

Διδακτικό σενάριο

1. Τίτλος

Από το μουσείο στη διασκέδαση

2. Λέξεις-κλειδιά

Steam, ανάγλυφο, γλυπτική, ιστορικά αντικείμενα, πολιτιστική κληρονομιά, ψηφιακό μουσείο

3. Βασικές πληροφορίες

Επιστήμες STEAM: Τεχνολογία και Σχεδιασμός,

BT: 40

Μαθηματικά: 10

Επιστήμη και Τεχνολογία: 20

Μουσική: 10

Τέχνη-Σχέδιο: 40+40

Χρόνος αλληλεπίδρασης των κλάδων STEAM με το σενάριο διδασκαλίας κατά τη διάρκεια της διδακτικής ώρας για ενδοσχολικές σπουδές:

Τεχνολογία –BT 40 min

Μαθηματικά 10dk

Γλώσσα 20 λεπτά

Μουσική: 10 λεπτά

Σχέδιο 40+40

Συγγραφέας: Nurcan YANALAK

Γενική περιγραφή του σεναρίου:

Η μουσειακή εκπαίδευση περιλαμβάνει την πολύπλευρη μάθηση στη δια βίου εκπαιδευτική διαδικασία και την αποτελεσματική χρήση των μουσείων ως χώρων διαβίωσης. Τα μουσεία είναι ένας από τους πιο αποτελεσματικούς θεσμούς που μας προσφέρουν την ευκαιρία να μάθουμε από πραγματικές εμπειρίες στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επιπλέον, τα μουσεία είναι τα κύρια μη τυπικά εκπαιδευτικά ιδρύματα που μπορούν να συμβάλουν στη διαμόρφωση και ανάπτυξη της αίσθησης της γεύσης, της παρατήρησης, της λογικής, της δημιουργικότητας και της φαντασίας.

Η κατανόηση και η αντίδραση ενός ατόμου στην τέχνη μπορεί να είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την απόκτηση θετικών εμπειριών. Για το λόγο αυτό η εικαστική εκπαίδευση κατέχει ιδιαίτερη θέση στο εκπαιδευτικό σύστημα. Μελέτες καλλιτεχνικού σχεδίου θα πραγματοποιηθούν με τους μαθητές μας με κιλ ή με ζύμη παιχνιδιού. Οι μαθητές θα εκθέσουν τη δουλειά τους ιδρύοντας τα δικά τους μουσεία τέχνης. Θα βιώσουν την ευτυχία και την ευχαρίστηση της δημιουργίας ενός έργου αποκτώντας αυτοπεποίθηση στην έκθεση του μουσείου που έχουν φτιάξει. Με τη χρήση της τεχνολογίας κατά τη δημιουργία των έργων τους, θα έχουν την ευκαιρία να επισκεφθούν μουσεία σε όλο τον κόσμο σε εικονικό περιβάλλον και να αποκτήσουν διαφορετικές οπτικές στη διαμόρφωση των έργων τέχνης. Θα μάθουν για τις χημικές ιδιότητες του πηλού και τη ζύμη παιχνιδιού που θα χρησιμοποιήσουν στα μαθήματα επιστήμης και τα οφέλη και τις βλάβες των χημικών στη ζωή μας.

Φάσεις	χρόνος
Δραστηριότητα προθέρμανσης, εισαγωγή στο θέμα	40'
Επεξήγηση των μελλοντικών δραστηριοτήτων και τι αναμένεται από αυτές	60'
Παρουσίαση του διδακτικού-εκπαιδευτικού περιεχομένου	80'
Αξιολόγηση	30'

Ηλικιακή ομάδα: 7-10

Επίπεδο Δυσκολίας :

Πολύ εύκολο	Εύκολο	Μέτριο	Δύσκολο	Πολύ δύσκολο
		*		

Διδακτικοί Πόροι

Υλικά: Πίνακας πρόσβασης, Διαδίκτυο, Εργαστήρι, εκθεσιακός χώρος, πηλός, εργαλεία σχηματισμού πηλού, νερό, δοχείο νερού, χαρτοπετσέτα, σαπούνι, τραπεζί.

Σχολική υποδομή (Πρόσβαση σε τεχνολογία και εξοπλισμό):

Πίνακας πρόσβασης, Διαδίκτυο

Πρόσθετο υλικό από εξωσχολικούς πόρους/διαδικτυακά εργαλεία:

Παίξτε ζύμη,

Εργαλεία και εξοπλισμός σχηματισμού πηλού,

Χρωματιστά μολύβια, χαρτιά.

ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ - ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΤΗΣ ΤΟΥΡΚΙΑΣ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ
(sanalmuze.gov.tr)

Διαδικτυακές περιηγήσεις - Απολαύστε το Λούβρο στο σπίτι!

<https://youtu.be/vZ4nPiv3svI?si=qcUsRMOAPHfoTXyU> για την έναρξη του μαθήματος

https://youtu.be/gRQKrsEfXLk?si=La3hn_fewi4UVmrb πώς να φτιάξετε ένα βίντεο γλυπτικής από πηλό

https://youtu.be/0muAHBj6LZQ?si=JbZ5q5KD8kkn6_Ai

<https://youtu.be/z9Jz77DcWNo?si=9nS95GBbLWSAm6p>

4. Εκπαιδευτικό πρόβλημα

Η Διεθνής Ημέρα Μουσείων (IMD) είναι μια παγκόσμια ημέρα που πραγματοποιείται κάθε χρόνο στις 18 Μαΐου για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τη λειτουργία και τη σημασία των μουσείων στην κοινωνία. Σκοπός της Παγκόσμιας Ημέρας Μουσείων είναι να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές ότι «Τα Μουσεία είναι ένα σημαντικό εργαλείο για την πολιτιστική ανταλλαγή, τον εμπλουτισμό των πολιτισμών και την ανάπτυξη της αμοιβαίας κατανόησης, της συνεργασίας και της ειρήνης μεταξύ των λαών». Αλλά δυστυχώς, υπάρχουν εκατομμύρια άνθρωποι που δεν έχουν άμεση πρόσβαση σε μουσεία και δεν έχουν επισκεφθεί ποτέ. Αποφασίσαμε να σχεδιάσουμε ένα μικρό μουσείο μέσα στο σχολείο μας και να σχεδιάσουμε ένα μουσείο για τους μαθητές μας που δεν έχουν επισκεφτεί μουσεία. Χάρη σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να ανακαλύψουν την κρυμμένη επιστήμη στα μουσεία.

5. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

1. Να κατανοηθεί η σημασία της διατήρησης των έργων στο μουσείο.
2. Να φτιάχνει ο μαθητής εικαστικά σχέδια με τις εντυπώσεις που κερδίζει από τον περιβάλλοντα χώρο μουσείων, γκαλερί τέχνης, ερείπια, ιστορικά μνημεία κ.λπ.
3. Να συζητηθεί η συμβολή της δημιουργίας διαφόρων εικαστικών σχεδίων με βάση τα έργα του μουσείου στην πολιτιστική συσσώρευση.
4. Να εκτεθούν τα εικαστικά έργα των μαθητών και οι μαθητές να μοιράζονται αυτό το συναίσθημα με τους γύρω του.
5. Να μοιράζονται τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχουν μάθει με το περιβάλλον τους

6. Φάσεις Σεναρίου

Φάση 1

Τίτλος: Ας ξεκινήσει η διασκέδαση

<https://youtu.be/fFdAPc-e2uQ?si=aMQrFNjHMUItAB4Q> Τουρκικό τραγούδι

https://youtu.be/3C0h-uTWMsY?si=0Y11GLWt_r_sh9AK Αγγλικό τραγούδι

Η διδασκαλία θα ξεκινήσει με το τραγούδι "Statues in the Museum". Οι μαθητές θα χορεύουν και θα τραγουδούν μαζί με το τραγούδι. Πώς βρήκατε το τραγούδι που τραγουδήσατε; Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει οπτικό υλικό του μουσείου (φωτογραφίες, φυλλάδια, καρτ ποστάλ, κλπ.). Ανοίγει ξύλινες εικόνες από το μουσείο και θέτει ερωτήματα στα παιδιά.

ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ - ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΤΗΣ ΤΟΥΡΚΙΑΣ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ (sanalmuze.gov.tr)

Διαδικτυακές περιηγήσεις - Απολαύστε το Λούβρο στο σπίτι!

Εικονικά μουσεία παρουσιάζονται στους μαθητές: Ο/η εκπαιδευτικός θέτει στα παιδιά τα εξής ερωτήματα: "Τι βλέπετε εδώ; Για ποιον λόγο θα μπορούσε να έχει γίνει αυτό; Μπορεί να έχει μια ιστορία; Οι μαθητές δημιουργούν έργα τέχνης βασισμένα στις πληροφορίες και τις εικόνες που θυμούνται από αυτά που είδαν στο μουσείο.

Ο/η εκπαιδευτικός επίσης ασχολείται με καλλιτεχνική δραστηριότητα. "Τι είδες; Τι ένιωσες; Ποιο έργο σε εντυπωσίασε περισσότερο; Από πού; Θες οι αγαπημένοι σου να δουν το μουσείο που πηγές;" Οι μαθητές ενθαρρύνονται να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους από το μουσείο με ερωτήσεις όπως: Λένε τι είδαν στο μουσείο ή σε ιστορικά μέρη. Στη συνέχεια, συνεχίζουν την καλλιτεχνική τους εργασία με πηλό και πλαστελίνη βασισμένοι στις εντυπώσεις τους.

Οι μαθητές προετοιμάζουν απλές προσκλήσεις χρησιμοποιώντας χρωματιστά μολύβια και χαρτιά, και αυτές οι προσκλήσεις παραδίδονται σε εκπαιδευτικούς και μαθητές άλλων τάξεων κατά τη διάρκεια του διαλείμματος και προσκαλούνται στο μουσείο.

Kayanak:

<https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/3706/1017399.pdf?sequence=1>

<https://www.youtube.com/watch?v=fFdAPc-e2uQ> Ονούρ EROL heykel

<https://sanalmuze.gov.tr/>

T.C MEB Βιβλίο δασκάλου Εικαστικών Α' και Στ' Δημοτικού

Μέσα στην τάξη	Έξω από την τάξη	Μεικτός τρόπος
*		

Διάρκεια (min):160 min

Φύλλα δραστηριοτήτων: ΦΕ1

Φάση 2

Τίτλος: Εικονική περιήγηση

Μέσα στην τάξη	Έξω από την τάξη	Μεικτός τρόπος
*		

Διάρκεια (min):40+40

10 λεπτά μουσική

30 λεπτά ξενάγηση στο μουσείο

40 λεπτά έργα τέχνης και σπιτικό παιχνίδι.

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Αναγνωρίζει τη χρήση της τεχνολογίας και των περιβαλλόντων εικονικής περιήγησης

Χρησιμοποιεί την τεχνολογία σωστά

<https://youtu.be/g3H7uwoJTtE?si=DViZ89r5Nk0DeRQ6> Διαφορετικά είδη μουσείων στον κόσμο

Διαδικτυακές περιηγήσεις - Απολαύστε το Λούβρο στο σπίτι! Θα ανοίξουν εικονικοί χώροι μουσείων. Οι μαθητές θα δείξουν πώς να έχουν πρόσβαση σε αυτές τις τοποθεσίες και να επισκέπτονται μουσεία.

Οι μαθητές θα ξεναγηθούν σε εικονικό μουσείο.

Μετά την εικονική ξενάγηση του δασκάλου στο μουσείο, οι μαθητές θα κληθούν να φτιάξουν έργα τέχνης με πηλό και πλαστελίνη διαφόρων χρωμάτων, εμπνευσμένα από τα αντικείμενα που θυμούνται.

<https://www.youtube.com/watch?v=fFdAPc-e2uQ> Ονούρ EROL heykel

<https://sanalmuze.gov.tr/>

<https://www.youtube.com/watch?v=sqT2ANOH3yU>

ΣΕΛΙΔΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ:

<https://www.tatilsepeti.com/dunyada-gezebileceginiz-online-muzeler>

https://www.ntv.com.tr/galeri/seyahat/evden-cikmadan-gezebileceginiz-33-sanal-muze,wmKVmKrrPkeSY6FC8SOaIQ/ezYdp565U0i8Bapt_60SHA

Φάση 3

Τίτλος: Επιστήμη & Τεχνολογία

Εντός των τείχων	Εκτος σχολείου	Μικτός
Διάρκεια (min):40 λεπτά		
<p>Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:</p> <p>Αναγνωρίζει την κύρια πρώτη ύλη του πηλού και το περιεχόμενό του.</p> <p>Αναγνωρίζει τη ζύμη παιχνιδιού. Διακρίνει τι είναι υγιεινό και τι όχι.</p> <p>Ο μαθητής γνωρίζει φυσικές και μη φυσικές ουσίες καλά. Επιλέγει το πιο κατάλληλο υλικό δραστηριότητας για τον εαυτό του. Προετοιμάζει το εργασιακό περιβάλλον εφοδιάζοντας το με εργαλεία και εξοπλισμό. Δημιουργεί πρωτότυπα έργα τέχνης με την καθοδήγηση του δασκάλου. Παίζει σπίτι με τα καλλιτεχνικά του σχέδια. Ανοίγει μια έκθεση μουσείου που αποτελείται από τα παιχνίδια, τα σχέδια και αντικείμενα που έχει φτιάξει.</p>		
<p>Σελίδες εκδήλωσης:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HH8A8UCDbvE</p>		

7. Μεθοδολογία Αξιολόγησης

Χάρη σε αυτό το μάθημα, οι μαθητές θα γνωρίσουν τις χημικές ιδιότητες του πηλού και τη ζύμη παιχνιδιού και οι μαθητές που αντιμετωπίζουν προβλήματα πρόσβασης στα μουσεία θα μάθουν πώς να επισκέπτονται εικονικά μουσεία. Βιώνουν μια διεπιστημονική διαδικασία μελέτης παρατηρώντας τα μαθηματικά και τα επιστημονικά θέματα που χρησιμοποιούνται στην τέχνη των αντικειμένων ή των γλυπτών που εκτίθενται σε μουσεία. Τα ακόλουθα έντυπα θα χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση των μελετών.

8. Πρόσθετες πηγές για τον/την εκπαιδευτικό

Φάκελος: Πρόσθετες πηγές για τον/την εκπαιδευτικό