

## ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΘΕΜΑ ΤΩΝ ΚΛΑΔΩΝ ΠΕ60/70

### 1. Τίτλος

Γράψτε ένα τίτλο για το σενάριο

#### Σχόλιο [N.M.1]:

Συνήθως βάζουμε έναν τίτλο "πιασάρικο", κάτι που είναι κοντά στην ηλικία των παιδιών, κάτι το ελκυστικό, που θα τους τραβήξει την προσοχή και θα ασχοληθούν με το θέμα. Π.χ. «Ο Τριγωνούλης», για σενάριο τριγώνων.

### 2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Σε περίπτωση που προτείνετε διαθεματικό σενάριο, αναφέρετε ποια γνωστικά αντικείμενα ή γνωστικές περιοχές εμπλέκονται στο σενάριο.

#### Σχόλιο [N.M.2]:

Συμβουλευτείτε το ΑΡΧΕΙΟ: [Σχεδιασμός Σεναρίων κατά Γνωστικό Αντικείμενο](#) για να διαλέξετε τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε κατά την εκπόνηση του σεναρίου, με βάση τη γνωστική περιοχή στην οποία αναφέρεται το σενάριο. Αποφύγετε το διαθεματικό σενάριο. Κάντε κάτι απλό, εφαρμόσιμο, ρεαλιστικό. Τα διαθεματικά συνήθως απαιτούν πολύ χρόνο.

### 3. Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Αναφέρετε προηγούμενες γνώσεις που πρέπει να διαθέτουν οι μαθητές καθώς και πιθανές ιδέες ή αντιλήψεις για τις υπό μελέτη έννοιες, διαδικασίες και φαινόμενα.

#### Σχόλιο [N.M.3]:

Στα φύλλα εργασίας, παρακάτω, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν εννοιολογικό χάρτη (Inspiration) για την ανίχνευση των πρότερων αντιλήψεων ή ιδεών των μαθητών. Είναι η μία από τις 3 δραστηριότητες που σας ζητείται.

### 4. Σκοπός και στόχοι

Διατυπώστε τον σκοπό και τους στόχους του σεναρίου. Οι στόχοι μπορεί να είναι γνωστικοί, όπως η κατανόηση εννοιών ή η οικοδόμηση γνώσεων, μπορεί να αναφέρονται σε δεξιότητες ή να αφορούν σε στάσεις και αξίες.

#### Σχόλιο [N.M.4]:

ΑΡΧΕΙΟ: [Κατάλογος Ρημάτων για τη Διατύπωση Στόχων](#)

### 5. Κατηγορία λογισμικού – συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

Αναφέρετε ποια ή ποιες κατηγορίες λογισμικού θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου σας. **Αιτιολογήστε σύντομα την επιλογή σας.**

#### Σχόλιο [N.M.5]:

ΑΡΧΕΙΟ: [Κατηγοριοποίηση Εκπαιδευτικού Λογισμικού](#)

Μπορείτε επίσης να αναφερθείτε σε **συγκεκριμένα λογισμικά** αλλά είναι **απαραίτητο να προσδιορίσετε την ή τις κατηγορίες στις οποίες ανήκουν** (π.χ. λογισμικά γενικής χρήσης όπως επεξεργασία κειμένου ή λογιστικά φύλλα, υπολογιστικά περιβάλλοντα όπως οπτικοποιήσεις, προσομοιώσεις ή μοντελοποιήσεις, εφαρμογές διαδικτύου, λογισμικά κλειστού τύπου, κλπ.).

#### Σχόλιο [N.M.6]:

Αιτιολογήστε σύμφωνα με το ΑΡΧΕΙΟ: [Σύγχρονες Θεωρίες για τη Μάθηση με Εργαλεία ΤΠΕ](#) Να το αναφέρετε ξανά στην ενότητα 8. Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

### 6. Διάρκεια

Σημειώστε πόσες περίπου διδακτικές ώρες απαιτούνται για την υλοποίηση του σεναρίου.

#### Σχόλιο [N.M.7]:

ΑΡΧΕΙΟ: [Κατάλογος Εργαλείων για τα Σεναρία](#)

#### Σχόλιο [N.M.8]:

ΑΡΧΕΙΟ: [Κατηγορίες Λογισμικών ή Εφαρμογών](#)

#### Σχόλιο [N.M.9]:

1-3 ώρες, το πολύ. Αν βάλετε παραπάνω, θα πρέπει να "αιτιολογήσετε" την εκτιμώμενη διάρκεια με δραστηριότητες τις οποίες θα κληθείτε να περιγράψετε. Δε θα σας φτάσει ο χρόνος γ' αυτό.

## 7. Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Εξηγήστε πώς θα οργανώσετε την τάξη σας (π.χ. οργάνωση σε ομάδες, κάθε παιδί σε ένα υπολογιστή, χρήση ενός μόνου υπολογιστή στην τάξη κλπ.) και αιτιολογήστε σύντομα την επιλογή σας.

Αναφέρετε την υλικοτεχνική υποδομή που κρίνετε απαραίτητη για την υλοποίηση του σεναρίου.

## 8. Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

Αναφέρετε την ακολουθούμενη διδακτική μέθοδο και τις προτεινόμενες δραστηριότητες για τους μαθητές στο πλαίσιο του σεναρίου αναδεικνύοντας την προστιθέμενη αξία από την ενσωμάτωση του/των λογισμικών στο σενάριο.

Περιγράψτε τις δυνατές ενέργειες του εκπαιδευτικού, τη συναρμογή τους με τις ενέργειες των μαθητών και τους διδακτικούς στόχους.

## 9. Φύλλα εργασίας

Περιγράψτε συνοπτικά τα βασικά σημεία ενδεικτικού φύλλου εργασίας για τους μαθητές, το οποίο καλύπτει μέρος του σεναρίου και περιέχει δύο ή τρεις το πολύ δραστηριότητες.

## 10. Πρόσθετες πληροφορίες

Σημειώστε πρόσθετες πληροφορίες που θεωρείτε αναγκαίες για την αξιολόγηση του σεναρίου. Για παράδειγμα, προσαρμογές, επεκτάσεις ή άλλες αλλαγές στο περιεχόμενο ή στις διαδικασίες που θεωρήσατε αναγκαίες με σύντομη αιτιολόγηση.

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

«Οργανώστε μια διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ για τον κύκλο του νερού στη μελέτη περιβάλλοντος της Γ' Δημοτικού»

«Οργανώστε μια διαθεματική διδασκαλία με ΤΠΕ για το θέμα της ανακύκλωσης»

ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ: Γράψτε απλά, καθαρά και με ωραία... γραμματοσειρά!...)  
Καλή επιτυχία συνάδελφοι!

**Σημ:** Όλα τα αρχεία που αναφέρονται παραπάνω, καθώς και το παρόν, βρίσκονται στην ιστοσελίδα: [http://users.att.sch.gr/nikbalki/epim\\_kse/edu\\_scenarios.htm](http://users.att.sch.gr/nikbalki/epim_kse/edu_scenarios.htm)

### Σχόλιο [N.M.10]:

Χρησιμοποιήστε το "μοντέλο" της ομαδοσυνεργατικής μάθησης και αιτιολογήστε με βάση τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση.

**ΑΡΧΕΙΟ:** [Σύγχρονες Θεωρίες για τη Μάθηση με Εργαλεία ΤΠΕ](#)

### Σχόλιο [N.M.11]:

Μην αναφέρεται μόνο τη χρήση του υπολογιστή, αλλά μην το "φορτώσετε" και με πολλά άλλα τεχνολογικά εργαλεία. Θα πρέπει να δικαιολογήσετε την αναγκαιότητα της ύπαρξής τους στο σενάριό σας.

### Σχόλιο [N.M.12]:

**ΑΡΧΕΙΟ:** [Παράδειγμα Μετασχηματισμού της Γνώσης με τη Χρήση ΤΠΕ](#)

### Σχόλιο [N.M.13]:

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: Καθοδηγητικός, συμβουλευτικός, διαμεσολαβητικός, υποστηρικτικός, διευκολυντικός... κλπ.