

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΔΣ1

Τίτλος διδακτικού σεναρίου

Δημιουργία Θεατρικού Σεναρίου για τη Διαθεματική Διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημονικών αντικειμένων της Θεατρικής αγωγής, της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Πληροφορικής.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Θεατρική Αγωγή: Δραματοποίηση.

Νεοελληνική Γλώσσα: Γραπτός λόγος.

Πληροφορική: Χειρίζομαι και δημιουργώ - Αναζητώ πληροφορίες, επικοινωνώ και συνεργάζομαι - Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι.

Τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται

Κοινό: Μαθητές-τριες Γυμνασίου κυρίως αλλά και Α Λυκείου.

Γνωστικά αντικείμενα: Θεατρική Αγωγή, Νεοελληνική Γλώσσα, Πληροφορική.

Σύνδεση με το Α.Π.: Θεατρική Αγωγή (Δραματοποίηση - Δραματουργικές τεχνικές, εργαστήρια γραφής), Νεοελληνική Γλώσσα (Παραγωγή γραπτού λόγου), Πληροφορική (Χειρίζομαι και δημιουργώ - Αναζητώ πληροφορίες, επικοινωνώ και συνεργάζομαι - Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι).

Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ.

Το εκπαιδευτικό σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με το σχολικό Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών αφού ο κεντρικός άξονας του εκπαιδευτικού πακέτου αφορά στη δημιουργική γραφή, στη διαμόρφωση στάσεων και συστήματος αξιών με την καλλιέργεια της ευαισθησίας, στην ανάπτυξη της φαντασίας, στην αισθητική καλλιέργεια και στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης. Ταυτόχρονα υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία μέσα από προβληματισμούς για την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Οργάνωση της διδασκαλίας & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Οργάνωση της διδασκαλίας

Δημιουργούνται ομάδες εργασίας με κριτήριο το κοινωνιόγραμμα ή την επίδοση των μαθητών - τριών στα μαθήματα.

Δημιουργούνται ομάδες των 6 ατόμων με εσωτερική δημιουργία εταιρικών υποομάδων των 2 ατόμων. Μπορεί σε όλες τις ομάδες να ανατεθεί η ίδια εργασία ή να γίνει καταμερισμός σε διαφορετικές ομάδες, η εργασία συνδέεται με παιδαγωγικές μεθόδους συνεργατικής μάθησης.

Γνωστικά Προαπαιτούμενα

Τι γνωρίζουν οι μαθητές:

- Ως προς το γνωστικό αντικείμενο απαιτούνται γνώσεις των προηγούμενων ενοτήτων του ΑΠΣ των γνωστικών αντικειμένων.
- Ως προς τη χρήση των λογισμικών ή των εφαρμογών απαιτούνται βασικές δεξιότητες στην επεξεργασία κειμένου, την διαχείριση αρχείων και φακέλων και την χρήση του Διαδικτύου.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν για την πραγματοποίηση του σεναρίου:

- φύλλα εργασίας (βλ. παρακάτω),
- λογισμικό: κυρίως, πακέτο λογισμικού γραφείου,
- διευθύνσεις στο διαδίκτυο: εφαρμογές γραφείου cloud,
- έντυπες πηγές: Σχολικά βιβλία, Λογοτεχνικά βιβλία, κ.α.

Διδακτικοί Στόχοι Διατυπώνονται τα μαθησιακά αποτελέσματα (γνώσεις, δεξιότητες) που θα πετύχουν οι μαθητές,

ανάλογα με το θεωρητικό πλαίσιο, το ΑΠΣ και την αξιοποίηση των ΤΠΕ.

- Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:
 - Θεατρική Αγωγή: Να αναπτύξουν ικανότητες για Δημιουργική έκφραση. Να αναπτύξουν τις γλωσσικές και εκφραστικές του δυνατότητες: αφήγηση, περιγραφή, ακρίβεια και βελτίωση της έκφρασης, διάλογος, συζήτηση, δημιουργία έντεχνων μορφών προφορικού λόγου.
 - Νεοελληνική Γλώσσα: Να σχεδιάζουν τα βασικά σημεία που θα χρησιμοποιήσουν στο κείμενό τους. Να χρησιμοποιούν το κατάλληλο για την περίπτωση λεξιλόγιο, γραμματικές δομές και μηχανισμούς κειμενικής

συναχής. Να σχεδιάζουν τη δομή μονοτροπικού ή πολυτροπικού κειμένου. Να χρησιμοποιούν το κατάλληλο ύφος ανάλογα με την περίσταση επικοινωνίας και εντάσσουν λειτουργικά τα γραμματικοσυντακτικά στοιχεία κατά τη σύνταξη κειμένων διαφόρων ειδών.

- Πληροφορική: Να δημιουργούν και να διαμορφώνουν ένα κείμενο σύμφωνα με δοσμένα χαρακτηριστικά. Να αναπτύσσουν ολοκληρωμένα και με αρτιότητα τις σχετικές εργασίες που τους ανατίθενται.
- Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών
Οι ΤΠΕ δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να οργανώνουν και να καταγράφουν τις σκέψεις τους, να τις συνθέτουν, να τις κρίνουν και να τις εκφράσουν μέσα από την παρουσίασή τους. Για την επίτευξη του παραπάνω στόχου οι «Ίδεοκατασκευές» παρέχουν βοήθεια με τρεις τρόπους:
α) με υποστήριξη που αφορά στην βραχυχρόνια μνήμη,
β) με μεταγνωστικές οδηγίες για μια υψηλότερου επιπέδου αξιολόγηση, επανεξέταση και κατανόηση του κειμένου και της διαδικασίας γραφής και
γ) με μεταγνωστικές οδηγίες που αφορούν τις δομές του κειμένου (π.χ. παράγραφοι, προτάσεις, ορθογραφία), το είδος του κειμένου, τους στόχους του συγγραφέα και το ακροατήριο για το οποίο γράφεται το κείμενο.
- Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία
Να αναπτύξουν, μέσα από την εργασία σε ομάδες, το συναίσθημα της συνευθύνης και να διαμορφώσουν κοινωνική συνείδηση. Να καλλιεργήσουν κοινωνικές δεξιότητες όπως η συνεργασία, η αλληλεγγύη, η αμοιβαία κατανόηση, η αλληλεξάρτηση και η συντροφικότητα. Να ασκηθούν στην πειθαρχία και τη δημοκρατία, να μάθουν να επιχειρηματολογούν και να κρίνουν αντικειμενικά απόψεις και θέσεις και να καλλιεργήσουν ανώτερες πνευματικές λειτουργίες. Να αναπτύξουν, μέσα από το ατομικό τους έργο και τη προσφορά τους στην ομάδα, την αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμησή τους. Να απολαύσουν τη διαδικασία της μάθησης μέσα από τη χρήση ψηφιακών και να βιώσουν αισθήματα ευχαρίστησης και διασκέδασης μέσω της ενεργητικής τους συμμετοχής σε αυτήν.

Εκτιμώμενη διάρκεια

18 Διδακτικές ώρες.

Διδακτική προσέγγιση Θεωρητική προσέγγιση

Ο τρόπος με τον οποίο οργανώνεται η διδασκαλία και η μάθηση στηρίζεται στη θεωρία μάθησης του εποικοδομισμού.

Σύμφωνα με την εποικοδομητική άποψη, λοιπόν, η νόηση είναι μια λειτουργία κατασκευής νοημάτων βασισμένη πάνω στην όλη εμπειρία του ατόμου. Η δόμηση της γνώσης είναι

επομένως μια λειτουργία που βασίζεται στις προϋπάρχουσες εμπειρίες, τις νοητικές κατασκευές, τις πεποιθήσεις, τις «θεωρίες» που ο καθένας χρησιμοποιεί, προκειμένου να ερμηνεύσει αντικείμενα ή γεγονότα και τις οποίες δεν μπορεί να υποτιμά ο δάσκαλός κατά τις διδακτικές του επιδιώξεις (Ράπτης, Ράπτη, 2001).

Μεθοδολογική προσέγγιση:

Στο Διδακτικό Σενάριο ακολουθούνται στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης project και ομαδοσυνεργατική μάθηση.

Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να διευρύνουν τις γνώσεις τους για το θέμα/πρόβλημα που εξετάζεται και να διερευνήσουν διαφορετικές προσεγγίσεις (Διαδίκτυο), να οργανώσουν και να καταγράψουν τις σκέψεις τους (επεξεργαστής κειμένου), να τις οπτικοποιήσουν (προγράμματα ζωγραφικής & σχεδιαστικά), να τις συνθέσουν, να τις κρίνουν, να τις εκφράσουν μέσα από την παρουσίασή τους (λογισμικό παρουσίασης, συνεργατικά έγγραφα), να αλληλεπιδράσουν πάνω σε αυτές και να τις διαμοιραστούν (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, διαδικτυακές εφαρμογές).

Το προτεινόμενο σενάριο

Διαδικασία

Προετοιμασία. Οι μαθητές-τριες χωρίζονται σε βμελείς, ισοδύναμες μεταξύ τους, αλλά ανομοιογενείς εσωτερικά ομάδες, με κριτήριο την επίδοση στα μαθήματα.

Δύο μαθητές-τριες με υψηλή επίδοση.

Δύο μαθητές-τριες με μέτρια επίδοση.

Δύο μαθητές-τριες με χαμηλή επίδοση.

Ανατίθενται οι ρόλοι: συντονιστής, εμπνευστής, φροντιστής, υπεύθυνος εργασίας, γραμματέας, παρατηρητής. Μέσα σε κάθε βμελή ομάδα δημιουργούνται 3 υποομάδες (εταιρικές) - 1 διδακτική ώρα (δ.ω.).

Αρχικά, η κάθε ομάδα δημιουργεί δομή φακέλων υλικού εργασίας για να έχει οργανωμένο όλο το υλικό της (portfolio). Η δομή δημιουργείται και γίνεται συνεργατική στο Google Drive - 1 δ.ω..

Φάση 1. Προκαταρκτικές σκέψεις-ιδέες για το θεατρικό σενάριο - Τα μέλη ανά ζεύγη. Κάθε ζεύγος είναι υποχρεωμένο με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών να εκφραστεί με την τεχνική του καταγισμού ιδεών. Στο τέλος επιλέγεται από την ομάδα με ψηφοφορία, μια από τις ιδέες - 1 δ.ω..

Φάση 2. Οι πρωταγωνιστές του σεναρίου. Χαρακτήρες που συμμετέχουν (ως 15) - Όλη η ομάδα συνεργατικά αποφασίζει για το πλήθος και τους ρόλους (ονομαστικά, χωρίς

λεπτομέρειες) των χαρακτήρων του σεναρίου, αλλά και για τις σκηνές (συνοπτική περιγραφή) - 1 δ.ω..

Στη συνέχεια κάθε ζευγάρι αναλαμβάνει από 2 τουλάχιστον χαρακτήρες (ανάλογα με το πλήθος των χαρακτήρων) και από 1 τουλάχιστον σκηνικό (ανάλογα με το πλήθος των σκηνικών) και προβαίνει στην αναλυτική αποτύπωσή τους - 3 δ.ω..

Αναστοχασμός. Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται και συζητά για τα μέχρι στιγμής παραγόμενα και με ευθύνη του συντονιστή προβαίνει σε διορθωτικές κινήσεις - 1 δ.ω..

Φάση 3. Πλοκή. Εδώ καλείται η ομάδα να αποτυπώσει για κάθε χαρακτήρα τις ενέργειές του μέσα στο σενάριο και τον αποδέκτη της κάθε ενέργειας. Οι ενέργειες μπορεί να είναι: Λόγος - Διάλογος, Αφήγηση - Σκέψη, Δράση. Πέντε ενέργειες το κάθε ζευγάρι κυλιόμενα, δημιουργεί και τα σκαριφήματα των άλλων αντικειμένων που προκύπτουν, τα άλλα 2 ζευγάρια λειτουργούν επικουρικά - 4 δ.ω..

Αναστοχασμός. Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται και συζητά για τα μέχρι στιγμής παραγόμενα και με ευθύνη του συντονιστή προβαίνει σε διορθωτικές κινήσεις - 1 δ.ω..

Φάση 4. Το θεατρικό σενάριο ολοκληρωμένο. Με ευθύνη του συντονιστή της ομάδας η ομάδα μετατρέπει τα παραγόμενα από τις προηγούμενες φάσεις, σε θεατρικό σενάριο όπως θα ήταν αυτό γραμμένο σε κάποιο βιβλίο - 2 δ.ω..

Αναστοχασμός. Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται και συζητά για τα μέχρι στιγμής παραγόμενα και με ευθύνη του συντονιστή προβαίνει σε διορθωτικές κινήσεις - 1 δ.ω..

Παρουσίαση του θεατρικού σεναρίου στην ολομέλεια της τάξης. Οι ομάδες θα πρέπει να δημιουργήσουν αρχείο παρουσίασης μέσα από το οποίο θα παρουσιάσουν την συνολική τους προσπάθεια. Την παρουσίαση θα την κάνει ο υπεύθυνος εργασίας με τους υπόλοιπους στην ομάδα να συμμετέχουν επικουρικά - 2 δ.ω..

Προβληματική

Σκοπός μας είναι οι μαθητές να έχουν ενστερνιστεί το σενάριο και να τους ενδιαφέρει το θέμα - πρόβλημα που θα διαπραγματευτούν, ώστε οι δραστηριότητες ανάπτυξης του να μη γίνονται μηχανικά αλλά να αποκτήσουν προσωπικό νόημα για τους ίδιους. Η μετάδοση της κεντρικής ιδέας του σεναρίου με τη μορφή ενός ανοιχτού ερωτήματος, ενός προβλήματος, μιας «αποστολής», που αναλαμβάνουν να διεκπεραιώσουν οι μαθητές, ενθαρρύνει την αυτενέργειά τους.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες

Φύλλο εργασίας ΔΣ1

Δημιουργία Θεατρικού Σεναρίου για τη Διαθεματική Διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημονικών αντικειμένων της Θεατρικής αγωγής, της Λογοτεχνίας και της Πληροφορικής

1ο Μέλος: συντονιστής
2ο Μέλος: φροντιστής
3ο Μέλος: γραμματέας
1ο Ζευγάρι:
2ο Ζευγάρι:
3ο Ζευγάρι:

4ο Μέλος: εμπνευστής
5ο Μέλος: υπεύθυνου εργασίας
6ο Μέλος: παρατηρητής

Δομή φακέλων υλικού εργασίας.

Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να δημιουργήσετε μια δομή φακέλων για να έχετε οργανωμένο όλο το υλικό σας. Το 1ο ζευγάρι θα δημιουργήσει την αρχική δομή, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα 1 και τους φακέλους για τα σκηνικά, το 2ο ζευγάρι τους φακέλους για τους έμπνευστους χαρακτήρες και το 3ο ζευγάρι τους φακέλους για τους άπνευστους χαρακτήρες. Η δομή δημιουργείται και γίνεται συνεργατική στο Google Drive - 1 δ.ω..

Υλικό εργασίας

Χαρακτήρες

Πρωταγωνιστές

Χαρακτήρας 1

Εικόνα -
Πληροφορίες

Άλλα
αντικείμενα

Χαρακτήρας 2

Εικόνα -
Πληροφορίες

Σκηνικά

Σκηνικό 1

Σχήμα 1: Δομή φακέλων

Φάση 1. Προκαταρκτικές σκέψεις-ιδέες για το σενάριο - Τα μέλη ανά ζεύγη (κάθε ζεύγος

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

είναι υποχρεωμένο με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών να εκφραστεί. Στο τέλος επιλέγεται από την ομάδα, μια από τις ιδέες) - 1 δ.ω..

Ιδέα 1ου ζεύγους:

Ιδέα 2ου ζεύγους:

Ιδέα 3ου ζεύγους:

Επιλεγμένη ιδέα:

Τίτλος Σεναρίου - Όλα τα μέλη

Φάση 2. Οι πρωταγωνιστές του σεναρίου. Χαρακτήρες που συμμετέχουν (ως 15) - Όλη η ομάδα συνεργατικά αποφασίζει για το πλήθος και τους ρόλους (ονομαστικά, χωρίς λεπτομέρειες) των χαρακτήρων του σεναρίου, αλλά και για τις σκηνές (συνοπτική περιγραφή). Στη συνέχεια κάθε ζευγάρι αναλαμβάνει από 2 τουλάχιστον χαρακτήρες (ανάλογα με το πλήθος των χαρακτήρων) - 4 δ.ω..

Πλήθος χαρακτήρων, ρόλοι στο σενάριο και σκηνές (πολύ συνοπτικά) - όλη η ομάδα

Σκηνές (τουλάχιστον 3, μέχρι 5) - Από 1 σκηνή τουλάχιστον, κάθε ζευγάρι

Συνοπτική περιγραφή δρόμων Σκηνής 1:

Συνοπτική περιγραφή δρόμων Σκηνής 2:

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Συνοπτική περιγραφή δρόμων Σκηνής 3:

--

Συνοπτική περιγραφή δρόμων Σκηνής 4:

--

Συνοπτική περιγραφή δρόμων Σκηνής 5

--

Παρουσίαση πρωταγωνιστών. Η Δράση εφαρμόζεται στον πίνακα "Αναλυτικά στοιχεία χαρακτήρων"

Πίνακας 1: Παρουσίαση πρωταγωνιστών

α/α	Χαρακτήρας	Σκηνικό	Λόγος - διάλογος	Αφήγηση - Σκέψη	Δράση	Χαρακτήρας/ες ή αντικείμενο/α που δέχονται την ενέργεια

Αναλυτικά στοιχεία χαρακτήρων - 2 τουλάχιστον χαρακτήρες το κάθε ζευγάρι.

Πίνακας 2: Αναλυτικά στοιχεία χαρακτήρων

α/α	Ταυτότητα χαρακτήρα	Σκαρίφημα	Συνοπτική περιγραφή του ρόλου του στο σενάριο
	Όνομα: Χαρακτηριστικά:		

Σκηνικά (ως 5) - ένα τουλάχιστον σκηνικό ανά ζευγάρι -

Πίνακας 3: Αναλυτικά στοιχεία χαρακτήρων

α/α	Λεκτική περιγραφή σκηνικού - Σκηνές εμφάνισης	Σκαρίφημα σκηνικού

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

	Εμφανίζεται στις σκηνές:	
--	--------------------------	--

Φάση 3. Πλοκή. Σκηνή ...η - Πέντε ενέργειες το κάθε ζευγάρι κυλιόμενα, δημιουργεί και τα σκαριφήματα των άλλων αντικειμένων που προκύπτουν, τα άλλα 2 λειτουργούν επικουρικά - 4 δ.ω..

Πίνακας 4: Ενέργειες χαρακτήρων

α/α	Χαρακτήρας	Σκηνικό	Λόγος - διάλογος	Αφήγηση - Σκέψη	Δράση	Χαρακτήρας/ες ή αντικείμενο/να που δέχονται την ενέργεια

Άλλα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στη σκηνή ...

Πίνακας 5: Άλλα αντικείμενα

Όνομα		
-------	--	--

Σκαρίφημα		
-----------	--	--

Φάση 4. Το θεατρικό σενάριο ολοκληρωμένο. Με ευθύνη του συντονιστή της ομάδας η ομάδα μετατρέπει τα παραγόμενα από τις προηγούμενες φάσεις, σε θεατρικό σενάριο όπως θα ήταν αυτό γραμμένο σε κάποιο βιβλίο - 2 δ.ω..

Τίτλος:

Αντί Προλόγου.

.....

Πρωταγωνιστές σ' αυτό το σενάριο είναι :

1.
2.
3.
4. ...

Οι πρωταγωνιστές:

Όνομα 1: (Περιγραφή).

Όνομα 2: (Περιγραφή).

Όνομα 3: (Περιγραφή).

Όνομα 4: (Περιγραφή).

...

Σκηνή ...: (Τίτλος)

Πλοκή (διάλογοι - αφήγηση - περιγραφή ενεργειών)

Διάλογος:

Όνομα 1: Μήνυμα

Όνομα 2: Απάντηση

...

Αφήγηση - περιγραφή ενεργειών: (Μήνυμα μέσα σε παρενθέσεις)

Επέκταση –Αξιολόγηση

Επέκταση

Το παραγόμενο του ΔΣ1 θα χρησιμοποιηθεί ως υλικό στο ΔΣ2 που ακολουθεί

Αξιολόγηση

α) Διαμορφωτική

Κατά τη διάρκεια εφαρμογής των δραστηριοτήτων, γίνεται αρκετές φορές διαμορφωτική αξιολόγηση, κυρίως από τα παιδιά που συμμετέχουν στη διαδικασία αυτή. Καταγράφουμε τις αντιδράσεις τους και τους χειρισμούς τους κατά την ενασχόλησή τους με τις δραστηριότητες.

β) Τελική

Γίνεται αρχικά ανάπτυξη θεμάτων για εποικοδομητική συζήτηση, που αφορούν στα παρακάτω:

- τις επιδιώξεις του σεναρίου
- τα εργαλεία
- τη διαδικασία υλοποίησης
- την προσαρμογή του σεναρίου και την επεκτασιμότητα του
- τις δυσκολίες που μπορεί να συνάντησαν οι μαθητές κατά την υλοποίηση του σεναρίου.

Στη συνέχεια αξιοποιούνται ρουμπρίκες αξιολόγησης.

Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Μαθησιακού Σχεδίου

Πίνακας 6: Ρουμπρίκα 1

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ		
	3	2	1
Πληρότητα στην Περιγραφή/Τεκμηρίωση του μαθησιακού σχεδίου (ύπαρξη καλογραμμένων στόχων, καθορισμένοι ρόλοι και προαπαιτούμενα, μεταδεδομένα στους μαθησιακούς πόρους)	Το σενάριο περιγράφεται κατανοητά, οι στόχοι είναι σαφώς προσδιορισμένοι, τα προαπαιτούμενα είναι καλογραμμένα και κατανοητά, υπάρχουν ορισμένοι ρόλοι εκπαιδευμένων και εκπαιδευτών, υπάρχει πλήρης ορισμός των μεταδεδομένων στις δραστηριότητες και στους μαθησιακούς πόρους.	Οι στόχοι είναι γενικόλογι, δεν υπάρχει μεγάλη συσχέτιση δραστηριοτήτων με στόχους, τα μεταδεδομένα δεν ορίζονται πλήρως σε δραστηριότητες και πόρους.	Η περιγραφή του σεναρίου δεν είναι πολύ κατανοητή, οι στόχοι και τα προαπαιτούμενα δεν είναι εύληπτοι, κάποιοι ρόλοι που έχουν δηλωθεί δεν χρησιμοποιούνται.
Πλοκή του μαθησιακού σεναρίου σε επίπεδο εννοιολογικού μοντέλου	Το σενάριο είναι καλά οργανωμένο, υπάρχουν αρκετές δραστηριότητες	Θα μπορούσε να είχαν συμπεριληφθεί πιο σύνθετες δραστηριότητες, και να είχαν περιγραφεί με	Το σενάριο είναι απλοϊκό, υπάρχουν λίγες δραστηριότητες, απουσία σύνθετων

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

	<p>σύνθετες και απλές, οι δραστηριότητες ικανοποιούν τους στόχους, και οι εμπλεκόμενοι (εκπαιδευόμενοι και εκπαιδευτές) έχουν σαφείς ρόλους.</p>	<p>μεγαλύτερη λεπτομέρεια οι δραστηριότητες και οι εμπλεκόμενοι να είχαν πιο ενεργητικό ρόλο με άλλες δραστηριότητες</p>	<p>δραστηριοτήτων και η εμπλοκή των εκπαιδευόμενων-εκπαιδευτικών είναι αρκετά μονοδιάστατη</p>
<p>Πλοκή του μαθησιακού σεναρίου σε επίπεδο μοντέλου ροής εργασιών</p>	<p>Η ροή του σεναρίου είναι κατανοητή και καλά οργανωμένη, και η αλληλουχία των δραστηριοτήτων με κανόνες και φάσεις μπορούν να επιφέρουν την επίτευξη μαθησιακών στόχων.</p>	<p>Η αλληλουχία κάποιων δραστηριοτήτων ή η ύπαρξη/απουσία μερικών κανόνων δυσκολεύει την επίτευξη των μαθησιακών στόχων ή κάνει το σενάριο περίπλοκο</p>	<p>Η ροή δραστηριοτήτων δεν έχει χωριστεί σε φάσεις, οι κανόνες είτε δεν υπάρχουν είτε δεν προσθέτουν αξία στο να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι</p>
<p>Εύληπτη αναπαράσταση μαθησιακού σχεδίου (conceptual-flow model)(ονοματολογία των μαθησιακών δραστηριοτήτων και των πόρων και των φάσεων και των κανόνων)</p>	<p>Η αναπαράσταση του εννοιολογικού μοντέλου (conceptual model) και του μοντέλου ροής εργασιών (flow model) είναι εύληπτη και η ονοματολογία των δραστηριοτήτων, των μαθησιακών πόρων και των φάσεων είναι κατανοητή.</p>	<p>Τα ονόματα δραστηριοτήτων, μαθησιακών πόρων και φάσεων, είναι μερικώς κατανοητά, θα μπορούσαν να είχαν χρησιμοποιηθεί άλλες ονομασίες.</p>	<p>Η αναπαράσταση του εννοιολογικού μοντέλου (conceptual model) και του μοντέλου ροής εργασιών (flow model) δεν είναι εύληπτη, δηλαδή η ονοματολογία των δραστηριοτήτων, των πόρων και των φάσεων δεν αντιστοιχίζεται με το περιεχόμενό τους, υπάρχει επανάληψη ονομάτων, οι φάσεις που ορίζονται δεν έχουν νόημα.</p>
<p>Καταλληλότητα των προτεινόμενων πόρων (μαθησιακά</p>	<p>Οι πόροι και τα εργαλεία είναι κατάλληλοι ως προς</p>	<p>Κάποιοι από τους πόρους και τα εργαλεία δεν είναι κατάλληλοι για να</p>	<p>Οι περισσότεροι πόροι που χρησιμοποιούνται δεν είναι κατάλληλοι</p>

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

αντικείμενα και υπηρεσίες) ως προς τις δραστηριότητες και τους μαθησιακούς στόχους	το είδος τους για την επίτευξη των στόχων, ταιριάζουν στις αντίστοιχες δραστηριότητες	υποστηρίζουν τις μαθησιακές δραστηριότητες	για τις δραστηριότητες που αντιστοιχίζονται κι ούτε για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων, είτε δεν έχουν οριστεί κάποιοι πόροι
Οπτικοποίηση του σεναρίου	Υπάρχει καλαισθησία στην αναπαράσταση των μοντέλων.	Υπάρχουν σε κάποια σημεία των μοντέλων προβλήματα αναπαράστασης.	Είναι προβληματική η αναπαράσταση των μοντέλων - δεν είναι καλαίσθητα.
Το μαθησιακό σχέδιο προάγει τη συνεργατικότητα, την ενεργητική μάθηση και την ποιότητα αλληλεπιδράσεων	Οι προτεινόμενες δραστηριότητες προάγουν την ενεργητική μάθηση, οι εκπαιδευόμενοι δραστηριοποιούνται και δεν είναι απλά παθητικοί δέκτες γνώσης. /Το σχέδιο βασίζεται σε κάποιο μοντέλο συνεργατικής μάθησης, υπάρχουν δραστηριότητες που πραγματοποιούνται από ομάδες εκπαιδευόμενων.	Η ποιότητα των αλληλεπιδράσεων δεν είναι ιδιαίτερα πλούσια και οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν πολύ ενεργό συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία	Δεν προάγεται η ενεργητική μάθηση και η συνεργατικότητα μέσα από τις δραστηριότητες.

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα
Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-
ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Πίνακας 7: Ρουμπρίκα 2

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ				
ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΧΑΜΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
	3	2	1	
Συμμετογή				
<i>Παρουσία</i>	Είμαι παρών σε όλες (ποσοστό 100%) τις συγκεντρώσεις της ομάδας και λαμβάνω μέρος στις συζητήσεις	Είμαι παρών στο 50-60% των συγκεντρώσεων της ομάδας αλλά δε λαμβάνω μέρος σε όλες τις συζητήσεις	Παρευρίσκομαι σε ποσοστό κάτω του 50% στις συγκεντρώσεις και στις συζητήσεις της ομάδας	
<i>Καταμερισμός Εργασίας</i>	Παίρνω μέρος σε όλη (ποσοστό 100%) τη διαδικασία καταμερισμού της εργασίας και ωθώ την ομάδα να παίρνει δίκαιες αποφάσεις	Παίρνω μέρος στο 50-60% των φάσεων της διαδικασίας καταμερισμού της εργασίας, ενώ προτιμώ μερικές φορές να είμαι παθητικό μέλος	Παίρνω μέρος στην διαδικασία καταμερισμού της εργασίας σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Αναζήτηση & Συλλογή Πληροφοριών</i>	Συλλέγω ποσοστό 75-100% πληροφοριών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Συλλέγω ποσοστό 50-70% πληροφοριών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Συλλέγω πληροφορίες άσχετες με το θέμα που διερευνάται σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Συνεισφορά Πληροφοριών & Ιδεών</i>	Μεταδίδω ποσοστό 70-100% πληροφοριών και ιδεών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Μεταδίδω ποσοστό 50-70% πληροφοριών και ιδεών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Μεταδίδω πληροφορίες ή ιδέες σχετικές με το θέμα που διερευνάται σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Έκθεση Ερωτημάτων</i>	Θέτω, σε ποσοστό τουλάχιστον 80%, σχετικά με το θέμα ερωτήματα και σχόλια	Θέτω σε ποσοστό μεταξύ 50-80% σχετικά με το θέμα ερωτήματα και σχόλια	Θέτω ερωτήματα και σχόλια σχετικά με το θέμα σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Επιχειρηματολογία</i>	Χρησιμοποιώ πειστικά επιχειρήματα για να υποστηρίξω τις απόψεις μου σε ποσοστό άνω του 80%	Χρησιμοποιώ πειστικά επιχειρήματα για να υποστηρίξω τις απόψεις μου σε ποσοστό 50-80%	Χρησιμοποιώ επιχειρήματα για να υποστηρίξω τις απόψεις μου σε ποσοστό κάτω του 50%	
Υπευθυνότητα				
<i>Ολοκλήρωση Καθηκόντων</i>	Εκτελώ πάνω από το 80% των καθηκόντων του ρόλου που μου έχει ανατεθεί στην ομάδα και ολοκληρώνω την εργασία μου χωρίς προειδοποίηση- υπενθύμιση	Εκτελώ το 50-80% των καθηκόντων του ρόλου που μου έχει ανατεθεί στην ομάδα και ολοκληρώνω την εργασία μου με προειδοποίηση- υπενθύμιση από τα άλλα μέλη	Εκτελώ κάτω από το 50% των καθηκόντων του ρόλου που μου έχει ανατεθεί στην ομάδα	
<i>Συνέπεια</i>	Παραδίδω όλες τις εργασίες που μου έχουν ανατεθεί χωρίς καθυστέρηση	Παραδίδω τις εργασίες που μου έχουν ανατεθεί με καθυστέρηση σε ποσοστό 20%	Δεν παραδίδω ποτέ τις εργασίες που μου έχουν ανατεθεί εγκαίρως	
Γενική Συμπεριφορά				
<i>Ικανότητα Επικοινωνίας</i>	Μεταδίδω τις σκέψεις μου, ακούω προσεκτικά και υπολογίζω πάντα (ποσοστό 100%) τις απόψεις όλων των μελών της ομάδας	Μεταδίδω τις σκέψεις μου, ακούω προσεκτικά και υπολογίζω τις απόψεις όλων των μελών της ομάδας σε ποσοστό 60-80%	Προτιμώ να είμαι παθητικός ακροατής των απόψεων των μελών της ομάδας, δεν ακούω προσεκτικά και δεν υπολογίζω τις απόψεις των μελών της ομάδας σε	

ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΟΜΑΔΙΚΗΣ ΓΡΑΠΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

Πίνακας 8: Ρουμπρίκα 3

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΧΑΜΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
----------	--------------------	----------------	----------------	--------------

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

	3	2	1	
Περιεχόμενο				
Εκπλήρωση Διδακτικών Στόχων	Μέσα από την παρουσίαση εκπληρώνονται οι διδακτικοί στόχοι σε ποσοστό άνω του 80%	Μέσα από την παρουσίαση εκπληρώνονται οι διδακτικοί στόχοι σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%	Μέσα από την παρουσίαση εκπληρώνονται οι διδακτικοί στόχοι σε ποσοστό κάτω του 50%	
Πληρότητα	Το περιεχόμενο της παρουσίασης καλύπτει το θέμα σε ποσοστό άνω του 80%	Το περιεχόμενο της παρουσίασης καλύπτει το θέμα σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%	Το περιεχόμενο της παρουσίασης καλύπτει το θέμα σε ποσοστό κάτω του 50%	
Δομή-Οργάνωση	Ακολουθείται μια οργάνωση παρουσίασης των πληροφοριών, σε ποσοστό άνω του 80% της παρουσίασης	Ακολουθείται μια οργάνωση παρουσίασης των πληροφοριών, στο 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Ακολουθείται μια οργάνωση παρουσίασης των πληροφοριών, σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
Ροή	Οι πληροφορίες εμφανίζονται με λογική σειρά, σε ποσοστό άνω του 80% της παρουσίασης	Οι πληροφορίες εμφανίζονται με λογική σειρά, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80% της παρουσίασης	Οι πληροφορίες εμφανίζονται με λογική σειρά, σε ποσοστό κάτω του 50% της παρουσίασης	
Συνοχή	Χρησιμοποιούνται κατάλληλες συνδετικές λέξεις και φράσεις, σε ποσοστό άνω του 80% του συνόλου της παρουσίασης	Χρησιμοποιούνται κατάλληλες συνδετικές λέξεις και φράσεις, μεταξύ του 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Χρησιμοποιούνται κατάλληλες συνδετικές λέξεις και φράσεις, σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
Έκφραση-				

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Ύφος				
Λεξιλόγιο	Χρησιμοποιείται ι κατάλληλο και πλούσιο λεξιλόγιο σχεδόν σε όλη την παρουσίαση (ποσοστό άνω του 80%)	Χρησιμοποιείται ι κατάλληλο και πλούσιο λεξιλόγιο σε ποσοστό 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Χρησιμοποιείται ι κατάλληλο και πλούσιο λεξιλόγιο σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
Ορθογραφία	Υπάρχει σωστή ορθογραφία των λέξεων του κειμένου μέσα στην παρουσίαση και σωστά σημεία στίξης σχεδόν σε όλη την παρουσίαση (ποσοστό άνω του 80%)	Υπάρχει σωστή ορθογραφία των λέξεων του κειμένου μέσα στην παρουσίαση και σωστά σημεία στίξης σε ποσοστό 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Υπάρχει σωστή ορθογραφία των λέξεων του κειμένου μέσα στη παρουσίαση και σωστά σημεία στίξης σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
Γραφικά & Ήχοι	Τα εμφανιζόμενα γραφικά αντικείμενα και οι ήχοι έχουν ενσωματωθεί σωστά σε ποσοστό άνω του 80% της παρουσίασης	Τα εμφανιζόμενα γραφικά αντικείμενα και οι ήχοι έχουν ενσωματωθεί σωστά μεταξύ του 50-80% της παρουσίασης	Τα εμφανιζόμενα γραφικά αντικείμενα και οι ήχοι έχουν ενσωματωθεί σωστά σε ποσοστό κάτω του 50% της παρουσίασης	
Αριθμός Διαφανειών	Ο αριθμός των διαφανειών αποκλίνει από τον επιτρεπτό $\pm 2-3$ διαφάνειες (επιτρεπτός αριθμός διαφανειών: 20)	Ο αριθμός των διαφανειών αποκλίνει από τον επιτρεπτό $\pm 4-5$ διαφάνειες (επιτρεπτός αριθμός διαφανειών: 20)	Ο αριθμός των διαφανειών αποκλίνει από το επιτρεπτό τουλάχιστον ± 6 διαφάνειες (επιτρεπτός αριθμός διαφανειών: 20)	
Γενική Συνολική	Οι διαφάνειες είναι εύκολα	Οι διαφάνειες είναι εύκολα	Οι διαφάνειες είναι εύκολα	

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Οπτική Εμφάνιση των Διαφανειών	αναγνώσιμες σχεδόν σε όλη την παρουσίαση (ποσοστό άνω του 80%)	αναγνώσιμο σε ποσοστό μεταξύ 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	αναγνώσιμο σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
---------------------------------------	--	---	--	--

Βιβλιογραφία Πηγές - έντυπες και ηλεκτρονικές

Τα σχολικά εγχειρίδια.

Βιβλία από τη Βιβλιοθήκη του Σχολείου.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΔΣ2

Τίτλος διδακτικού σεναρίου

Δημιουργία Ψηφιακής Αφήγησης Θεατρικού Σεναρίου για τη Διαθεματική Διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημονικών αντικειμένων της Θεατρικής αγωγής, της Νεοελληνικής Γλώσσας, της Πληροφορικής και των Εικαστικών με εργαλείο δημιουργίας το Scratch 2.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Θεατρική Αγωγή: Δραματοποίηση.

Νεοελληνική Γλώσσα: Γραπτός λόγος.

Πληροφορική: Χειρίζομαι και δημιουργώ - Αναζητώ πληροφορίες, επικοινωνώ και συνεργάζομαι - Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι.

Εικαστικά: Μορφές εικαστικών και εφαρμοσμένων τεχνών.

Τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται

Κοινό: Μαθητές-τριες Γυμνασίου κυρίως αλλά και Α Λυκείου

Γνωστικά αντικείμενα: Θεατρική Αγωγή, Νεοελληνική Γλώσσα, Πληροφορική, Εικαστικά

Σύνδεση με το Α.Π.:

- Θεατρική Αγωγή (Δραματοποίηση - Δραματουργικές τεχνικές, εργαστήρια γραφής).
- Νεοελληνική Γλώσσα (Κατανόηση γραπτών κειμένων).
- Πληροφορική (Χειρίζομαι και δημιουργώ - Αναζητώ πληροφορίες, επικοινωνώ και συνεργάζομαι - Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι - Διερευνώ, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα).
- Εικαστικά (Θέμα - Περιεχόμενο - Νόημα, Μορφές εικαστικών και εφαρμοσμένων τεχνών).

Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ.

Το εκπαιδευτικό σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με το σχολικό Αναλυτικό Πρόγραμμα

Σπουδών αφού ο κεντρικός άξονας του εκπαιδευτικού πακέτου αφορά στη δημιουργική γραφή, στη διαμόρφωση στάσεων και συστήματος αξιών με την καλλιέργεια της ευαισθησίας, στην ανάπτυξη της φαντασίας, στην αισθητική καλλιέργεια και στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης. Ταυτόχρονα υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία μέσα από προβληματισμούς για την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Οργάνωση της διδασκαλίας & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή **Οργάνωση της διδασκαλίας**

Η σύνθεση των ομάδων παραμένει η ίδια όπως ήταν και στο προηγούμενο ΔΣ 1.

Γνωστικά Προαπαιτούμενα

Τι γνωρίζουν οι μαθητές:

- Ως προς το γνωστικό αντικείμενο απαιτούνται γνώσεις των προηγούμενων ενοτήτων του ΑΠΣ των γνωστικών αντικειμένων.
- Ως προς τη χρήση των λογισμικών ή των εφαρμογών απαιτούνται βασικές δεξιότητες στην επεξεργασία κειμένου, την διαχείριση αρχείων και φακέλων, την επεξεργασία ήχου, τη χρήση του Διαδικτύου και βασικές γνώσεις και δεξιότητες στον προγραμματισμό.
- Να έχει ολοκληρωθεί το ΔΣ 1, ή να χρησιμοποιηθεί έτοιμο θεατρικό σενάριο.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν για την πραγματοποίηση του σεναρίου:

- φύλλα εργασίας (βλ. παρακάτω),
- λογισμικό: πακέτο λογισμικού γραφείου, γλώσσα προγραμματισμού Scratch 2, Audacity,
- διευθύνσεις στο διαδίκτυο: εφαρμογές γραφείου cloud, Scratch 2, ccsearch,
- έντυπες πηγές: Σχολικά βιβλία, Λογοτεχνικά βιβλία, κ.α.

Διδακτικοί Στόχοι Διατυπώνονται τα μαθησιακά αποτελέσματα (γνώσεις, δεξιότητες) που θα πετύχουν οι μαθητές.

Ανάλογα με το θεωρητικό πλαίσιο, το ΑΠΣ και την αξιοποίηση των ΤΠΕ.

- Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:
 - Θεατρική Αγωγή: Να αναπτύξουν ικανότητες για Δημιουργική έκφραση. Να αναπτύξουν τις γλωσσικές και εκφραστικές του δυνατότητες: αφήγηση, περιγραφή, ακρίβεια και βελτίωση της έκφρασης, διάλογος, συζήτηση, δημιουργία έντεχνων μορφών προφορικού λόγου.
 - Νεοελληνική Γλώσσα: Να καλλιεργούν διαφορετικές αναγνωστικές στρατηγικές του γραπτού κειμένου (συνολική κατανόηση θέματος και σκοπού, επικέντρωση σε συγκεκριμένη πληροφορία, προσωπική ερμηνεία

με βάση σημεία του κειμένου κτλ.). Να εντοπίζουν την πολυφωνικότητα ορισμένων κειμένων και κατανοούν την οπτική γωνία του πομπού. Να διακρίνουν αν ένα κείμενο εμπλέκει χαρακτηριστικά μόνο από ένα ή και περισσότερους κειμενικούς τύπους (π.χ. αν ένα κείμενο είναι αμιγώς περιγραφικό ή εμπλέκει αφήγηση, επεξήγηση, επιχειρηματολογία κτλ.).

- Πληροφορική: Να χρησιμοποιούν αφαίρεση για να αποσυνθέτουν ένα πρόβλημα σε επιμέρους προβλήματα. Να περιγράφουν και να αναλύουν μια σειρά από οδηγίες (για παράδειγμα να περιγράψει τη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα σε ένα βίντεο παιχνίδι που καθοδηγείται από κανόνες και αλγόριθμους). Να εφαρμόζουν τεχνικές ελέγχου και διόρθωσης σφαλμάτων στα προγράμματα που δημιουργούν. Να αναπτύσσουν ολοκληρωμένα και με αρτιότητα τις σχετικές εργασίες που τους ανατίθενται.
- Εικαστικά: Να αντλούν ιδέες από ποικίλα ερεθίσματα. Να επιλέγουν οι ίδιοι το θέμα τους. Να σχεδιάζουν εκ του φυσικού μια σύνθεση αντικειμένου με πιστότητα. Να ζωγραφίζουν επιλέγοντας από διάφορες τεχνικές την καταλληλότερη για την ιδέα τους.
- Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών
Οι ΤΠΕ δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να οργανώνουν και να καταγράφουν τις σκέψεις τους, να τις συνθέτουν, να τις κρίνουν και να τις εκφράσουν μέσα από την παρουσίασή τους. Για την επίτευξη του παραπάνω στόχου οι «Ίδεοκατασκευές» παρέχουν βοήθεια με τρεις τρόπους:
 - α) με υποστηρίξεις που αφορούν την βραχυχρόνια μνήμη,
 - β) με μεταγνωστικές οδηγίες για μια υψηλότερου επιπέδου αξιολόγηση, επανεξέταση και κατανόηση του κειμένου και της διαδικασίας γραφής και
 - γ) με μεταγνωστικές οδηγίες που αφορούν τις δομές του κειμένου (π.χ. παράγραφοι, προτάσεις, ορθογραφία), το είδος του κειμένου, τους στόχους του συγγραφέα και το ακροατήριο για το οποίο γράφεται το κείμενο.
- Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία
Να αναπτύξουν, μέσα από την εργασία σε ομάδες, το συναίσθημα της συνευθύνης και να διαμορφώσουν κοινωνική συνείδηση. Να καλλιεργήσουν κοινωνικές δεξιότητες όπως η συνεργασία, η αλληλεγγύη, η αμοιβαία κατανόηση, η αλληλεξάρτηση και η συντροφικότητα. Να ασκηθούν στην πειθαρχία και τη δημοκρατία, να μάθουν να επιχειρηματολογούν και να κρίνουν αντικειμενικά απόψεις και θέσεις και να καλλιεργήσουν ανώτερες πνευματικές λειτουργίες. Να αναπτύξουν, μέσα από το ατομικό τους έργο και τη προσφορά τους στην ομάδα, την αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμησή τους. Να απολαύσουν τη διαδικασία της μάθησης μέσα από τη χρήση ψηφιακών και να βιώσουν αισθήματα ευχαρίστησης και διασκέδασης μέσω της ενεργητικής τους συμμετοχής σε αυτήν.

Εκτιμώμενη διάρκεια

21 Διδακτικές ώρες.

Διδακτική προσέγγιση Θεωρητική προσέγγιση

Ο τρόπος με τον οποίο οργανώνεται η διδασκαλία και η μάθηση στηρίζεται στη θεωρία μάθησης του εποικοδομισμού.

Σύμφωνα με την εποικοδομητική άποψη, λοιπόν, η νόηση είναι μια λειτουργία κατασκευής νοημάτων βασισμένη πάνω στην όλη εμπειρία του ατόμου. Η δόμηση της γνώσης είναι επομένως μια λειτουργία που βασίζεται στις προϋπάρχουσες εμπειρίες, τις νοητικές κατασκευές, τις πεποιθήσεις, τις «θεωρίες» που ο καθένας χρησιμοποιεί, προκειμένου να ερμηνεύσει αντικείμενα ή γεγονότα και τις οποίες δεν μπορεί να υποτιμά ο δάσκαλός κατά τις διδακτικές του επιδιώξεις (Ράπτης, Ράπτη, 2001).

Μεθοδολογική προσέγγιση:

Στο Διδακτικό Σενάριο ακολουθούνται στρατηγικές διδασκαλίας και μάθησης project, ομαδοσυνεργατική μάθηση και ψηφιακή αφήγηση.

Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να διευρύνουν τις γνώσεις τους για το θέμα/πρόβλημα που εξετάζεται και να διερευνήσουν διαφορετικές προσεγγίσεις (Διαδίκτυο), να οργανώσουν και να καταγράψουν τις σκέψεις τους (επεξεργαστής κειμένου), να τις οπτικοποιήσουν (προγράμματα ζωγραφικής & σχεδιαστικά), να τις συνθέσουν, να τις κρίνουν, να τις εκφράσουν μέσα από την παρουσίασή τους (λογισμικό παρουσίασης, συνεργατικά έγγραφα), να αλληλεπιδράσουν πάνω σε αυτές και να τις διαμοιραστούν (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, διαδικτυακές εφαρμογές).

Το προτεινόμενο σενάριο

Διαδικασία

Προετοιμασία. Παραμένουν οι ίδιες ομάδες, όπως και στο ΣΔ 1. Η κάθε ομάδα παραλαμβάνει ένα διαφορετικό θεατρικό σενάριο από αυτό που έχει δημιουργήσει στο ΣΔ 1, το οποίο θα είναι και η βάση για τις δραστηριότητες του ΣΔ 2. Εναλλακτικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση ένα έτοιμο θεατρικό σενάριο, από τη Λογοτεχνία.

Ανατίθενται εκ νέου οι ρόλοι μέσα στην ομάδα κυλιόμενα : συντονιστής, εμπυχωτής, φροντιστής, υπεύθυνος εργασίας, γραμματέας, παρατηρητής. Μέσα σε κάθε βμελή ομάδα δημιουργούνται 3 υποομάδες (εταιρικές) - 1 δ.ω..

Αρχικά, η κάθε ομάδα δημιουργεί δομή φακέλων υλικού εργασίας για να έχει οργανωμένο όλο το υλικό της (portfolio). Η δομή δημιουργείται και γίνεται συνεργατική στο Google Drive - 1 δ.ω..

Φάση 1. Τίτλοι - Η ομάδα συλλογικά αποφασίζει για το περιεχόμενο των τίτλων. Στη συνέχεια ο κάθε ζεύγος αναλαμβάνει να κάνει τον σχεδιασμό των τίτλων (αρχής, σκηνών, τέλους). Τα πλαίσια θα δημιουργούνται ως αντικείμενα (sprites) και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων - 1 δ.ω..

Φάση 2. Δημιουργία ψηφιακών χαρακτήρων (επιλέγοντας έναν από τους τρεις τρόπους):

α) Σχεδιάζω τον χαρακτήρα μέσα από το εργαλείο ζωγραφικής του Scratch 2, ή

β) Χρησιμοποιώ έναν έτοιμο χαρακτήρα του Scratch 2, ή

γ) Βρίσκω τον χαρακτήρα ύστερα από Ιστοεξερεύνηση.

Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει τουλάχιστον 2 χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων - 3 δ.ω..

Αναστοχασμός. Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται και συζητά για τα μέχρι στιγμής παραγόμενα και με ευθύνη του συντονιστεί προβαίνει σε διορθωτικές κινήσεις - 1δ.ω..

Φάση 3. Δημιουργία σκηνικών - υπόβαθρα (επιλέγοντας έναν από τους τρεις τρόπους):

α) Σχεδιάζω το σκηνικό μέσα από το εργαλείο ζωγραφικής του Scratch 2, ή

β) Χρησιμοποιώ ένα έτοιμο υπόβαθρο του Scratch 2, ή

γ) Βρίσκω το σκηνικό ύστερα από Ιστοεξερεύνηση. Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει ένα τουλάχιστον υπόβαθρο.

Τα σκηνικά-υπόβαθρα θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων - 2 δ.ω..

Αναστοχασμός. Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται και συζητά για τα μέχρι στιγμής παραγόμενα και με ευθύνη του συντονιστεί προβαίνει σε διορθωτικές κινήσεις - 1 δ.ω..

Φάση 4. Ηχογραφήσεις διαλόγων - αφηγήσεων - ηχητική επένδυση. Το κάθε ζευγάρι αναλαμβάνει, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Audacity (που έχει διδαχθεί) να ηχογραφήσει τις ομιλίες 2 τουλάχιστον πρωταγωνιστών με μικρό ρόλο ή 1 τουλάχιστον πρωταγωνιστή με μεγάλο ρόλο. Χρειάζεται προσοχή στην ηχογράφηση για να αποτυπώνεται ο χαρακτήρας και οι προθέσεις του πρωταγωνιστή. Τα ηχητικά μηνύματα μπορούν να προέρχονται και από τρίτα πρόσωπα. Τα αρχεία ήχου θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων - 3 δ.ω..

Αναστοχασμός. Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται και συζητά για τα μέχρι στιγμής παραγόμενα και με ευθύνη του συντονιστεί προβαίνει σε διορθωτικές κινήσεις - 1δ.ω..

Φάση 5. Χάρτες αλληλεπίδρασης/ενεργειών χαρακτήρων. Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει να προγραμματίζει στο scratch 2, πέντε συμμετοχές χαρακτήρων κυλιόμενα. Τα άλλα 2 λειτουργούν επιτελικά - 4 δ.ω..

Αναστοχασμός. Όλη η ομάδα συγκεντρώνεται και συζητά για τα μέχρι στιγμής παραγόμενα και με ευθύνη του συντονιστεί προβαίνει σε διορθωτικές κινήσεις - 1 δ.ω..

Παρουσίαση του σεναρίου scratch 2 στην ολομέλεια της τάξης. Οι ομάδες θα πρέπει να δημιουργήσουν αρχείο παρουσίασης μέσα από το οποίο θα παρουσιάσουν την συνολική τους προσπάθεια. Την παρουσίαση θα την κάνει ο υπεύθυνος εργασίας με τους υπόλοιπους στην ομάδα να συμμετέχουν επικουρικά - 2 δ.ω..

Προβληματική

Σκοπός μας είναι οι μαθητές να έχουν ενστερνιστεί το σενάριο και να τους ενδιαφέρει το θέμα - πρόβλημα που θα διαπραγματευτούν, ώστε οι δραστηριότητες ανάπτυξης του να μη γίνονται μηχανικά αλλά να αποκτήσουν προσωπικό νόημα για τους ίδιους. Η μετάδοση της κεντρικής ιδέας του σεναρίου με τη μορφή ενός ανοιχτού ερωτήματος, ενός προβλήματος, μιας «αποστολής», που αναλαμβάνουν να διεκπεραιώσουν οι μαθητές, ενθαρρύνει την αυτενέργειά τους.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες

Φύλλο εργασίας ΔΣ2

Συνεργατικό Φύλλο εργασίας για τη Δημιουργία Ψηφιακής Αφήγησης Θεατρικού Σεναρίου για τη Διαθεματική Διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημονικών αντικειμένων της Θεατρικής αγωγής, της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Πληροφορικής, με εργαλείο δημιουργίας το Scratch 2

1ο Μέλος: συντονιστής

2ο Μέλος: φροντιστής

3ο Μέλος: γραμματέας

1ο Ζευγάρι:

2ο Ζευγάρι:

3ο Ζευγάρι:

4ο Μέλος: εμπνευστής

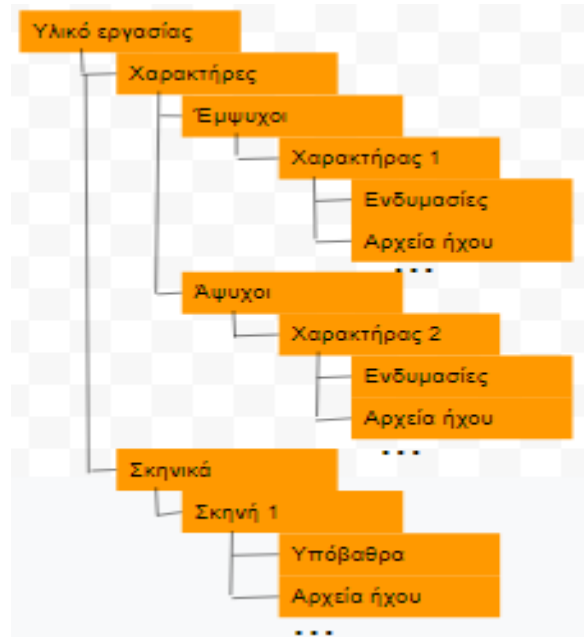
5ο Μέλος: υπεύθυνου εργασίας

6ο Μέλος: παρατηρητής

Έχουμε μαζί μας το παραδοτέο από το ΔΣ 1 (όχι της ομάδας μας) ή ένα έτοιμο σενάριο (π.χ. κείμενο από τα κείμενα της Λογοτεχνίας).

Δομή φακέλων υλικού εργασίας.

Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να δημιουργήσετε μια δομή φακέλων για να έχετε οργανωμένο όλο το υλικό σας. Το 1ο ζευγάρι δημιουργεί την αρχική δομή, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα 1, τα σκηνικά και τα πλαίσια τίτλων, το 2ο ζευγάρι τους φακέλους για τους έμπνευστους χαρακτήρες και το 3ο ζευγάρι τους φακέλους για τους άπνευστους χαρακτήρες. Η δομή δημιουργείται και γίνεται συνεργατική στο Google Drive - 1 δ.ω..



Σχίμα 2: Δομή φακέλων

Φάση 1. Τίτλοι - Η ομάδα συλλογικά αποφασίζει για το περιεχόμενο των τίτλων. Στη συνέχεια ο κάθε ζεύγος αναλαμβάνει να κάνει τον σχεδιασμό των τίτλων. Τα πλαίσια θα δημιουργούνται ως αντικείμενα (sprites) και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου) - 1 δ.ω..

Αρχής - Ζεύγος 1

--

Εναλλαγής Σκηινών - Ζεύγος 2

Σκηινή 1	Σκηινή 2
----------	----------

Σκηινή 3	Σκηινή 4
----------	----------

Τέλους - Ζεύγος 3

--

Φάση 2. Δημιουργία ψηφιακών χαρακτήρων (επιλέγοντας έναν από τους τρεις τρόπους): α) Σχεδιάζω τον χαρακτήρα μέσα από το εργαλείο ζωγραφικής του Scratch 2, ή β) Χρησιμοποιώ έναν έτοιμο χαρακτήρα του Scratch 2, ή γ) Βρίσκω τον χαρακτήρα ύστερα από Ιστοεξερεύνηση). Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει τουλάχιστον 2 χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες θα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου) - 3 δ.ω..

Πίνακας 9: Δημιουργία ψηφιακών χαρακτήρων

α/α	Ψηφιακός Χαρακτήρας - όψεις (αντικείμενο - ενδυμασίες)	Ταυτότητα ψηφιακού Χαρακτήρα
	Πηγή: Αρχείο: Άδεια:	Όνομα: Χαρακτηριστικά: Πηγή:

Φάση 3. Δημιουργία σκηνικών - υπόβαθρα (επιλέγοντας έναν από τους τρεις τρόπους): α) Σχεδιάζω το σκηνικό μέσα από το εργαλείο ζωγραφικής του Scratch 2, ή β) Χρησιμοποιώ ένα έτοιμο υπόβαθρο του Scratch 2, ή γ) Βρίσκω το σκηνικό ύστερα από Ιστοεξερεύνηση. Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει ένα τουλάχιστον υπόβαθρο. Τα σκηνικά-υπόβαθρα θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου) - 2 δ.ω..

Σκηνή: (τίτλος)

Πίνακας 10: Δημιουργία σκηνής

Σκηνικό - υπόβαθρο: (Σκηνή)	Ψηφιακοί χαρακτήρες και αντικείμενα Σκηνικού (γραφικά)
Πηγή: Άδεια: Αρχείο:	

Φάση 4. Ηχογραφήσεις διαλόγων - αφηγήσεων - ηχητική επένδυση. Το κάθε ζευγάρι αναλαμβάνει, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Audacity (που έχει διδαχθεί) να ηχογραφήσει τις ομιλίες 2 τουλάχιστον πρωταγωνιστών με μικρό ρόλο ή 1 τουλάχιστον πρωταγωνιστή με

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

μεγάλο ρόλο. Χρειάζεται προσοχή στην ηχογράφιση για να αποτυπώνεται ο χαρακτήρας του πρωταγωνιστή. Τα ηχητικά μηνύματα μπορούν να προέρχονται και από τρίτα πρόσωπα. Τα αρχεία ήχου θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου) - 3 δ.ω..

Ψηφιακός χαρακτήρας:

Πίνακας 11: Ηχογραφήσεις

α/α	Σκηνή	Μήνυμα	Προς	Διάρκεια	Αρχείο

Ηχητική επένδυση - άλλοι ήχοι

Πίνακας 12: Ηχητική επένδυση

α/α	Σκηνή	Περιγραφή ήχου	Όνομα αρχείου	Πηγή	Άδεια

Φάση 5. Χάρτες αλληλεπίδρασης/ενεργειών χαρακτήρων. Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει πέντε συμμετοχές χαρακτήρων κυλιόμενα. Τα άλλα 2 λειτουργούν επιτελικά - 4 δ.ω..

Συμμετοχή χαρακτήρα:

Πίνακας 13: Χάρτες αλληλεπίδρασης/ενεργειών χαρακτήρων

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή:	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα			
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετο	Δράση			

χής:	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			
------	--------------------------------	--	--	--

Επέκταση –Αξιολόγηση

Επέκταση.

Το παραγόμενο του ΔΣ2 θα χρησιμοποιηθεί μαζί με το παραγόμενο ΔΣ1 για την προετοιμασία και υλοποίηση της θεατρικής παράστασης.

Αξιολόγηση

α) Διαμορφωτική

Κατά τη διάρκεια εφαρμογής των δραστηριοτήτων, γίνεται αρκετές φορές διαμορφωτική αξιολόγηση, κυρίως από τα παιδιά που συμμετέχουν στη διαδικασία αυτή. Καταγράφουμε τις αντιδράσεις τους και τους χειρισμούς τους κατά την ενασχόλησή τους με τις δραστηριότητες.

β) Τελική

Γίνεται αρχικά ανάπτυξη θεμάτων για εποικοδομητική συζήτηση, που αφορούν στα παρακάτω:

τις επιδιώξεις του σεναρίου

τα εργαλεία

τη διαδικασία υλοποίησης

την προσαρμογή του σεναρίου και την επεκτασιμότητά του

τις δυσκολίες που μπορεί να συνάντησαν οι μαθητές κατά την υλοποίηση του σεναρίου.

Στη συνέχεια αξιοποιούνται ρουμπρικές αξιολόγησης.

Ρουμπρικά Αξιολόγησης Μαθησιακού Σχεδίου

Πίνακας 14: Ρουμπρικά 4

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ		
	3	2	1
Πληρότητα στην Περιγραφή/Τεκμηρίωση του μαθησιακού σχεδίου (ύπαρξη καλογραμμένων στόχων, καθορισμένοι ρόλοι και προαπαιτούμενα, μεταδεδομένα στους	Το σενάριο περιγράφεται κατανοητά, οι στόχοι είναι σαφώς προσδιορισμένοι, τα προαπαιτούμενα είναι καλογραμμένα και κατανοητά, υπάρχουν ορισμένοι ρόλοι	Οι στόχοι είναι γενικόλογοι, δεν υπάρχει μεγάλη συσχέτιση δραστηριοτήτων με στόχους, τα μεταδεδομένα δεν ορίζονται πλήρως σε δραστηριότητες και πόρους.	Η περιγραφή του σεναρίου δεν είναι πολύ κατανοητή, οι στόχοι και τα προαπαιτούμενα δεν είναι εύληπτοι, κάποιοι ρόλοι που έχουν δηλωθεί δεν χρησιμοποιούνται.

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

<p>μαθησιακούς πόρους)</p>	<p>εκπαιδευομένων και εκπαιδευτών, υπάρχει πλήρης ορισμός των μεταδεδομένων στις δραστηριότητες και στους μαθησιακούς πόρους.</p>		
<p>Πλοκή του μαθησιακού σεναρίου σε επίπεδο εννοιολογικού μοντέλου</p>	<p>Το σενάριο είναι καλά οργανωμένο, υπάρχουν αρκετές δραστηριότητες σύνθετες και απλές, οι δραστηριότητες ικανοποιούν τους στόχους, και οι εμπλεκόμενοι (εκπαιδευόμενοι και εκπαιδευτές) έχουν σαφείς ρόλους.</p>	<p>Θα μπορούσε να είχαν συμπεριληφθεί πιο σύνθετες δραστηριότητες, και να είχαν περιγραφεί με μεγαλύτερη λεπτομέρεια οι δραστηριότητες και οι εμπλεκόμενοι να είχαν πιο ενεργητικό ρόλο με άλλες δραστηριότητες</p>	<p>Το σενάριο είναι απλοϊκό, υπάρχουν λίγες δραστηριότητες, απουσία σύνθετων δραστηριοτήτων και η εμπλοκή των εκπαιδευομένων-εκπαιδευτικών είναι αρκετά μονοδιάστατη</p>
<p>Πλοκή του μαθησιακού σεναρίου σε επίπεδο μοντέλου ροής εργασιών</p>	<p>Η ροή του σεναρίου είναι κατανοητή και καλά οργανωμένη, και η αλληλουχία των δραστηριοτήτων με κανόνες και φάσεις μπορούν να επιφέρουν την επίτευξη μαθησιακών στόχων.</p>	<p>Η αλληλουχία κάποιων δραστηριοτήτων ή η ύπαρξη/απουσία μερικών κανόνων δυσκολεύει την επίτευξη των μαθησιακών στόχων ή κάνει το σενάριο περίπλοκο</p>	<p>Η ροή δραστηριοτήτων δεν έχει χωριστεί σε φάσεις, οι κανόνες είτε δεν υπάρχουν είτε δεν προσθέτουν αξία στο να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι</p>

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

<p>Εύληπτη αναπαράσταση μαθησιακού σχεδίου (conceptual-flow model)(ονοματολογία των μαθησιακών δραστηριοτήτων και των πόρων και των φάσεων και των κανόνων)</p>	<p>Η αναπαράσταση του εννοιολογικού μοντέλου (conceptual model)και του μοντέλου ροής εργασιών (flow model) είναι εύληπτη και η ονοματολογία των δραστηριοτήτων, των μαθησιακών πόρων και των φάσεων είναι κατανοητή.</p>	<p>Τα ονόματα δραστηριοτήτων, μαθησιακών πόρων και φάσεων, είναι μερικώς κατανοητά, θα μπορούσαν να είχαν χρησιμοποιηθεί άλλες ονομασίες.</p>	<p>Η αναπαράσταση του εννοιολογικού μοντέλου (conceptual model) και του μοντέλου ροής εργασιών (flow model) δεν είναι εύληπτη, δηλαδή η ονοματολογία των δραστηριοτήτων, των πόρων και των φάσεων δεν αντιστοιχίζεται με το περιεχόμενό τους, υπάρχει επανάληψη ονομάτων, οι φάσεις που ορίζονται δεν έχουν νόημα.</p>
<p>Καταλληλότητα των προτεινόμενων πόρων (μαθησιακά αντικείμενα και υπηρεσίες) ως προς τις δραστηριότητες και τους μαθησιακούς στόχους</p>	<p>Οι πόροι και τα εργαλεία είναι κατάλληλοι ως προς το είδος τους για την επίτευξη των στόχων, ταιριάζουν στις αντίστοιχες δραστηριότητες</p>	<p>Κάποιοι από τους πόρους και τα εργαλεία δεν είναι κατάλληλοι για να υποστηρίξουν τις μαθησιακές δραστηριότητες</p>	<p>Οι περισσότεροι πόροι που χρησιμοποιούνται δεν είναι κατάλληλοι για τις δραστηριότητες που αντιστοιχίζονται κι ούτε για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων, είτε δεν έχουν οριστεί κάποιοι πόροι</p>
<p>Οπτικοποίηση του σεναρίου</p>	<p>Υπάρχει καλαισθησία στην αναπαράσταση των μοντέλων.</p>	<p>Υπάρχουν σε κάποια σημεία των μοντέλων προβλήματα αναπαράστασης.</p>	<p>Είναι προβληματική η αναπαράσταση των μοντέλων - δεν είναι καλαισθητά.</p>

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

<p>Το μαθησιακό σχέδιο προάγει τη συνεργατικότητα, την ενεργητική μάθηση και την ποιότητα αλληλεπιδράσεων</p>	<p>Οι προτεινόμενες δραστηριότητες προάγουν την ενεργητική μάθηση, οι εκπαιδευόμενοι δραστηριοποιούνται και δεν είναι απλά παθητικοί δέκτες γνώσης. /Το σχέδιο βασίζεται σε κάποιο μοντέλο συνεργατικής μάθησης, υπάρχουν δραστηριότητες που πραγματοποιούνται από ομάδες εκπαιδευόμενων.</p>	<p>Η ποιότητα των αλληλεπιδράσεων δεν είναι ιδιαίτερα πλούσια και οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν πολύ ενεργό συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία</p>	<p>Δεν προάγεται η ενεργητική μάθηση και η συνεργατικότητα μέσα από τις δραστηριότητες.</p>
--	---	--	---

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα
Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-
ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Ρουμπρίκα συνεργασίας - ομαδικότητας

Πίνακας 15: Ρουμπρίκα 5

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΟΜΑΔΙΚΗΣ ΓΡΑΠΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ				
ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΧΑΜΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
	3	2	1	
Συμμετογή				
<i>Παρουσία</i>	Είμαι παρών σε όλες (ποσοστό 100%) τις συγκεντρώσεις της ομάδας και λαμβάνω μέρος στις συζητήσεις	Είμαι παρών στο 50-60% των συγκεντρώσεων της ομάδας αλλά δε λαμβάνω μέρος σε όλες τις συζητήσεις	Παρευρίσκομαι σε ποσοστό κάτω του 50% στις συγκεντρώσεις και στις συζητήσεις της ομάδας	
<i>Καταμερισμός Εργασίας</i>	Παίρνω μέρος σε όλη (ποσοστό 100%) τη διαδικασία καταμερισμού της εργασίας και ωθώ την ομάδα να παίρνει δικαίες αποφάσεις	Παίρνω μέρος στο 50-60% των φάσεων της διαδικασίας καταμερισμού της εργασίας, ενώ προτιμώ μερικές φορές να είμαι παθητικό μέλος	Παίρνω μέρος στην διαδικασία καταμερισμού της εργασίας σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Αναζήτηση & Συλλογή Πληροφοριών</i>	Συλλέγω ποσοστό 75-100% πληροφοριών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Συλλέγω ποσοστό 50-70% πληροφοριών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Συλλέγω πληροφορίες άσχετες με το θέμα που διερευνάται σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Συνεισφορά Πληροφοριών & Ιδεών</i>	Μεταδίδω ποσοστό 70-100% πληροφοριών και ιδεών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Μεταδίδω ποσοστό 50-70% πληροφοριών και ιδεών σχετικών με το θέμα που διερευνάται	Μεταδίδω πληροφορίες ή ιδέες σχετικές με το θέμα που διερευνάται σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Έκθεση Ερωτημάτων</i>	Θέτω, σε ποσοστό τουλάχιστον 80%, σχετικά με το θέμα ερωτήματα και σχόλια	Θέτω σε ποσοστό μεταξύ 50-80% σχετικά με το θέμα ερωτήματα και σχόλια	Θέτω ερωτήματα και σχόλια σχετικά με το θέμα σε ποσοστό κάτω του 50%	
<i>Επιχειρηματολογία</i>	Χρησιμοποιώ πειστικά επιχειρήματα για να υποστηρίξω τις απόψεις μου σε ποσοστό άνω του 80%	Χρησιμοποιώ πειστικά επιχειρήματα για να υποστηρίξω τις απόψεις μου σε ποσοστό 50-80%	Χρησιμοποιώ επιχειρήματα για να υποστηρίξω τις απόψεις μου σε ποσοστό κάτω του 50%	
Υπευθυνότητα				
<i>Ολοκλήρωση Καθηκόντων</i>	Εκτελώ πάνω από το 80% των καθηκόντων του ρόλου που μου έχει ανατεθεί στην ομάδα και ολοκληρώνω την εργασία μου χωρίς προειδοποίηση- υπενθύμιση	Εκτελώ το 50-80% των καθηκόντων του ρόλου που μου έχει ανατεθεί στην ομάδα και ολοκληρώνω την εργασία μου με προειδοποίηση- υπενθύμιση από τα άλλα μέλη	Εκτελώ κάτω από το 50% των καθηκόντων του ρόλου που μου έχει ανατεθεί στην ομάδα	
<i>Συνέπεια</i>	Παραδίδω όλες τις εργασίες που μου έχουν ανατεθεί χωρίς καθυστέρηση	Παραδίδω τις εργασίες που μου έχουν ανατεθεί με καθυστέρηση σε ποσοστό 20%	Δεν παραδίδω ποτέ τις εργασίες που μου έχουν ανατεθεί εγκαίρως	
Γενική Συμπεριφορά				
<i>Ικανότητα Επικοινωνίας</i>	Μεταδίδω τις σκέψεις μου, ακούω προσεκτικά και υπολογίζω πάντα (ποσοστό 100%) τις απόψεις όλων των μελών της ομάδας	Μεταδίδω τις σκέψεις μου, ακούω προσεκτικά και υπολογίζω τις απόψεις όλων των μελών της ομάδας σε ποσοστό 60-80%	Προτιμώ να είμαι παθητικός ακροατής των απόψεων των μελών της ομάδας, δεν ακούω προσεκτικά και δεν υπολογίζω τις απόψεις των μελών της ομάδας σε	

Πίνακας 16: Ρουμπρίκα 6

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ	ΜΕΤΡΙΑ	ΧΑΜΗΛΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜ
----------	------------	--------	--------	-----------

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

	ΕΠΙΔΟΣΗ 3	ΕΠΙΔΟΣΗ 2	ΕΠΙΔΟΣΗ 1	ΑΤΑ
Περιεχόμενο				
Εκπλήρωση Διδακτικών Στόχων	Μέσα από την παρουσίαση εκπληρώνονται οι διδακτικοί στόχοι σε ποσοστό άνω του 80%	Μέσα από την παρουσίαση εκπληρώνονται οι διδακτικοί στόχοι σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%	Μέσα από την παρουσίαση εκπληρώνονται οι διδακτικοί στόχοι σε ποσοστό κάτω του 50%	
Πληρότητα	Το περιεχόμενο της παρουσίασης καλύπτει το θέμα σε ποσοστό άνω του 80%	Το περιεχόμενο της παρουσίασης καλύπτει το θέμα σε ποσοστό μεταξύ του 50-80%	Το περιεχόμενο της παρουσίασης καλύπτει το θέμα σε ποσοστό κάτω του 50%	
Δομή- Οργάνωση	Ακολουθείται μια οργάνωση παρουσίασης των πληροφοριών, σε ποσοστό άνω του 80% της παρουσίασης	Ακολουθείται μια οργάνωση παρουσίασης των πληροφοριών, στο 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Ακολουθείται μια οργάνωση παρουσίασης των πληροφοριών, σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
Ροή	Οι πληροφορίες εμφανίζονται με λογική σειρά, σε ποσοστό άνω του 80% της παρουσίασης	Οι πληροφορίες εμφανίζονται με λογική σειρά, σε ποσοστό μεταξύ του 50-80% της παρουσίασης	Οι πληροφορίες εμφανίζονται με λογική σειρά, σε ποσοστό κάτω του 50% της παρουσίασης	
Συνοχή	Χρησιμοποιούνται κατάλληλες συνδετικές λέξεις και φράσεις, σε ποσοστό άνω του 80% του συνόλου της παρουσίασης	Χρησιμοποιούνται κατάλληλες συνδετικές λέξεις και φράσεις, μεταξύ του 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Χρησιμοποιούνται κατάλληλες συνδετικές λέξεις και φράσεις, σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Έκφραση-Υφος				
Λεξιλόγιο	Χρησιμοποιείται κατάλληλο και πλούσιο λεξιλόγιο σχεδόν σε όλη την παρουσίαση (ποσοστό άνω του 80%)	Χρησιμοποιείται κατάλληλο και πλούσιο λεξιλόγιο σε ποσοστό 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Χρησιμοποιείται κατάλληλο και πλούσιο λεξιλόγιο σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
Ορθογραφία	Υπάρχει σωστή ορθογραφία των λέξεων του κειμένου μέσα στην παρουσίαση και σωστά σημεία στίξης σχεδόν σε όλη την παρουσίαση (ποσοστό άνω του 80%)	Υπάρχει σωστή ορθογραφία των λέξεων του κειμένου μέσα στην παρουσίαση και σωστά σημεία στίξης σε ποσοστό 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	Υπάρχει σωστή ορθογραφία των λέξεων του κειμένου μέσα στη παρουσίαση και σωστά σημεία στίξης σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
Γραφικά & Ήχοι	Τα εμφανιζόμενα γραφικά αντικείμενα και οι ήχοι έχουν ενσωματωθεί σωστά σε ποσοστό άνω του 80% της παρουσίασης	Τα εμφανιζόμενα γραφικά αντικείμενα και οι ήχοι έχουν ενσωματωθεί σωστά μεταξύ του 50-80% της παρουσίασης	Τα εμφανιζόμενα γραφικά αντικείμενα και οι ήχοι έχουν ενσωματωθεί σωστά σε ποσοστό κάτω του 50% της παρουσίασης	
Αριθμός Διαφανειών	Ο αριθμός των διαφανειών αποκλίνει από τον επιτρεπτό $\pm 2-3$ διαφάνειες (επιτρεπτός αριθμός διαφανειών: 20)	Ο αριθμός των διαφανειών αποκλίνει από τον επιτρεπτό $\pm 4-5$ διαφάνειες (επιτρεπτός αριθμός διαφανειών: 20)	Ο αριθμός των διαφανειών αποκλίνει από το επιτρεπτό τουλάχιστον ± 6 διαφάνειες (επιτρεπτός αριθμός διαφανειών: 20)	
Γενική	Οι διαφάνειες	Οι διαφάνειες	Οι διαφάνειες	

Συνολική Οπτική Εμφάνιση των Διαφανειών	είναι εύκολα αναγνώσιμες σχεδόν σε όλη την παρουσίαση (ποσοστό άνω του 80%)	είναι εύκολα αναγνώσιμο σε ποσοστό μεταξύ 50-80% του συνόλου της παρουσίασης	είναι εύκολα αναγνώσιμο σε ποσοστό κάτω του 50% του συνόλου της παρουσίασης	
--	---	--	---	--

Βιβλιογραφία Πηγές - έντυπες και ηλεκτρονικές

Τα σχολικά εγχειρίδια.

Βιβλία από τη Βιβλιοθήκη του Σχολείου.

Εικόνες, ήχοι από το Διαδίκτυο με τις κατάλληλες άδειες χρήσης.

Το προγραμματιστικό περιβάλλον scratch 2.

Παράδειγμα - εφαρμογή του ΔΣ 1

Φύλλο εργασίας

Δημιουργία Θεατρικού Σεναρίου για τη Διαθεματική Διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημονικών αντικειμένων της Θεατρικής αγωγής, της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Πληροφορικής

1ο Μέλος: συντονιστής

2ο Μέλος: φροντιστής

3ο Μέλος: γραμματέας

1ο Ζευγάρι:

2ο Ζευγάρι:

3ο Ζευγάρι:

4ο Μέλος: εμπνευστής

5ο Μέλος: υπεύθυνος εργασίας

6ο Μέλος: παρατηρητής

Δομή φακέλων υλικού εργασίας.

Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να δημιουργήσετε μια δομή φακέλων για να έχετε οργανωμένο όλο το υλικό σας. Το 1ο ζευγάρι θα δημιουργήσει την αρχική δομή, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα 1 και τους φακέλους για τα σκηνικά, το 2ο ζευγάρι τους φακέλους για τους έμπνευστους χαρακτήρες και το 3ο ζευγάρι τους φακέλους για τους άψυχους χαρακτήρες. Η δομή δημιουργείται και γίνεται συνεργατική στο Google Drive.

Υλικό εργασίας

Χαρακτήρες

Πρωταγωνιστές

Χαρακτήρας 1

Εικόνα -
Πληροφορίες

Άλλα
αντικείμενα

Χαρακτήρας 2

Εικόνα -
Πληροφορίες

Σκηνικά

Σκηνικό 1

Φάση 1. Προκαταρκτικές σκέψεις-ιδέες/προεργασία για το σενάριο - Τα μέλη ανά ζεύγη (κάθε ζεύγος είναι υποχρεωμένο με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών να εκφραστεί. Στο τέλος επιλέγεται από την ομάδα, μια από τις ιδέες). Διάρκεια 1 διδακτική ώρα

Ιδέα 1ου ζεύγους:

Δημιουργία σεναρίου που έχει σχέση με τον Δούρειο Ίππο της Ιλιάδας. Οι πρωταγωνιστές θα είναι συμμετέχοντες στη διαδικασία της εισόδου του Δούρειου Ίππου μέσα στα τείχη.

Ιδέα 2ου ζεύγους:

Μεταφορά ενός κεφαλαίου ("Ο αδάμαστος") του μυθιστορήματος "Ο Ασπροδόντης" (1906) του Τζακ Λόντον, σε σενάριο για θεατρικό.

Ιδέα 3ου ζεύγους:

Δημιουργία που έχει σχέση με την Οδύσσεια του Ομήρου. Οι μαθητές και ο εκπαιδευτικός είναι το πλήρωμα του καραβιού το οποίο κατευθύνεται μέσα από περιπέτειες γνώσης (νησιών) στον προορισμό του που είναι η "Ιθάκη".

Επιλεγμένη ιδέα: Η ιδέα του 3ου ζεύγους.

Τίτλος Σεναρίου - Όλα τα μέλη

Το ταξίδι του Γιώργου, της Μαρίας, του Λευτέρη, της Δήμητρας, του Αχιλλέα του Roland και της Γιωργίας, στη θάλασσα της εκπαίδευσης, μέσα στο καράβι της Πληροφορικής, με Καπετάνιο τον Οδυσσέα. Επεισόδιο 1-"Το νησί της Πληροφορίας"

Φάση 2. Οι πρωταγωνιστές του σεναρίου. Χαρακτήρες που συμμετέχουν (ως 15) - Όλη η ομάδα συνεργατικά αποφασίζει για το πλήθος και τους ρόλους (ονομαστικά, χωρίς λεπτομέρειες) των χαρακτήρων του σεναρίου, αλλά και για τις σκηνές (συνοπτική περιγραφή). Στη συνέχεια κάθε ζευγάρι αναλαμβάνει από 2 τουλάχιστον χαρακτήρες (ανάλογα με το πλήθος των χαρακτήρων). Διάρκεια 4 διδακτικές ώρες.

Πλήθος χαρακτήρων, ρόλοι στο σενάριο και σκηνές (πολύ συνοπτικά) - όλη η ομάδα

Είναι ένα απλό και μικρό θεατρικό σενάριο μέσα από το οποίο το όφελος που βγαίνει για το μάθημα της Πληροφορικής είναι η κατανόηση της έννοιας "Πληροφορία".

Πρωταγωνιστές σ' αυτό το σενάριο είναι :

1. Μαθητές από διάφορα κοινωνικά στρώματα (7 μαθητές και μαθήτριες).
2. Ένας ταλαίπωρος καθηγητής (ο Καπετάνιος).
3. Διάφοροι παράγοντες που επηρεάζουν (προς το καλύτερο ή το χειρότερο) την εκπαιδευτική διαδικασία (4 παράγοντες που θα γνωρίσουμε παρακάτω).
4. Ο Αφηγητής (είναι ο παρατηρητής. Αυτός που βλέπει και αφηγείται τα τεκταινόμενα).

Σκηνές

1. Εμφανίζεται στον ορίζοντα ένα νησί.
2. ...Δυο κουπιές από το νησί, που λέει ο λόγος.
3. Επάνω στο νησί.
4. Στο εργαστήριο Η/Υ.

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

--

Σκηνές (τουλάχιστον 3, μέχρι 5) - Από 1 σκηνή τουλάχιστον, κάθε ζευγάρι
Συνοπτική περιγραφή δρόμενων Σκηνής 1: Εμφανίζεται στον ορίζοντα ένα νησί.

Το καράβι βρίσκεται με το πλήρωμα μεσοπέλαγα και στον ορίζοντα εμφανίζεται ένα νησί. Το νησί γίνεται αντιληπτό από το πλήρωμα και γίνεται διάλογος με σκοπό να πειστεί μέλος του πληρώματος που έχει δυσκολία με την όραση.

Συνοπτική περιγραφή δρόμενων Σκηνής 2: ...Δυο κουπιές από το νησί, που λέει ο λόγος.

Το καράβι βρίσκεται πολύ κοντά στο νησί. Ο καπετάνιος προετοιμάζει, γνωστικά, ψυχολογικά και συναισθηματικά το πλήρωμα, καμπτοντας αντιρρησεις και αντεγκλήσεις.

Συνοπτική περιγραφή δρόμενων Σκηνής 3: Επάνω στο νησί.

Το πλήρωμα αφήνει το καράβι και βρίσκεται πλέον πάνω στο νησί. Είναι η κύρια σκηνή του σεναρίου, όπου εξελίσσεται το μεγαλύτερο μέρος της πλοκής του σεναρίου. Πρόκειται για ένα νησί που έχει φοίνικες και πυκνή βλάστηση και πανίδα. Πάνω στο νησί κατοικεί και το Ον, το οποίο είναι αυτό που διαχειρίζεται τους πόρους του νησιού και αποφασίζει πότε και πως θα προμηθευτούν με εφόδια, τυχόν επισκέπτες στο νησί. Το πλήρωμα καλείται να λύσει το αίνιγμα, για να πάρει προμήθειες απαραίτητες για τη συνέχεια του ταξιδιού.

Συνοπτική περιγραφή δρόμενων Σκηνής 4: Στο εργαστήριο Η/Υ.

Μετά την ολοκλήρωση της περιπέτειας πάνω στο νησί, εμφανίζεται ο Καπετάνιος στον χώρο του εργαστηρίου Πληροφορικής. Εκεί έχει έναν σύντομο διάλογο με τον διευθυντή του σχολείου.

Συνοπτική περιγραφή δρόμενων Σκηνής 5




--





Παρουσίαση πρωταγωνιστών. Η Δράση εφαρμόζεται στον πίνακα "Αναλυτικά στοιχεία χαρακτήρων"







						Χαρακτήρας/
--	--	--	--	--	--	-------------

α/α	Χαρακτήρας	Σκηνικό	Λόγος - διάλογος	Αφήγηση - Σκέψη	Δράση	εσ ή αντικείμενο/να που δέχονται την ενέργεια
1	Μέλοι του Πληρώματος, Καπετάνιος	1			Παρουσίαση Πρωταγωνιστών Εμφάνιση πλαισίων με τα χαρακτηριστικά του κάθε πρωταγωνιστή.	Κοινό



Αναλυτικά στοιχεία χαρακτήρων - 2 τουλάχιστον χαρακτήρες το κάθε ζευγάρι.

α/α	Ταυτότητα χαρακτήρα	Σκαρίφημα	Συνοπτική περιγραφή του ρόλου του στο σενάριο
1	Όνομα: Καπετάνιος Χαρακτηριστικά: Ο Καπετάνιος είναι 35 ετών. Μετά την αποφοίτηση του μπήκε αμέσως στο καράβι για το πρώτο του ταξίδι. Σήμερα πολλοί τον χαρακτηρίζουν εμπειρικό Καπετάνιο, ίσως επειδή από το πρώτο του ταξίδι έως τα τώρα ότι ξέρει τα έμαθε από μόνος του.		Ο Καπετάνιος είναι αυτός που χαράζει την πορεία του καραβιού και έχει την ευθύνη του πληρώματος. Από αυτόν εξαρτάται σε πολύ μεγάλο βαθμό, το αποτέλεσμα της περιπέτειας πάνω στο νησί. Είναι υποχρεωμένος να συνεργάζεται άριστα με όλους τους συμμετέχοντες με στόχο τον εφοδιασμό με τα απαραίτητα εφόδια από το νησί. Είναι ο ηγέτης του πληρώματος.
2	Όνομα: Αφηγητής Χαρακτηριστικά: Όπως ο Χορός στο αρχαίο Θέατρο.		Είναι ο παρατηρητής. Αυτός που βλέπει και αφηγείται τα τεκταινόμενα.
3	Όνομα: Γιώργος Χαρακτηριστικά: Ο Γιώργος μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας του είναι εργάτης οικοδομών. Έχει άλλα 2 αδέρφια, τον		Μέλος του πληρώματος.

	<p>Κώστα και την Καλλιόπη. Ο Κώστας είναι 12 ετών και πηγαίνει στη 1η Γυμνασίου. Η Καλλιόπη είναι μικρούλα, μόλις 2 ετών.</p>		
4	<p>Όνομα: Μαρία Χαρακτηριστικά: Η Μαρία μπαίνει στην εφηβεία. Η Μαρία φοράει γυαλιά (μάλιστα πολλά παιδιά την κοροϊδεύουν γιατί τα γυαλιά της είναι πολύ χοντρά). Η Μαρία είναι μοναχοπαίδι. Είναι επίσης ένα πολύ ντροπαλό παιδί.</p>		<p>Μέλος του πληρώματος.</p>
5	<p>Όνομα: Λευτέρης Χαρακτηριστικά: Ο Λευτέρης μπαίνει στην εφηβεία. Οι γονείς του είναι εκπαιδευτικοί. Είναι μοναχοπαίδι. Φοράει σκουλαρίκι, και από ότι λένε τον έχουν δει να καπνίζει. Πολλοί τον φωνάζουν «χαμένο», ίσως επειδή είναι πολύ αντιδραστικός.</p>		<p>Μέλος του πληρώματος.</p>
6	<p>Όνομα: Δήμητρα Χαρακτηριστικά: Η Δήμητρα μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας της είναι ιερέας, ενώ η μητέρα της ασχολείται με τα οικιακά. Έχει άλλα 4 αδέρφια, 2 μικρότερα και 2 μεγαλύτερα.</p>		<p>Μέλος του πληρώματος.</p>
7	<p>Όνομα: Αχιλλέας Χαρακτηριστικά: Ο Αχιλλέας μπαίνει στην εφηβεία. Ζει με τον πατέρα του. Την μητέρα του την έχασε όταν ήταν 10 ετών.</p>		<p>Μέλος του πληρώματος.</p>

	Σπάνια θα τον δει κάποιος με άλλα παιδιά. Συνήθως είναι πολύ σκεπτικός.		
8	Όνομα: Γιωργία Χαρακτηριστικά: Η Γιωργία μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας της είναι γιατρός και η μητέρα της δικηγόρος. Είναι μοναχοπαίδι.		Μέλος του πληρώματος.
9	Όνομα: Roland Χαρακτηριστικά: Ο Roland είναι έφηβος. Δε γνωρίζουμε και πολλά για τον Roland παρά μόνο ότι ήρθε πρόσφατα στα μέρη μας.		Μέλος του πληρώματος.
10	Όνομα: Virtual Reality Χαρακτηριστικά: Απροσδιορίστου φύλου χαρακτήρας. Φωνή παραμορφωμένη.		Επιτελικό μέλος του πληρώματος. Βλέπει την πραγματικότητα με τον τρόπο που τη βολεύει και παρεμβαίνει εκεί που δεν το περιμένεις μόνο και μόνο για εξυπηρέτηση προσωπικών επιδιώξεων.
11	Όνομα: Reality Χαρακτηριστικά: Θηλυκός χαρακτήρας, καλαίσθητος, με γλυκιά φωνή.		Ιχνηλάτης του πληρώματος. Βλέπει την αντικειμενική πραγματικότητα. Σημαντική βοηθός του Καπετάνιου.
12	Όνομα: Reality Χαρακτηριστικά: Μισός άνθρωπος μισό ζώο. Φωνή τραχιά. Ύφος βλοσυρό.		Η αινιγματική μορφή στο - κάθε - νησί. Θέτει το αίνιγμα προς λύση.
13	Όνομα: Διευθυντής Χαρακτηριστικά: Τυπικός Διευθυντής, "παλαιάς κοπής".		Προσγειώνει τον Καπετάνιο στην πραγματικότητα.

Σκηνικά (ως 5) - ένα τουλάχιστον σκηνικό ανά ζευγάρι

α/α	Λεκτική περιγραφή σκηνικού - Σκηνές εμφάνισης	Σκαρίφημα σκηνικού
1	<p>Θάλασσα, σχετικά ήρεμη. Καθαρός ουρανός. Στο βάθος δεξιά φαίνεται το νησί. Το καράβι με το πλήρωμά του αρμενίζει στη Θάλασσα. Ακούγεται ο ήχος του κύματος.</p> <p>Εμφανίζεται στις σκηνές: 1 (εξ ολοκλήρου), 2 (εξ ολοκλήρου, με το νησί πιο κοντά στο καράβι) και 3 (στο τέλος της σκηνής, με το νησί πιο κοντά στο καράβι και να απομακρύνεται)</p>	
2	<p>Επάνω στο νησί, παραθαλάσσια, με πυκνή βλάστηση από φοίνικες και μεγάλη επιφάνεια αμμουδιάς. Η Θάλασσα φαίνεται δεξιά όπως βλέπουμε το σκηνικό και το νησί απλώνεται μπροστά, δεξιά και πίσω. Το πλήρωμα έχει κυκλική τοποθέτηση με τον Καπετάνιο να βρίσκεται στα δεξιά. Ακούγεται ήχος από κελαηδήματα πουλιών και από πέταγμα μελισσών. Δεξιά και πάνω στο κλαδί ενός φοίνικα, φαίνεται μια κυψέλη.</p>	

	Εμφανίζεται στις σκηνές: 3 (λίγο πριν το τέλος αλλάζει το σκηνικό σε σκηνικό 1)	
3	<p>Το Εσωτερικό του εργαστηρίου Πληροφορικής. Η πόρτα του εργαστηρίου φαίνεται μπροστά με την ταμπέλα από πάνω της “Εργαστήριο Πληροφορικής”. Δεξιά και αριστερά από την πόρτα βρίσκεται από μια θέση εργασίας με υπολογιστή. Ο Καπετάνιος βρίσκεται δεξιά. Ο Διευθυντής είναι πίσω από την πόρτα.</p> <p>Εμφανίζεται στις σκηνές: 4</p>	

Πλοκή. Σκηνή 1η - Πέντε ενέργειες το κάθε ζευγάρι κυλιόμενα, δημιουργεί και τα σκαριφήματα των άλλων αντικειμένων που προκύπτουν, τα άλλα 2 λειτουργούν επικουρικά.

α/α	Χαρακτήρες	Σκηνικό	Λόγος - διάλογος	Αφήγηση - Σκέψη	Δράση	Χαρακτήρας/ες ή αντικείμενα που δέχονται την ενέργεια
1	Σκηνή 1	1			Εμφάνιση πλαισίου παρουσίασης 1ης σκηνής	Κοινό
2	Αφηγητής	1		Το ταξίδι έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό και		Πλήρωμα

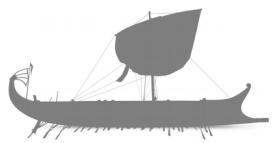

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

				συνεχίζεται		
3	Reality	1	Στεριαααά, στεριααααά, βλέπω ένα νησί να αχνοφαίνεται στον ορίζοντα!!!		Το νησί που φαίνεται στο βάθος δεξιά, μεγαλώνει αργά αργά	Πλήρωμα
4	Καπετάνιος	1	Πλήρωμα όλοι στις θέσεις σας, θα προσεγγίσουμε τη στεριά και θα κατέβουμε για ανεφοδιασμό.			Πλήρωμα
5	Μαρία	1	Είναι σίγουρα στεριά καπετάνιε;			Καπετάνιο ς
6	Αφηγητής	1		Από την ομίχλη θόλωσαν τα γαλιά της Μαρίας και δεν μπορούσε να διακρίνει καθαρά		Κοινό
7	Virtual Reality	1	Μα είναι ολοφάνερο, δε βλέπεις, κοίτα, εκεί στο βάθος το τεράστιο βουνό			Μαρία
8	Καπετάνιος	1	νομίζω πως τα γαλιά της Μαρίας θόλωσαν από την ομίχλη, γι' αυτό δεν μπορεί να δει καθαρά			Virtual Reality
	Αφηγητής	1		Ο Καπετάνιος απευθύνεται προς τη Reality		Καπετάνιο ς
9	Καπετάνιος	1	Μπορείς να μας περιγράψεις αναλυτικά τι είναι			Reality

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			αυτό που βλέπουμε;			
10	Reality	1	Βέβαια καπετάνιε.			Καπετάνιος
11	Αφηγητής	1		ακολουθεί αναλυτική περιγραφή...		Reality
12	Σκηνή 2				Εμφάνιση πλαισίου αλλαγής σκηνής για λίγα δευτερόλεπτα. Σκηνή 2	

Άλλα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στη σκηνή 1

Όνομα	Καράβι	Νησί
Σκαρίφημα		

Πλοκή. Σκηνή 2η - Πέντε ενέργειες το κάθε ζευγάρι κυλιόμενα, δημιουργεί και τα σκαρίφημα των άλλων αντικειμένων που προκύπτουν, τα άλλα 2 λειτουργούν επικουρικά.

α/α	Χαρακτήρας	Σκηνικό	Λόγος - διάλογος	Αφήγηση - Σκέψη	Δράση	Χαρακτήρας/ες ή αντικείμενο/να που δέχονται την ενέργεια
1	Αφηγητής	1		...Δυο κουπιές από το νησί, που λέει ο λόγος		Πλήρωμα
2	Καπετάνιος	1	Πλήρωμα πριν κατέβουμε θέλω να είμαι σίγουρος ότι ο κάθε ένας από			Πλήρωμα

			σας ξέρει τι να κάνει. Γι' αυτό λοιπόν θα ξαναθυμηθ...			
3	Αφηγητής	1		πριν προλάβει να ολοκληρώσει την φράση του ο καπετάνιος, τον διακόπτει ο Λευτέρης		Λευτέρης
4	Λευτέρης	1	Καπετάνιε πάλι τα ίδια, έχουμε βαρεθεί να τα' ακούμε όποτε φτάνουμε σε κάποιο νησί. Ας κατέβουμε να τελειώνουμε.			Καπετάνιος
5	Αφηγητής	1		επεμβαίνει η Δήμητρα		Δήμητρα
6	Δήμητρα	1	Εγώ νομίζω πως θα ήταν σωστό να ακούσουμε με προσοχή αυτά που έχει να πει ο Καπετάνιος για να είμαστε έτοιμοι να αντιδράσουμε σωστά σε οποιαδήποτε δύσκολη κατάσταση.			Πλήρωμα
7	Αφηγητής	1		πριν προλάβει να μιλήσει ο καπετάνιος, επεμβαίνει η Virtual reality		Virtual Reality

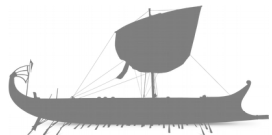

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

				εμφανώς συνοφρυωμένη		
8	Virtual Reality	1	Καπετάνιε πως μπορείς και επιτρέπεις στον Λευτέρη αυτή τη συμπεριφορά; Άρχισε να γίνεται κουραστικός με τις αντιδράσεις του			Καπετάνιος
9	Αφηγητής	1		προς Virtual Reality με ελαφρύ χαμόγελο		Καπετάνιος
10	Καπετάνιος	1	Σε παρακαλώ άφησε με να αναλάβω εγώ, μια και είμαι ο καπετάνιος.			Virtual Reality
11	Αφηγητής	1		και συνεχίζει... προς Λευτέρη		Καπετάνιος
12	Καπετάνιος	1	Λευτέρη είμαι σίγουρος ότι γνωρίζεις τι πρέπει να κάνεις. Για να είμαι όμως σίγουρος πως όλα θα πάνε καλά και πως όλοι μας θα αντιδράσουμε σωστά όταν χρειαστεί, θα αναγκαστείς και εσύ και όλοι οι υπόλοιποι να με ακούσετε			Λευτέρης

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			προσεκτικά			
13	Αφηγητής	1		και συνεχίζει... προς το πλήρωμα		Καπετάνιος
14	Καπετάνιος	1	Μας περιμένει μια περιπέτεια			Πλήρωμα
15	Αφηγητής	1		ο καπετάνιος εξηγεί αναλυτικά το πρωτόκολλο		Καπετάνιος
16	Σκηνή 3				Εμφάνιση πλαισίου αλλαγής σκηνής για λίγα δευτερόλεπτα. Σκηνή 3	Κοινό

Άλλα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στη σκηνή 2

Όνομα	Καράβι	Νησί
Σκαρίφημα		

Πλοκή. Σκηνή 3η - Πέντε ενέργειες το κάθε ζευγάρι κυλιόμενα, δημιουργεί και τα σκαριφήματα των άλλων αντικειμένων που προκύπτουν, τα άλλα 2 λειτουργούν επικουρικά.

α/α	Χαρακτήρας	Σκηνικό	Λόγος - διάλογος	Αφήγηση - Σκέψη	Δράση	Χαρακτήρας/ες ή αντικείμενο/να που δέχονται την ενέργεια
1	Αφηγητής	2		... Θα έλεγα πως ο καπετάνιος και		Κοινό

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

				το πλήρωμα βρέθηκαν μπροστά σε κάτι συνηθισμένο. Ένα ακόμα αιγυματικό νησί. Εδώ πρέπει να σας αναφέρω ότι το πρώτο πράγμα που έκανε ο καπετάνιος με το που πατούσε το πόδι του σε κάποιο νησί ήταν να του δώσει ένα όνομα. Και η περιπέτεια ξεκινούσε		
2	Καπετάνιος	2	Λέω να πούμε το νησί ...			Πλήρωμα
3	Αφηγήτης	2		σκέφτεται λίγο, κοιτάζει γύρω του		Καπετάνιος
4	Καπετάνιος	2		Χμμ...	Στροφή δεξιά και αριστερά	Πλήρωμα
5	Καπετάνιος	2	να το πούμε «Πληροφωρία». Συμφωνείτε;			Πλήρωμα
6	Αφηγήτης	2		Βέβαια ο καπετάνιος δεν έδινε τελείως αυθαίρετα την ονομασία. Δε γνώριζαν οι		Κοινό

				<p>υπόλοιποι στο πλήρωμα [με εξαίρεση ίσως την Reality] ότι από τη στιγμή που ξεκινούσε το καράβι για τον καινούριο προορισμό του μέχρι να φτάσει σε αυτόν, ο καπετάνιος είχε όλες του τις αισθήσεις σε εγρήγορση και ρουφούσε πραγματικά οτιδήποτε αντιλαμβάνονταν στη διαδρομή. Έτσι με τον καιρό ο καπετάνιος απέκτησε εμπειρία η οποία του έδινε το δικαίωμα να είναι αυτός που θα έχει τον κύριο λόγο στην ονομασία. Και βέβαια κανείς δεν τον αμφισβητούσε από το πλήρωμα, ή σχεδόν κανείς γιατί όπως θα δείτε.....</p>		
7	Αφηγητής	2		Ακούγονται γέλια		Πλήρωμα
8	Πλήρωμα	2	Ο,τι πεις Καπετάνιε			Καπετάνιος

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

9	Αφηγητής	2		Όμως...παρεμβαίνει η Γιωργία σε έντονο ύφος		Γιωργία
10	Γιωργία	2	Εγώ διαφωνώ. Δε μου μοιάζει το νησί με «Πληροφορία». Ας σκεφτούμε άλλο όνομα, ας πούμε			Καπετάνιος
11	Αφηγητής	2		σκέφτεται για λίγο πιάνοντας το σαγόνι της και μέσα σε μια έξαρση χαράς λέει...		Γιωργία
12	Γιωργία	2		Χμμ...	Πιάνει το σαγόνι της	Πλήρωμα
13	Γιωργία	2	Τριαντάφυλλο		Χοροπηδά 1 φορά	Πλήρωμα
14	Αφηγητής	2		Οι υπόλοιποι στο πλήρωμα κοιτάζονται μεταξύ τους και κάτι λένε χαμηλόφωνα. Μόνο η φωνή της Virtual Reality ξεχωρίζει και ακούγεται να λέει...		Virtual Reality
15	Virtual Reality	2	Πράγματι, αν κοιτάξει κάποιος το νησί καλύτερα,			Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			να εκεί ας πούμε			
16	Αφηγητής	2		και δείχνει με το χέρι της δυτικά		Virtual Reality
17	Virtual Reality	2	Βλέπετε εκείνο το βουνό; Δε μοιάζει με τριαντάφυλλο;		Σηκώνει το αριστερό της χέρι και δείχνει το βουνό	Πλήρωμα
18	Αφηγητής	2		Ο καπετάνιος δεν άκουσε καλά καλά τη Virtual reality, όμως προτίμησε να ασχοληθεί με την Γιωργία		Καπετάνιος
19	Καπετάνιος	2	Γιωργία καμία αντίρρηση να συζητήσου με το όνομα του νησιού. Μόνο που θέλω να πείσεις κι εμένα αλλά και το υπόλοιπο πλήρωμα για το όνομα που θέλεις.			Γιωργία
20	Αφηγητής	2		Ακολουθεί -η αλήθεια είναι - πολιτισμένος διάλογος όπου τελικά η		Γιωργία, Καπετάνιος

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

				Γιωργία συμφωνεί με την ονομασία «Πληροφορία»		
21	Αφηγητής	2		Το πλήρωμα ξεκινά την πορεία του προς το εσωτερικό του νησιού. Η Reality – όπως πάντοτε άλλωστε- είναι η ιχνηλάτης. Προηγείται αρκετά μέτρα των υπολοίπων		Πλήρωμα
22	Πλήρωμα	2			Μερική κίνηση όλων προς τα εμπρός	Πλήρωμα
23	Αφηγητής	2		Ξαφνικά εκεί που επικρατεί σχεδόν απόλυτη ησυχία ακούγεται ένας περίεργος θόρυβος και ταυτόχρονα η Reality με συγκεκριμένα νοήματα ενημερώνει για κάτι που είδε τον καπετάνιο.		Reality
24	Reality	2	Προσοχή!!! Κάτι κινείται μπροστά μας!		Επιτόπια κίνηση Reality	Πλήρωμα
25	Ον	2	Ακούγεται		Εμφάνιση	Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			χλιμίντρισμα		Ον από δεξιά	
26	Αφηγητής	2	 Ήταν ένα αινιγματικό Ον. Δε θα το έλεγε κανείς τέρας επειδή δεν είχε τρομακτική όψη. Έμοιαζε περισσότερο με άνθρωπο παρά με ζώο		Ον
27	Ον	2			Κίνηση προς την κατεύθυνση του πληρώματος	Πλήρωμα
28	Αφηγητής	2		προς το προβληματισμένο αλλά και λίγο φοβισμένο πλήρωμα της «Πληροφορικής»		Ον
29	Ον	2	Μη με φοβάστε δεν πρόκειται να σας κάνω κακό. Για να συνεχίσετε όμως προς το εσωτερικό του νησιού και να πάρετε τρόφιμα και νερό θα πρέπει να		Κίνηση προς την κατεύθυνση του πληρώματος - Στάση περίπου στο κέντρο του κύκλου που σχηματίζει το πλήρωμα	Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			λύσετε ένα αίνιγμα. Ακούγεται αργός καλπασμός			
30	Αχιλλέας	2			Συνεχόμεν η πολύ μικρή κίνηση δεξιά, αριστερά	Ον
31	Αφηγητής	2		ενώ το όν τα έλεγε αυτά παρατηρούσε με γουρλωμένα μάτια ένα, ένα τα μέλη του πληρώματος.		Ον
32	Ον	2			Αργή περιστροφή ή Δεξιά Αριστερά 3 με 4 φορές	Πλήρωμα
33	Αφηγητής	2		Η ματιά του έκατσε για μια στιγμή πάνω στη Virtual reality, και συνέχισε την πορεία της μέχρι να καταλήξει και σταθεροποιηθεί πάνω στον Αχιλλέα		Ον
34	Ον	2			Στάση περιστροφής, με κατεύθυνση τον Αχιλλέα	Αχιλλέας

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

35	Αφηγητής	2		Ο Αχιλλέας του έκανε μάλλον εντύπωση γιατί ήταν ο πιο φοβισμένος και θα έλεγε κανείς ότι έτρεμε κιάλας από τον φόβο του		Αχιλλέας
36	Αφηγητής	2		Ο καπετάνιος που δεν άφηγε τίποτα απαρατήρητο κατάλαβε την δύσκολη θέση του Αχιλλέα και για να αποσπάσει την προσοχή του όντος είπε ...		Καπετάνιος
37	Καπετάνιος	2	Είμαστε σύμφωνοι για το αίνιγμα, το ακούμε.			Ον
38	Αφηγητής	2		Το ον πήρε τα μάτια του από τον Αχιλλέα και τα έστρεψε στον καπετάνιο		Ον
39	Ον	2			Περιστροφή με κατεύθυνση τον Καπετάνιο	Καπετάνιος
40	Ον	2	Εσύ πρέπει να είσαι ο καπετάνιος			Καπετάνιος
41	Αφηγητής	2		Ο Καπετάνιος με σίγουρο		Καπετάνιος

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

				ύφος		
42	Καπετάνιος	2	Ναι. Εγώ είμαι!			Ον
43	Ον	2	Άκου λοιπόν και συ και οι υπόλοιποι.			Καπετάνιος, Πλήρωμα
44	Αφηγητής	2		Και ξεκινά η αφήγηση του αινίγματος ...		Ον
45	Αφηγητής	2		βγάζει από το σάκο του ένα δοχείο		Ον
46	Ον	2			Βγάζει με το δεξιό του χέρι από το σάκο, ένα δοχείο με μέλι και το αφήνει στο έδαφος	Πλήρωμα
47	Ον	2	Μέσα σ' αυτό το δοχείο υπάρχει παχύρευστο υγρό που μάζεψα από εκεί πάνω		Δείχνει με το χέρι του το κλαδί του δέντρου με την κυψέλη	Πλήρωμα
48	Ον	2	Θέλω να μου πείτε πως βρέθηκε αυτό το γλυκό παχύρευστο υγρό σε εκείνον το			Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			σάκο πάνω στο δέντρο			
49	Αφηγητής			Δείχνει με το χέρι του το κλαδί ενός δέντρου		Ον
50	Ον	2	Έχετε μισή ώρα καιρό για την λύση του αινίγματος.			Πλήρωμα
51	Αφηγητής	2		Είπε και έβγαλε κάτι που έμοιαζε με κλεψύδρα από το σάκο του και το γύρισε ανάποδα		Ον
52	Ον	2			Βγάζει μια κλεψύδρα με το αριστερό του χέρι από τον σάκο, την γυρίζει και την αφήνει στο έδαφος	Πλήρωμα
53	Αφηγητής	2		Είπε το όν και εξαφανίστηκε		Ον
54	Ον	2	Ακούγεται γρήγορος καρπασμός		Φεύγει καλπάζοντας προς τα δεξιά και εξαφανίζεται	Πλήρωμα
55	Αφηγητής	2		Ο Καπετάνιος απευθύνεται στο Πλήρωμα		Καπετάνιος

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

56	Καπετάνιος	2	Ο χρόνος είναι αρκετός. Θα προσπαθήσουμε να συνεργαστούμε για να βρούμε τη λύση. Θέλω να με βοηθήσετε με τη σκέψη σας			Πλήρωμα
57	Αφηγητής	2		Το πλήρωμα άρχισε να προβληματίζεται...		Πλήρωμα
58	Πλήρωμα	2		Χμμμμ...		Πλήρωμα
59	Virtual Reality	2	Εγώ νομίζω πως τον σάκο αυτόν τον έφτιαξε τόν και το κρέμασε εκεί πάνω			Πλήρωμα
60	Αφηγητής	2		και έδειξε την κυψέλη. Επεμβαίνει ο Γιώργος σε ακατέργαστο ύφος παρορμητικό θα έλεγε κάποιος		Γιώργος
61	Γιώργος	2	Τι λες καλέ, ένα τόσο όμορφο πράγμα το			Virtual Reality

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			έφτιαξε αυτό το αποκρουστικό Ον;			
62	Αφηγητής	2		Εμφανώς νευριασμένη η Virtual reality απαντά ...		Virtual Reality
63	Virtual Reality		Σε παρακαλώ πως μου μιλάς έτσι;			Γιώργος
64	Αφηγητής	2		Ο καπετάνιος σαν πυροσβέστης		Καπετάνιος
65	Καπετάνιος	2	Σας παρακαλώ δεν είναι ώρα για τσακωμούς , αν θέλουμε πραγματικά να πάρουμε νερό και φαΐ θα πρέπει να επικεντρωθούμε στη λύση του αινίγματος.			Virtual Reality, Γιώργος
66	Αφηγητής	2		Ο καπετάνιος απευθύνεται στο πλήρωμα ...		Καπετάνιος
67	Καπετάνιος	2	Προτείνω να γίνουμε όλοι παρατηρητι			Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			κοί, να κοιτάξουμε προσεκτικά αυτά που συμβαίνουν γύρω μας και ίσως προκύψουν στοιχεία για την λύση του αινίγματος. Η απάντηση μπορεί να είναι δίπλα μας και να μην τη βλέπουμε.			
68	Αφηγήτης	2		Για μερικά λεπτά όλοι παρατηρούν το περιβάλλον γύρω τους και ξαφνικά ...		Πλήρωμα
69	Πλήρωμα	2			Κίνηση όλων, μπρος, πίσω, αριστερά, δεξιά, μερικές φορές	Πλήρωμα
70	Μαρία	2	Νομίζω ότι είδα κάτι να κινείται γύρω από τον σάκο.			Πλήρωμα
71	Αφηγήτης	2		είπε ντροπαλά		Μαρία
72	Λευτέρης	2	Ναι έχει δίκιο, είναι			Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			κάποια μικρά ιπτάμενα ζούφια και μάλιστα μπαίνουν και βγαίνουν από αυτόν.			
73	Αφηγητής	2		είπε και πετάχτηκε πάνω σαν ελατήριο από τη χαρά του		Λευτέρης
74	Λευτέρης	2			Αναπήδησε πάνω κάτω 2 φορές	Πλήρωμα
75	Αχιλλέας	2			Ο Αχιλλέας κάθεται στο έδαφος και κοιτάζει χαμηλά	Πλήρωμα
76	Αφηγητής	2		Δίπλα στον Λευτέρη κάθονταν ο Αχιλλέας. Είχε το πρόσωπό του στραμένο στο έδαφος και παρατηρούσε κάτι ανέκφραστος. Ο καπετάνιος τον παρατηρεί.		Λευτέρης, Αχιλλέας, Καπετάνιος
77	Αφηγητής	2		Ο Καπετάνιος πλησιάζει σιγά τον Αχιλλέα		Καπετάνιος

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

				και χαμηλόφωνα τον ρωτά :		
78	Καπετάνιος	2			Κίνηση Καπετάνιου προς την κατεύθυνση του Αχιλλέα. Στάση απέναντί του	Αχιλλέας
79	Καπετάνιος	2	Τι παρατηρείς Αχιλλέα;			Αχιλλέας
80	Αφηγήτης	2		στρέφει το βλέμμα του προς τον Καπετάνιο αργά, αργά και απαντά:		Αχιλλέας
81	Αχιλλέας	2			Σηκώνεται με κατεύθυνση τον Καπετάνιο	Καπετάνιος
82	Αχιλλέας	2	Ένα από αυτά μαζεύει κίτρινη σκόνη από ένα λουλούδι.			Καπετάνιος
83	Αφηγήτης	2		λέει και προσπαθεί να χαμογελάσει		Αχιλλέας
84	Καπετάνιος	2	Έχεις δίκιο Αχιλλέα, μπράβο πολύ καλή παρατήρησ			Αχιλλέας

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			η.			
85	Αφηγητής	2		Επεμβαίνει η Μαρία		Μαρία
86	Καπετάνιος	2			Κίνηση απομάκρυνσης από τον Αχιλλέα προς την προηγούμενη θέση του	Πλήρωμα
87	Μαρία	2	Επομένως, το ιπτάμενο ζούφιο μαζεύει την κίτρινη σκόνη από τα λουλούδια και την πηγαίνει στον σάκο.			Πλήρωμα
88	Αφηγητής	2		Ο Roland που μέχρι τώρα απλά άκουγε και δε μιλούσε, αποφάσισε να μιλήσει ... με σπαστή προφορά		Roland
89	Roland	2	Αφού μαζέψουν πολύ κίτρινη σκόνη, μετά όλα μαζί ζούφια δουλεύουν για να γίνει			Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

			το υγρό.			
90	Αφηγητής	2		Μετά τον Roland το λόγο παίρνει η Δήμητρα		Δήμητρα
91	Δήμητρα	2	Θα μπορούσε να πει κάποιος ότι όλα αυτά τα ζώφια είναι μια μεγάλη οικογένεια και ότι ο σάκος είναι το σπίτι τους.			Πλήρωμα
92	Αφηγητής	2		Ο Καπετάνιος κοιτάζει τη Δήμητρα και κάνει ένα καταφατικό νεύμα με το κεφάλι.		Καπετάνιος
93	Καπετάνιος	2			Κατεύθυνση προς Δήμητρα. Κίνηση κεφαλιού προς τα κάτω 2 φορές	Δήμητρα
94	Αφηγητής	2		Στη συνέχεια παίρνει ένα ξύλο και σχεδιάζει κάτι στο χώμα.		Καπετάνιος
95	Καπετάνιος	2			Εμφάνιση στο δεξί του χέρι	Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

					ενός μεγάλου ξύλου, κάθετο στο έδαφος. Κίνηση Καπετάνιου προς διάφορες κατευθύνσεις για αρκετά δευτερόλεπτα	
96	Αφηγητής	2		Έμοιαζε κάπως έτσι:	Εμφανίζεται το αντικείμενο με το σχέδιο 1 για μερικά δευτερόλεπτα	Πλήρωμα
97	Αφηγητής	2		Στη συνέχεια παρεμβαίνει η Reality		Reality
98	Reality	2	Καπετάνιέ μου επιτρέπεις να κάνω κάποιες αλλαγές;			Reality
99	Αφηγητής	2		Να πούμε εδώ ότι ο καπετάνιος έχει απόλυτη εμπιστοσύνη στη Reality		Καπετάνιος
100	Καπετάνιος	2	Ελεύθερα			Reality
101	Reality	2			Κίνηση με	

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

	y				κατεύθυνση προς Καπετάνιο · Παραλαβή ξύλου από Καπετάνιο · Κίνηση προς διάφορες κατευθύνσεις για αρκετά δευτερόλεπτα	
102	Αφηγητής	2		Έτσι λοιπόν μετά την επέμβαση της Reality το σχήμα έγινε κάπως έτσι:	Εμφανίζεται το αντικείμενο με το σχέδιο 2 για μερικά δευτερόλεπτα	Πλήρωμα
103	Αφηγητής	2		Μόλις ολοκλήρωσε το σχήμα η Reality φάνηκε και το Ον.		Ον
104	Ον	2	Ακούγεται αργός καλπασμός		Κίνηση με κατεύθυνση τον Καπετάνιο · Αλλαγή κατεύθυνσης, πρόσωπο προς Καπετάνιο · Στάση	Καπετάνιος, Reality
105	Αφηγητής	2		κοιτάζοντας με έκπληξη το σχήμα είπε βλοσυρά		Ον

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

106	Ον	2	Είστε ελεύθεροι να πάρετε νερό και φαΐ και να συνεχίσετε το ταξίδι σας.			Πλήρωμα
107	Αφηγητής	2		είπε και χάθηκε ξανά		Ον
108	Ον	2	Ακούγεται γρήγορος καλπασμός		Κίνηση προς τα δεξιά και εξαφάνιση	Πλήρωμα
109	Αφηγητής	2		Το πλήρωμα ξέσπασε σε τρελούς πανηγυρισμούς, και αφού εφοδιάστηκε με όλα τα απαραίτητα ξεκίνησε το δρόμο της επιστροφής προς το καράβι.		Πλήρωμα
110	Πλήρωμα	2	Γιούπι!!! (επανάληψη 3 φορές)		Κίνηση όλων πάνω κάτω 3 φορές	Πλήρωμα
111	Πλήρωμα	2			Κίνηση όλων με κατεύθυνση προς τα δεξιά και εξαφάνιση. Αλλαγή σκηνικού σε 1	Πλήρωμα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

112	Αφηγητής	1		μετά την επιβίβαση όλων στο καράβι, ο καπετάνιος συγχαίρει το πλήρωμα και μετά ενθουσιασμένος λέει		Καπετάνιος
113	Καπετάνιος	1	Εμπρός πλήρωμα, όρτσα τα πανιά, συνεχίζουμε την πορεία μας προς την Ιθ...			Πλήρωμα
114	Αφηγητής	1		Πριν προλάβει να ολοκληρώσει τη φράση ακούγεται ...		Πλήρωμα
115	Σκηνή 4				Εμφάνιση πλαισίου αλλαγής σκηνής για λίγα δευτερόλεπτα. Σκηνή 4	

Άλλα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στη σκηνή 3

Όνομα	Βουνό	Κυψέλη	Βάζο με μέλι	Μέλισσα	Κλεψύδρα	Μολύβι
Σκαρίφημα						



Πλοκή. Σκηνή 4η - Πέντε ενέργειες το κάθε ζευγάρι κυλιόμενα, δημιουργεί και τα σκαριφήματα των άλλων αντικειμένων που προκύπτουν, τα άλλα 2 λειτουργούν επικουρικά.

α / α	Χαρακτήρας	Σκηνικό	Λόγος - διάλογος	Αφήγηση - Σκέψη	Δράση	Χαρακτήρας/ες ή αντικείμενο/να που δέχονται την ενέργεια
1	Πόρτα	3	ΤΟΚ ΤΟΚ ΤΟΚ			Καπετάνιος
2	Αφηγητής	3		Ο καπετάνιος αργεί να συνειδητοποιήσει τι συμβαίνει. Αργά αργά πηγαίνει προς την πόρτα του εργαστηρίου και την ανοίγει.		Καπετάνιος
3	Καπετάνιος	3			Κίνηση με κατεύθυνση προς την πόρτα. Στάση αριστερά από την πόρτα. Η πόρτα ανοίγει.	Πόρτα

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

4	Αφηγητής	3		Είναι ο Διευθυντής.		Διευθυντής
5	Διευθυντής	3	Παναγιώτη πάλι ονειρεύεσαι;			Καπετάνιος
6	Καπετάνιος	3	Όχι κύριε διευθυντά!			Διευθυντής
7	Αφηγητής	3		απαντά ο καπετάνιος αμήχανα.		Καπετάνιος
8	Τίτλοι τέλους				Εμφάνιση αντικειμένου Τίτλοι τέλους	

Άλλα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στη σκηνή 4

Όνομα	Πόρτα	Θέση εργασίας
Σκαρίφημα		

Το θεατρικό σενάριο ολοκληρωμένο (τελικό παραδοτέο ΔΣ 1).

Το ταξίδι του Γιώργου, της Μαρίας, του Λευτέρη, της Δήμητρας, του Αχιλλέα του Roland και της Γιωργίας, στη θάλασσα της εκπαίδευσης, μέσα στο καράβι της Πληροφορικής, με Καπετάνιο τον Οδυσσέα.

Αντί Προλόγου.

Είναι ένα απλό και μικρό θεατρικό σενάριο μέσα από το οποίο το όφελος που βγαίνει για το μάθημα της Πληροφορικής είναι η κατανόηση της έννοιας "Πληροφορία".

Πρωταγωνιστές σ' αυτό το σενάριο είναι :

1. Μαθητές από διάφορα κοινωνικά στρώματα.
2. Ένας ταλαίπωρος καθηγητής.
3. Διάφοροι παράγοντες που επηρεάζουν (προς το καλύτερο ή το χειρότερο) την εκπαιδευτική διαδικασία.

Επεισόδιο 1 (το νησί της «Πληροφορίας»)

Οι πρωταγωνιστές:

Γιώργος: Ο Γιώργος μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας του είναι εργάτης οικοδομών. Έχει άλλα 2 αδέρφια, τον Κώστα και την Καλλιόπη. Ο Κώστας είναι 12 ετών και πηγαίνει στη 1^η Γυμνασίου. Η Καλλιόπη είναι μικρούλα, μόλις 2 ετών.

Μαρία: Η Μαρία μπαίνει στην εφηβεία. Η Μαρία φοράει γυαλιά (μάλιστα πολλά παιδιά την κοροϊδεύουν γιατί τα γυαλιά της είναι πολύ χοντρά). Η Μαρία είναι μοναχοπαιδί. Είναι επίσης ένα πολύ ντροπαλό παιδί.

Λευτέρης: Ο Λευτέρης μπαίνει στην εφηβεία. Οι γονείς του είναι εκπαιδευτικοί. Είναι μοναχοπαιδί. Φοράει σκουλαρίκι, και από ότι λένε τον έχουν δει να καπνίζει. Πολλοί τον φωνάζουν «χαμένο», ίσως επειδή είναι πολύ αντιδραστικός.

Δήμητρα: Η Δήμητρα μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας της είναι ιερέας, ενώ η μητέρα της ασχολείται με τα οικιακά. Έχει άλλα 4 αδέρφια, 2 μικρότερα και 2 μεγαλύτερα.

Αχιλλέας: Ο Αχιλλέας μπαίνει στην εφηβεία. Ζει με τον πατέρα του. Την μητέρα του την έχασε όταν ήταν 10 ετών. Σπάνια θα τον δει κάποιος με άλλα παιδιά. Συνήθως είναι πολύ σκεπτικός.

Γιωργία: Η Γιωργία μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας της είναι γιατρός και η μητέρα της δικηγόρος. Είναι μοναχοπαιδί.

Roland: Ο Roland είναι έφηβος. Δε γνωρίζουμε και πολλά για τον Roland παρά μόνο ότι ήρθε πρόσφατα στα μέρη μας.

Οδυσσέας (ο Καπετάνιος): Ο Οδυσσέας είναι 35 ετών. Είναι παντρεμένος και έχει ένα κοριτσάκι 3,5 ετών. Μετά την αποφοίτηση του μπήκε αμέσως στο καράβι για το πρώτο του ταξίδι. Σήμερα πολλοί τον χαρακτηρίζουν εμπειρικό καπετάνιο, ίσως επειδή από το πρώτο του ταξίδι έως τα τώρα ότι ξέρει τα έμαθε από μόνος του.

Αφηγητής: Είναι ο παρατηρητής. Αυτός που βλέπει και αφηγείται τα τεκταινόμενα.

Guest star 1: Virtual reality βλέπει την πραγματικότητα με τον τρόπο που τη βολεύει (όποια πέτρα και αν σηκώσεις είναι από κάτω-αυτό για τη στεριά, κάτι αντίστοιχο ισχύει και για τη θάλασσα).

Guest star 2: Reality βλέπει την αντικειμενική πραγματικότητα (σε αντίθεση με την Virtual reality, δεν την υπολογίζουν και πολ[λοί-ύ]).

Guest star 3: Ον (η αινιγματική μορφή στο - κάθε - νησί)

Guest star 4: Διευθυντής

Το ταξίδι έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό και συνεχίζεται

Εμφανίζεται στον ορίζοντα ένα νησί

Reality: Στεριαααά, στεριααααά, βλέπω ένα νησί να αχνοφαίνεται στον ορίζοντα!!!

Οδυσσέας: Πλήρωμα όλοι στις θέσεις σας, θα προσεγγίσουμε τη στεριά και θα κατέβουμε για ανεφοδιασμό.

Μαρία: (χαμηλόφωνα) Είναι σίγουρα στεριά καπετάνιε;
(από την ομίχλη θόλωσαν τα γυαλιά της Μαρίας και δεν μπορούσε να διακρίνει καθαρά).

Virtual reality: Μα είναι ολοφάνερο, δε βλέπεις, κοίτα, εκεί στο βάθος το τεράστιο βουνό.

Οδυσσέας: Virtual reality, νομίζω πως τα γυαλιά της Μαρίας θόλωσαν από την ομίχλη, γι'αυτό δεν μπορεί να δει καθαρά. (Οδυσσέας προς Reality) Μπορείς να μας περιγράψεις αναλυτικά τι είναι αυτό που βλέπουμε;

Reality: Βέβαια καπετάνιε. (ακολουθεί αναλυτική περιγραφή...).

...Δυο κουπιές από το νησί, που λέει ο λόγος.

Οδυσσέας: Πλήρωμα πριν κατέβουμε θέλω να είμαι σίγουρος ότι ο κάθε ένας από σας ξέρει τι να κάνει.

Γι'αυτό λοιπόν θα ξαναθυμηθ...

(πριν προλάβει να ολοκληρώσει την φράση του ο καπετάνιος, τον διακόπτει ο Λευτέρης)

Λευτέρης: Καπετάνιε πάλι τα ίδια, έχουμε βαρεθεί να τα' ακούμε όποτε φτάνουμε σε κάποιο νησί. Ας κατέβουμε να τελειώνουμε.

(επεμβαίνει η Δήμητρα)

Δήμητρα: Εγώ νομίζω πως θα ήταν σωστό να ακούσουμε με προσοχή αυτά που έχει να πει ο καπετάνιος για να είμαστε έτοιμοι να αντιδράσουμε σωστά σε οποιαδήποτε δύσκολη κατάσταση.

(πριν προλάβει να μιλήσει ο καπετάνιος, επεμβαίνει η Virtual reality εμφανώς συνοφρυωμένη)

Virtual reality: Καπετάνιε πως μπορείς και επιτρέπεις στον Λευτέρη αυτή τη συμπεριφορά; Άρχισε να γίνεται κουραστικός με τις αντιδράσεις του.

Οδυσσέας: (προς Virtual reality με ελαφρύ χαμόγελο) Σε παρακαλώ άφησε με να αναλάβω εγώ, μια και είμαι ο καπετάνιος.

(και συνεχίζει...)

Οδυσσέας: (προς Λευτέρη) Λευτέρη είμαι σίγουρος ότι γνωρίζεις τι πρέπει να κάνεις. Για να είμαι όμως σίγουρος πως όλα θα πάνε καλά και πως όλοι μας θα αντιδράσουμε σωστά όταν χρειαστεί, θα αναγκαστείς και εσύ και όλοι οι υπόλοιποι να με ακούσετε προσεκτικά.

(και συνεχίζει...)

Οδυσσέας: (προς το πλήρωμα) Μας περιμένει μια περιπέτεια (ο καπετάνιος εξηγεί αναλυτικά το πρωτόκολλο).

Επάνω στο νησί.

(... Θα έλεγα πως ο καπετάνιος και το πλήρωμα βρέθηκαν μπροστά σε κάτι συνηθισμένο. Ένα ακόμα αινιγματικό νησί.

Εδώ πρέπει να σας αναφέρω ότι το πρώτο πράγμα που έκανε ο καπετάνιος με το που πατούσε το πόδι του σε κάποιο νησί ήταν να του δώσει ένα όνομα.

Και η περιπέτεια ξεκινούσε)

Οδυσσέας: Λέω να πούμε το νησί ...(σκέφτεται λίγο, κοιτάζει γύρω του) να το πούμε «Πληροφορία». Συμφωνείτε;

(Βέβαια ο καπετάνιος δεν έδινε τελείως αυθαίρετα την ονομασία.

Δε γνώριζαν οι υπόλοιποι στο πλήρωμα [με εξαίρεση ίσως την Reality] ότι από τη στιγμή που ξεκινούσε το καράβι για τον καινούριο προορισμό του μέχρι να φτάσει σε αυτόν, ο καπετάνιος είχε όλες του τις αισθήσεις σε εγρήγορση και ρουφούσε πραγματικά οτιδήποτε αντιλαμβάνονταν στη διαδρομή.

Έτσι με τον καιρό ο καπετάνιος απέκτησε εμπειρία η οποία του έδινε το δικαίωμα να είναι αυτός που θα έχει τον κύριο λόγο στην ονομασία.

Και βέβαια κανείς δεν τον αμφισβητούσε από το πλήρωμα, ή σχεδόν κανείς γιατί όπως θα δείτε.....)

Πλήρωμα: (ακούγονται γέλια) Ό,τι πεις καπετάνιε.

(Όμως ...)

Γιωργία: (σε έντονο ύφος) Εγώ διαφωνώ. Δε μου μοιάζει το νησί με «Πληροφορία». Ας σκεφτούμε άλλο όνομα, ας πούμε (σκέφτεται για λίγο πιάνοντας το σαγόνι της και μέσα σε μια έξαρση χαράς λέει...) τριαντάφυλλο.

(Οι υπόλοιποι στο πλήρωμα κοιτάζονται μεταξύ τους και κάτι λένε χαμηλόφωνα.

Μόνο η φωνή της Virtual reality ξεχωρίζει και ακούγεται να λέει...)

Virtual reality: Πράγματι, αν κοιτάξει κάποιος το νησί καλύτερα, να εκεί ας πούμε (και δείχνει με το χέρι της δυτικά) βλέπετε εκείνο το βουνό; Δε μοιάζει με τριαντάφυλλο;

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

(Ο καπετάνιος δεν άκουσε καλά καλά τη Virtual reality, όμως προτίμησε να ασχοληθεί με την Γιωργία)

Οδυσσέας: Γιωργία καμία αντίρρηση να συζητήσουμε το όνομα του νησιού. Μόνο που θέλω να πείσεις κι εμένα αλλά και το υπόλοιπο πλήρωμα για το όνομα που θέλεις.

(Ακολουθεί -η αλήθεια είναι -πολιτισμένος διάλογος όπου τελικά η Γιωργία συμφωνεί με την ονομασία «Πληροφορία»)

(Το πλήρωμα ξεκινά την πορεία του προς το εσωτερικό του νησιού.

Η Reality –όπως πάντοτε άλλωστε- είναι η ιχνηλάτης. Προηγείται αρκετά μέτρα των υπολοίπων.

Ξαφνικά εκεί που επικρατεί σχεδόν απόλυτη ησυχία ακούγεται ένας περίεργος θόρυβος και ταυτόχρονα η Reality με συγκεκριμένα νοήματα ενημερώνει για κάτι που είδε τον καπετάνιο.)

(... Ήταν ένα αινιγματικό όν. Δε θα το έλεγε κανείς τέρας επειδή δεν είχε τρομακτική όψη. Έμοιαζε περισσότερο με άνθρωπο παρά με ζώο.)

Όν : (προς το προβληματισμένο αλλά και λίγο φοβισμένο πλήρωμα της «Πληροφορικής»). Μη με φοβάστε δεν πρόκειται να σας κάνω κακό. Για να συνεχίσετε όμως προς το εσωτερικό του νησιού και να πάρετε τρόφιμα και νερό θα πρέπει να λύσετε ένα αίνιγμα. (ενώ το όν τα έλεγε αυτά παρατηρούσε με γουρλωμένα μάτια ένα, ένα τα μέλη του πληρώματος. Η ματιά του έκατσε για μια στιγμή πάνω στη Virtual reality, και συνέχισε την πορεία της μέχρι να καταλήξει και σταθεροποιηθεί πάνω στον Αχιλλέα).

(Ο Αχιλλέας του έκανε μάλλον εντύπωση γιατί ήταν ο πιο φοβισμένος και θα έλεγε κανείς ότι έτρεμε κιόλας από τον φόβο του)

(Ο καπετάνιος που δεν άφηνε τίποτα απαρατήρητο κατάλαβε την δύσκολη θέση του Αχιλλέα και για να αποσπάσει την προσοχή του όντος είπε ...)

Οδυσσέας: (προς το όν) Είμαστε σύμφωνοι για το αίνιγμα, το ακούμε.

(Το όν πήρε τα μάτια του από τον Αχιλλέα και τα έστρεψε στον καπετάνιο).

Όν: Εσύ πρέπει να είσαι ο καπετάνιος.

Οδυσσέας: (με σίγουρο ύφος) Ναι.

Όν: Άκου λοιπόν και συ και οι υπόλοιποι.

(Και ξεκινά η αφήγηση του αινίγματος ...)

Όν: (βγάζει από το σάκο του ένα δοχείο) Μέσα σ' αυτό το δοχείο υπάρχει παχύρευστο υγρό που μάζεψα από εκεί πάνω. (Δείχνει με το χέρι του το κλαδί ενός δέντρου.) Θέλω να μου πείτε πως βρέθηκε αυτό το γλυκό παχύρευστο υγρό σε εκείνον το σάκο πάνω στο δέντρο.

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

(Βέβαια εννοούσε την κυψέλη με το μέλι.) Έχετε μισή ώρα καιρό για την λύση του αινίγματος. (Είπε και έβγαλε κάτι που έμοιαζε με κλεψύδρα από το σάκο του και το γύρισε ανάποδα.)

(Είπε το όν και εξαφανίστηκε)

Οδυσσέας: (προς το πλήρωμα) Ο χρόνος είναι αρκετός. Θα προσπαθήσουμε να συνεργαστούμε για να βρούμε τη λύση. Θέλω να με βοηθήσετε με τη σκέψη σας. (Το πλήρωμα άρχισε να προβληματίζεται...)

Virtual reality: Εγώ νομίζω πως τον σάκο αυτόν τον έφτιαξε το όν και το κρέμασε εκεί πάνω. (και έδειξε την κυψέλη).

(Επεμβαίνει ο Γιώργος).

Γιώργος: (σε ακατέργαστο ύφος παρορμητικό θα έλεγε κάποιος). Τι λες καλέ, ένα τόσο όμορφο πράγμα το έφτιαξε αυτό το αποκρουστικό Όν;

(Εμφανώς νευριασμένη η Virtual reality απαντά ...)

Virtual reality: Σε παρακαλώ πως μου μιλάς έτσι;

(Ο καπετάνιος σαν πυροσβέστης)

Οδυσσέας: (προς Virtual reality και Γιώργο) Σας παρακαλώ δεν είναι ώρα για τσακωμούς, αν θέλουμε πραγματικά να πάρουμε νερό και φαί θα πρέπει να επικεντρωθούμε στη λύση του αινίγματος.

(Ο καπετάνιος απευθύνεται στο πλήρωμα ...)

Οδυσσέας: Προτείνω να γίνουμε όλοι παρατηρητικοί, να κοιτάξουμε προσεκτικά αυτά που συμβαίνουν γύρω μας και ίσως προκύψουν στοιχεία για την λύση του αινίγματος. Η απάντηση μπορεί να είναι δίπλα μας και να μην τη βλέπουμε.

(Για μερικά λεπτά όλοι παρατηρούν το περιβάλλον γύρω τους και ξαφνικά ...)

Μαρία: Νομίζω ότι είδα κάτι να κινείται γύρω από τον σάκο.(είπε ντροπαλά)

Λευτέρης: Ναι έχει δίκιο, είναι κάποια μικρά ιπτάμενα ζώφια και μάλιστα μπαίνουν και βγαίνουν από αυτόν.(είπε και πετάχτηκε πάνω σαν ελατήριο από τη χαρά του)

(Δίπλα στον Λευτέρη κάθονταν ο Αχιλλέας. Είχε το πρόσωπό του στραμένο στο έδαφος και παρατηρούσε κάτι ανέκφραστος.

Ο καπετάνιος τον παρατηρεί.)

Οδυσσέας: (πλησιάζει σιγά τον Αχιλλέα και χαμηλόφωνα τον ρωτά :) Τι παρατηρείς Αχιλλέα;

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Αχιλλέας: (στρέφει το βλέμμα του προς τον καπετάνιο αργά, αργα και απαντά :) Ένα από αυτά μαζεύει κίτρινη σκόνη από ένα λουλούδι. (λέει και προσπαθεί να χαμογελάσει).

Οδυσσέας: Έχεις δίκιο Αχιλλέα, μπράβο πολύ καλή παρατήρηση.

(Επεμβαίνει η Μαρία)

Μαρία: Επομένως, το ιπτάμενο ζώφιο μαζεύει την κίτρινη σκόνη από τα λουλούδια και την πηγαίνει στον σάκο.

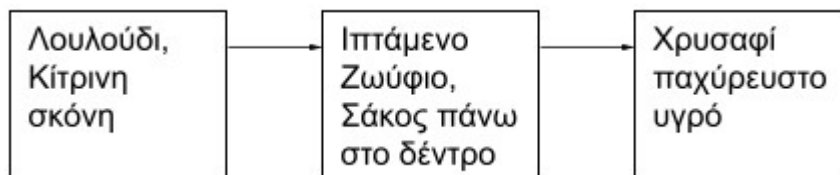
(Ο Roland που μέχρι τώρα απλά άκουγε και δε μιλούσε, αποφάσισε να μιλήσει ...)

Roland: (με σπαστή προφορά) Αφού μαζέψουν πολύ κίτρινη σκόνη, μετά όλα μαζί ζώφια δουλεύουν για να γίνει το υγρό.

(Μετά τον Roland το λόγο παίρνει η Δήμητρα)

Δήμητρα : Θα μπορούσε να πει κάποιος ότι όλα αυτά τα ζώφια είναι μια μεγάλη οικογένεια και ότι ο σάκος είναι το σπίτι τους.

(Ο καπετάνιος κοιτάζει τη Δήμητρα και κάνει ένα καταφατικό νεύμα με το κεφάλι. Στη συνέχεια παίρνει ένα ξύλο και σχεδιάζει κάτι στο χώμα. Έμοιαζε κάπως έτσι:).



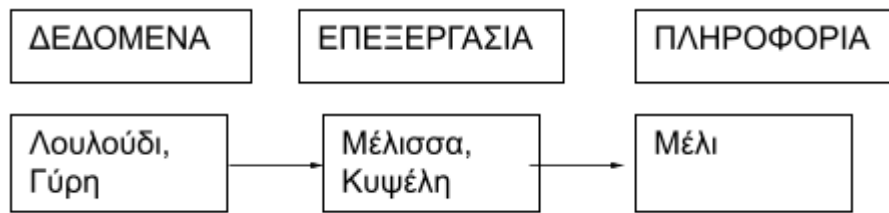
(Στη συνέχεια παρεμβαίνει η Reality)

Reality: (προς Καπετάνιο) Καπετάνιε μου επιτρέπεις να κάνω κάποιες αλλαγές;

(Να πούμε εδώ ότι ο καπετάνιος έχει απόλυτη εμπιστοσύνη στη Reality)

Οδυσσέας: Ελεύθερα.

(Έτσι λοιπόν μετά την επέμβαση της Reality το σχήμα έγινε κάπως έτσι:)



(Μόλις ολοκλήρωσε το σχήμα η Reality φάνηκε και το Ον.)

Όν: (κοιτάζοντας με έκπληξη το σχήμα είτε βλοσυρά) Είστε ελεύθεροι να πάρετε νερό και φαΐ και να συνεχίσετε το ταξίδι σας. (είπε και χάθηκε ξανά).

(Το πλήρωμα ξέσπασε σε τρελούς πανηγυρισμούς, και αφού εφοδιάστηκε με όλα τα απαραίτητα ξεκίνησε το δρόμο της επιστροφής προς το καράβι. Μετά την επιβίβαση όλων στο καράβι, ο καπετάνιος συγχαίρει το πλήρωμα και μετά ενθουσιασμένος λέει ...)

Οδυσσέας: Εμπρός πλήρωμα, όρτσα τα πανιά, συνεχίζουμε την πορεία μας προς την Ιθ..

(Πριν προλάβει να ολοκληρώσει τη φράση ακούγεται ...)

ΤΟΚ ΤΟΚ ΤΟΚ ...

(Ο καπετάνιος αργεί να συνειδητοποιήσει τι συμβαίνει.
αργά αργά πηγαίνει προς την πόρτα του εργαστηρίου και την ανοίγει.
Είναι ο διευθυντής.)

Διευθυντής: Παναγιώτη πάλι ονειρεύεσαι;

Παναγιώτης: Όχι κύριε διευθυντά (απαντά ο καπετάνιος αμήχανα.)

Παράδειγμα - εφαρμογή του ΔΣ 2

Φύλλο εργασίας

Συνεργατικό Φύλλο εργασίας για τη Δημιουργία Ψηφιακής Αφήγησης Θεατρικού Σεναρίου για τη Διαθεματική Διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημονικών αντικειμένων της Θεατρικής αγωγής, της Λογοτεχνίας και της Πληροφορικής, με εργαλείο δημιουργίας το Scratch 2

1ο Μέλος: συντονιστής

2ο Μέλος: φροντιστής

3ο Μέλος: γραμματέας

1ο Ζευγάρι:

2ο Ζευγάρι:

3ο Ζευγάρι:

4ο Μέλος: εμπνευστής

5ο Μέλος: υπεύθυνου εργασίας

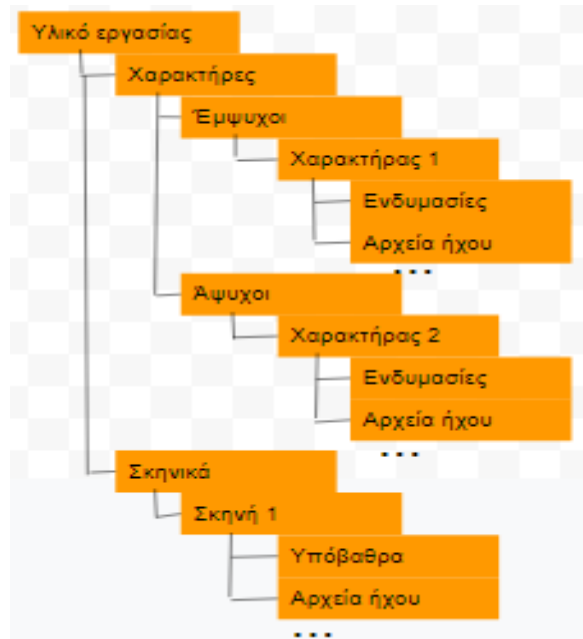
6ο Μέλος: παρατηρητής

Έχουμε μαζί μας το παραδοτέο από το ΔΣ 1 (όχι της ομάδας μας) ή ένα έτοιμο σενάριο (π.χ. κείμενο από τα κείμενα της Λογοτεχνίας).

Δομή φακέλων υλικού εργασίας.

Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να δημιουργήσετε μια δομή φακέλων για να έχετε οργανωμένο όλο το υλικό σας. Το 1ο ζευγάρι δημιουργεί την αρχική δομή, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα 1, τα σκηνικά και τα πλαίσια τίτλων, το 2ο ζευγάρι τους φακέλους για τους έμπνευστους χαρακτήρες και το 3ο ζευγάρι τους φακέλους για τους άπνευστους χαρακτήρες. Η δομή δημιουργείται και γίνεται συνεργατική στο Google Drive.

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"



Φάση 1. Τίτλοι - Η ομάδα συλλογικά αποφασίζει για το περιεχόμενο των τίτλων. Στη συνέχεια ο κάθε ζεύγος αναλαμβάνει να κάνει τον σχεδιασμό των τίτλων. Τα πλαίσια θα δημιουργούνται ως αντικείμενα (sprites) και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου)

Αρχής - Ζεύγος 1

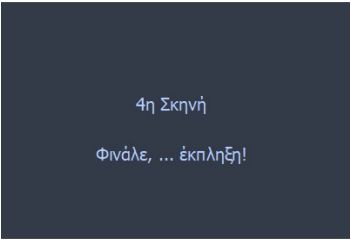
<p style="text-align: center;">ΤΙΤΛΟΙ ΑΡΧΗΣ</p> <p>Το ταξίδι του Γιώργου, της Μαρίας, του Λευτέρη, της Δήμητρας, του Αχιλλέα του Roland και της Γιωργίας στη θάλασσα της εκπαίδευσης μέσα στο καράβι της Πληροφορικής με Καπετάνιο τον Οδυσσέα</p> <p>Επεισόδιο 1 (το νησί της «Πληροφορίας»)</p>
--

Εναλλαγής Σκηνών - Ζεύγος 2

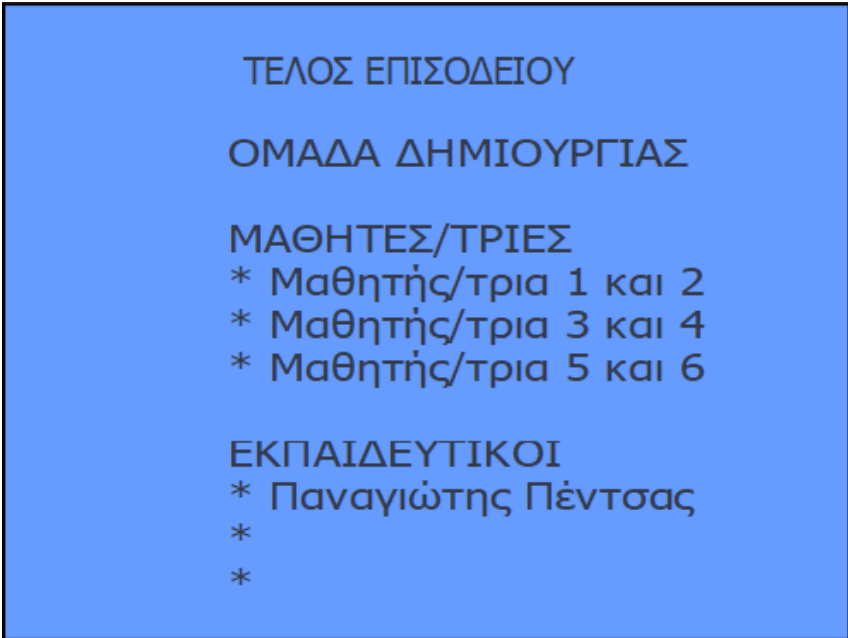
<p style="text-align: center;">1η Σκηνή Εμφανίζεται στον ορίζοντα ένα νησί</p>	<p style="text-align: center;">2η Σκηνή ...Δυο κουπιές από το νησί, που λέει ο λόγος</p>
Σκηνή 1	Σκηνή 2

3η Σκηνή
Επάνω στο νησί

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"



Σκηνή 3	Σκηνή 4 
---------	---




Τέλος - Ζεύγος 3








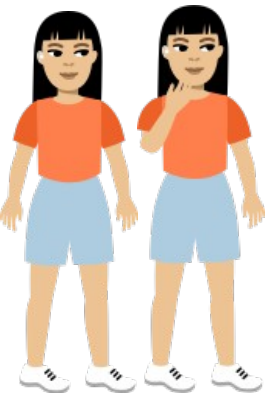
Φάση 2. Δημιουργία ψηφιακών Χαρακτήρων (επιλέγοντας έναν από τους τρεις τρόπους): α) Σχεδιάζω τον χαρακτήρα μέσα από το εργαλείο ζωγραφικής του Scratch 2, ή β) Χρησιμοποιώ έναν έτοιμο χαρακτήρα του Scratch 2, ή γ) Βρίσκω τον χαρακτήρα ύστερα από Ιστοεξερεύνηση). Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει τουλάχιστον 2 χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου).


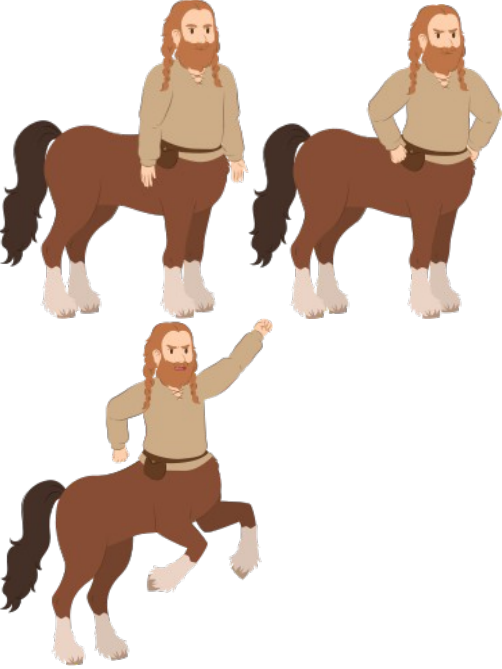
α/α	Ψηφιακός Χαρακτήρας - όψεις (αντικείμενο - ενδυμασίες)	Ταυτότητα ψηφιακού Χαρακτήρα
-----	--	------------------------------


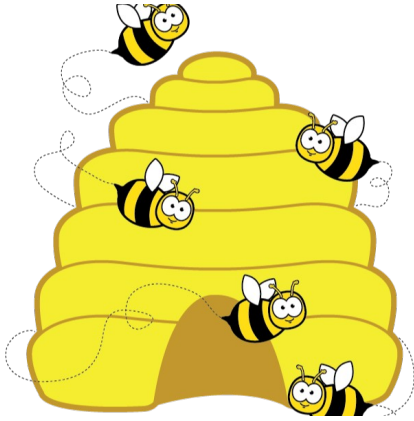

<p>1</p>	 <p>Πηγή: https://www.pngaaa.com/detail/2480350 Αρχείο: καράβι.png Άδεια: Non-commercial Use</p>	<p>Όνομα: Πεντηκόντορος</p> <p>Χαρακτηριστικά: Πριν από την Αρχαϊκή εποχή, ο Όμηρος στην Ιλιάδα του ανέφερε ότι κατά τη διάρκεια του Τρωικού Πολέμου υπήρχαν πλοία με διάφορους αριθμούς κουπιών. Ο μικρότερος αριθμός που αναφέρεται στα ομηρικά έπη είναι είκοσι (20, δηλαδή ήταν εικοσικόντορες), όπως το πλοίο που μετέφερε τη Χρυσήίδα πίσω στον πατέρα της,[1] Το πλοίο του Οδυσσέα αναφέρεται ότι είχε πενήντα (50) κουπιά,[2] οπότε ήταν πεντηκόντορος. Αναφέρονται, όμως, και μεγαλύτερα πλοία, τα μεγαλύτερα από τα οποία ήταν τα Βοιωτικά πλοία με 120 κωπηλάτες. Αυτός ο αριθμός κωπηλατών αντιστοιχεί περίπου σε διήρεις, αλλά ο Όμηρος δεν αναφέρει πουθενά πόσες σειρές κουπιών ή και κωπηλατών είχαν</p> <p>Πηγή: https://el.wikipedia.org/wiki/Πεντηκόντορος</p>
<p>2</p>	 <p>Πηγή: https://imgbin.com/png/egw0XGJ6/cartoon-male-png Αρχείο: καπετάνιος.png Άδεια: personal use</p>	<p>Όνομα: Καπετάνιος</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Ο Οδυσσέας είναι 35 ετών. Είναι εκπαιδευτικός Πληροφορικής. Μετά την αποφοίτηση του μπήκε αμέσως στο καράβι για το πρώτο του ταξίδι.</p>



<p>3</p>	 <p>Πηγή: https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-oilep Αρχείο: αφηγητής.png Άδεια: Non-Commercial Use</p>	<p>Όνομα: Αφηγητής</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Είναι ο παρατηρητής Αυτός που βλέπει και αφηγείται τα τεκταινόμενα. Όπως ο Χορός στο αρχαίο θέατρο</p> <p>Κ. Κουν: «Πρωταρχικός παράγοντας του αρχαίου θεάτρου θα είναι πάντοτε ο χορός. Νοηματικά και λεκτικά, ηχητικά και μουσικά, κινησιακά και πλαστικά ο χορός διαμορφώνει το κλίμα του έργου, φωτίζει τους ήρωες και προβάλλει με το πάθος του τα μηνύματα του ποιητή»</p>
<p>4</p>	 <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: γιώργος.png Άδεια: GPL v2</p>	<p>Όνομα: Γιώργος</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Ο Γιώργος μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας του είναι εργάτης οικοδομών. Έχει άλλα 2 αδέρφια, τον Κώστα και την Καλλιόπη. Ο Κώστας είναι 12 ετών και πηγαίνει στη 1η Γυμνασίου. Η Καλλιόπη είναι μικρούλα, μόλις 2 ετών.</p>
<p>5</p>	 <p>Πηγή:</p>	<p>Όνομα: Μαρία</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Η Μαρία μπαίνει στην εφηβεία. Η Μαρία φοράει γυαλιά (μάλιστα πολλά παιδιά την κοροϊδεύουν γιατί τα γυαλιά της είναι πολύ χοντρά). Η Μαρία είναι μοναχοπαιδί. Είναι επίσης ένα πολύ ντροπαλό παιδί.</p>




	<p>http://cliparts101.com/free_clipart/90252/Cartoon_Girl_With_Glasses Αρχείο: μαρία.png Άδεια: Non-Commercial Use</p>	
6	 <p>Πηγή: https://pngtree.com/ Αρχείο: λευτέρης.png Άδεια: personal use cartoon png from pngtree.com</p>	<p>Όνομα: Λευτέρης</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Ο Λευτέρης μπαίνει στην εφηβεία. Οι γονείς του είναι εκπαιδευτικοί. Είναι μοναχοπαίδι. Φοράει σκουλαρίκι και από ότι λένε τον έχουν δει να καπνίζει. Πολλοί τον φωνάζουν «χαμένο», ίσως επειδή είναι πολύ αντιδραστικός</p>
7	 <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: δήμητρα.png Άδεια: GPL v2</p>	<p>Όνομα: Δήμητρα</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Η Δήμητρα μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας της είναι ιερέας, ενώ η μητέρα της ασχολείται με τα οικιακά. Έχει άλλα 4 αδέρφια, 2 μικρότερα και 2 μεγαλύτερα</p>
8		<p>Όνομα: Αχιλλέας</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Ο Αχιλλέας μπαίνει στην εφηβεία. Ζει με τον πατέρα του. Την μητέρα του την έχασε όταν ήταν 10 ετών. Σπάνια θα τον δει κάποιος με άλλα παιδιά. Συνήθως είναι πολύ σκεπτικός</p>


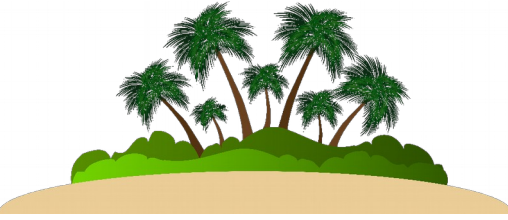

	<p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: αχιλλέας.png Άδεια: GPL v2</p>	
9	 <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: reality.png Άδεια: GPL v2</p>	<p>Όνομα: Reality</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Reality, Ιχνηλάτης του πληρώματος. Βλέπει την αντικειμενική πραγματικότητα. Σημαντική βοήθος του Καπετάνιου</p>
10	 <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: roland.png Άδεια: GPL v2</p>	<p>Όνομα: Roland</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Ο Roland είναι έφηβος. Δε γνωρίζουμε και πολλά για τον Roland παρά μόνο ότι ήρθε πρόσφατα στα μέρη μας.</p>
11	 <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: γιωργία.png Άδεια: GPL v2</p>	<p>Όνομα: Γιωργία</p> <p>Χαρακτηριστικά:</p> <p>Η Γιωργία μπαίνει στην εφηβεία. Ο πατέρας της είναι γιατρός και η μητέρα της δικηγόρος. Είναι μοναχοπαιδί</p>

<p>12</p>  <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: virtual reality.png Άδεια: GPL v2</p>		<p>Όνομα: Virtual Reality</p> <p>Χαρακτηριστικά: Virtual reality βλέπει την πραγματικότητα με τον τρόπο που τη βολεύει (όποια πέτρα κι αν σηκώσεις είναι από κάτω-αυτό για τη στεριά, κάτι αντίστοιχο ισχύει και για τη θάλασσα)</p>
<p>13</p>  <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: on.png Άδεια: GPL v2</p>		<p>Όνομα: Ον</p> <p>Χαρακτηριστικά: Η αιγιματική μορφή στο - κάθε - νησί. Θέτει το αιγίγμα προς λύση. “Στην ιστορία και την τέχνη οι Κένταυροι απεικονίζονται με ανθρωπόμορφοι, με ανθρώπινο το άνω τμήμα του κορμού, και ζωικό (αλογίσιο) το κάτω. Ως ιδιοσυγκρασίες, όμως, φαίνεται πως δεν ήταν αρκετά ισορροπημένοι και παρουσιάζονται ως είδη πρωτόγονα, που όφειλαν περισσότερα στη ζωική φύση τους παρά στην ανθρώπινη κληρονομιά τους.”</p> <p>Πηγή: https://el.wikipedia.org/wiki/Κένταυρος</p>

<p>14</p>	 <p>Πηγή: https://pngtree.com/ Αρχείο: διευθυντής.png Άδεια: personal use cartoon png from pngtree.com</p>	<p>Όνομα: Διευθυντής</p> <p>Χαρακτηριστικά: Προσγειώνει τον Καπετάνιο στην πραγματικότητα</p>
<p>15</p>	 <p>Πηγή: https://www.nicepng.com/ourpic/u2q8a9q8e6i1e6w7_free-bee-clipart-honey-bee-hive-clipart/ Αρχείο: κυψέλη.png Άδεια: personal use</p>	<p>Όνομα: Κυψέλη</p> <p>Χαρακτηριστικά: Βρίσκεται στο κλαδί ενός φοίνικα. Τη χρησιμοποιεί το Ον στο αίσιγμά του.</p>
<p>16</p>	 <p>Πηγή: https://www.nicepng.com/ourpic/u2q8q8o0e6w7y3e6_bee-clipart-png-cartoon-images-of-a-bee/ Αρχείο: μέλισσα.png</p>	<p>Όνομα: Ιπτάμενο ζούφιο (μέλισσα)</p> <p>Χαρακτηριστικά: Είνα αυτό που παρακολουθεί (παρατηρεί) ο Αχιλλέας. Μαζεύει κίτρινη γύρη από τα λουλούδια και τη πηγαίνει στη κυψέλη.</p>

	Άδεια: personal use	
17	 <p>Πηγή: https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-rprtvt Αρχείο: μέλι.png Άδεια: Non-Commercial Use</p>	<p>Όνομα: Βάζο με μέλι</p> <p>Χαρακτηριστικά: Το βάζο που χρησιμοποιεί το On για να θέσει το αίνιγμα στο Πλήρωμα.</p>
18	 <p>Πηγή: http://clipart-library.com/clipart/6TrK5y8TK.htm Αρχείο: κλεψύδρα.png Άδεια: Personal Use</p>	<p>Όνομα: Κλεψύδρα</p> <p>Χαρακτηριστικά: Τη χρησιμοποιεί τι On για χρονόμετρο. “Η κλεψύδρα είναι εργαλείο μέτρησης χρόνου. Αποτελείται από δύο γυάλινα δοχεία κατακόρυφα συνδεδεμένα (το ένα κάτω από το άλλο) που επιτρέπουν μια ρυθμιζόμενη ροή του εμπεριεχόμενου υλικού από το επάνω δοχείο προς το κάτω.[1] Μόλις αδειάσει το υλικό από το γυάλινο δοχείο που βρίσκεται επάνω, η κλεψύδρα μπορεί να αναστραφεί για να ξεκινήσει εκ νέου η χρονομέτρηση.” Πηγή: https://el.wikipedia.org/wiki/Κλεψύδρα</p>

19	 <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: μολύβι.png Άδεια: GPL v2</p>	Όνομα: Ξύλο (μολύβι) Χαρακτηριστικά: Το χρησιμοποιούν ο Καπετάνιος και η Reality για να σχεδιάσουν στην άμμο
20	 <p>Πηγή: http://clipart-library.com/clipart/436253.htm Αρχείο: πόρτα.png Άδεια: Personal Use</p>	Όνομα: Πόρτα Χαρακτηριστικά: Η πόρτα του Εργαστηρίου Πληροφορικής. Αρχικά είναι κλειστή και στη συνέχεια ανοίγει για τον Διευθυντή
21	 <p>Πηγή: https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-daxkq</p>	Όνομα: Θέση εργασίας Χαρακτηριστικά: Βρίσκονται αριστερά και δεξιά από την πόρτα του Εργαστηρίου Πληροφορικής



	<p>Αρχείο: θέση εργασίας.png Άδεια: personal use</p>	
22	 <p>Πηγή: https://www.pngaaa.com/download/1591598 Αρχείο: βουνό.png Άδεια: personal use</p>	<p>Όνομα: Βουνό στο νησί</p> <p>Χαρακτηριστικά: Είναι αυτό που η Γιωργία και η Virtual Reality το χαρακτηρίζουν “τριαντάφυλλο”.</p>
23	 <p>Πηγή: https://www.pngitem.com/middle/JiJhho_island-silhouette-clipart-png-download-transparent-background-island/ Αρχείο: νησί.png Άδεια: personal use</p>	<p>Όνομα: Νησί</p> <p>Χαρακτηριστικά: Το νησί που φαίνεται στον ορίζοντα. Το πρωτοβλέπει η Reality</p>
24	 <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Αρχείο: κουμπί έναρξης.png Άδεια: GPL v2</p>	<p>Όνομα: Έναρξη</p> <p>Χαρακτηριστικά: Το κουμπί έναρξης της περιπέτειας</p>

Φάση 3. Δημιουργία σκηνικών - υπόβαθρα (επιλέγοντας έναν από τους τρεις τρόπους): α) Σχεδιάζω το σκηνικό μέσα από το εργαλείο ζωγραφικής του Scratch 2, ή β) Χρησιμοποιώ ένα έτοιμο υπόβαθρο του Scratch 2, ή γ) Βρίσκω το σκηνικό ύστερα από Ιστοεξερεύνηση. Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει ένα τουλάχιστον υπόβαθρο. Τα σκηνικά-υπόβαθρα θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου).

Σκηνή 1 και 2: “Εμφανίζεται στον ορίζοντα ένα νησί” και “...Δυο κουπιές από το νησί, που

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

λέει ο λόγος".

Σκηνικό - υπόβαθρο 1.1: (Σκηνή 1 και 2)	Χαρακτήρες και αντικείμενα Σκηνικού
 <p>Πηγή: http://www.allwhitebackground.com/sea-background.html/download/15252 Άδεια: Creative Commons 4.0 BY-NC Αρχείο: θάλασσα.png</p>	 <p>Εμφανίζεται μόνο στην αρχή</p>

Σκηνή 3: [Επάνω στο νησί.](#)

Σκηνικό - υπόβαθρο 3.1: (Σκηνή 3)	Χαρακτήρες και αντικείμενα Σκηνικού



Σκηνή 4 : Στο εργαστήριο Η/Υ.

Σκηνικό - υπόβαθρο 4.1: (Σκηνή 4)	Χαρακτήρες και αντικείμενα Σκηνικού
<p>Εργαστήριο Πληροφορικής</p> <p>Πηγή: https://scratch.mit.edu Άδεια: GPL v2</p>	

Αρχείο: [σκηνή 4.png](#)

Φάση 4. Ηχογραφήσεις διαλόγων - αφηγήσεων - ηχητική επένδυση. Το κάθε ζευγάρι αναλαμβάνει να ηχογραφήσει τις ομιλίες 2 τουλάχιστον πρωταγωνιστών με μικρό ρόλο ή 1 τουλάχιστον πρωταγωνιστή με μεγάλο ρόλο. Χρειάζεται προσοχή στην ηχογράφιση για να αποτυπώνεται ο χαρακτήρας του πρωταγωνιστή. Τα ηχητικά μηνύματα μπορούν να προέρχονται και από τρίτα πρόσωπα. Τα αρχεία ήχου θα δημιουργούνται και θα αποθηκεύονται στη δομή των φακέλων (βλέπε αρχή φυλλαδίου)

Χαρακτήρας: Καπετάνιος

α/α	Σκηνή	Μήνυμα	Προς	Διάρκεια	Αρχείο
1	1	Πλήρωμα όλοι στις θέσεις σας, θα προσεγγίσουμε τη στεριά και θα κατέβουμε για ανεφοδιασμό.	Πλήρωμα	5",30	reality - kapetanio s1.1
2	1	νομίζω πως τα γυαλιά της Μαρίας θόλωσαν από την ομίχλη, γι' αυτό δεν μπορεί να δει καθαρά	Virtual Reality	6",75	virtual reality kapetanio s1.1
3	1	Μπορείς να μας περιγράψεις αναλυτικά τι είναι αυτό που βλέπουμε;	Reality	5",13	afigitis kapetanio s1.1
4	2	Πλήρωμα πριν κατέβουμε θέλω να είμαι σίγουρος ότι ο κάθε ένας από σας ξέρει τι να κάνει. Γι' αυτό λοιπόν θα ξαναθυμηθ...	Πλήρωμα	9",44	afigitis kapetanio s2.1
5	2	Σε παρακαλώ άφησε με να αναλάβω εγώ, μια και είμαι ο καπετάνιος.	Virtual Reality	4",18	afigitis kapetanio 2 s2.1
6	2	Λευτέρη είμαι σίγουρος ότι γνωρίζεις τι πρέπει να κάνεις. Για να είμαι όμως σίγουρος πως όλα θα πάνε καλά και πως όλοι μας θα αντιδράσουμε σωστά όταν χρειαστεί, θα αναγκαστείς και εσύ και όλοι οι υπόλοιποι να με ακούσετε προσεκτικά	Λευτέρης	17",93	afigitis kapetanio 3 s2.1

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

7	2	Μας περιμένει μια περιπέτεια	Πλήρωμα	9",43	afigitis kapetanio 4 s2.1
8	3	Λέω να πούμε το νησί ...	Πλήρωμα	2",18	afigitis kapetanio s3.1
9	3	να το πούμε «Πληροφορία». Συμφωνείτε;	Πλήρωμα	3",33	afigitis kapetanio 2 s3.1
10	3	Γιωργία καμία αντίρρηση να συζητήσουμε το όνομα του νησιού. Μόνο που θέλω να πείσεις κι εμένα αλλά και το υπόλοιπο πλήρωμα για το όνομα που θέλεις.	Γιωργία	10",33	afigitis kapetanio 3 s3.1
11	3	Είμαστε σύμφωνοι για το αινίγμα, το ακούμε.	Ον	3",04	afigitis kapetanio 4 s3.1
12	3	Ναι. Εγώ είμαι!	Ον	1",85	afigitis kapetanio 5 s3.1
13	3	Ο χρόνος είναι αρκετός. Θα προσπαθήσουμε να συνεργαστούμε για να βρούμε τη λύση. Θέλω να με βοηθήσετε με τη σκέψη σας	Πλήρωμα	9",58	afigitis kapetanio 6 s3.1
14	3	Σας παρακαλώ δεν είναι ώρα για τσακωμούς, αν θέλουμε πραγματικά να πάρουμε νερό και φαΐ θα πρέπει να επικεντρωθούμε στη λύση του αινίγματος	Virtual Reality, Γιώργος	10",48	afigitis kapetanio 7 s3.1
15	3	Προτείνω να γίνουμε όλοι παρατηρητικοί, να κοιτάξουμε προσεκτικά αυτά που συμβαίνουν γύρω μας και ίσως προκύψουν στοιχεία για την λύση του αινίγματος. Η απάντηση μπορεί να είναι δίπλα μας και να μην τη βλέπουμε.	Πλήρωμα	15",17	afigitis kapetanio 8 s3.1
16	3	Τι παρατηρείς Αχιλλέα;	Αχιλλέα	1",76	afigitis kapetanio 9 s3.1

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

17	3	Έχεις δίκιο Αχιλλέα, μπράβο πολύ καλή παρατήρηση.	Αχιλλέα	3",79	afigitis kapetanio 9 II s3.1
18	3	Ελεύθερα	Reality	1",08	afigitis kapetanio 12 s3.1
19	3	Εμπρός Πλήρωμα, όρτσα τα πανιά, συνεχίζουμε την πορεία μας προς την Ιθ...	Πλήρωμα	4",99	afigitis kapetanio s4.1
20	4	Όχι κύριε διευθυντά!	Διευθυντή	1",76	diefthintis kapetanio s4.1

Χαρακτήρας: Αφηγητής

α/α	Σκηνή	Μήνυμα	Προς	Διάρκεια	Αρχείο
1	1	Το ταξίδι έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό και συνεχίζεται	Πλήρωμα	4"	taxidevoume
2	1	Από την ομίχλη θόλωσαν τα γυαλιά της Μαρίας και δεν μπορούσε να διακρίνει καθαρά	Κοινό	4"	maria afigitis s1.1
	1	Ο Καπετάνιος απευθύνεται προς τη Reality	Καπετάνιος	2"	kapetanio afigitis s1.1
3	1	ακολουθεί αναλυτική περιγραφή...	Reality	2",24	reality afigitis s2.1
4	2	...Δυο κουπιές από το νησί, που λέει ο λόγος	Πλήρωμα	2"	skini2 afigitis s1.1
5	2	πριν προλάβει να ολοκληρώσει την φράση του ο καπετάνιος, τον διακόπτει ο Λευτέρης	Λευτέρης	5"	kapetanio afigitis s2.1
6	2	επεμβαίνει η Δήμητρα	Δήμητρα	2"	lefteris afigitis s2.1
7	2	πριν προλάβει να μιλήσει ο καπετάνιος, επεμβαίνει η Virtual reality εμφανώς συνοφρυωμένη	Virtual Reality	6"	dimitra afigitis s2.1

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

8	2	προς Virtual Reality με ελαφρύ χαμόγελο	Καπετάνιος	4"	virtual reality afigitis s2.1
9	2	και συνεχίζει...προς Λευτέρη	Καπετάνιος	2"	kapetanios afigitis 2 s2.1
10	2	και συνεχίζει... προς το πλήρωμα	Καπετάνιος	2"	kapetanios afigitis 3 s2.1
11	2	ο καπετάνιος εξηγεί αναλυτικά το πρωτόκολλο	Καπετάνιος	4"	kapetanios afigitis 4 s2.1
12	3	... Θα έλεγα πως ο καπετάνιος και το πλήρωμα βρέθηκαν μπροστά σε κάτι συνηθισμένο. Ένα ακόμα αινιγματικό νησί. Εδώ πρέπει να σας αναφέρω ότι το πρώτο πράγμα που έκανε ο καπετάνιος με το που πατούσε το πόδι του σε κάποιο νησί ήταν να του δώσει ένα όνομα. Και η περιπέτεια ξεκινούσε	Κοινό	19"	skini 3
13	3	σκέφτεται λίγο, κοιτάζει γύρω του	Καπετάνιος	3"	kapetanios afigitis s3.1
14	3	Βέβαια ο καπετάνιος δεν έδινε τελείως αυθαίρετα την ονομασία. Δε γνώριζαν οι υπόλοιποι στο πλήρωμα [με εξαίρεση ίσως την Reality] ότι από τη στιγμή που ξεκινούσε το καράβι για τον καινούριο προορισμό του μέχρι να φτάσει σε αυτόν, ο καπετάνιος είχε όλες του τις αισθήσεις σε εγρήγορση και ρουφούσε πραγματικά οτιδήποτε αντιλαμβάνονταν στη διαδρομή. Έτσι με τον καιρό ο καπετάνιος απέκτησε εμπειρία η οποία του έδινε το δικαίωμα να είναι αυτός	Κοινό	41"	kapetanios afigitis 2 s3.1

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

		που θα έχει τον κύριο λόγο στην ονομασία. Και βέβαια κανείς δεν τον αμφισβητούσε από το πλήρωμα, ή σχεδόν κανείς γιατί όπως θα δείτε....			
15	3	σκέφτεται για λίγο πιάνοντας το σαγόνι της και μέσα σε μια έξαρση χαράς λέει...	Γιωργία	5''	giorgia afigitis s3.1
16	3	Οι υπόλοιποι στο πλήρωμα κοιτάζονται μεταξύ τους και κάτι λένε χαμηλόφωνα. Μόνο η φωνή της Virtual Reality ξεχωρίζει και ακούγεται να λέει...	Virtual Reality	10''	giorgia afigitis 2 s3.1
17	3	και δείχνει με το χέρι της δυτικά	Virtual Reality	3''	virtual reality afigitis s3.1
18	3	Ο καπετάνιος δεν άκουσε καλά καλά τη Virtual reality, όμως προτίμησε να ασχοληθεί με την Γιωργία	Καπετάνιος	7''	virtual reality afigitis 3 s3.1
19	3	Ακολουθεί -η αλήθεια είναι -πολιτισμένος διάλογος όπου τελικά η Γιωργία συμφωνεί με την ονομασία «Πληροφορία». Το πλήρωμα ξεκινά την πορεία του προς το εσωτερικό του νησιού. Η Reality –όπως πάντοτε άλλωστε- είναι η ιχνηλάτης. Προηγείται αρκετά μέτρα των υπολοίπων. Ξαφνικά εκεί που επικρατεί σχεδόν απόλυτη ησυχία ακούγεται ένας περίεργος θόρυβος και ταυτόχρονα η Reality με συγκεκριμένα νοήματα ενημερώνει για κάτι που είδε τον καπετάνιο.	Γιωργία, Καπετάνιος	34''	kapetanios afigitis 3 s3.1

20	3 Ήταν ένα αινιγματικό όν. Δε θα το έλεγε κανείς τέρας επειδή δεν είχε τρομακτική όψη. Έμοιαζε περισσότερο με άνθρωπο παρά με ζώο. Το Ον προς το προβληματισμένο αλλά και λίγο φοβισμένο πλήρωμα της «Πληροφορικής»	Ον	16''	emfanisi on s3.1
21	3	ενώ το όν τα έλεγε αυτά παρατηρούσε με γουρλωμένα μάτια ένα, ένα τα μέλη του πληρώματος. Η ματιά του έκατσε για μια στιγμή πάνω στη Virtual reality, και συνέχισε την πορεία της μέχρι να καταλήξει και σταθεροποιηθεί πάνω στον Αχιλλέα. Ο Αχιλλέας του έκανε μάλλον εντύπωση γιατί ήταν ο πιο φοβισμένος και θα έλεγε κανείς ότι έτρεμε κιόλας από τον φόβο του. Ο καπετάνιος που δεν άφηνε τίποτα απαρατήρητο κατάλαβε την δύσκολη θέση του Αχιλλέα και για να αποσπάσει την προσοχή του όντος είπε ...	Ον, Αχιλλέας, Καπετάνιος	35''	on afigitis s3.1
22	3	Το ον πήρε τα μάτια του από τον Αχιλλέα και τα έστρεψε στον καπετάνιο	Ον	4''	kapetanios afigitis 4 s3.1
23	3	Ο Καπετάνιος με σίγουρο ύφος	Καπετάνιος	3''	on afigitis 2 s3.1
24	3	Και ξεκινά η αφήγηση του αινίγματος ...βγάζει από το σάκο του ένα δοχείο	Ον	5''	on afigitis 3 s3.1
25	3	Δείχνει με το χέρι του το κλαδί ενός δέντρου	Ον	3''	on afigitis 4 s3.1
26	3	Είπε και έβγαλε κάτι που	Ον	5''	on afigitis 5 s3.1

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

		έμοιαζε με κλεψύδρα από το σάκο του και το γύρισε ανάποδα			
27	3	Είπε το Ον και εξαφανίστηκε	Ον	3''	klepsidra afigitis s3.1
28	3	Ο Καπετάνιος απευθύνεται στο Πλήρωμα	Καπετάνιος	3''	on afigitis 6 s3.1
29	3	Το πλήρωμα άρχισε να προβληματίζεται...	Πλήρωμα	3''	kapetanio afigitis 5 s3.1
30	3	κι έδειξε την κυψέλη. Επεμβαίνει ο Γιώργος σε ακατέργαστο ύφος παρορμητικό θα έλεγε κάποιος	Γιώργος	7''	virtual reality afigitis 3 s3.2
31	3	Εμφανώς νευριασμένη η Virtual reality απαντά ...	Virtual Reality	3''	giorgos afigitis s3.1
32	3	Ο καπετάνιος σαν πυροσβέστης	Καπετάνιος	4''	virtual reality afigitis 4 s3.1
33	3	Ο καπετάνιος απευθύνεται στο πλήρωμα ...	Καπετάνιος	3''	kapetanio afigitis 6 s3.1
34	3	Για μερικά λεπτά όλοι παρατηρούν το περιβάλλον γύρω τους και ξαφνικά ...	Πλήρωμα	4'' - 1''	kapetanio afigitis 7 s3.1 - plioroma afigitis s3.1
35	3	είπε ντροπαλά	Μαρία	2''	maria afigitis s3.1
36	3	είπε και πετάχτηκε πάνω σαν ελατήριο από τη χαρά του	Λευτέρης	4''	lefteris afigitis s3.1
37	3	Δίπλα στον Λευτέρη κάθονταν ο Αχιλλέας. Είχε το πρόσωπό του στραμένο στο έδαφος και παρατηρούσε κάτι ανέκφραστος. Ο καπετάνιος τον παρατηρεί. Ο Καπετάνιος πλησιάζει σιγά τον Αχιλλέα και χαμηλόφωνα τον ρωτά	Λευτέρης , Αχιλλέας, Καπετάνιος	14''	lefteris afigitis 2 s3.1

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

38	3	στρέφει το βλέμμα του προς τον Καπετάνιο αργά, αργά και απαντά:	Αχιλλέας	6"	kapetanios afigitis 8 s3.1
39	3	λέει και προσπαθεί να χαμογελάσει	Αχιλλέας	3"	achilleas afigitis s3.1
40	3	Επεμβαίνει η Μαρία	Μαρία	2"	kapetanios afigitis 9 s3.1
41	3	Ο Roland που μέχρι τώρα απλά άκουγε και δε μιλούσε, αποφάσισε να μιλήσει ... με σπαστή προφορά	Roland	7"	maria afigitis 2 s3.1
42	3	Μετά τον Roland το λόγο παίρνει η Δήμητρα	Δήμητρα	4"	roland afigitis s3.1
43	3	Ο Καπετάνιος κοιτάζει τη Δήμητρα και κάνει ένα καταφατικό νεύμα με το κεφάλι.	Καπετάνιος	6"	dimitra afigitis s3.1
44	3	Στη συνέχεια παίρνει ένα ξύλο και σχεδιάζει κάτι στο χώμα.	Καπετάνιος	5"	kapetanios afigitis 10 s3.1
45	3	Έμοιαζε κάπως έτσι:	Πλήρωμα	2"	kapetanios afigitis 11 s3.1
46	3	Στη συνέχεια παρεμβαίνει η Reality	Reality	4"	sxedio1 afigitis s3.1
47	3	Να πούμε εδώ ότι ο καπετάνιος έχει απόλυτη εμπιστοσύνη στη Reality	Καπετάνιος	5"	reality afigitis s3.1
48	3	Έτσι λοιπόν μετά την επέμβαση της Reality το σχήμα έγινε κάπως έτσι:	Πλήρωμα	5"	reality afigitis 2 s3.1
49	3	Μόλις ολοκλήρωσε το σχήμα η Reality φάνηκε και το Ον.	Ον	5"	sxedio2 afigitis s3.1
50	3	κοιτάζοντας με έκπληξη το σχήμα είπε βλοσυρά	Ον	5"	on afights7 s3.1

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

51	3	είπε και χάθηκε ξανά	Ον	2"	on afigitis 8 s3.1
52	3	Το πλήρωμα ξέσπασε σε τρελούς πανηγυρισμούς, και αφού εφοδιάστηκε με όλα τα απαραίτητα ξεκίνησε το δρόμο της επιστροφής προς το καράβι.	Πλήρωμα	8"	on afigitis 8 s3.2 - plioroma afigitis 2 s3.1
53	3	μετά την επιβίβαση όλων στο καράβι, ο καπετάνιος συγχαίρει το πλήρωμα και μετά ενθουσιασμένος λέει	Καπετάνιος	7"	plioroma skini1 s4.1
54	3	Πριν προλάβει να ολοκληρώσει τη φράση ακούγεται ...	Πλήρωμα	4"	kapetanios afigitis s4.1
55	4	Ο καπετάνιος αργεί να συνειδητοποιήσει τι συμβαίνει.	Καπετάνιος	8"	porta kapetanios s4.1
56	4	Είναι ο Διευθυντής.	Διευθυντής	2"	diefthindis afigitis s4.1
57	4	απαντά ο καπετάνιος αμήχανα.	Καπετάνιος	3"	kapetanios afigitis 2

Ηχητική επένδυση - άλλοι ήχοι

α/α	Σκηνή	Περιγραφή ήχου	Όνομα αρχείου	Πηγή	Άδεια
1	1,2	Ελαφρύς κυματισμός	waves	https://freesound.org/home/	Non Commercial
2	3	Ήχοι πουλιών και μελισσών	island sound	https://freesound.org/home/	Non Commercial
3	3	Χλιμίντρισμα αλόγου	Horse	Scratch 2	GPL v2
4	3	Αργός καλπασμός	slow gallop	https://freesound.org/home/	Non Commercial
5	3	Γρήγορος καλπασμός	fast gallop	https://freesound.org/home/	Non Commercial
6	4	Ήχος χτύπου πόρτας	toktok	https://	Non

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσας Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

				freesound.org/home/	Commercial
--	--	--	--	---	------------

Φάση 5. Χάρτες αλληλεπίδρασης/ενεργειών χαρακτήρων. Κάθε ζεύγος αναλαμβάνει πέντε συμμετοχές χαρακτήρων κυλιόμενα. Τα άλλα 2 λειτουργούν επιτελικά.

Χαρακτήρας: [Τίτλοι αρχής](#)

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ένερ γ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Έναρξη	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα		Με το πάτημα της πράσινης σημαίας, ορίζονται και αρχικοποιούνται βασικές μεταβλητές για τον έλεγχο	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετο	Δράση			

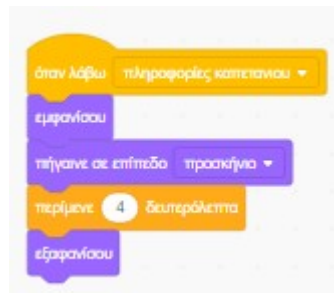
χής:1	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	1	της ροής και εμφανίζονται για μερικά δευτερόλεπτα οι τίτλοι αρχής	
-------	--------------------------------	---	---	--

Χαρακτήρας: Καπετάνιος


Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: Πλ Καπετάνιου

Χρονική	Ενέργειες	α/α	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
---------	-----------	-----	-----------	-------------------

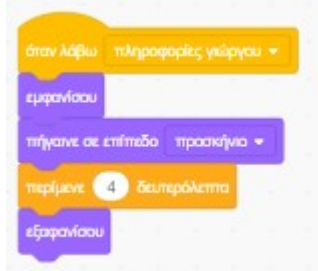
σειρά		Ένεργ		
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνισ τών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τον Καπετάνιο το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στον Καπετάνιο	Δράση			
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		

Χαρακτήρας: Γιώργος


Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ένεργ γ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνισ τών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: Πλ Γιώργου

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τον Γιώργο το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στον Γιώργο	Δράση			
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		


Χαρακτήρας: **Μαρία**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			


Χαρακτήρας: **Πλ Μαρίας**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνισ- τών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τη Μαρία το αντικείμενο εμφανίζεται για 5 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στη Μαρία	Δράση			
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		


Χαρακτήρας: **Λευτέρης**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ γ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνισ- τών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			


Χαρακτήρας: **Πλ Λευτέρη**

Χρονική	Ενέργειες	α/α	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
---------	-----------	-----	-----------	-------------------

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

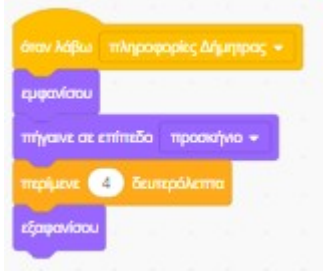
σειρά		Ενεργ		
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τον Λευτέρη το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στον Λευτέρη	Δράση			
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		

Χαρακτήρας: [Δήμητρα](#)


Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: [Πλ Δήμητρας](#)

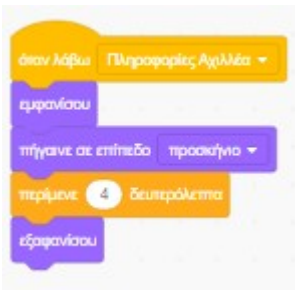
Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενερ γ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τη Δήμητρα το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στη Δήμητρα	Δράση			
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		


Χαρακτήρας: Αχιλλέας

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενερ γ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: Πλ Αχιλλέα


Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τον Αχιλλέα το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στον Αχιλλέα	Δράση			
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		

Χαρακτήρας: **Reality**


Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: **Πλ Reality**

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

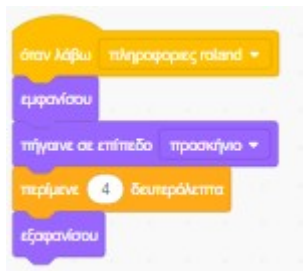
Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τη Reality το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στη Reality	Δράση			
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		

Χαρακτήρας: **Roland**


Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: **Πλ Roland**

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τον Roland το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στον Roland	Δράση			
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		

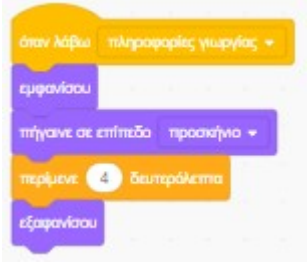
Χαρακτήρας: Γιωργία

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνιστών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			


Χαρακτήρας: Πλ Γιωργίας

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνισ- τών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τη Γιωργία το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στη Γιωργία	Δράση			
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		

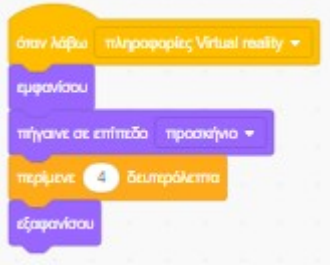
Χαρακτήρας: **Virtual Reality**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνισ- τών, μετά τους τίτλους αρχής	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ πάνω στο αντικείμενο, αυξομειώνεται το μέγεθος του αντικειμένου και στέλνεται μήνυμα για την εμφάνιση των πληροφοριών του	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: με τη σειρά που θέλει ο χρήστης	Δράση	1		
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			

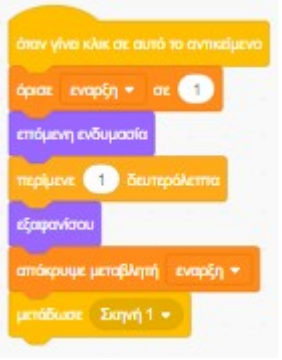
Χαρακτήρας: **Πλ Virtual Reality**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

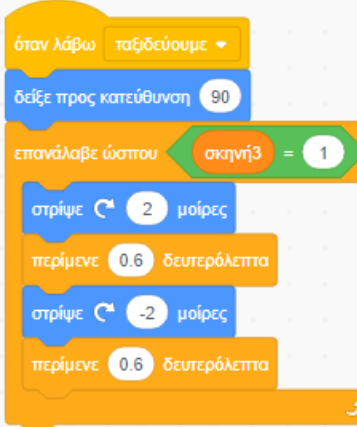
Σκηνή: Παρουσίαση πρωταγωνισ- τών	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	1	Μετά την παραλαβή μηνύματος από τη Virtual Reality το αντικείμενο εμφανίζεται για 4 δευτερόλεπτα και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: Μετά το κλικ στη Virtual Reality	Δράση			
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	2		

Χαρακτήρας: **Κουμπί έναρξης**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: Έναρξη Σκηνής 1	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	2	Με κλικ στο αντικείμενο, δίνεται η τιμή 1 στη μεταβλητή έναρξη, γίνεται αλλαγή στα χρώματά του για 1 δευτερόλεπτο, μεταδίδεται μήνυμα για την έναρξη της Σκηνής 1 και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: 0	Δράση	1		
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	3		

Χαρακτήρας: **Καράβι και όλοι οι επιβαίνοντες**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2

Σκηνή: Έναρξη Σκηνής 1	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα		Έναρξη κίνησης συντονισμένης με τον κυματισμό, σε όλα τα αντικείμενα που είναι στο καράβι, μαζί με το καράβι	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: 0	Δράση	1		
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Σκηνή 1

Χαρακτήρας: Σκηνή 1

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενε ργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 1	Διάλογος με άλλο χαρακτήρα	3	Όταν λάβει το μήνυμα “Σκηνή 1”, εμφανίζεται σε πολύ μικρές διαστάσεις, μεγαλώνει σταδιακά μέχρι να καλύψει μεγάλο μέρος της σκηνής, μεταδίδει μήνυμα “ταξιδεύουμε”, ενεργοποιεί τον ήχο του κυματισμού και εξαφανίζεται	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετο χής: 1	Δράση	2, 4		
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	1Ε, 5Α		

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

--	--	--	--	--

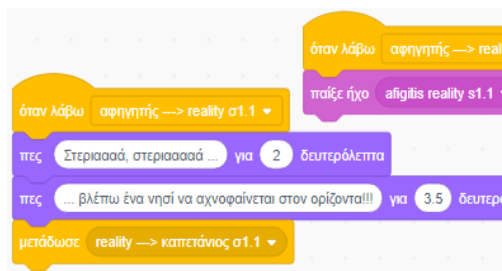
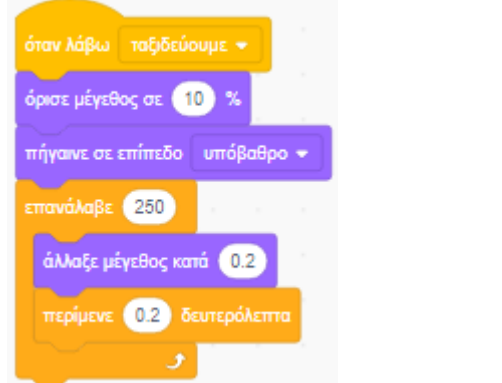
Χαρακτήρας: **Αφηγητής**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή : 1	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα		Ο Αφηγητής λέει, “Το ταξίδι έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό και συνεχίζεται”	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)	1Α		

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

α/α συμμετοχής: 2	Δράση			
	Εμφάνιση / Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: **Reality, Νησί**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 1	Διάλογος (και ήχος) με άλλο/ους χαρακτήρα/ες	1	Όταν λάβει η Reality μήνυμα από τον Αφηγητή, λέει “Στεριασαά, στεριασαά, βλέπω ένα νησί να αχνοφαίνεται στον ορίζοντα!!!”.	
α/α συμμετοχής: 3	Δράση	2	Ταυτόχρονα το Νησί έχει ήδη αρχίσει να έρχεται πιο κοντά στο καράβι (μεγαλώνει αργά αρκετές φορές ξεκινώντας από πολύ μικρό αρχικό μέγεθος)	
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			

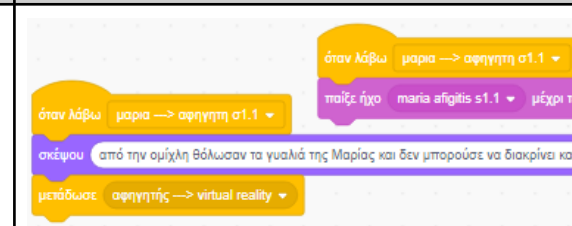
Χαρακτήρας: **Καπετάνιος, Μαρία**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2



Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

Σκηνή: 1	Διάλογος (και ήχος) με άλλο/ους χαρακτήρα/ες	1	Ο Καπετάνιος λέει, “Πλήρωμα όλοι στις θέσεις σας, θα προσεγγίσουμε τη στεριά και θα κατέβουμε για ανεφοδιασμό.”.	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ)			
α/α συμμετοχής: 4, 5	Δράση		Η Μαρία λέει, “Είναι σίγουρα στεριά Καπετάνιε;”.	
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: Αφηγητής

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 1	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα		Ο Αφηγητής λέει, “Από την ομίχλη θόλωσαν τα γυαλιά της Μαρίας και δεν μπορούσε να διακρίνει καθαρά”	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ) (με ήχο)	1Α		
α/α συμμετοχής: 6	Δράση			
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: **Virtual Reality, Καπετάνιος, Reality**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενερ γ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή : 1	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα	1	Η Virtual Reality λέει, “Μα είναι ολοφάνερο, δε βλέπεις, κοιτά, εκεί στο βάθος το τεράστιο βουνό”	
α/α συμμετοχής: 7, 8, 9, 10	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ) (με ήχο)		Ο Καπετάνιος λέει, “νομίζω πως τα γυαλιά της Μαρίας θόλωσαν από την ομίχλη, γι’αυτό δεν μπορεί να δει καθαρά”	
	Δράση			
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)		Η Reality απαντά, “Βέβαια	

			καπετάνιε.“	
--	--	--	-------------	--

Χαρακτήρας: **Αφηγητής**, Σκηνή 2

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 1	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα		Ο Αφηγητής λέει, “ακολουθεί αναλυτική περιγραφή...”	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ) (με ήχο)	1Α		
α/α συμμετοχής: 11, 12	Δράση	3	Εμφάνιση πλαισίου αλλαγής σκηνής για λίγα δευτερόλεπτα. Σκηνή 2	
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)	2Ε, 4Α		

Σκηνή 2

Χαρακτήρας: **Αφηγητής**

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 2	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα		Ο Αφηγητής λέει, “...Δυο κουπιές από το νησί, που λέει ο λόγος”	

Πτυχιακή Εργασία, ΕΠΠΑΙΚ 2020-21, Δημήτριος Ιάκωβος Κλαδογένης, Πέντσα Παναγιώτης, "Διαθεματική προσέγγιση και διεπιστημονικότητα στο Γυμνάσιο-Λύκειο-ΕΠΑΛ: Διδακτικά παραδείγματα για καινοτόμες προσεγγίσεις στην εκπαιδευτική πράξη"

	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ)	1A		
α/α συμ μετ οχή ς: 1	Δράση			
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			

Χαρακτήρας: Καπετάνιος, Αφηγητής, Λευτέρης

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενέργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 2	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα	1	Ο Καπετάνιος λέει, “Πλήρωμα πριν κατέβουμε θέλω να είμαι σίγουρος ότι ο κάθε ένας από σας ξέρει τι να κάνει. Γι’ αυτό λοιπόν θα ξαναθυμηθ...”	
	Σκέψη/ Αφήγηση (ΣήΑ) (με ήχο)	2A		
α/α συμμετοχής: 2, 3, 4, 5	Δράση		Ο Αφηγητής λέει, “πριν προλάβει να ολοκληρώσει την φράση του ο καπετάνιος, τον διακόπτει ο Λευτέρης“	
	Εμφάνιση/ Απόκρυψη (ΕήΑ)			
			Ο Λευτέρης λέει, “Καπετάνιε πάλι τα ίδια, έχουμε βαρεθεί να τα’ ακούμε οπότε φτάνουμε σε κάποιο ύψος. Ας κατέβουμε να τελειώνουμε για 3 δευτερόλεπτα	
			Ο Λευτέρης λέει, “Καπετάνιε πάλι τα ίδια, έχουμε βαρεθεί να τα’ ακούμε οπότε φτάνουμε σε κάποιο ύψος. Ας κατέβουμε να τελειώνουμε για 3 δευτερόλεπτα	

			<p>ακούμε όποτε φτάνουμε σε κάποιο νησί. Ας κατέβουμε να τελειώνουμε”</p> <p>Ο Αφηγητής λέει, “επεμβαίνει η Δήμητρα”</p>
--	--	--	--

Χαρακτήρας: Δήμητρα, Αφηγητής, Virtual Reality

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 2	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα	1	<p>Η Δήμητρα λέει, “Εγώ νομίζω πως θα ήταν σωστό να ακούσουμε με προσοχή αυτά που έχει να πει ο Καπετάνιος για να είμαστε έτοιμοι να αντιδράσουμε σωστά σε οποιαδήποτε δύσκολη κατάσταση.”</p>	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ) (με ήχο)	2Α		
α/α συμμετοχής: 6, 7, 8, 9	Δράση		<p>Ο Αφηγητής λέει, “πριν προλάβει να μιλήσει ο καπετάνιος, επεμβαίνει η Virtual reality εμφανώς συνοφρυωμένη”</p> <p>Η Virtual Reality λέει, “Καπετάνιε πως μπορείς και επιτρέπεις στον</p>	
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)			

			<p>Λευτέρη αυτή τη συμπεριφορά; Άρχισε να γίνεται κουραστικός με τις αντιδράσεις του”</p> <p>Ο Αφηγητής λέει, “ο Καπετάνιος προς Virtual Reality με ελαφρύ χαμόγελο“</p>	
--	--	--	--	--

Χαρακτήρας: Καπετάνιος, Αφηγητής

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 2	<p>Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα</p> <p>Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ) (με ήχο)</p>	1 2A	<p>Η Καπετάνιος λέει, “Σε παρακαλώ άφησε με να αναλάβω εγώ, μια και είμαι ο καπετάνιος.”</p>	
α/α συμμετοχής: 10,11,12,13	<p>Δράση</p> <p>Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)</p>		<p>Ο Αφηγητής λέει, “και συνεχίζει... προς Λευτέρη“</p> <p>Η Καπετάνιος λέει, “Λευτέρη είμαι σίγουρος ότι γνωρίζεις τι πρέπει να κάνεις. Για να είμαι όμως σίγουρος πως όλα θα πάνε καλά και πως όλοι μας θα αντιδράσουμε σωστά όταν χρειαστεί να αναγκαστείς κι εσύ και όλοι και όλες οι υπόλοιποι να με ακούσετε προσεκτικά για 3 δευτερόλεπτα”</p>	

			<p>σωστά όταν χρειαστεί, θα αναγκαστείς και εσύ και όλοι οι υπόλοιποι να με ακούσετε προσεκτικά”</p> <p>Ο Αφηγητής λέει, “και συνεχίζει... προς το πλήρωμα“</p>	
--	--	--	---	--

Χαρακτήρας: Καπετάνιος, Αφηγητής, Σκηνή 3

Χρονική σειρά	Ενέργειες	α/α Ενεργ.	Περιγραφή	Εντολές Scratch 2
Σκηνή: 2	Διάλογος (με ήχο) με άλλο χαρακτήρα	1	Ο Καπετάνιος λέει, “Μας περιμένει μια περιπέτεια”	
	Σκέψη/Αφήγηση (ΣήΑ) (με ήχο)	2Α		
α/α συμμετοχής: 14,15,16	Δράση	4	Ο Αφηγητής λέει, “ο καπετάνιος εξηγεί αναλυτικά το πρωτόκολλο”	
	Εμφάνιση/Απόκρυψη (ΕήΑ)	3Ε, 5Α		