

# Η ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΟΥ ΚΥΚΛΑΔΙΚΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΣΤΗΝ Α΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΜΕ Η/Υ

## Α. Στοιχεία του σεναρίου

A1) Συγγραφείς:

**Ελένη Νικητάκη, φιλόλογος**

**Παναγιώτα Ψυχογυιοπούλου, φιλόλογος-βιβλιοθηκονόμος**

A2). Γνωστικό αντικείμενο

Αρχαία Ιστορία Α΄ Γυμνασίου. Αφορά επίσης τα γνωστικά αντικείμενα: Εικαστικών Α΄ Γυμνασίου, Νεοελληνική Γλώσσα Α΄ Γυμνασίου, Γεωγραφία, Πληροφορική (λογισμικά εφαρμογών γραφείου: κειμενογράφος, προβολή παρουσιάσεων).

A3) Το θέμα /ενότητα του γνωστικού αντικειμένου που πραγματεύεται το σενάριο

**Κεφάλαιο Β΄. Η ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ 2. Ο ΚΥΚΛΑΔΙΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ σ.21-22**

*«Τρέπει να ατενίζουμε το φως και συνάμα να ψάχνουμε στο σκοτάδι. Να θαυμάζουμε ό,τι απόμεινε και να αναζητούμε ό,τι χάθηκε» Richard Stoneman*

A4) Το υπολογιστικό περιβάλλον που προτείνεται για τη διδασκαλία της συγκεκριμένης ενότητας

Εκπαιδευτικά Λογισμικά: «Περιπλάνηση στο Χώρο-Χρόνο» Έκδοση 2.1, Ιστορία Α΄ Γυμνασίου. «Στα Ίχνη των Αρχαίων μας Προγόνων», Λογισμικό Επεξεργαστή κειμένου, Λογισμικό προβολής παρουσιάσεων, διαδίκτυο, ικανός αριθμός υπολογιστών σε δίκτυο, βιντεοπροβολέας,

Δικτυακοί τόποι: [http://www.cycladic-m.gr/gr\\_version/index.htm](http://www.cycladic-m.gr/gr_version/index.htm), <http://www.ime.gr/chronos/O2/islands/gr/index.html>, μηχανή αναζήτησης <http://www.google.gr/>, <http://images.google.gr/imghp?hl=el&tab=wi>

## Β. Παιδαγωγικά στοιχεία του σεναρίου

B1) Η ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο (Περιγράφεται συνοπτικά η ιδέα πάνω στην οποία έχει στηριχτεί ο σχεδιασμός του σεναρίου με έμφαση στις καινοτομίες που εισάγονται με το σενάριο στη διδασκαλία ή στη μάθηση του συγκεκριμένου θέματος)

Το εκπαιδευτικό αυτό σενάριο αναφέρεται στον κυκλαδικό πολιτισμό και δημιουργήθηκε για να φέρει πιο κοντά τα παιδιά στη ζωή και την τέχνη που άνθισε στις Κυκλάδες, την 3<sup>η</sup> π.χ. χιλιετία. Μέσω αυτού δίνεται η δυνατότητα να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές/τριες ότι η αρχαιότητα δεν είναι κατασκεύασμα του νου αλλά χρόνος ζωής και παρουσίας δημιουργικών ανθρώπων στον ελλαδικό χώρο και να κατανοήσουν ότι το παρόν είναι άρρηκτα δεμένο με το παρελθόν. Η συνάντηση των μαθητών με τον κυκλαδικό πολιτισμό γίνεται με ένα διαφορετικό τρόπο διδασκαλίας, όχι μόνο γιατί ενσωματώνεται η χρήση των τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία, αλλά γιατί προϋποθέτει την εκπαιδευτική επιλογή της διερευνητικής μάθησης. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν μέσα από μια δυναμική διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης, συγκροτούν ομάδες, συνεργάζονται, ερευνούν τις πηγές, τις επεξεργάζονται, και τις κρίνουν, αυτενεργούν, αναπτύσσουν πρωτοβουλία. Επιπρόσθετα ο ηλεκτρονικός γραμματισμός των μαθητών/τριών, η εξοικείωσή τους με τους νέους τρόπους οργάνωσης του επιστητού και η άσκηση τους στην επιλογή της πληροφορίας, αποτελούν στις μέρες μας σημαντικές δεξιότητες.

Με δεδομένη τη δυνατότητα συνεργασίας και επικοινωνίας (σύγχρονης και ασύγχρονης) μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών/τριών που προσφέρει το διαδίκτυο αλλά και την ανάγκη επικοινωνίας στο πλαίσιο του σχολείου, γίνεται χρήση δικτυακών τόπων, μηχανών αναζήτησης, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Παράλληλα γίνεται χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών, συμβατών με το Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών του Γυμνασίου, που χρησιμοποιούν διάφορα εργαλεία αλληλεπίδρασης, καθώς επίσης και διαφορετικών μορφών παρουσίασης της πληροφορίας. Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά και ομαδικά, χωρίς να αγνοούν τα διδακτικά εγχειρίδια, επιδιώκεται η ενεργητική και αυτόνομη μάθηση.

Επιπλέον δίνονται απαντήσεις σε ερωτήματα που γεννώνται στους μαθητές/τριες κατά τη διδασκαλία της διδακτικής ενότητας «Κυκλαδικός Πολιτισμός» από το σχολικό εγχειρίδιο «Αρχαία Ιστορία Α' Γυμνασίου» των συγγραφέων: Θεόδωρου Κατσουλάκου, Γεωργίας Κοκκορού- Αλευρά & Βασιλείου Σκουλάτου όπως τα ακόλουθα:

«Τποια εντύπωση προκαλούν στους σημερινούς ανθρώπους τα δημιουργήματα της τέχνης των Κυκλαδιτών, ανθρώπων που έζησαν τόσα χρόνια πριν;»

«Υπάρχουν γλυπτά διάσημων σύγχρονων γλυπτών που έχουν επηρεαστεί από τους τύπους μαρμάρινων αγγείων, σκευών και ειδωλίων, μια και η μαρμαρογλυπτική αποτελεί την πιο χαρακτηριστική ίσως έκφραση τέχνης του κυκλαδικού πολιτισμού;»

Β2) Προστιθέμενη παιδαγωγική αξία. (περιγράφονται οι συγκεκριμένες δράσεις που αναδεικνύει το σενάριο και οι οποίες δεν μπορούν ή είναι δύσκολο να υλοποιηθούν με τα

συμβατικά μέσα στο παραδοσιακό περιβάλλον μάθησης, ενώ συγχρόνως επεκτείνουν τις δεξιότητες και τους γνωστικούς ορίζοντες του/της μαθητή/τριας).

- Να αναζητήσουν με την καθοδήγηση του/της διδάσκουσας πληροφορίες και πολυμεσικό υλικό σε σχέση με το συγκεκριμένο πολιτισμό και να τις αξιολογήσουν
- Να γνωρίσουν την τέχνη των Κυκλαδιτών, χρησιμοποιώντας ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης
- Να δημιουργήσουν διαφορετικές αναπαραστάσεις της ιστορικής αφήγησης και της τέχνης με τη χρήση των παραπάνω ηλεκτρονικών πηγών
- Να εξοικειωθούν με την ηλεκτρονική γραφή και τις συμβάσεις της (δημιουργία φακέλου, αποθήκευση, παρουσίαση κ.λπ.)
- Να αποκτήσουν δεξιότητες άντλησης, συλλογής, οργάνωσης ανάλυσης και επεξεργασίας δεδομένων
- Να εκφραστούν εικαστικά και δημιουργικά με ποικίλα υλικά
- Να γράψουν σύντομα κείμενα ή συνθετικές εργασίες, ασκώντας μεταξύ τους εποικοδομητική κριτική για το αν χρησιμοποιήθηκε σωστά το ιστορικό υλικό για την τεκμηρίωση και την επιχειρηματολογία
- Να ασκηθούν στην οργάνωση και τον προγραμματισμό σχεδίων εργασίας
- Να ασκηθούν στην παρατήρηση, τη σύγκριση, τις υποθέσεις και τους συλλογισμούς

Β3) Γνωστικά - διδακτικά ζητήματα /προβλήματα (γίνεται αναφορά στο θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο βασίζεται το σενάριο και αφορούν τη μελέτη της συγκεκριμένης θεματικής ενότητας όπως επίσης και τα ζητήματα μάθησης που έχουν εντοπισθεί μέσω ερευνητικών διαδικασιών για το συγκεκριμένο θέμα και που επιδιώκει να συνεισφέρει στην επίλυσή τους η εφαρμογή του σεναρίου)

Η διδακτική διαδικασία του μαθήματος της ιστορίας προσδιορίζεται σε μεγάλο βαθμό από την επιλογή του μοντέλου διδασκαλίας. Οι μαθητοκεντρικές μέθοδοι διδασκαλίας ανταποκρίνονται στο βασικό σκοπό διδασκαλίας της ενότητας του Κυκλαδικού πολιτισμού, αφού επιτρέπουν την ενεργητική συμμετοχή του μαθητή στις διδακτικές και μαθησιακές διαδικασίες. Η αφήγηση- εισήγηση ή μια σύντομη παρουσίαση σε προβολή παρουσιάσεων από τον/την εκπαιδευτικό παρέχει με συντομία και ακρίβεια τις απαραίτητες πληροφορίες για την κινητοποίηση των μαθητών/τριών σ' αυτές. Κατά το διάλογο και με την εκπαιδευτική τεχνική των ερωταποκρίσεων ο/η εκπαιδευτικός εκμεταλλεύεται κάθε δυνατότητα που προσφέρεται, για να ενεργοποιήσει το σύνολο της τάξης. Ο συνδυασμός της αφήγησης με το διάλογο, καθιστά τους/τις μαθητές/τριες ενεργούς συμμετόχους στη μαθησιακή διαδικασία (ανάλυση-σύγκριση-σύνθεση ιστορικών γεγονότων,

κατανόηση της πολυπλοκότητάς τους). Μέσω των διδακτικών διαδικασιών οι μαθητές/τριες οδηγούνται στην κατανόηση των ιστορικών στοιχείων συγχρονικά και διαχρονικά. Τα ποικίλα εποπτικά μέσα, παραδοσιακά (εικόνες, χάρτες, κ.α.) και νεότερα τεχνολογικά(διαδίκτυο, εκπαιδευτικά λογισμικά, μηχανές αναζήτησης, λογισμικά εφαρμογών γραφείου κ.α) στοχεύουν στην αισθητοποίηση των αφηρημένων ιστορικών εννοιών, κινούν το ενδιαφέρον του/της μαθητή/τριας και διευκολύνουν την ανάπτυξη κριτικής και ιστορικής σκέψης. Επιπλέον η πλοήγηση των μαθητών και οι επισκέψεις τους σε ηλεκτρονικές σελίδες μουσείων και η αξιοποίηση μουσειοσκευών είναι συμπλήρωμα της διδασκαλίας στην τάξη, που όχι μόνο διευκολύνει την εμπέδωση των γνώσεων, αλλά τους ευαισθητοποιεί σε θέματα ιστορίας και τέχνης, αποκτούν μουσειακή εκπαίδευση σε συνδυασμό με την αισθητική καλλιέργεια.

### Γ) Πλαίσιο εφαρμογής.

Γ1) Σε ποιους απευθύνεται: (Περιγράφεται η τάξη και η βαθμίδα εκπαίδευσης των μαθητών/τριών στους/στις οποίους/ες απευθύνεται).

A' Τάξη Γυμνασίου, 20 μαθητές και μαθήτριες

Γ2) Χρόνος υλοποίησης: (Αναφέρονται οι διδακτικές ώρες που απαιτούνται για την εφαρμογή του σεναρίου).

Δύο (2) διδακτικές ώρες

Γ3) Χώρος υλοποίησης: (περιγράφεται ο χώρος που θα εργαστούν οι μαθητές/τριες, όπως για παράδειγμα θα εργαστούν εξ ολοκλήρου στην αίθουσα διδασκαλίας ή στο εργαστήριο υπολογιστών).

2<sup>η</sup> ώρες στη Σχολική Βιβλιοθήκη ή στο εργαστήριο πληροφορικής  
Είναι διαπιστωμένο ότι για να πραγματοποιηθεί ένα εκπαιδευτικό σενάριο εκτός της αίθουσας διδασκαλίας πρέπει τα παιδιά να γνωρίζουν «τι να περιμένουν από το νέο χώρο & τρόπο διδασκαλίας», ενώ η διαδικασία εξοικείωσης αρχίζει από το οικείο περιβάλλον του/της μαθητή/τριας που στην προκειμένη περίπτωση είναι τάξη. Οι δραστηριότητες προετοιμασίας και εξοικείωσης μπορούν να έχουν δυο βασικούς άξονες:  
-Εξοικείωση με τη θεωρία του σεναρίου και ειδικότερα των λογισμικών και της χρήσης των ιστοσελίδων  
-Σύνδεση του θέματος που θα εξετάσουν στο σχολικό εργαστήριο και τη ΣΒ με την ύλη που μελετούν στη τάξη σε συνδυασμό με άλλα γνωστικά αντικείμενα (Ιστορία, Εικαστικά, Νεοελληνική γλώσσα, Πληροφορική)

Γ4) Προσπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών/τριών: (Οι γνώσεις που πρέπει να έχουν οι μαθητές/τριες σχετικά με το επιλεγμένο γνωστικό θέμα αλλά και τη χρήση του

εκπαιδευτικού λογισμικού, ώστε να μπορούν να διεκπεραιώσουν τις προτεινόμενες δράσεις του σεναρίου).

-Μικρή εξοικείωση μαθητών/τριών και διδάσκοντα στη χρήση επεξεργαστή κειμένου, προβολής παρουσίασης, λογισμικού παρουσίασης και πλοήγησης στο διαδίκτυο και τα εκπαιδευτικά λογισμικά.

-Προηγούμενη εμπειρία των εμπλεκομένων σε ομαδική εργασία θα διευκολύνει την ομαλή πορεία της παιδαγωγικής και διδακτικής αυτής διαδικασίας.

Γ5 Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία: (Περιγράφονται τα μέσα π.χ. φύλλα εργασίας, οδηγίες κ.ά. που απαιτούνται για την εφαρμογή του σεναρίου).

Για την εκπόνηση του σεναρίου απαιτείται:

- το σχολικό εγχειρίδιο και το βιβλίο του καθηγητή

-καταγραφή παρουσίαση στόχων διδασκαλίας, κριτηρίων αξιολόγησης των μαθητών, πορεία διδασκαλίας σε προβολή παρουσιάσεων (Power point),

-συστηματικός σχεδιασμός του σεναρίου από το διδάσκοντα και επαρκής χειρισμός του έντυπου και ηλεκτρονικού υλικού,

-σαφήνεια των φύλλων εργασίας που θα δοθούν στους μαθητές/τριες προς διερεύνηση,

-Σχετικές θέσεις στο διαδίκτυο με τις παραπάνω αναφερόμενες διευθύνσεις και βιβλιογραφικές παραπομπές.

Γ6) Οργάνωση της τάξης: (Ανάλυση του τρόπου εργασίας των μαθητών (ατομικά ή σε ομάδες) και του βαθμού αυτενέργειας που τους παρέχεται και ποιοι θα είναι οι ρόλοι μαθητών και διδάσκοντος).

Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε 4 ομάδες των 5 ατόμων, φροντίζοντας τουλάχιστον ένας μαθητής από κάθε ομάδα να έχει ικανοποιητική γνώση στη χρήση Η/Υ, χρήση λογισμικών και αναζήτησης στο διαδίκτυο. Κάθε ομάδα αντιστοιχεί σε έναν υπολογιστή. Η σύνθεση των ομάδων ενδείκνυται να είναι ανομοιογενής ως προς τις επιδόσεις των μαθητών/τριών, ώστε ο επιμερισμός της εργασίας να δώσει σε όλους τη δυνατότητα προόδου, μέσα από την εξατομίκευση της μελέτης του. Η σύνθεση των ομάδων διατηρείται σε όλες τις φάσεις της διδασκαλίας, εναλλάσσονται όμως κατά τη διάρκεια της έρευνας στη χρήση του υπολογιστή όλα τα μέλη της ομάδας. Στην αρχή κάθε φάσης οι μαθητές/τριες καταρτίζουν σχέδιο/δράσης καθηκόντων με βάση τις δραστηριότητες που τους ανατίθενται από τα φύλλα εργασίας. Σ' ένα μέλος κάθε ομάδας ανατίθεται η παρακολούθηση και η καταγραφή της πορείας της διερεύνησης με βάση το σχέδιο που συναποφασίστηκε από την αρχή. Αυτό το

σχέδιο θα υποβληθεί με τη μορφή πρακτικού στον/ην καθηγητή/τρια μετά το πέρας του μαθήματος μαζί με τη συνολική παρουσίαση των εργασιών τους. Ορίζεται ένας εκπρόσωπος από κάθε ομάδα για την παρουσίαση των ευρημάτων της ομάδας του στις άλλες ομάδες, καθώς και ένας/μία μαθητής/τρια-σύνδεσμος μεταξύ των επί μέρους ομάδων, για τη μεταξύ τους ανταλλαγή στοιχείων και λοιπή συνεργασία.

Προαπαιτείται η εγκατάσταση των 2 λογισμικών σε επίπεδο τοπικού δικτύου, από τον διαχειριστή του τοπικού δικτύου. Τα φύλλα εργασίας περιέχουν για τη πρώτη φάση (1 διδακτική ώρα) θέματα για έρευνα και επεξεργασία, ερωτήσεις στις οποίες οι μαθητές/τριες πρέπει να δώσουν απαντήσεις. Τα φύλλα εργασίας δίνονται σε φωτοτυπία, αλλά τοποθετούνται και ηλεκτρονικά στην επιφάνεια εργασίας των Η/Υ, ενώ δίνονται οι απαραίτητες διευκρινήσεις. Στο συγκεκριμένο σενάριο τα φύλλα εργασίας που θα δοθούν για συμπλήρωση είναι 5. Τα 4 θα είναι διαφορετικά για κάθε ομάδα, ενώ στο τέλος θα μοιραστεί ένα κοινό ατομικό φύλλο εργασίας με σταυρόλεξο, αρκτικόλεξα σχετικά με το μάθημα και για σύνταξη βιβλιογραφίας-δικτυογραφίας. Το συγκεκριμένο φύλλο μπορεί να συμπληρωθεί στο εργαστήριο πληροφορικής αλλά και στο σπίτι. Οι μαθητές/τριες διαπραγματεύονται τη σύνθεση των εργασιών αρχικά στο σχολικό εργαστήριο και τέλος (2<sup>η</sup> φάση/2<sup>η</sup> διδακτική ώρα), ζητείται από τις ομάδες η συνολική παρουσίαση της εργασίας τους στη Σχολική Βιβλιοθήκη και γίνεται η αξιολόγηση (αυταξιολόγηση- ετεροαξιολόγηση και ανατροφοδότηση, καθώς και συμπλήρωση ερωτηματολογίου).

Γ7) Παιδαγωγικοί και μαθησιακοί στόχοι του σεναρίου:

#### **Παιδαγωγικοί στόχοι:**

Το σενάριο ακολουθεί το ΔΕΠΠΣ και ειδικότερα το ΑΠΣ της Ιστορίας στο Γυμνάσιο και επιδιώκει:

- Να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες ότι ο κόσμος στον οποίο ζουν είναι αποτέλεσμα μιας εξελικτικής πορείας με υποκείμενα δράσης τους ανθρώπους
- Να οικοδομήσουν, μέσα από τη μελέτη του κυκλαδικού και άλλων πολιτισμών στη συνέχεια την εθνική και πολιτιστική τους ταυτότητα
- Να δραστηριοποιηθούν στη διερευνητική-βιωματική μάθηση
- Να αποκτήσουν δεξιότητες επικοινωνίας (ομιλία, ακρόαση, ανάγνωση, γραφή, επιχειρηματολογία, διάλογος)

-Να εμπλακούν σε ομαδικές δραστηριότητες και διάλογο που θα τους επιτρέψουν να συνειδητοποιήσουν την επικαιρότητα του ιστορικού παρελθόντος

-Να ασκηθούν στην πολύπλευρη και πολυπρισματική προσέγγιση της ιστορίας μέσα από τον εντοπισμό και τη σύγκριση ευρέος φάσματος κειμενικών και εικαστικών ιστορικών πηγών

-Να εμπλακούν σε δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης

-Να παραγάγουν συνεργατικά δυναμικό γραπτό λόγο και προφορικό λόγο

#### **Τεχνολογικοί στόχοι:**

-Να αποκτήσουν δεξιότητες χειρισμού των ηλεκτρονικών βάσεων, επεξεργασίας και ταξινόμησης δεδομένων

-Να κατανοήσουν βασικές έννοιες και εντολές διαχείρισης ως προς τη βάση δεδομένων

-Να ασκηθούν στη χρήση του Διαδικτύου: εύρεση επιλεγμένων δικτυακών τόπων

-Να ασκηθούν στη χρήση του Επεξεργαστή κειμένου για τη συμπλήρωση φύλων εργασίας (αντιγραφή, επικόλληση, σχολιασμό, επεξεργασία, συγγραφή ηλεκτρονικού κειμένου) και τη χρήση προγράμματος προβολή παρουσιάσεων

#### **Διδακτικοί στόχοι:**

-Να μάθουν ότι κατά την 3<sup>η</sup> χιλιετία π.χ. αναπτύχθηκε στις Κυκλάδες ένας αξιόλογος πολιτισμός

-Να γνωρίσουν ότι οι Κυκλαδίτες, κατά την ίδια περίοδο, κυριάρχησαν στο Αιγαίο

-Να αναγνωρίσουν τα γεωγραφικά όρια στα οποία αναπτύχθηκε και έδρασε ο κυκλαδικός πολιτισμός

-Να εντοπίσουν περιοχές που η αρχαιολογική έρευνα έχει φέρει στο φως οικισμούς από την εποχή ακμής του κυκλαδικού πολιτισμού

-Να νιώσουν τη γοητεία της κυκλαδικής γλυπτικής, που τόσο κοντά βρίσκεται στην αφηρημένη τέχνη

-Να κατανοήσουν κάθε ιστορικό γεγονός ως ολότητα που συμβαίνει σε ένα συγκεκριμένο χώρο και χρόνο, από τη σύγκλιση πολλών και ποικίλων παραγόντων

-Να καλλιεργήσουν οι μαθητές/τριες τη δεξιότητα της έρευνας και το ενδιαφέρον για την ιστορική επιστημονική γνώση

-Να αναπτυχθεί ο διάλογος και η συνεργασία (αλληλοδιδακτικό αποτέλεσμα και διαπροσωπική μάθηση)

### Δ) Εφαρμογή του σεναρίου:

(περιγράφεται η διαδικασία εφαρμογής του σεναρίου μέσα από την παρουσίαση των δραστηριοτήτων που προτείνονται με το σενάριο και ανάλυση της αναμενόμενης διδακτικής και μαθησιακής πορείας).

Δ1) Δραστηριότητες: (Περιγράφονται οι επιμέρους δραστηριότητες και η ροή διεξαγωγής τους)

-Αναζήτηση, έρευνα, σύγκριση, παρατήρηση, συμπεράσματα σε συγκεκριμένα θέματα:

-Ονομασία των Κυκλάδων. Εντοπισμός στο χάρτη του βιβλίου και του διαδραστικού χάρτη του εκπαιδευτικού λογισμικού νησιών και οικισμών, όπου αναπτύχθηκε ο κυκλαδικός πολιτισμός. Χαρακτηριστικά οικισμών και η καταστροφή τους από το σεισμό 1600π.χ.

-Λόγοι ανάπτυξης του συγκεκριμένου πολιτισμού(γεωγραφική θέση, κλίμα, εμπόριο, ναυτιλία). Γνωριμία με τις περιοχές που ανέπτυξαν εμπορικές σχέσεις οι Κυκλαδίτες, απόσταση από τα κέντρα ανάπτυξης των νέων πολιτισμών χρησιμοποιώντας το εικονίδιο του διαδραστικού χάρτη για την χιλιομετρική καταμέτρηση. Χρονική σύνδεση με τους άλλους δυο σπουδαίους πολιτισμούς Μινωικό και Μυκηναϊκό

-Διάκριση των χαρακτηριστικών των κυκλαδικών ειδωλίων και ανεύρεση σύγχρονων έργων γλυπτικής που έχουν επηρεαστεί από την τέχνη των Κυκλαδίων, χρήση χρωμάτων σε τοιχογραφίες και ειδώλια. Υλικά κατασκευής εργαλείων και αγγείων.

-Γνωριμία με τον οικισμό στο Ακρωτήρι της Θήρας μέσα από τα δυο λογισμικά και την επίσκεψη στο Μουσείο της Κυκλαδικής τέχνης καθώς και του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού. Η ανάπτυξη του και το τέλος του και η επαφή με τις τοιχογραφίες της περιοχής

-Αναζήτηση στην μηχανή αναζήτησης έργων σύγχρονων γλυπτών σύγκριση με την κυκλαδική μαρμαρογλυπτική

Δ2) Τα εργαλεία εφαρμογής: (Περιγράφονται τα εργαλεία του λογισμικού που προτείνεται να χρησιμοποιηθούν σε κάθε δραστηριότητα καθώς και η σημασία τους στην ανάπτυξη της μάθησης).

Ο προτεινόμενος και από τα εγχειρίδια χρήσης τρόπος αξιοποίησης των πολυμεσικών εφαρμογών αφορά, πέρα από την εμπέδωση της διδασκόμενης ύλης, στην ανάπτυξη διαθεματικών σχεδίων εργασίας ή συνθετικών εργασιών στο μάθημα της ιστορίας. Τα συγκεκριμένα λογισμικά μπορούν να



αξιοποιηθούν για μια οριζόντια διασύνδεση μ' άλλα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος στο πλαίσιο των διαθεματικών δραστηριοτήτων.

**Α) Εκπαιδευτικό Λογισμικό «Περιπλάνηση στο Χώρο-Χρόνο» Έκδοση 2.0**, εγκρίθηκε στο πλαίσιο του επιχειρησιακού προγράμματος «Κοινωνία της Πληροφορίας» από το Π.Ι. είναι συμβατό με το Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών του Γυμνασίου, συγκεκριμένα: το ιστορικό πλαίσιο για κάθε τάξη καταγράφεται και ευθυγραμμίζεται απόλυτα με τα σχολικά εγχειρίδια ως προς την περιοδολόγηση για το χωρισμό των ενοτήτων. Οι θεματικές ενότητες προσεγγίζονται μέσα από τους άξονες του χρόνου, του τόπου και των γεγονότων. Τα γεγονότα παρουσιάζονται με χρονολογική σειρά, συνδέονται με ιστορικά πρόσωπα και τον τόπο όπου διαδραματίζονται, ενώ παράλληλα καταγράφονται στο χρονολόγιο από όπου μπορούν να αναζητηθούν. Το λογισμικό χρησιμοποιεί διάφορα εργαλεία αλληλεπίδρασης, καθώς επίσης και πολλές μορφές παρουσίασης της πληροφορίας.

Συγκεκριμένα ο μαθητής καθοδηγούμενος από τα φύλλα εργασίας και τον/την εκπαιδευτικό μπορεί να παρατηρήσει τη διαμόρφωση του εδάφους της περιοχής των Κυκλάδων, να αναζητήσει πόλεις-οικισμούς που ανήκουν σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους, να χαράξει πορείες, να μετρήσει αποστάσεις σε σχέση με τις εμπορικές συναλλαγές των Κυκλαδίων, να προσθέσει πληροφορίες σε σημεία ενδιαφέροντος έτσι ώστε να δημιουργήσει ένα νέο ιστορικό χάρτη με κριτήρια που θα θέσει ο ίδιος. Η εργασία του ενισχύεται από το χρονολόγιο, το αρχείο εικόνων και τις δραστηριότητες που τον βοηθούν να κατανοήσει τα εξεταζόμενα θέματα μέσω της οπτικοποίησης της πληροφορίας.

**Β) Εκπαιδευτικό Λογισμικό Ιστορία Α' Γυμνασίου. «Στα Ίχνη των Αρχαίων μας Προγόνων»** περιέχει πληροφορίες για τον πολιτισμό του Αιγαίου και ειδικότερα για το Ακρωτήριο της Θήρας, το υλικό του λογισμικού είναι κυρίως πρωτογενείς ή δευτερογενείς ιστορικές πηγές. Η έμφαση δίνεται στην αξιοποίηση των ιστορικών πηγών, στη μελέτη τους και την κριτική αξιολόγηση. Αποτελεί ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που υποβοηθά τη μάθηση μέσω της διερεύνησης, της προσομοίωσης και της ενεργητικής συμμετοχής. Ο/η μαθητής/τρια κατά την εκπόνηση του σεναρίου μπορεί να δει οδηγούμενος από μια πυξίδα τα ευρήματα των ανασκαφών στο Ακρωτήριο Θήρας που αφορούν τμήματα οικιών του οικισμού και εξαιρετες τοιχογραφίες.

Δ3) Συμπληρωματικές πηγές: (Περιγράφονται οι πόροι που προτείνεται να χρησιμοποιηθούν κατά τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων και δεν ανήκουν στο προτεινόμενο λογισμικό).

**Το διαδίκτυο** ως γνωστικό εργαλείο αξιοποιείται για την κριτική επεξεργασία της πληροφορίας και της ένταξής της στο πλαίσιο που θέτουν οι μαθητές/τριες και το σενάριο και που έχει οριοθετήσει ο/η εκπαιδευτικός

που επιλέγει εκ των προτέρων και προσδιορίζει προσεκτικά τη χρήση του στο πλαίσιο της διδακτικής διαδικασίας

**Δικτυακοί τόποι:** **Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού.** Η ελληνική Ιστορία στο διαδίκτυο, από την εποχή του λίθου 400.000 π.χ. ως τη σύγχρονη Ελλάδα 2000μ.χ. ιστορικά στοιχεία, φωτογραφίες. Η βασική αρχή των δημιουργιών του: ο συνδυασμός της έγκυρης επιστημονικής πληροφόρησης με τις τεχνικές δυνατότητες, που προσφέρει τα μέσο(διαδίκτυο, νέες τεχνολογίες), με τελικό σκοπό τη διάδοση και προβολή της ελληνικής ιστορίας και του πολιτισμού σε όλο τον κόσμο(ελληνικά, αγγλικά)

**Μουσείο Κυκλαδικής τέχνης.** Οι μαθητές/τριες μπαίνουν στη σύνδεση μόνιμες συλλογές και στη συνέχεια Πρωτοκυκλαδικοί οικισμοί , Η ανθρώπινη μορφή στην Κυκλαδική τέχνη, Το χρώμα στην κυκλαδική τέχνη, Η ερμηνεία των κυκλαδικών ειδωλίων, Κυκλαδική και μοντέρνα τέχνη, Κυκλαδική γλυπτική - Υλικά και τεχνικές κατασκευής, πηγές και βοηθήματα για να συνθέσουν βιβλιογραφία και δικτυογραφία.

Μηχανή αναζήτησης <http://www.google.gr/>: οι μαθητές/τριες θα αναζητήσουν στις εικόνες και πληκτρολογώντας στο πεδίο αναζήτησης έργα των δημιουργών: Χένρι Μουρ, Μπάρμπαρα Χέπγουορθ, Αμεντέο Μοντιλιάνι, Πάμπλο Πικάσο για να διακρίνουν την ομοιότητα με την κυκλαδική μαρμαρογλυπτική, να αποθηκεύσουν εικόνες, ώστε να τις παρουσιάσουν σε προβολή παρουσίασης.

Ο επεξεργαστής κειμένου μπορεί να διευκολύνει την ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους/τις μαθητές/τριες, οι οποίοι/ες πειραματίζονται και καταλήγουν σε πολυτροπικά κείμενα μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον που καλλιεργεί τη γλωσσική τους έκφραση και δημιουργικότητα. Οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν ηλεκτρονικά τα φύλλα εργασίας και καταγράφουν τις απόψεις τους.

Η προβολή παρουσίασης η οποία σχεδιάζεται από τους/τις μαθητές/τριες, λειτουργεί ως γνωστικό εργαλείο και διευκολύνει την επικοινωνία και την ανταλλαγή των απόψεων και αποτελεσμάτων των ομάδων με το σύνολο της τάξης.

Δ4) Αναφορά στο ρόλο των μαθητών, διδάσκοντος και λογισμικού (αποσαφηνίζεται ο τρόπος με τον οποίο θα εμπλακούν και θα αλληλεπιδράσουν κατά την διάρκεια της δραστηριότητας οι μαθητές, ο διδάσκων και το εκπαιδευτικό λογισμικό)

Οι μαθητές/τριες θα είναι όχι μόνο δέκτες γνώσεων από τα εκπαιδευτικά λογισμικά, αλλά και ερευνητές, αφού θα αναζητήσουν υλικό και από το διαδίκτυο και σε πρωτογενείς και δευτερογενείς πηγές. Θα είναι επίσης δημιουργοί, γιατί θα πρέπει να δημιουργήσουν γραπτά πολυτροπικά κείμενα και προβολή παρουσιάσεων με σύγχρονη γλυπτική.

## Ε) Επέκταση του σεναρίου

(Προτάσεις για την περαιτέρω επέκταση του σεναρίου).

Οι παραπάνω δραστηριότητες εντοπίζονται στην αναζήτηση, επιλογή, ταξινόμηση, ανάλυση πρωτογενούς ιστορικού υλικού με στόχο να κατανοηθούν οι λόγοι για τους οποίους αναπτύχθηκε ο κυκλαδικός πολιτισμός, τα κύρια χαρακτηριστικά των οικισμών και των ειδωλίων, η εμπορική δραστηριότητα των Κυκλαδίων, καθώς και η παρακμή του. Οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να επεκταθούν αν διευρυνθεί ο σκοπός και οι στόχοι του σεναρίου. Τελικός σκοπός και στόχος της ομάδας μπορεί να είναι ο εορτασμός της Παγκόσμιας Ημέρας των Μουσείων 18 Μαΐου με παράλληλη παρουσίαση - αξιοποίηση της μουσειοσκευής του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης με θέμα: «Κυκλαδικός Πολιτισμός», που θα έχουν κλείσει για δανεισμό οι μαθητές/τριες της ομάδας σε συνεργασία με την υπεύθυνη σχολικής βιβλιοθήκης και τον/τη διδάσκοντα/ουσα εκπαιδευτικό. Η παρουσίαση μπορεί να γίνει στους μαθητές/τριες όλου του σχολείου, αφού οι μαθητές/τριες που έχουν εκπονήσει το πιο πάνω εκπαιδευτικό σενάριο αναλάβουν συγκεκριμένους ρόλους. Επιπλέον οι εργασίες και η τελική παρουσίαση των μαθητών/τριών μπορεί να ανεβεί στην ιστοσελίδα του σχολείου ή της Σχολικής Βιβλιοθήκης.

Η επέκταση κάθε σεναρίου και η διαφοροποίησή του επηρεάζεται από τις συνθήκες κάτω από τις οποίες εφαρμόζεται και σίγουρα οι μαθητές/τριες και ο/η εκπαιδευτικός έχουν τον πρώτο και τελευταίο λόγο για τυχόν αναπροσαρμογές, βελτιώσεις, ατέλειες στις ιδιαίτερες και μοναδικές κάθε φορά ανάγκες τους.

- αναζήτηση στη βάση δεδομένων ΑΒΕΚΤ βιβλίων που αφορούν τον Κυκλαδικό πολιτισμό και την τέχνη ειδικότερα με στόχο την οργάνωση έκθεσης βιβλίου

- προκήρυξη διαγωνισμού για τη δημιουργία αφίσας και σελιδοδεικτών ανάμεσα στις ομάδες που εργάστηκαν για την εκπόνηση του σεναρίου

- δυναμικό γράψιμο μέσω της δημιουργικής γραφής και συγκεκριμένα: ακροστιχίδα, ιστορία-παραμύθι, σταυρόλεξα, αφού δοθούν στους μαθητές/τριες συγκεκριμένες οδηγίες όπως:

Α) Γράψε μια ιστορία με τα πιο κάτω στοιχεία: **τόπος:** κάποιο νησί των Κυκλάδων, **χρονική περίοδος:** εποχή του χαλκού- Κυκλαδικός πολιτισμός 3200 έως 2000 π.χ. **μέρος:** Ακρωτήρι Θήρας ή κάποιος άλλος οικισμός, **ήρωες:** Μαρμαρογλύπτες, υφάντρες, κυνηγοί, ναυτικοί (ή κάτι άλλο), **μαγικό αντικείμενο:** καντήλα, τηγανόσχημο, παλλέτα (ή κάτι άλλο) [**προσοχή το μαγικό αντικείμενο είναι μόνο ένα**], **ενδυμασία:** σφοντύλια, περόνες, χιτώννας(ή κάτι άλλο), **φωτισμός:** ήλιος, φεγγάρι, δύση(ή κάτι άλλο)

**Β) ΑΚΡΟΣΤΙΧΙΔΑ:** Όπως δηλώνει και το όνομά της, η ακροστιχίδα είναι μια μορφή ποιήματος όπου τα άκρα των στίχων του - το αρχικό ή το τελικό τους γράμμα - σχηματίζουν καθέτως μια ολοκληρωμένη λέξη ή φράση, η οποία συνδέεται νοηματικά με το ποίημα και συνήθως αποτελεί και τον τίτλο του.

Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα κείμενο ποίημα, αφού πρώτα ορίσετε τη λέξη που θα εμφανίζεται κάθετα. Οι λέξεις αυτές μπορούν να είναι ονόματα προσώπων, ζώων ή φυτών ή και κάποιων εννοιών.

*Προσοχή! Σημασία έχει το περιεχόμενο του ποιήματος άμεσα να σχετίζεται με τη λέξη της ακροστιχίδας.*

Σχημάτισε τη δική σου ακροστιχίδα αφού επιλέξεις μια από τις παρακάτω λέξεις: **Κυκλάδες, ειδώλιο, μουσείο, Αρπιστής, τηγανόσχημο** (ή κάτι άλλο) - εικαστική δημιουργία με την τεχνική του κολλάζ με άχρηστα υλικά, της ζωγραφικής, του πηλού και μαρμαρογλυπτική για τη δημιουργία ειδωλίων με τη χρήση σκληρού άσπρου σαπουνιού ή αυθεντικού άσπρου πηλού, ώστε οι μαθητές/τριες να αποκτήσουν την αίσθηση της «αφαιρετικής» διαδικασίας.

- κείμενα που θα περιγράφουν και θα ζωντανεύουν τα αντικείμενα της μουσειοσκευής (κυνηγός, βιολόσχημο, αγγείο περιστεριών, τηγανόσχημο, καντήλα κ.α.) που θα αξιοποιήσουμε για να τα παρουσιάσουμε στους άλλους μαθητές ή να τα παρουσιάσουμε στην ιστοσελίδα του σχολείου

- Δημιουργία πρόσκλησης για την εκδήλωση παρουσίασης

### ΣΤ) Βιβλιογραφία

(θα αναφερθούν οι βιβλιογραφικές αναφορές που χρησιμοποιήθηκαν)

1. Κατσουλάκου, Γεωργίας Κοκκορού- Αλευρά & Βασιλείου Σκουλάτου Σχολικό Εγχειρίδιο «Αρχαία Ιστορία Α' Γυμνασίου» Θεόδωρου, 2006
- 2.Κασκαντάμη Μ. (2001), Μαθαίνοντας στο internet Αρχαία- Νέα- Ιστορία, Καστανιώτης, Αθήνα
- 3.Μυρογιάννη Ε.-Μαυροσκούφης Δ.(2004), Φιλολογοί στον υπολογιστή, Καλειδοσκόπιο, Αθήνα
- 4.Νικολαΐδου Σ. -Γιακουμάτου Τ. (2001), Διαδίκτυο και διδασκαλία, Κέδρος, Αθήνα
- 5.Πρακτικά 2<sup>ου</sup> Πανελληνίου συνεδρίου των εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, (2003), «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη», 2003
- 6.ΥΠ.Ε.Π.Θ./ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ, Προετοιμασία της Δασκάλου της Κοινωνίας της Πληροφορίας: Αρχική επιμόρφωση όλων των εκπαιδευτικών στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας, Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών, Οκτώβριος 2000.

7. Μαρίνα Πλατή, Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης, Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή- Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης
8. Κυκλαδικός Πολιτισμός, Εκπαιδευτικά Προγράμματα Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης. Αθήνα 2003

#### **Δικτυογραφία**

1. [http://www.cycladic-m.gr/gr\\_version/index.htm](http://www.cycladic-m.gr/gr_version/index.htm), ,
2. <http://www.ime.gr/chronos/02/islands/gr/index.html>
3. <http://www.google.gr/>
4. <http://images.google.gr/imghp?hl=el&tab=wi>

### **Ζ) Κριτική προσέγγιση του σεναρίου**

Ερωτηματολόγιο για την αξιολόγηση του σεναρίου με θέμα: «Ο Κυκλαδικός Πολιτισμός».

Αφού συμπληρώσετε το ερωτηματολόγιο, να το επιστρέψετε στον καθηγητή/τρια σας (*Η συμπλήρωση των προσωπικών σας στοιχείων είναι προαιρετική*)

**ΜΑΘΗΜΑ:**

**ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ/ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ:**

**ΘΕΜΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**

- Είχατε τις απαραίτητες γνώσεις, για να ολοκληρώσετε την εργασίας σας;
- Πόσο σας ικανοποίησε η οργάνωση του μαθήματος;
- Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί; Να γράψετε τις προτάσεις σας.
- Ήταν η εργασία αυτή ενδιαφέρουσα;
- Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί; Να γράψετε τις προτάσεις σας.
- Έχετε αντιληφθεί γιατί σας ζητήθηκε να πραγματοποιήσετε αυτήν την εργασία στο μάθημα της Ιστορίας;
- Σας ήταν ευχάριστος αυτός ο τρόπος μαθήματος; Δικαιολογήστε την απάντησή σας.

### **Η) Αξιολόγηση**

Η αξιολόγηση της εργασίας των ομάδων θα γίνει από τον/την καθηγητή/τρια και από τους/τις μαθητές/τριες ως προς: 1) την επιτυχία των γνωστικών στόχων και 2) το βαθμό επιτυχίας της ομάδας στα συνεργατικά πλαίσια. Ο/η διδάσκων/ουσα αξιολογεί ατομικά κάθε μαθητή/μαθήτρια, λαμβάνοντας υπόψη τη συμμετοχή τους στη διαδικασία αναζήτησης και επεξεργασίας των ευρημάτων και από την προσωπική τους συμμετοχή στην παρουσίαση των εργασιών. Θα λάβει επίσης υπόψη του τα πρακτικά δράσης που κατατέθηκαν από τις ομάδες, τις οποίες θα αξιολογήσει και ως προς

την αποτελεσματική συνεργασία τους, την εύστοχη και επαρκή απάντηση των ερωτημάτων στα φύλλα εργασίας και την επάρκεια της παρουσίασης του θέματός τους. Τέλος, οι ίδιοι οι μαθητές/τριες θα αξιολογήσουν την εργασία τους με βάση της δύο παραμέτρους που προαναφέρθηκαν. Βοηθητικές είναι στο σημείο αυτό οι επισημάνσεις και κατευθυντήριες γραμμές του ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ της Ιστορίας από το Π.Ι.

<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/> (κάνε κλικ στο ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Ιστορίας):

Η αξιολόγηση, ως βασικό στοιχείο της διδακτικής διαδικασίας, αποτελεί κυρίως μέσο ανατροφοδότησης της διδασκαλίας, αφού πληροφορεί για την επιτυχία ή αποτυχία των ακολουθούμενων μεθόδων και την αποτελεσματικότητα των υιοθετούμενων στρατηγικών μάθησης και διδασκαλίας. Με την αξιολόγηση επιδιώκεται να διαπιστωθεί όχι μόνο η έκταση αλλά και το βάθος των ιστορικών γνώσεων που αποκτά ο μαθητής, δηλαδή όχι μόνο τι γνωρίζει αλλά και κατά πόσο μπορεί να χρησιμοποιεί τις γνώσεις που απόκτησε, ώστε να είναι ικανός να ερμηνεύει γεγονότα ή φαινόμενα, να αξιολογεί καταστάσεις, να εξάγει συμπεράσματα, να προβαίνει στην επίλυση προβλημάτων κ.λπ.

Οι διάφορες μορφές προφορικής και γραπτής εξέτασης μπορεί να εναλλάσσονται, προσαρμοσμένες στις απαιτήσεις των διδακτικών στόχων και του περιεχομένου κάθε ενότητας. Η διαμορφωτική αξιολόγηση επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να προβαίνει σε ενδεχόμενες τροποποιήσεις της διδακτικής του στρατηγικής και να προσφέρει συμπληρωματική βοήθεια στους μαθητές που έχουν ανάγκη, εξατομικεύοντας τις διδακτικές του ενέργειες. Η διαμορφωτική αξιολόγηση είναι ανάγκη να έχει διερευνητικό χαρακτήρα, ώστε οι μαθητές/τριες να έχουν την ευκαιρία να προσεγγίζουν την ιστορική πραγματικότητα με βάση τις εμπειρίες τους, τις νοητικές τους δομές και τις αντιλήψεις τους. Αυτό σημαίνει ότι η μαθησιακή διαδικασία πρέπει να ενθαρρύνεται μάλλον παρά να ελέγχεται, για να μπορέσει ο μαθητής/τρια να οδηγηθεί σε μια ενεργητική διαδικασία διερεύνησης των ιστορικών γεγονότων.

Σε ό,τι αφορά τις τεχνικές αξιολόγησης των αποτελεσμάτων της διδασκαλίας μιας συγκεκριμένης ενότητας, αυτή μπορεί να γίνεται με ανάθεση εργασιών στους μαθητές/τριες, με ερωτήσεις, με φύλλα αξιολόγησης και άλλους τρόπους τους οποίους μπορεί να επινοήσει ο διδάσκων. Η αξιολόγηση για τη διαπίστωση της επίτευξης διδακτικών στόχων ευρύτερων εννοιών από τους μαθητές/τριες, μπορεί να γίνεται με τη μορφή γραπτών εξετάσεων, που θα περιλαμβάνουν ερωτήσεις (ανοιχτού ή κλειστού τύπου), τις οποίες συντάσσει ο διδάσκων με βάση το επίπεδο της τάξης και τους στόχους της διδασκαλίας.

Τα θέματα που θα δίνονται στους μαθητές/τριες, ανάλογα με το διατιθέμενο χρόνο για να απαντηθούν, θα πρέπει να προέρχονται από όλη την εξεταζόμενη ύλη, να περιλαμβάνουν διαφόρων τύπων ερωτήσεις, ώστε να ανιχνεύονται, με τον τρόπο αυτό, ποικίλες ικανότητες των μαθητών/τριών. Σε κάθε περίπτωση, δεν πρέπει η αξιολόγηση να εξελίσσεται σε αυτοσκοπό.

### **Θ) Ενδεικτικά φύλλα εργασίας**

Περιγράφονται οι οδηγίες προς τους μαθητές/τριες για τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων του σεναρίου (το φύλλο εργασίας θα δοθεί στους μαθητές)

#### **Φύλλο εργασίας 1 (Ομάδα Α)**

##### **Δραστηριότητες φύλλου εργασίας 1**

Οι Κυκλάδες γέννησαν τον πρώτο ευρωπαϊκό πολιτισμό στην εποχή του χαλκού. Έχουν ανασκαφτεί οικισμοί σε διάφορα νησιά των Κυκλάδων και έχουν έρθει στο φως αξιόλογες-εκπληκτικές τοιχογραφίες και έχει γίνει αναφορά στο όνομά τους από σπουδαίους ιστορικούς.

Να εντοπίσετε τους κυριότερους οικισμούς και τις τοιχογραφίες, αντλώντας πληροφορίες από τις ακόλουθες ηλεκτρονικές πηγές:

Εκπαιδευτικά Λογισμικά:1)«Περιπλάνηση στο Χώρο-Χρόνο»

2) Ιστορία Α΄ Γυμνασίου. «Στα Ίχνη των Αρχαίων μας Προγόνων»,  
Δικτυακοί τόποι:1) [http://www.cycladic-m.gr/gr\\_version/index.htm](http://www.cycladic-m.gr/gr_version/index.htm),  
2) <http://www.ime.gr/chronos/O2/islands/gr/index.html>

Α) Οι κυριότεροι οικισμοί είναι:

Α .....

Β.....

Γ.....

Δ .....κ.ά

Β) Καταγράψτε τις ονομασίες των τοιχογραφιών, αναφέρατε τα θέματα τους και τη σύνθεση των χρωμάτων

Γ) Αναπτύξτε σε μια παράγραφο τις εντυπώσεις σας από μια τοιχογραφία που ξεχωρίσατε. Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου και τις επιλογές (αποθήκευση, επικόλληση, κειμενογράφο, ορθογραφικό και γραμματικό έλεγχο, εισαγωγή- εικόνα, μορφοποίηση)

#### **Φύλλο εργασίας 2 (Ομάδα Β)**

Οι Κυκλαδίτες δεν άφησαν γραπτά κείμενα. Αυτό που μας άφησαν όμως οι αρχαίοι μαρμαροτεχνίτες είναι η ευχαρίστηση που νοιώθουμε κοιτάζοντας τα έργα τους που με τόση φροντίδα κατασκεύασαν. Ιδιαίτερη εντύπωση

προκαλούν τα ειδώλια από λευκό μάρμαρο και που επηρέασαν πολλούς σύγχρονους γλύπτες.

Να εντοπίσετε τα βασικά χαρακτηριστικά τους, να ξεχωρίσετε τις δυο μεγάλες κατηγορίες ειδωλίων, να βρείτε στο χάρτη στοιχεία για το υπέδαφος των νησιών των Κυκλάδων και να τα συνδέσετε με την ανάπτυξη της τέχνης, αφού διερευνήσετε τις ακόλουθες ηλεκτρονικές πηγές:

Εκπαιδευτικά Λογισμικά:1)«Περιπλάνηση στο Χώρο-Χρόνο»

2)Ιστορία Α΄ Γυμνασίου. «Στα Ίχνη των Αρχαίων μας Προγόνων»,

Δικτυακοί τόποι:1) [http://www.cycladic-m.gr/gr\\_version/index.htm](http://www.cycladic-m.gr/gr_version/index.htm),

2) <http://www.ime.gr/chronos/O2/islands/gr/index.html>

μηχανή αναζήτησης: <http://www.google.gr/> και ειδικότερα

<http://images.google.gr/imghp?hl=el&tab=wi>

A) Ποια είναι τα χαρακτηριστικά των κυκλαδικών ειδωλίων; Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου, τον ορθογραφικό έλεγχο, μορφοποίηση, εισαγωγή πίνακα.

B) Μια ωραία αφήγηση-παρουσίαση είναι τέχνη. Πόσοι όμως από εμάς μπορούμε να ετοιμάσουμε στους άλλους μια ιστορία; Να ετοιμάσεις ένα μικρό κείμενο για να παρουσιάσεις στους συμμαθητές σου ένα κυκλαδικό ειδώλιο που θαυμάζεις με το δικό σου ζωντανό -παραστατικό τρόπο.

Γ) Τα μαρμάρινα αγαλμάτια (ειδώλια) προκαλούν ιδιαίτερο ενδιαφέρον σήμερα, γιατί αποδίδονται με μεγάλη σχηματοποίηση και παρουσιάζουν ομοιότητα με **σύγχρονα δημιουργήματα της γλυπτικής**. Επισκεφθείτε τη μηχανή αναζήτησης <http://www.google.gr/> κάντε κλικ στις εικόνες πληκτρολογώντας στο πεδίο αναζήτησης τα έργα των δημιουργών που αναφέρονται πιο κάτω:

Οικογένεια (Family Group) Χένρι Μουρ (Henry Moore)

Ξαπλωμένη φιγούρα (Recumbent figure) Χένρι Μουρ (Henry Moore)

The Family of Man Μπάρμπαρα Χέπγουορθ (Barbara Hepworth)

Κεφαλή γυναίκας (Female Head), Αμεντέο Μοντιλιάνι (Amedeo Modigliani)

Γυναίκα Έγκυος Πάμπλο Πικάσο (Pablo Picasso)

Σκεπασμένη Γυναίκα (Femme drapée) Πάμπλο Πικάσο (Pablo Picasso)

Στην Παραλία (On the beach) Πάμπλο Πικάσο (Pablo Picasso)

Κάντε κλικ πάνω σε κάθε εικόνα για να την προβάλετε σε φυσικό μέγεθος.

- Παρατηρείτε ομοιότητες των έργων σύγχρονης γλυπτικής των Χένρι Μουρ (Henry Moore), Μπάρμπαρα Χέπγουορθ (Barbara Hepworth), Αμεντέο Μοντιλιάνι (Amedeo Modigliani), Πάμπλο Πικάσο (Pablo Picasso) με τα κυκλαδικά αγγεία; Ποιες είναι αυτές;



- Αποθηκεύστε όλες τις εικόνες στο φάκελο (οι εικόνες μου) και δημιουργήστε διαφάνειες σε παρουσίαση παρουσίασης, για να τις παρουσιάσετε στην ολομέλεια της τάξης και αντιγράψτε ένα αντίτυπο για το αρχείο της Σχολικής Βιβλιοθήκης.

### **Φύλλο εργασίας 3 (Ομάδα Γ)**

Η Θάλασσα είχε ξεχωριστή θέση στη ζωή των Κυκλαδιτών. Από πολύ νωρίς οι νησιώτες κατάλαβαν ότι το υγρό στοιχείο που τους απομόνωνε, μπορούσε να μετατραπεί σε μια γέφυρα που θα τους έφερνε σε επαφή με τους άλλους πολιτισμούς.

Εντοπίστε στο χάρτη περιοχές με τις οποίες ανέπτυξαν εμπορικές δραστηριότητες οι Κυκλαδίτες, αναζητείστε και παρατηρείστε τα πλοία τους και τις συναλλαγές τους με τους άλλους λαούς, αφού διερευνήσετε τις ακόλουθες ηλεκτρονικές πηγές:

Εκπαιδευτικά Λογισμικά:1)«Περιπλάνηση στο Χώρο-Χρόνο»

2)Ιστορία Α΄ Γυμνασίου. «Στα Ίχνη των Αρχαίων μας Προγόνων»,

Δικτυακοί τόποι:1) [http://www.cycladic-m.gr/gr\\_version/index.htm](http://www.cycladic-m.gr/gr_version/index.htm),

2) <http://www.ime.gr/chronos/O2/islands/gr/index.html>

A) Ποια είναι τα σύνορα του Κυκλαδικού κόσμου, πού οφείλεται η ανάπτυξη του και ποιες οι εμπορικές και οι πολιτιστικές επαφές που ανέπτυξαν οι Κυκλαδίτες με τους άλλους λαούς; Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου, τον ορθογραφικό έλεγχο, μορφοποίηση.

B) Για ποιο λόγο γύρω στα 2300 Π.χ εγκατέλειψαν κάποιους οικισμούς και περιόρισαν τις εμπορικές τους συναλλαγές; Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου, τον ορθογραφικό έλεγχο, μορφοποίηση.

Γ) Βρείτε εικόνες από πλοία της εποχής, καθώς και εικόνες από μηλιακό οψιανό και ναξιακή σμύριδα και άλλα υλικά. Αποθηκεύστε όλες τις εικόνες στο φάκελο (οι εικόνες μου) και δημιουργήστε διαφάνειες σε προβολή παρουσίασης, για να τις παρουσιάσετε στην ολομέλεια της τάξης και αντιγράψτε ένα αντίτυπο για το αρχείο της Σχολικής Βιβλιοθήκης.

### **Φύλλο εργασίας 4 (Ομάδα Δ)**

Το τέλος το Κυκλαδικού Πολιτισμού και της Κυκλαδικής Τέχνης τοποθετείται γύρω στο 2000 Π.χ. εποχή κατά την οποία οι Μινωίτες διεκδικούν από τους Κυκλαδίτες την επικράτηση στο χώρο του Αιγαίου.

Εντοπίστε τους λόγους που καταστρέφονται οι οικισμοί και καταγράψτε την πορεία παρακμής του Κυκλαδικού Πολιτισμού, αφού διερευνήσετε τις ακόλουθες ηλεκτρονικές πηγές:

Εκπαιδευτικά Λογισμικά:1) «Περιπλάνηση στο Χώρο-Χρόνο»  
 2) Ιστορία Α΄ Γυμνασίου. «Στα Ίχνη των Αρχαίων μας Προγόνων»,  
 Δικτυακοί τόποι:1) [http://www.cycladic-m.gr/gr\\_version/index.htm](http://www.cycladic-m.gr/gr_version/index.htm),  
 2) <http://www.ime.gr/chronos/02/islands/gr/index.html>

Α) Πότε και από τι καταστρέφονται οι οικισμοί; Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου, τον ορθογραφικό έλεγχο, τη μορφοποίηση.

Β) Ποια είναι η πορεία της παρακμής του Κυκλαδικού Πολιτισμού; Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου, τον ορθογραφικό έλεγχο, τη μορφοποίηση.

Γ) Οι Κυκλαδίτες οχύρωναν τους οικισμούς τους; Που έφτιαχναν τις ακροπόλεις τους; Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου, τον ορθογραφικό έλεγχο, τη μορφοποίηση.

#### Φύλλο εργασίας 5 (κοινό για τις 4 Ομάδες)

Α) Στο παρακάτω κρυπτόλεξο ψάξτε να βρείτε τις λέξεις:  
 ΑΥΛΗΤΗΣ, ΑΡΤΙΣΤΗΣ, ΓΟΥΛΑΝΔΡΗ, ΕΙΔΩΛΙΑ, ΘΗΡΑ, ΚΕΑ, ΚΕΡΟΣ,  
 ΚΥΚΛΑΔΕΣ, ΠΑΡΟΣ, ΠΥΞΙΔΕΣ, ΤΗΓΑΝΟΣΧΗΜΑ

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

Β. Συμπλήρωσε το παρακάτω αρτικόλεξο:

Κ \_ \_ \_ \_ \_  
Υ \_ \_ \_ \_  
Κ \_ \_ \_ \_  
Λ \_ \_ \_  
Α \_ \_ \_ \_ \_  
Δ \_ \_ \_ \_  
Ι \_ \_ \_ \_ \_  
Κ \_ \_ \_ \_  
Ο \_ \_ \_ \_ \_  
Σ \_ \_ \_ \_

1. Ο πολιτισμός της πρώιμης εποχής του χαλκού στο Αιγαίο
2. Μπορεί να ήταν κοσμηματοθήκες
3. Νησί των Κυκλάδων με πολλά ευρήματα
4. Φτιαγμένα από μάρμαρο
5. Ανδρικό καθήμενο ειδώλιο από την Κέρο
6. Νησί των Κυκλάδων
7. Ειδώλια που θυμίζουν μουσικό όργανο
8. Ανδρικό κυκλαδικό ειδώλιο
9. Αυτό το πέτρωμα αφθονούσε στη Μήλο
10. Μπορεί να ήταν σκεύη ή καθρέπτες

Π \_ \_ \_ \_  
Ο \_ \_ \_ \_ \_  
Λ \_ \_ \_ \_  
Ι \_ \_ \_ \_  
Τ \_ \_ \_ \_ \_  
Ι \_ \_ \_ \_ \_  
Σ \_ \_ \_ \_ \_  
Μ \_ \_ \_ \_ \_  
Ο \_ \_ \_ \_ \_  
Σ \_ \_ \_ \_

1. Νησί των Κυκλάδων γνωστό για το μάρμαρό του
2. Μαρτυρούν την ύπαρξη υφαντικής τέχνης
3. Ονομαστό Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης
4. Συνηθισμένο επάγγελμα του Κυκλαδίτη
5. Βασική πηγή οικονομίας στις Κυκλάδες
6. Είναι τα χέρια των ειδωλίων
7. Νησί των Κυκλάδων με ηφαίστειο
8. Βασικό υλικό στην Κυκλαδίτικη Τέχνη
9. Είναι πολλές τέτοιες πυξίδες
10. Εργαλεία για τη λάξευση του μαρμάρου

Γ) Να διατρέξετε την ιστοσελίδα <http://www.cycladic.gr/frontoffice/portal.asp?cpage=NODE&cnode=35&lang=0>, στη θεματική ενότητα επιλεγμένα θέματα κάντε κλικ στις υπερσυνδέσεις και καταρτίστε βιβλιογραφία και δικτυογραφία που αναφέρετε σ' αυτήν, καθώς και να βρείτε πληροφορίες για το δανεισμό της μουσειοσκευής με θέμα: «Κυκλαδικός πολιτισμός». Να χρησιμοποιήσετε τον επεξεργαστή κειμένου, την επικόλληση, τον ορθογραφικό έλεγχο, τη μορφοποίηση.