

Τίτλος: «Τι είναι το μουσείο;»**1ο Εργαστήριο****1^η Δραστηριότητα: Ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας.****Εργαλείο: Γράμμα**

Με αφορμή ένα γράμμα που έρχεται στην τάξη, με το οποίο η αποστολέας, παροτρύνει τα παιδιά να συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι ανακάλυψης και εξερεύνησης του Μουσείου της Ακρόπολης, ανιχνεύονται και αποτιμώνται οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών για τα μνημεία. Αξιοποιείται η ιδεοθύελλα και οι ερωτοαποκρίσεις για να καταγραφούν σε ιστόγραμμα οι πρώτες ιδέες και γνώσεις για τα μνημεία (project based learning). Αποτυπώνονται εικαστικά (ζωγραφική) οι πρώτες αναπαραστάσεις των μαθητών/τριών για τα μνημεία. Οι ιδέες καταγράφονται ώστε σε επόμενη δραστηριότητα να δημιουργηθεί εννοιολογικός χάρτης.

Δραστηριότητα 2^η**Εργαλείο: Διαδίκτυο**

Τα παιδιά χρησιμοποιούν λέξεις κλειδιά: «μουσείο», «εκθέματα», «αγάλματα» για αναζήτηση στο διαδίκτυο και ανακαλύπτουν την ιστοσελίδα του Μουσείου της Ακρόπολης, στην οποία κάνουν μία πρώτη πλοήγηση.

Δραστηριότητα 3^η**Εργαλείο: Kidspiration**

Με το λογισμικό Kidspiration οι μαθητές/τριες δημιουργούν εννοιολογικό χάρτη με τις αρχικές ιδέες τους και τις πρόσθετες πληροφορίες που απέκτησαν μετά τη διερεύνησή τους.

Τίτλος: «Πώς να συμπεριφερθώ;»**2ο Εργαστήριο****Δραστηριότητα 1^η : Εισαγωγή στους κανόνες του Μουσείου****Εργαλείο: Voki**

Στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο έρχεται ένα ηχογραφημένο μήνυμα (voki) για τους/τις μαθητές/τριες, μέσω του οποίου γίνεται η γνωριμία με την αποστολέα του γράμματός, την Αφροδίτη, η οποία είναι ξεναγός και είναι μια ομιλούσα μορφή avatar. Παροτρύνει τα παιδιά να σκεφτούν ποιοι είναι οι κανόνες επίσκεψης σε ένα μουσείο και να υλοποιήσουν ένα σχέδιο παρουσίασής τους.

Δραστηριότητα 2^η**Εργαλείο: Κάρτες**

Με τη βοήθεια καρτών τα νήπια προσπαθούν να σκεφτούν ποιοι είναι οι κανόνες μιας επίσκεψης στο μουσείο και για ποιους λόγους είναι απαραίτητο να τους ακολουθούμε.

Δραστηριότητα 3^η**Εργαλείο: Video**

Τα παιδιά παρακολουθούν το βίντεο «Ο μικρός Νικόλας στο μουσείο» και έπειτα συζητούν για τη συμπεριφορά και τις αβλεψίες των ηρώων.

Δραστηριότητα 4^η**Εργαλείο: Thinglink, ηχογραφήσεις, εικόνες**

Αποφασίζουμε να φτιάξουμε μία ψηφιακή αφίσα με τους κανόνες (Thinglink) με τις κάρτες των κανόνων και ηχογραφήσεις. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα αναλαμβάνει να παρουσιάσει έναν κανόνα. Με το πέρας της διαδικασίας, επιλέγουμε το φόντο της αφίσας και προσθέτουμε τις εικόνες και τις ηχογραφήσεις στην αφίσα.

Δραστηριότητα 5^η

Εργαλείο: Τραγούδι

Ακούμε και χορεύουμε το τραγούδι «Μες στο μουσείο» από τη Λιλιπούπολη. Τα παιδιά το προσθέτουν στην αφίσα τους

Δραστηριότητα 6^η

Εργαλείο: Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο

Χρησιμοποιώντας τη δυνατότητα αποστολής mail του Myschool στέλνουμε τον σύνδεσμο της αφίσας στους γονείς των παιδιών ώστε να μπορούν να την παρουσιάσουν και στην οικογένειά τους.

Τίτλος: «Γνωριμία με το Μουσείο της Ακρόπολης»

3ο Εργαστήριο

Δραστηριότητα 1^η

Εργαλείο: Βιβλίο

Διαβάζουμε το βιβλίο «Η Αριάδνη στο Νέο Μουσείο της Ακρόπολης» και συζητάμε για τα αγάλματα που συναντά η ηρώδα.

Δραστηριότητα 2^η

Εργαλείο: Παρουσίαση powerpoint

Παρακολουθούμε παρουσίαση με επιλεγμένα εκθέματα (συνολικά 11) και εντοπίζουμε αυτά που συνάντησε η Αριάδνη και εκείνα που δεν γνωρίσαμε στο βιβλίο. Αντλούμε πληροφορίες και με τη χρήση της ρουτίνας σκέψης «Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι» τα παιδιά διατυπώνουν τις απόψεις τους για τα εκθέματα.

Δραστηριότητα 3^η

Κατασκευάζουμε βιβλίο Φρενέ με τα εκθέματα που μας άρεσαν και κάνουμε αντιστοίχιση του αγάλματος με το όνομά του.

Δραστηριότητα 4^η

Καθώς πλησιάζει η ημέρα της επίσκεψης στο μουσείο, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και φτιάχνουν χάρτη-διαδρομή με τις φωτογραφίες των εκθεμάτων, τη σειρά που θα ακολουθήσουμε για να τα δούμε και τον αριθμό του κάθε εκθέματος.

Δραστηριότητα 5^η

Εργαλείο: Χάρτες Google

Εντοπίζουμε στο χάρτη της Google το σχολείο μας και το Μουσείο της Ακρόπολης και προσπαθούμε να προβλέψουμε τη διαδρομή που θα ακολουθήσουμε. Στη συνέχεια, ζητάμε τις οδηγίες και ελέγχουμε κατά πόσον ήταν σωστές οι υποθέσεις μας αλλά και πόση ώρα θα χρειαστούμε για να πάμε. Τέλος, τα παιδιά συμπληρώνουν ανοιχτό φύλλο εργασίας στο οποίο ατομικά σημειώνουν τη διαδρομή πάνω στο χάρτη.

Τίτλος: «Παίζοντας με τα εκθέματα»

4ο Εργαστήριο

Δραστηριότητα 1^η: Δημιουργία ψηφιακής πολυμεσικής ιστοριογραμμής

Εργαλείο: Timetoast

Οι μαθητές/τριες δημιουργούν μια ιστοριογραμμή των εκθεμάτων σε σχέση με άλλα ιστορικά γεγονότα. Αρχικά, η ιστοριογραμμή μπορεί να δημιουργηθεί σε ένα πίνακα, χαρτόνι, κ.ά. και μετέπειτα να δημιουργηθεί σε

διαδικτυακή εφαρμογή.

Δραστηριότητα 2^η: Εύρεση μνημείων

Εργαλείο: QR Codes, scratch off images, jigsaw, beebot

Τα παιδιά προσπαθούν να ανακαλύψουν τα εκθέματα όταν:

- ολοκληρώσουν έναν λαβύρινθο, στην έξοδο του οποίου υπάρχει ένας κώδικας (QR code) και το έκθεμα αποκαλύπτεται, όταν σκαναριστεί,
- ξύσουν ψηφιακά μια εικόνα (scratch off image)
- φτιάξουν on line ένα παζλ για να συνθέσουν την εικόνα του εκθέματος
- να κάνουν σειραθέτηση αριθμημένων λωρίδων της εικόνας ενός μνημείου
- να ακολουθήσουν τον αλγόριθμο, ώστε να συλλέξουν τα γράμματα του ονόματος ενός εκθέματος σε ένα ψηφιακό mat με το bee-bot

Τίτλος: «Επίσκεψη στο Μουσείο»

5ο εργαστήριο

Δραστηριότητα:

Πραγματοποιείται η επίσκεψη στο μουσείο με τη συνοδεία της Αριάδνης (κούκλα). Οι ομάδες διαβάζουν τους χάρτες τους και εντοπίζουν τα εκθέματα στο χώρο. Σε κάθε έκθεμα τα παιδιά κάθονται στο πάτωμα και συζητούν για το πώς ήταν στις φωτογραφίες και πώς είναι στην πραγματικότητα (μέγεθος, χαρακτηριστικά κλπ).

Σε επίπεδο ομάδας γίνονται δραστηριότητες εμπέδωσης και παρατήρησης (παιχνίδια σκιών, τάνγκαμ εκθεμάτων, αντιστοίχιση εκθέματος-ονόματος, παζλ κλπ).

Τίτλος: «Οι εντυπώσεις από το Μουσείο»

6ο εργαστήριο

Δραστηριότητα 1^η :

Τα παιδιά συζητούν για τις εντυπώσεις τους, μιλούν για τα αγαπημένα τους εκθέματα και αιτιολογούν τις προτιμήσεις τους.

Δραστηριότητα 2^η :

Φτιάχνουν ένα βιβλίο με ζωγραφιές των εκθεμάτων και την Αριάδνη προκειμένου να το δωρίσουν στην κούκλα που θα μας αποχαιρετίσει.

Δραστηριότητα 3^η:

Τα παιδιά παίζουν με τα εκθέματα χρησιμοποιώντας το υλικό που διατέθηκε από την εκπαιδευτικό στη διάρκεια της επίσκεψης.

Δραστηριότητα 3^η :

Παίζουμε το παιχνίδι «Ο φύλακας του Μουσείου».

Τίτλος: «Αγάλματα και μαθηματικά»

7ο εργαστήριο

Δραστηριότητα 1^η :

«Ας φτιάξουμε ένα άγαλμα»

Με τάνγκαμ φτιάχνουμε αγάλματα. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και προσπαθούν να φτιάξουν το άγαλμα που τους έχει ανατεθεί. Μετρούν τα σχήματα που θα χρειαστούν και καταγράφουν σε ένα χαρτί τα συμπεράσματά

τους. Μπορούν να πάνε στο σημείο που βρίσκονται τα σχήματα μόνο μία φορά για να προμηθευτούν όσα χρειάζονται.

Δραστηριότητα 2^η :

Συζητάμε για το μέγεθος των εκθεμάτων, καταγράφουμε το ύψος και κάνουμε μετρήσεις χρησιμοποιώντας αρχικά αυθαίρετες μονάδες μέτρησεις με υλικά της τάξης και έπειτα συμβατικές μονάδες (μέτρο).

Δραστηριότητα 3^η :

Ομαδικά τα παιδιά προσπαθούν να φτιάξουν έναν ομοίωμα του Παρθενώνα.

Τίτλος: «Beebot και αγάλματα»

8ο εργαστήριο

Δραστηριότητα 1^η :

Χρησιμοποιώντας το Beebot και κάρτες εκθεμάτων σχεδιάζουν και εκτελούν διαδρομές. Κάθε έκθεμα έχει έναν κώδικα QR που οδηγεί σε ένα παιχνίδι, τραγούδι ή άλλη δραστηριότητα.

Δραστηριότητα 2^η :

Δημιουργούμε ψηφιακή ιστορία αξιοποιώντας και εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για την επίσκεψή μας στο Μουσείο.

Δραστηριότητα 3^η :

Αξιολογούμε τις γνώσεις μας και τον τρόπο που δουλέψαμε στο εργαστήριο.

Διάχυση:

Τα παιδιά παίρνουν μαζί τους ως ενθύμιο του προγράμματος, ένα μικρό βιβλίο με QR Codes με όλα τα διαδικτυακά παιχνίδια της τάξης.