

# VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



## Σχέδια Μαθήματος

### Σχεδιασμός εικονικού μουσείου για τον κυκλαδικό πολιτισμό

<b>Τίτλος Έργου</b>	VISITOR (Virtual muSeums In The cOvid eRa)
<b>Αριθμός Έργου</b>	2020-1-FR01-KA226-SCH-095600

## PARTNERS



**Τίτλος Μαθήματος:**

**Σχεδιασμός εικονικού μουσείου για τον κυκλαδικό πολιτισμό**

**Υπόβαθρο** (Ποιο μουσειακό έκθεμα θα χρησιμοποιήσετε για το μάθημά σας; Με ποια επιστημονικά πεδία εφάπτεται το μάθημά σας (π.χ. Ιστορία, Φυσική, Γλωσσολογία κλπ); Σε ποιο ηλικιακό εύρος αρμόζει το μάθημά σας; Ποιες δραστηριότητες θα θέλατε να γίνουν πριν και μετά από το μάθημα; Πώς θα αξιολογηθεί η προσπάθεια των μαθητών;)

11-14 ετών

ΤΠΕ, Ιστορία

Οι μαθητές θα έχουν μελετήσει τον κυκλαδικό πολιτισμό στον μάθημα της Ιστορίας. Η δραστηριότητα αυτή θα αποτελεί συνεργασία ανάμεσα στον/στην δάσκαλο/α της Επιστήμης Υπολογιστών και στον/στην δάσκαλο/α Ιστορίας. Οι μαθητές θα σχεδιάσουν και θα δημιουργήσουν ένα εικονικό μουσείο για τον κυκλαδικό πολιτισμό.

Η προσπάθειά τους θα αξιολογηθεί με βάση την επιλογή και την περιγραφή κάθε αντικειμένου του εικονικού μουσείου, καθώς και με βάση τις ψηφιακές δεξιότητες που θα επιδείξουν.

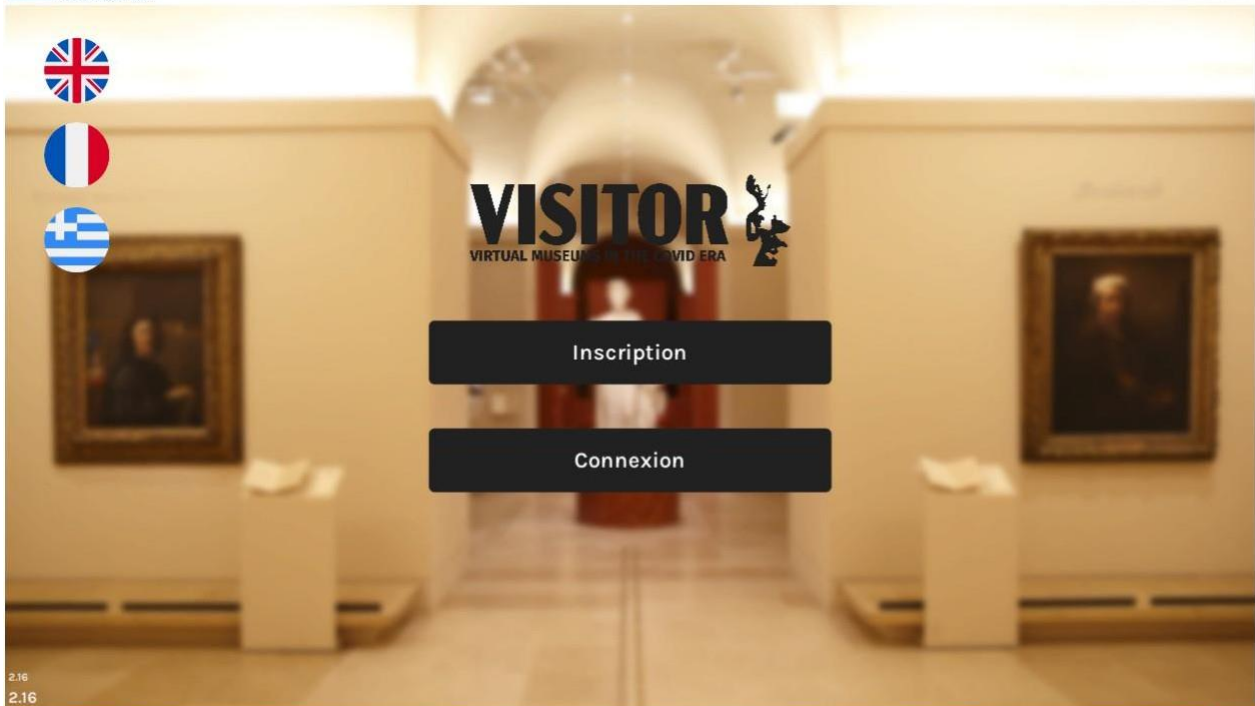
**Μαθησιακοί Στόχοι** (Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι, με αναφορά στο πρόγραμμα σπουδών της χώρας σας;)

- Γνωριμία με τον κυκλαδικό πολιτισμό με διάφορους τρόπους (Τρόπος ζωής, διασκέδαση, απασχόληση, έθιμα, παραδόσεις, γεωγραφική τοποθεσία).
- Γνωριμία με τα κυκλαδικά αγαλματίδια – μαρμάρινα – γλυπτά.
- Επίγνωση της επίδρασης των κυκλαδικών αγαλματιδίων στις σύγχρονες τέχνες.
- Γνώση των τεχνών και κατανόηση της αξίας της φιλίας και της συνεργασίας.
- Δυνατότητα έκφρασης και το αίσθημα της χαράς που μας δίνει η δημιουργία και το παιχνίδι.
- Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων.



**Έναρξη Μαθήματος** (Τα πρώτα 20 λεπτά: Πώς θα ξεκινήσετε το μάθημα ούτως ώστε να αιχμαλωτίσετε το ενδιαφέρον των μαθητών;)

Δείτε την εφαρμογή εικονικού μουσείου και το παράδειγμα μουσείου. Μετά ο/η δάσκαλος/α ενημερώνει τους μαθητές ότι θα χωριστούν σε ομάδες, κάθε μία από τις οποίες θα αναζητήσει, θα επιλέξει και θα συλλέξει αντικείμενα για να δημιουργήσει μία αίθουσα μουσείου, με την καθοδήγηση του δασκάλου/της δασκάλας.



Το έργο VISITOR συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της ΕΕ. Το περιεχόμενό του αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συγγραφέων και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό. (Κωδικός έργου: 2020-1-EN01-KA226-SCH-095600)

**Κυρίως Δραστηριότητα** (20 λεπτά, 45x3 λεπτά: Ποια εργασία πρέπει να κάνουν τα παιδιά; Πώς θα χωριστούν – ανά ζεύγη, ομάδες κλπ; Πώς διαφοροποιείται η εργασία; Ποια η επιπλέον δραστηριότητα;)

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες.

*Πρώτα 20 λεπτά:*

Οι μαθητές συζητούν περί του αντικείμενου της κάθε αίθουσας του μουσείου. Μετά κάθε ομάδα διαλέγει ένα όνομα και ο δάσκαλος/η δασκάλα γράφει τα ονόματα των αιθουσών στην εφαρμογή.

*45x2 λεπτά:*

Σε δύο συνεδρίες διάρκειας 45 λεπτών η κάθε μία, όλες οι ομάδες εξερευνούν τον ιστότοπο του VISITOR ή άλλους πόρους για να βρουν και να συλλέξουν τα αντικείμενα που θέλουν να συμπεριλάβουν.

Ο δάσκαλος/η δασκάλα έχει ήδη δημιουργήσει σχετικά πρότυπα με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που πρέπει να συλλέξουν οι μαθητές για κάθε αντικείμενο.

Μετά το πέρας των δύο συνεδριών, ο δάσκαλος/η δασκάλα κάνει τις σχετικές προετοιμασίες στην εφαρμογή του μουσείου.

*45 λεπτά:*

Με την καθοδήγηση του δασκάλου/της δασκάλας, κάθε ομάδα δημιουργεί αίθουσα μουσείου προσθέτοντας κάθε εικονικό αντικείμενο, μαζί με τις απαραίτητες πληροφορίες.

**Ολομέλεια** (45 λεπτά: Πώς θα μοιραστούν τα παιδιά ό,τι έμαθαν; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με τα Μαθησιακά Αποτελέσματα; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με το επόμενο μάθημα;)

Κάθε ομάδα παρουσιάζει την εικονική της αίθουσα στις άλλες ομάδες. Οι μαθητές των άλλων ομάδων εξερευνούν τις αίθουσες και τις βαθμολογούν σύμφωνα τους κανόνες που έχει ήδη θέσει ο δάσκαλος/η δασκάλα (βάσει της επιλογής και της περιγραφής κάθε αντικείμενου στο εικονικό μουσείο). Τέλος, ο δάσκαλος/η δασκάλα παρουσιάζει τα αποτελέσματα.

**Πόροι** (Τι χρειάζεται για τη διεξαγωγή του μαθήματος (π.χ. παρουσιάσεις PowerPoint, φύλλα εργασίας, ταμπλέτες, πρόσβαση στο Internet, προβολή βίντεο, διαδραστικός σχολικός πίνακας κλπ); Επισυνάψτε έγγραφα με παραδείγματα και εικόνα jpeg του εκθέματος).

Διαδραστικός σχολικός πίνακας ή εξοπλισμός προβολής

PC-εργαστήριο

Εφαρμογή Εικονικού Μουσείου <https://visitor-project.eu/game/>

Ιστότοπος <https://aggregator.visitor-project.eu/>

Σύστημα βαθμολόγησης – είτε υπό τη μορφή διαδικτυακού εργαλείου, είτε ως εκτυπωμένο φύλλο)

Πρότυπο (διαδικτυακό έγγραφο) με τις απαιτούμενες πληροφορίες για τα μουσειακά εκθέματα