύρυνσης και δόμησης των θετικών συναισθημάτων της Barbara Fredrickson, με χρήση του lumen5, και θα συζητηθούν οι χαρακτηριστικές αντιδράσεις του σώματος κατά τη βίωση βασικών θετικών και αρνητικών συναισθημάτων. Θα γίνει χρήση του φύλλου εργασίας «Θερμόμετρο συναισθημάτων» και θα παιχτεί ένα θεατρικό συναισθημάτων, υπό τη μορφή ελεύθερων σκετς όπου σε ομάδες οι μαθητές καλούνται να εκφράσουν 3 συναισθήματα σε διαφορετικά μέρη. Με χρήση της εφαρμογής AIVA για οι μαθητές θα επενδύσουν την μικρή τους παράσταση με ταιριαστή μουσική.

Στο τρίτο διδακτικό δίωρο, οι μαθητές θα κάνουν υπό την καθοδήγηση του εισηγητή διαλογισμό (προσοδευτική χαλάρωση) με εστίαση στο συναίσθημα τη αγάπης (σκέψεις για αγαπημένα πρόσωπα). Εν συνεχεία, θα δοθεί ορισμός του συναισθήματος της ευγνωμοσύνης και οι μαθητές κληθούν να γράψουν γράμματα ευγνωμοσύνης, τα οποία θα καταγράψουμε στο padlet.

Στο τέταρτο διδακτικό δίωρο, θα γίνει εκτενής αναφορά στις πράξεις καλοσύνης. Οι μαθητές θα δημιουργήσουν στο padlet μία λίστα καλών πράξεων. Θα επιλέξουν 5 καλές πράξεις για να τις κάνουν σε μία συγκεκριμένη ημέρα της εβδομάδας.



### 3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

#### 3.1 Φύλλα Εργασίας

##### Φύλλο Εργασίας: Θερμόμετρο Συναισθημάτων

##### Σκοπός της Δραστηριότητας:

- Να αναγνωρίσουμε τα συναισθήματα που βιώνουμε κατά τη διάρκεια της ημέρας.
- Να κατανοήσουμε την ένταση των συναισθημάτων μας και πώς επηρεάζουν τη διάθεσή μας.

##### Οδηγίες:

1. Σχεδιάστε ένα θερμόμετρο στη σελίδα σας.
2. Χωρίστε το θερμόμετρο σε 5 ζώνες, καθεμία με διαφορετικό χρώμα:
  - **Κόκκινο:** Έντονα συναισθήματα (π.χ., θυμός, ενθουσιασμός).
  - **Πορτοκαλί:** Μέτρια ένταση (π.χ., εκνευρισμός, χαρά).
  - **Κίτρινο:** Ήπια συναισθήματα (π.χ., ανησυχία, ικανοποίηση).
  - **Πράσινο:** Ήρεμα συναισθήματα (π.χ., γαλήνη, ευχαρίστηση).
  - **Μπλε:** Χαμηλή ενέργεια (π.χ., λύπη, βαρεμάρα).
3. Κατά τη διάρκεια της ημέρας, σημειώστε πάνω στο θερμόμετρο:
  - Τι νιώσατε;
  - Πότε το νιώσατε;
  - Ποια ήταν η ένταση του συναισθήματος;

##### Παράδειγμα Καταγραφής:

- **Πρωί (8:00):** Άγχος - Ένταση: Πορτοκαλί.
- **Μεσημέρι (12:00):** Χαρά - Ένταση: Κίτρινο.
- **Απόγευμα (16:00):** Θυμός - Ένταση: Κόκκινο.
- **Βράδυ (20:00):** Γαλήνη - Ένταση: Πράσινο.

##### Ερωτήσεις Αναστοχασμού:



1. Ποιο συναίσθημα ήταν το πιο συχνό κατά τη διάρκεια της ημέρας;
  2. Ποια ένταση συναισθημάτων βιώσατε περισσότερο (κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, μπλε);
  3. Πώς επηρέασαν τα συναισθήματά σας τη διάθεσή σας και τις σχέσεις σας με τους άλλους;
  4. Υπήρξε κάποιο συναίσθημα που θα θέλατε να διαχειριστείτε διαφορετικά;
- 

### Δραστηριότητα Επέκτασης (Προαιρετική):

- Σχεδιάστε ένα "ημερολόγιο συναισθημάτων" για μια εβδομάδα.
- Παρατηρήστε πώς αλλάζουν τα συναισθήματά σας και πώς μπορείτε να διαχειριστείτε καλύτερα τα πιο έντονα από αυτά.

### Φύλλο Εργασίας: Θεατρικό Συναισθημάτων (αναπροσαρμογή από Αρχοντάκη & Φιλίππου, 2010)

#### Οδηγίες για τη Δραστηριότητα:

1. Χωριστείτε σε ομάδες των 3-4 ατόμων.
  2. Κάθε ομάδα τραβάει δύο χαρτάκια από ένα κουτί ή καπέλο:
    - ο Το πρώτο χαρτάκι δείχνει το συναίσθημα που πρέπει να εκφράσετε (π.χ., χαρά, λύπη, θυμός, φόβος, έκπληξη).
    - ο Το δεύτερο χαρτάκι δείχνει το μέρος όπου λαμβάνει χώρα η σκηνή σας (π.χ., πλοίο, τραίνο, διαστημόπλοιο, σχολείο, πάρκο).
  3. Δημιουργήστε μια σύντομη σκηνή (1-2 λεπτά) που να εκφράζει το συναίσθημα στο συγκεκριμένο μέρος.
  4. Χρησιμοποιήστε εκφράσεις προσώπου, κινήσεις σώματος, λόγια, και, αν θέλετε, αντικείμενα ή ήχους για να ζωντανέψετε τη σκηνή σας.
  5. Οι άλλες ομάδες παρακολουθούν τη σκηνή σας και απαντούν σε ερωτήσεις προβληματισμού.
- 

#### Ερωτήσεις για τις Ομάδες Παρατηρητών:

1. Ποιο συναίσθημα πιστεύετε ότι εκφράστηκε στη σκηνή;
  2. Πώς το καταλάβατε (π.χ., κινήσεις, εκφράσεις, λόγια);
  3. Πώς πιστεύετε ότι ένιωσαν οι χαρακτήρες στη σκηνή;
  4. Ποιες πτυχές της σκηνής σας εντυπωσίασαν περισσότερο και γιατί;
- 

#### Ερωτήσεις για την Ομάδα-Θίασο:



1. Πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια της σκηνής;
2. Ήταν εύκολο να εκφράσετε το συναίσθημα στο συγκεκριμένο μέρος; Γιατί;
3. Ποια ήταν η πιο δύσκολη ή διασκεδαστική στιγμή για την ομάδα σας;
4. Τι μάθατε για το συναίσθημα που εκφράσατε;

---

Συζήτηση στην Τάξη:

Μετά από κάθε παρουσίαση, κάθε ομάδα-θίασος περιγράφει την εμπειρία της. Στη συνέχεια, συζητούνται οι απαντήσεις των παρατηρητών, με έμφαση στη συνεργασία και τη δημιουργικότητα που επέδειξε η ομάδα-θίασος.

Φύλλο εργασίας γράμμα ευγνωμοσύνης (<https://psycnet.apa.org/record/2005-08033-003>)

### ΓΡΑΜΜΑ ΕΥΓΝΩΜΟΣΥΝΗΣ

Θυμήσου ένα άτομο που έκανε κάτι όμορφο για εσένα. Μπορεί να σε βοήθησε όταν το είχες ανάγκη, μπορεί να σε φρόντισε ή να σε έκανε να γελάσεις σε μία στιγμή δύσκολη. Γράψε για αυτό το πρόσωπο ένα γράμμα, στο οποίο να εξηγείς:

- Τι έκανε για εσένα;
- Πώς σε έκανε να νιώσεις;
- Τι θα ήθελες να της/του πεις τώρα;



Φύλλο εργασίας λίστα καλών πράξεων (πρωτότυπη πηγή:  
[https://ggia.berkeley.edu/practice/random\\_acts\\_of\\_kindness](https://ggia.berkeley.edu/practice/random_acts_of_kindness).)

Φύλλο Εργασίας: Τυχαίες Πράξεις Καλοσύνης

Οδηγίες:

1. Αυτή την εβδομάδα, διάλεξε μία ημέρα για να κάνεις πέντε πράξεις καλοσύνης.
  2. Οι πράξεις καλοσύνης μπορούν να είναι μικρές ή μεγάλες και μπορούν να γίνουν για οποιονδήποτε (φίλους, οικογένεια, γείτονες ή ακόμη και αγνώστους).
  3. Μετά από κάθε πράξη, σημείωσε:
    - Τι έκανες;
    - Πώς ένιωσες όταν την έκανες;
- 

Παραδείγματα Πράξεων Καλοσύνης:

- Βοήθησες έναν συμμαθητή με τα μαθήματά του.
  - Καθάρισες μια περιοχή στην τάξη ή στη γειτονιά.
  - Έδωσες ένα κομπλιμέντο σε κάποιον.
  - Έφερες νερό ή φαγητό σε ένα ζώο.
  - Άφησες ένα ευγενικό σημείωμα σε κάποιον που το χρειάζεται.
- 

Φύλλο Καταγραφής Πράξεων Καλοσύνης

A/A Περιγραφή Πράξης Καλοσύνης

Πώς Ένωσα



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

---

### Συζήτηση (Προαιρετικά):

- Μοιράσου τις εμπειρίες σου με την τάξη.
- Τι σου έκανε εντύπωση;
- Πώς πιστεύεις ότι ένιωσε το άτομο που βοήθησες;

---

### Ενθάρρυνση:

Οι τυχαίες πράξεις καλοσύνης δεν είναι μόνο ένας τρόπος να κάνουμε καλό στους άλλους, αλλά και στον εαυτό μας. Όσο περισσότερες κάνεις, τόσο περισσότερο μπορείς να παρατηρήσεις πώς η καλοσύνη αλλάζει τη διάθεση και την καθημερινότητά σου!

### Φύλλο εργασίας διαλογισμού αγάπης συμπόνιας (αναπροσαρμογή από

<https://static1.squarespace.com/static/5c2e26453e2d09603c526d27/t/5e99c0009a108f1c573ce33a/1587134464612/MOMM+Meditation+Greek.pdf>)

### Διαλογισμός Συμπνευτικής Αγάπης και Καλοσύνης

#### Οδηγίες για Εκπαιδευτικούς

- Διάρκεια: 10-12 λεπτά.
- Περιβάλλον: Ήσυχο και άνετο, με τους μαθητές καθισμένους αναπαυτικά.

---

### Εισαγωγή

- Καλωσορίζουμε τα παιδιά στον διαλογισμό. Τους λέμε ότι θα χαλαρώσουμε και θα νιώσουμε συναισθήματα αγάπης και καλοσύνης για τον εαυτό μας και τους άλλους.

---

#### 1. Χαλάρωση και Αναπνοή (2 λεπτά)





1. Καθίστε αναπαυτικά με τα πόδια στο πάτωμα και τα χέρια στα γόνατα.
  2. Κλείστε τα μάτια ή χαλαρώστε το βλέμμα σας.
  3. Εισπνεύστε αργά από τη μύτη μετρώντας ως το 4, και εκπνεύστε από το στόμα μετρώντας ως το 4.
  4. Φανταστείτε ότι η αναπνοή σας ρέει μέσα και έξω από την καρδιά σας.
- 

## 2. Θυμόμαστε την Αγάπη (3 λεπτά)

1. Σκεφτείτε ένα άτομο ή ένα ζώα που αγαπάτε πολύ.
  2. Φανταστείτε το πρόσωπό του και πώς σας κάνει να νιώθετε.
  3. Με κάθε εκπνοή, στείλτε σε αυτό το άτομο σκέψεις αγάπης και καλοσύνης.
  4. Επαναλάβετε σιωπηλά: **"Ας είσαι χαρούμενος. Ας είσαι ασφαλής. Ας νιώθεις γαλήνη."**
- 

## 3. Στρέφουμε την Αγάπη στον Εαυτό μας (2 λεπτά)

1. Τώρα, σκεφτείτε τον εαυτό σας.
  2. Φανταστείτε ότι χαμογελάτε στον καθρέφτη.
  3. Με κάθε εισπνοή, στείλτε στον εαυτό σας σκέψεις αγάπης και καλοσύνης.
  4. Επαναλάβετε σιωπηλά: **"Ας είμαι χαρούμενος. Ας είμαι ασφαλής. Ας νιώθω γαλήνη."**
- 

## 4. Απευθύνουμε Καλοσύνη σε Όλους (3 λεπτά)

1. Σκεφτείτε όλους γύρω σας, στην τάξη, στο σπίτι ή τη γειτονιά.
  2. Στείλτε τους σκέψεις καλοσύνης με κάθε εκπνοή.
  3. Επαναλάβετε σιωπηλά: **"Ας είναι όλοι χαρούμενοι. Ας είναι ασφαλείς. Ας νιώθουν γαλήνη."**
- 

## 5. Επιστροφή (1-2 λεπτά)

1. Φέρτε αργά την προσοχή σας πίσω στην αναπνοή σας.
2. Ανοίξτε τα μάτια σας αργά και κοιτάξτε γύρω σας.
3. Συζητήστε πώς νιώσατε.



## Φύλλο Αξιολόγησης του Προγράμματος

### Α) Φύλλο Αξιολόγησης για Εκπαιδευτικούς-Συντονιστές

#### 1. Αξιολόγηση Σχεδιασμού και Οργάνωσης:

- Θεωρείτε ότι οι στόχοι του προγράμματος ήταν σαφείς και εφικτοί;  
 Πολύ καλά  Καλά  Μέτρια  Λίγο  Καθόλου
- Ήταν επαρκής ο χρόνος για κάθε δραστηριότητα;  
 Ναι  Όχι
- Τι θα προτείνατε για τη βελτίωση της οργάνωσης;

---

#### 2. Αξιολόγηση Δραστηριοτήτων:

- Ποιες δραστηριότητες θεωρείτε πιο επιτυχημένες; Γιατί;
- 
- Υπήρχαν δραστηριότητες που δυσκόλεψαν τους μαθητές; Αν ναι, ποιες;
- 

#### 3. Χρήση Υλικού και ΤΠΕ:

- Ήταν επαρκές και κατάλληλο το εκπαιδευτικό υλικό (π.χ., φύλλα εργασίας, τεχνολογικά μέσα);  
 Πολύ καλά  Καλά  Μέτρια  Λίγο  Καθόλου
- Υπήρχαν τεχνικές δυσκολίες στη χρήση των ΤΠΕ;  
 Ναι  Όχι  
Αν ναι, παρακαλούμε περιγράψτε: \_\_\_\_\_

#### 4. Γενική Εντύπωση:

- Κατά πόσο θεωρείτε ότι οι μαθητές πέτυχαν τους μαθησιακούς στόχους;  
 Πολύ  Αρκετά  Λίγο  Καθόλου
- Ποια είναι η γενική σας αξιολόγηση του προγράμματος;

---

---

### Β) Φύλλο Αξιολόγησης για Μαθήτριες/Μαθητές

#### 1. Πώς σου φάνηκε το πρόγραμμα γενικά;

- Ήταν ενδιαφέρον;  
 Πολύ  Αρκετά  Μέτρια  Λίγο  Καθόλου

#### 2. Δραστηριότητες που σου άρεσαν περισσότερο:



- Ποια δραστηριότητα σου άρεσε περισσότερο; Γιατί;

---

- Υπήρχε κάποια δραστηριότητα που βρήκες δύσκολη ή βαρετή; Αν ναι, ποια;

---

3. Τι έμαθες από το πρόγραμμα:

- Έμαθες περισσότερα για τα συναισθήματά σου και πώς να τα διαχειρίζεσαι;

Ναι  Όχι  Λίγο

- Ποια νέα πράγματα ανακάλυψες για τον εαυτό σου ή για τους άλλους;

---

4. Προτάσεις για το μέλλον:

- Τι θα πρότεινες να αλλάξει ή να προστεθεί στο πρόγραμμα;

---

5. Γενική αξιολόγηση:

- Βαθμολόγησε το πρόγραμμα από 1 (καθόλου καλό) έως 5 (πολύ καλό):

1  2  3  4  5

### **3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές**

Curry, O. S., Rowland, L. A., Van Lissa, C. J., Zlotowitz, S., McAlaney, J., & Whitehouse, H. (2018). Happy to help? A systematic review and meta-analysis of the effects of performing acts of kindness on the well-being of the actor. *Journal of Experimental Social Psychology*, 76, 320–329.

Seligman, M. E. P., Steen, T. A., Park, N., & Peterson, C. (2005). Positive Psychology Progress: Empirical Validation of Interventions. *American Psychologist*, 60(5), 410–421. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.60.5.410>

Αρχοντάκη και Φιλίππου. 205 Ασκήσεις για Εμφύχωση Ομάδων. Καστανιώτης. Αθήνα, 2010.

Ενότητα Ευ ζην – Εργαστήρια Δεξιοτήτων

Σταλίκας, Α., Μυτσκίδου, Π. *Εισαγωγή στη Θετική Ψυχολογία*. (Συλλογικό Έργο) Εκδόσεις Τόπος. Αθήνα, 2010.

Σταλίκας, Α., Γιωτσίδη, Β., Καρακασίδου, Ε. *Κατακτώντας την ευημερία*. (Συλλογικό Έργο). Εκδόσεις Τόπος. Αθήνα, 2020.

### **3.3 Παράρτημα**

Εικόνες από εντολές στο Microsoft Bing Image Maker.



Εντολή: «A class of Greek primary school children learning about positive and negative emotions.»



Εντολή: «Children feeling joy and playing in a kindergarten under the Sun. Anime style.»

Μρ3 παραγόμενα από το AIVA

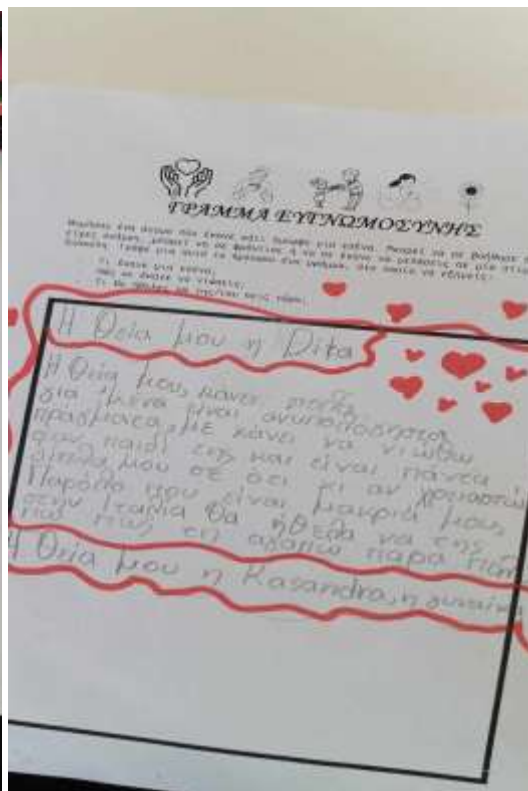


Joyfull tune.mp3

Σύνδεσμος βίντεο για θετικά συναισθήματα από το Lumen5

[https://lumen5.com/user/od\\_diamantis/-32zph/](https://lumen5.com/user/od_diamantis/-32zph/)

Φωτογραφίες από δραστηριότητα γράμματος ευγνωμοσύνης:



Ενδεικτική φωτογραφία θερμομέτρου συναισθημάτων:

