



### ΑΡΧΑΙΑ ΕΠΟΧΗ - Σενάριο διδασκαλίας VEGA

**Θέμα:** Κατανοώντας την Αρχαία Εποχή - Αιγυπτιακός Πολιτισμός.

**Μάθημα:** Ιστορία

**Ηλικία / Τάξη:** 12+

**Σύντομη περιγραφή των παιχνιδιών VR/AR σε αυτό το σενάριο:**

**ΜΟΖΑΙΚ 3D (AR/VR)** Η εφαρμογή mozaik3D για κινητά είναι ένα εργαλείο για να εξερευνήσετε περισσότερες από 1200 εκπαιδευτικές τρισδιάστατες σκηνές και βίντεο, διαδραστικές δραστηριότητες, παιχνίδια... με τη βοήθεια ενός smartphone ή tablet.

Οι διαδραστικές εκπαιδευτικές σκηνές που σχετίζονται με την ιστορία, την τεχνολογία, τη φυσική, τα μαθηματικά, τη βιολογία, τη χημεία, τη γεωγραφία και τις εικαστικές τέχνες κάνουν τη μαθησιακή εμπειρία μια περιπέτεια. Οι περισσότερες από τις τρισδιάστατες σκηνές μας περιέχουν αφήγηση, ενσωματωμένες κινούμενες εικόνες, καθώς και ετικέτες, διασκεδαστικές κινούμενες δραστηριότητες και άλλα οπτικά στοιχεία. Δημιουργήστε έναν δωρεάν λογαριασμό χρήστη και ανοίξτε 5 εκπαιδευτικές 3D σκηνές δωρεάν κάθε εβδομάδα.



Οι τρισδιάστατες σκηνές είναι διαθέσιμες σε πολλές γλώσσες, γεγονός που προσφέρει επίσης μια εξαιρετική ευκαιρία για εκμάθηση και εξάσκηση στις γλώσσες.

**DISCOVER EGYPT (VR)** Εξερευνήστε τα αρχαία αιγυπτιακά ερείπια για να δείτε τι μπορεί να έχουν να πουν για τη ζωή και τον πολιτισμό των πρώτων πολιτισμών. 1323 π.Χ.: μια εποχή που η Αίγυπτος είναι μια αναγνωρισμένη παγκόσμια δύναμη. Ο νεαρός ηγέτης της, ο βασιλιάς Τουταγχαμών έχει πεθάνει και θάφτηκε σε αυτό που θα γινόταν ένα από τα μεγαλύτερα είδωλα της Αρχαίας Αιγύπτου. Ο τάφος είναι γεμάτος με θησαυρούς και αντικείμενα που συμβολίζουν τον αρχαίο αιγυπτιακό πολιτισμό. Αιώνες αργότερα ο τάφος αποκαλύπτεται από τον Βρετανό αρχαιολόγο Χάουαρντ Κάρτερ και τώρα μπορείτε κι εσείς να εξερευνήσετε τον τάφο. Κοιτάξτε γύρω σας και μάθετε για το περιεχόμενό του Discovery Mode, ή πάρτε όλους τους θησαυρούς πριν τελειώσει ο χρόνος στο Treasure Hunt.



**COSPACEEDU(AR)** Το CoSpaces Edu είναι μια εφαρμογή δημιουργίας που χρησιμοποιείται ευρέως σε σχολεία σε όλο τον κόσμο και επιτρέπει στα παιδιά να δημιουργούν εύκολα το δικό τους εικονικό περιεχόμενο. Λειτουργώντας απλά ως ιστότοπος μέσα στο πρόγραμμα περιήγησης, αλλά και ως εφαρμογή για κινητά και tablet, το CoSpaces Edu δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να κατασκευάσουν, να κωδικοποιήσουν και να εξερευνήσουν τις δικές τους δημιουργίες σε VR ή AR, ενώ παράλληλα επιδεικνύουν τις γνώσεις τους και αναπτύσσουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες.



Η δημιουργία στο CoSpaces Edu είναι μια απλή διαδικασία drag and drop, χρησιμοποιώντας μια ποικιλία χαρακτηριστικών δημιουργίας, όπως τρισδιάστατα αντικείμενα, δομικά στοιχεία, κωδικοποίηση βασισμένη σε μπλοκ και πολλά άλλα. Η οπτική γλώσσα κωδικοποίησης CoBlocks του CoSpaces Edu είναι ιδανική για μικρούς προγραμματιστές και αποτελεί μια εξαιρετική εισαγωγή στην υπολογιστική σκέψη. Οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθούν το πως εργάζονται οι μαθητές τους και ακόμη και να την παρατηρούν σε πραγματικό χρόνο online από την τάξη

τους στην ενότητα "Μαθητές". Οι εκπαιδευτικοί αποκτούν αυτόματα πρόσβαση στις εργασίες των μαθητών τους καθώς και σε όλα τα CoSpaces που έχουν δημιουργηθεί στο Free Play.

## **Εισαγωγή στο σενάριο**

Το στάδιο της ιστορίας είναι αφιερωμένο στη μελέτη των αρχαίων πολιτισμών. Με παράδειγμα τον αιγυπτιακό πολιτισμό, θα αναπτυχθεί ένα σχέδιο για τη δημιουργία ενός μουσείου με VR. Μέσω μιας ενεργητικής και συνεργατικής μεθοδολογίας, οι μαθητές θα εκτελέσουν εργασίες έρευνας και σύνθεσης των πληροφοριών που είναι απαραίτητες για τη μετέπειτα δημιουργία του μουσείου. Στόχος είναι να εργαστούν σε βάθος πάνω σε έναν αρχαίο πολιτισμό όπως ο αιγυπτιακός και να μάθουν περισσότερα γι' αυτόν.

Πρόκειται για μια παραδοσιακή περίοδο, που χρησιμοποιείται ευρέως στην περιοδολόγηση της ανθρώπινης ιστορίας, η οποία ορίζεται από την εμφάνιση και την ανάπτυξη των πρώτων πολιτισμών που διέθεταν γραφή, οι οποίοι ονομάζονται "αρχαίοι πολιτισμοί". Παραδοσιακά είναι η αρχική περίοδος της ίδιας της ιστορίας, η οποία αρχίζει με την εφεύρεση της γραφής και της οποίας προηγείται η προϊστορία. Ορισμένα περιοδικά σχήματα θεωρούν ότι υπάρχει ένα στάδιο που ονομάζεται "πρωτοϊστορία", μεταξύ της προϊστορίας και της Αρχαίας Εποχής, που ορίζεται από την εμφάνιση των πρώτων πολιτισμών χωρίς γραφή.

Κατά τη διάρκεια της Αρχαίας Εποχής, εκατοντάδες μεγάλοι πολιτισμοί αναδύθηκαν και αναπτύχθηκαν σε όλες τις ηπείρους, πολλοί από τους οποίους δημιούργησαν προϊόντα, θεσμούς, γνώσεις και αξίες που υπάρχουν ακόμη και σήμερα, από το Σουμερό (4η χιλιετία π.Χ.) και την Αρχαία Αίγυπτο, μέχρι τους αρχαίους βεδικούς πολιτισμούς στην Ινδία, την αρχαία Κίνα, την αρχαία Ελλάδα και τη Ρώμη, την αυτοκρατορία των Αχαιμενιδών στην Περσία, την αρχαία Νότια Αμερική, μεταξύ πολλών άλλων.

Στόχος είναι να ασχοληθείτε σε βάθος με έναν αρχαίο πολιτισμό, όπως ο αιγυπτιακός, και να μάθετε περισσότερα γι' αυτόν.

Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν μια οπτική αντίληψη για το πώς λειτουργούν όλα μαζί και θα μπορέσουν να παραμείνουν παρακινημένοι. Αυτή η εργασία μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί σε όλους τους μαθητές.

## **Μαθησιακά αποτελέσματα:**

Οι μαθητές είναι σε θέση να:

- Κατανοήσουν τον τρόπο ζωής στους αρχαίους πολιτισμούς. Ειδικότερα Αρχαία Αίγυπτος
- Γνωρίσουν την κοινωνία της Αιγύπτου
- Γνωρίσουν τη γεωργία της Αιγύπτου
- Γνωρίσουν τον πολιτισμό της Αιγύπτου
- Γνωρίσουν τα ρούχα
- Γνωρίσουν τη θρησκεία της Μεσοποταμίας και της Αιγύπτου
- Δημιουργήσουν ένα Μουσείο Επαυξημένης Πραγματικότητας για την Αρχαία Αίγυπτο
- Αναζητήσουν 3d μοντέλα στο διαδίκτυο
- Συνεργαστούν με το EcoSpacesEdu και την Augmentative Class για την ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου

### **Μια επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από το Ισπανικό Πρόγραμμα Σπουδών**

Το πρόγραμμα σπουδών της Ιστορίας του ESO είναι οργανωμένο σε διάφορα μπλοκ. Στην προκειμένη περίπτωση, τα περιεχόμενα ανήκουν στο μπλοκ 4: Ιστορία.

- Οι πρώτοι πολιτισμοί: Αιγύπτου: Μεσοποταμία και Αίγυπτος.
- Έννοιες σχετικές με τον ιστορικό χρόνο: χρονολογικά πλαίσια (εκατομμύρια χρόνια, χιλιάδες χρόνια, αιώνες), συμβατικοί τρόποι αναπαράστασης του χρόνου, διάρκεια, ταυτόχρονη συμβατικοί τρόποι αναπαράστασης του χρόνου, διάρκεια, ταυτόχρονη, αλλαγή και διαδοχή

Όσον αφορά τα κριτήρια αξιολόγησης που ακολουθούν αυτά τα περιεχόμενα, είναι τα εξής.

- Να διακρίνουν διαφορετικά χρονικά πλαίσια στην Προϊστορία και την Αρχαιότητα των κύριων διαδικασιών αλλαγής επιλέγοντας την κλίμακα στη χρονογραμμή που χρησιμοποιείται για την αναπαράστασή τους και δείχνοντας τη διάρκεια και την ταυτόχρονη των κύριων διαδικασιών αλλαγής. την κλίμακα στη χρονογραμμή που χρησιμοποιείται για την αναπαράστασή τους και δείχνοντας τη διάρκεια και την ταυτόχρονη των διαδικασιών αυτών σε ένα ή περισσότερα χρονοδιαγράμματα. αυτών των διαδικασιών σε ένα ή περισσότερα ιστορικά χρονοδιαγράμματα και χάρτες.

Αυτό το κριτήριο αξιολόγησης σχετίζεται σε επίπεδο ικανοτήτων με τις κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες και με την ικανότητα μάθησης για μάθηση.

Όσον αφορά τους δείκτες επιτευγμάτων που σχετίζονται με το περιεχόμενο, είναι οι εξής:

- Να διακρίνουν διαφορετικά χρονικά πλαίσια στην Προϊστορία και την Αρχαιότητα που σχετίζονται με τις κύριες διαδικασίες αλλαγής (ανθρωποποίηση, σχηματισμός των πρώτων αγροτικών κοινωνιών και αρχαίων αυτοκρατοριών) κατά την επιλογή της κλίμακας του χρονολογίου (εκατοντάδες χιλιάδες χρόνια, χιλιάδες χρόνια, αιώνες κ.λπ.) που χρησιμοποιείται για την αναπαράστασή τους.
- Δημιουργεί αλυσίδες αιτιών και συνεπειών για να εξηγήσει τις αλλαγές που οδήγησαν στο σχηματισμό των πρώιμων ανθρώπινων κοινωνιών των κυνηγών και των συλλεκτών, των γεωργικών κοινωνιών, την εμφάνιση των θρησκειών, τη δημιουργία των πρώτων κρατών και αυτοκρατοριών ή την ελληνική και τη ρωμαϊκή επέκταση.

### Διαμορφωτική αξιολόγηση

**Το κύριο μέρος του σεναρίου (αριθμός μαθημάτων):**

**Μέρος πρώτο (δύο μαθήματα - 45 λεπτά)**

**Μάθημα 1**

**Αριθμός φοιτητών: Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):**

- 24 μαθητές (2 μαθητές/ομάδα)
- Δύο μαθήματα : 2 εργάσιμες ημέρες x 45 λεπτά

**Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):**

Τουλάχιστον 15 κινητά ή τάμπλετ (ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών ή των ομάδων)

Εγκαταστήστε και κατεβάστε το MOZAIK3D

Δημιουργήστε δωρεάν λογαριασμούς για το MOZAIK3D

- APP TRAILER  
<https://www.youtube.com/watch?v=VoaWX6-WFcU>
- ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΜΟΖΑΙΚ3D  
<https://www.youtube.com/watch?v=U93cA9V10kg>

**Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):**

- Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει τους αρχαίους πολιτισμούς στην τάξη. Αφιερώνει μια διδακτική ώρα στην εισαγωγή του περιεχομένου με οπτικοακουστικό υλικό, όπως βίντεο κινουμένων σχεδίων, ντοκιμαντέρ, διαδραστικά παιχνίδια κ.λπ.

στο εσωτερικό του ABU SIMBEL

<https://www.youtube.com/watch?v=UrsxgJE4UXo>

<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>

- Μάθετε πώς λειτουργούν οι βασικές λειτουργίες και πώς χρησιμοποιείτε τα χειριστήρια (φτιάξτε ένα εγχειρίδιο για τα χειριστήρια, αν οι μαθητές δεν τα έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν).
- Δημιουργήστε μια εργασία στο Google classroom με την περιγραφή του έργου και τους στόχους (η ίδια εργασία για τρία μαθήματα).

Όλο το υλικό που χρειάζονται οι μαθητές περιλαμβάνεται στην εργασία.

- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες το πολύ δύο μαθητών/υπολογιστή.

**Προετοιμασία**

Στην τάξη οι μαθητές οπτικοποιούν το περιεχόμενο των παρακάτω βίντεο:

[https://www.youtube.com/watch?v=8\\_Tbv7anqXk](https://www.youtube.com/watch?v=8_Tbv7anqXk)

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

Χρησιμοποιώντας κινητά και ταμπλέτες με Cardboard, κατεβάζοντας το ΜΟΖΑΙΚ3D, οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες για να καλύψουν όλα τα θέματα. Μία συσκευή από κάθε ομάδα:

Οδηγός ομάδας ΜΟΖΑΙΚ30 (από χαρτόνι) σε αυτά τα θέματα:

- ΑΙΓΥΠΤΙΑΚΕΣ ΠΥΡΑΜΙΔΕΣ
- ΑΡΧΑΙΟΙ ΑΙΓΥΠΤΙΑΚΟΙ ΘΕΟΙ
- ΑΙΓΥΠΤΙΑΚΟ ΣΠΙΤΙ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ
- ΓΕΩΡΓΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΙΛΑΔΑ ΤΟΥ ΝΕΪΛΟΥ
- ΈΝΔΥΣΗ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΙΓΥΠΤΟ
- ΟΙ ΝΑΟΙ ΤΟΥ ΑΜΠΟΥ ΣΙΜΠΕΛ

### **Απολογισμός με τους μαθητές στο τέλος του πρώτου μαθήματος**

- Τι μάθατε που δεν γνωρίζατε προηγουμένως;
- Επιλέξτε ένα θέμα που θα αναπτύξετε σε βάθος με την ομάδα σας: γεωργία, φθορά, τρόφιμα, καθημερινή διαβίωση,...
- Αναζήτηση και συλλογή πληροφοριών και υλικού σχετικά με το θέμα
- Προετοιμάστε 1 infographic για το θέμα που αναπτύχθηκε.
- Πώς λειτουργεί η συνεργασία στην ομάδα σας;

### **Μάθημα 2**

**Αριθμός φοιτητών: Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):**

- 24 μαθητές (4 μαθητές/ομάδα)
- Δύο μαθήματα : 2 εργάσιμες ημέρες x 45 λεπτά

### **Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):**

HTC DEVICE ή OCULUS QUEST συνδεδεμένο στον υπολογιστή

ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΣ STEAM

Το παιχνίδι DISCOVR EGYPT VR κατεβάστηκε

### **Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):**

<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>

- Μάθετε πώς λειτουργούν οι βασικές λειτουργίες και πώς χρησιμοποιείτε τα χειριστήρια (φτιάξτε ένα εγχειρίδιο για τα χειριστήρια, αν οι μαθητές δεν τα έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν).

ΠΩΣ ΝΑ ΡΥΘΜΙΣΕΤΕ ΤΟ HTC VIVE

<https://www.youtube.com/watch?v=Wy94FrtIP-g>

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ το discoVR Egypt

[https://www.youtube.com/watch?v=So\\_1dioAsUM](https://www.youtube.com/watch?v=So_1dioAsUM)

- Δημιουργήστε μια εργασία στο Google classroom με την περιγραφή του έργου και τους στόχους (η ίδια εργασία για τρία μαθήματα).

Όλο το υλικό που χρειάζονται οι μαθητές περιλαμβάνεται στην εργασία.

- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 4 μαθητών/ομάδα το πολύ.

### **Προετοιμασία**

Δημιουργήστε διαφορετικές κατηγορίες: γεωργία, θεοί, πολιτισμός, συσκευές, ρούχα, πυραμίδες, κοινωνική κατάσταση

ΚΑΤΑ ΟΜΑΔΕΣ Οι μαθητές πρέπει να εξερευνήσουν τον τάφο και να βρουν όλα τα ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΚΛΕΙΔΙΑ. Θα πρέπει να δημιουργήσουν ένα ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ των όρων που εμφανίζονται στο DISCOVR.

Οι μαθητές θα πρέπει να επιλέξουν ένα θέμα και να ετοιμάσουν ένα Infographic και να το εξηγήσουν στους άλλους εταίρους. (με τον τρόπο που οι άλλοι μαθητές εξερευνούν τον τάφο.



Όλοι οι μαθητές θα πρέπει να ψηφίσουν για να προσδιορίσουν την καλύτερη περίληψη Infographic.

Εξερευνήστε τα 3 δωμάτια του αρχαίου αιγυπτιακού τάφου του βασιλιά Tut με το HTC Vive για να δείτε τι μπορεί να έχουν να πουν για τη ζωή και τον πολιτισμό των πρώτων πολιτισμών. 1323 π.Χ.: μια εποχή κατά την οποία η Αίγυπτος είναι μια αναγνωρισμένη παγκόσμια δύναμη. Ο νεαρός ηγέτης της, ο βασιλιάς Τουταγχαμών, έχει πεθάνει και έχει ταφεί σε αυτό που θα γίνει ένα από τα μεγαλύτερα είδωλα της Αρχαίας Αιγύπτου. Ο τάφος είναι γεμάτος με θησαυρούς και αντικείμενα που συμβολίζουν τον αρχαίο αιγυπτιακό πολιτισμό.

Αιώνες αργότερα ο τάφος αποκαλύπτεται από τον Βρετανό αρχαιολόγο Χάουαρντ Κάρτερ και τώρα μπορείτε κι εσείς να εξερευνήσετε τον τάφο.

Κοιτάξτε γύρω σας και μάθετε για το περιεχόμενό του στη **λειτουργία Discovery Mode** ή πάρτε όλο το θησαυρό πριν τελειώσει ο χρόνος στο **Treasure Hunt**.



### Μάθημα 3

**Αριθμός φοιτητών: Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):**

- 24 μαθητές (4 μαθητές/ομάδα)
- Δύο μαθήματα : 2 εργάσιμες ημέρες x 45 λεπτά

**Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):**

Ένας υπολογιστής ανά ομάδα μαθητών

Δωρεάν λογαριασμός EcoSpacesEdu

Σερφάρισμα στο Διαδίκτυο για να βρείτε τρισδιάστατα αιγυπτιακά μοντέλα

**Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):**

- Ο δάσκαλος πρέπει να γνωρίζει πώς λειτουργεί το EcoSpaceEdu:
- ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ECOSPACESEDU  
<https://www.youtube.com/c/CoSpacesEdu>
- TUTORIAL  
<https://www.youtube.com/watch?v=KnP4iBlqs44>
- ΛΗΨΗ ΜΟΝΤΕΛΩΝ ΑΠΟ ΤΟ THINGIVERSE ΚΑΙ ΦΟΡΤΩΣΗ ΣΤΟ TINKERCAD  
<https://www.youtube.com/watch?v=ChszmeRV72w>
  
- Δημιουργήστε μια εργασία στο Google classroom με την περιγραφή του έργου και τους στόχους (η ίδια εργασία για τρία μαθήματα).  
Όλο το υλικό που χρειάζονται οι μαθητές περιλαμβάνεται στην εργασία.
- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 4 μαθητών/ομάδα το πολύ.

### **Προετοιμασία**

Δημιουργήστε ένα μουσείο Επαυξημένης Πραγματικότητας στο σχολείο για τον αιγυπτιακό πολιτισμό. Όλοι οι μαθητές θα συμμετέχουν επιλέγοντας διαφορετικά θέματα και βρίσκοντας 360 και 3dModels.

Τοποθετήστε πίνακες με τα infographics που ετοίμασαν οι μαθητές

Δημιουργήστε διαφορετικές κατηγορίες: γεωργία, θεοί, πολιτισμός, συσκευές, ρούχα, πυραμίδες, κοινωνική κατάσταση

Αναθέστε σε κάθε μαθητή μία ή περισσότερες κατηγορίες για την εύρεση πόρων.

Λήψη τρισδιάστατων μοντέλων από τα αποθετήρια Thingiverse, FreeCAD, TurboSquid.

Χρησιμοποιώντας το EcoSpacesEdu ή/και την επαυξητική τάξη δημιουργούν σημάδια

Χρήση του EcoSpacesEdu για την προετοιμασία του MUSEUM

**Όλα τα σχολεία μπορούν να επισκεφθούν το Μουσείο Επαυξημένης Πραγματικότητας...**

#### **Μάθημα 4**

**Αριθμός φοιτητών: Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):**

- 24 μαθητές (2 μαθητές/ομάδα)
- Ένα μάθημα : 1 εργάσιμη ημέρα x 45 λεπτά

**Προετοιμασίες:**

#### **ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ VRCHAT**

<https://www.youtube.com/watch?v=L-qtmSIH3nM>

#### **ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

<https://www.youtube.com/watch?v=rXADNLLo6DY>

#### **Επίσκεψη σε αρχαίο μουσείο**

Πρόκειται για την επίσκεψη στον κόσμο του Αρχαίου Μουσείου στο VRCHAT στο OCULUS QUEST ή στο DESK COMPUTER.

Πρέπει να εντοπίσουν τον μεγαλύτερο αριθμό αρχαίων πολιτισμών. Μετά την επίσκεψη, θα απαντήσουν σε ένα σύντομο ερωτηματολόγιο 10-12 ερωτήσεων σχετικά με τα εκθέματα του μουσείου.

**Συνοπτική αξιολόγηση:**

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
Δραστηριότητα και δέσμευση	Ο μαθητής αντιμετώπισε δυσκολίες για να ολοκληρώσει την εργασία του. Ο μαθητής δεν έχει δείξει σημάδια δέσμευσης ούτε στο σχολείο ούτε στο σπίτι.	Ο μαθητής έχει δείξει μόνο περιστασιακά ενδιαφέρον για την εργασία και δυσκολεύεται να βρει κίνητρα.	Ο μαθητής έδειξε ενδιαφέρον για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.	Ο μαθητής έχει δείξει ενδιαφέρον και δέσμευση για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.	Ο μαθητής έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.	Ο μαθητής έχει δείξει μεγάλο ενδιαφέρον, υπευθυνότητα και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.
Η συνολική εικόνα του έργου όταν ολοκληρωθεί.	Ο μαθητής παραλείπει αρκετά σημεία της εργασίας του και πολλά σημεία δεν έχουν ελεγχθεί στον κατάλογο.	Ο μαθητής δεν διαθέτει αρκετά μέρη του καταλόγου ελέγχου στην εργασία του.	Ο μαθητής στερείται ορισμένα μέρη του καταλόγου ελέγχου, αλλά είναι σε μεγάλο βαθμό πλήρης.	Ο μαθητής έχει εκτελέσει όλα τα μέρη του καταλόγου ελέγχου.	Ο μαθητής έχει κάνει όλα τα μέρη του καταλόγου ελέγχου και μπορείτε να δείτε ότι ο μαθητής έχει καταβάλει προσπάθεια να συμπεριλάβει όλα τα μέρη.	Ο μαθητής έχει εκτελέσει κάθε μέρος της λίστας ελέγχου και φαίνεται ότι έχει επεξεργαστεί το περιεχόμενο.

<p>Εφαρμογή περιεχομένου</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με ελλιπείς πληροφορίες.</p> <p>Η δομή δεν είναι σαφής, αναμειγνύοντας έννοιες και ιδέες.</p> <p>Οι φωτογραφίες δεν περιγράφουν ούτε υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη και μάλιστα ελλιπής.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με πλήρεις πληροφορίες.</p> <p>Η δομή είναι διάχυτη, αλλά οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν ελάχιστα το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με πλήρεις πληροφορίες.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι καλής διάρκειας και σαφήνειας.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με τις πλήρεις πληροφορίες και προστίθενται ορισμένες αναφορές ή πρόσθετα δεδομένα.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι με συνεκτική σειρά.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με τις πλήρεις πληροφορίες και προστίθενται ορισμένες αναφορές ή πρόσθετα δεδομένα.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν το περιεχόμενο, διαμορφώνοντας ένα δημιουργικό σχέδιο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση έχει καλή διάρκεια και σαφήνεια και είναι</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με τις πλήρεις πληροφορίες και προστίθενται ορισμένες αναφορές ή πρόσθετα δεδομένα.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν το περιεχόμενο, διαμορφώνοντας ένα δημιουργικό σχέδιο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση έχει καλή διάρκεια και σαφήνεια και είναι</p>
------------------------------	--	--	---	---	---	---

				παρουσίαση είναι καλής διάρκειας και σαφήνειας.	ας ένα δημιουργικό σχέδιο. Η προφορική παρουσίαση έχει καλή διάρκεια και σαφήνεια και είναι πρωτότυπη.	πρωτότυπη.
Εικόνες και λεζάντες	Ο μαθητής δεν έχει εικόνες.	Ο μαθητής έχει λίγες εικόνες και καμία λεζάντα.	Ο μαθητής έχει εικόνες αλλά όχι λεζάντες.	Ο μαθητής έχει εικόνες με συνοδευτικό κείμενο.	Ο μαθητής έχει αρκετές εικόνες και περιγραφικές λεζάντες.	Ο μαθητής έχει ευέλικτες εικόνες και περιγραφικό και επεξηγηματικό κείμενο.

<p>Ανάληψη ευθύνης για την ολοκλήρωση του έργου. Συνεργασία και ανταπόκριση των συναδέλφων</p>	<p>Ο μαθητής δυσκολεύτηκε να συνεργαστεί με την ομάδα του και δεν άκουσε τους συμμαθητές του. Ο μαθητής δεν έδωσε απάντηση από τους συμμαθητές του και δεν έλαβε υπόψη του τι απάντησε η ομάδα.</p>	<p>Ο μαθητής είχε κάποιες δυσκολίες στο να συνεργαστεί με την ομάδα του και να ακούσει τους συμμαθητές του. Ο μαθητής έδωσε ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές του χωρίς να ακολουθήσει τις οδηγίες. Ο μαθητής δεν έλαβε υπόψη του την απάντηση που έδωσε η ομάδα.</p>	<p>Ο μαθητής ως επί το πλείστον συνεργάστηκε καλά με την ομάδα του. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από την ομάδα του σχεδόν πάντα σύμφωνα με τις οδηγίες. Η ανταπόκριση ήταν ως επί το πλείστον εποικοδομητική.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε υπευθυνότητα και κυρίως καλή ικανότητα συνεργασίας. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από την ομάδα του. Η ανταπόκριση ήταν εποικοδομητική.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία καλής υπευθυνότητας και καλής ικανότητας συνεργασίας. Ο/Η μαθητής/τρια έδωσε μια πολύπλευρη απάντηση και έλαβε υπόψη του/της την απάντηση που έλαβε από την ομάδα του/της.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε στοιχεία άριστης υπευθυνότητας και άριστης ικανότητας συνεργασίας. Ο μαθητής κατέβαλε προσπάθεια να διαμορφωθεί με εποικοδομητικό και πολύτιμο τρόπο για την εργασία, ώστε να βοηθήσει την ομάδα του στην περαιτέρω εργασία της. Ο μαθητής έλαβε μια απάντηση από την ομάδα του και την έλαβε υπόψη του στη δική του εργασία.</p>
--	---	--	---	--	---	---



<p>Δεξιότητες</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει εμφανείς ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει κάποιες ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει στοιχεία για μια ορισμένη κατανόηση και κάποιες γνώσεις σχετικά με το θέμα. .</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει στοιχεία καλής κατανόησης και έχει αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος.</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει να κατανοεί άριστα και να έχει αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος, αλλά του λείπουν κάποιες γνώσεις.</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει στοιχεία άριστης κατανόησης και κατέχει πλήρως το περιεχόμενο.</p>
<p>Εκμάθηση γλωσσών/αγγλικά</p>	<p>Ο μαθητής έχει μεγάλες δυσκολίες στην εκμάθηση των αγγλικών λέξεων.</p>	<p>Ο μαθητής δυσκολεύεται και έχει κάποιες δυσκολίες με τις αγγλικές λέξεις.</p>	<p>Ο μαθητής γνωρίζει τις πιο σημαντικές έννοιες και λέξεις στα αγγλικά.</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει στοιχεία κατανόησης των περισσότερων τμημάτων στα Αγγλικά.</p>	<p>Ο μαθητής κατανοεί καλά και έχει μάθει τις περισσότερες έννοιες και γνωρίζει όλες τις λέξεις στα αγγλικά.</p>	<p>Ο μαθητής κατακτά όλες τις έννοιες και τις λέξεις στα αγγλικά.</p>

<p>Εφαρμογή περιεχομένου</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με ελλιπείς πληροφορίες.</p> <p>Η δομή δεν είναι σαφής, αναμειγνύοντας έννοιες και ιδέες.</p> <p>Οι φωτογραφίες δεν περιγράφουν ούτε υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη και μάλιστα ελλιπής.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με πλήρεις πληροφορίες.</p> <p>Η δομή είναι διάχυτη, αλλά οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν ελάχιστα το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με πλήρεις πληροφορίες.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι καλής διάρκειας και σαφήνειας.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με τις πλήρεις πληροφορίες και προστίθενται ορισμένες αναφορές ή πρόσθετα δεδομένα.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με τις πλήρεις πληροφορίες και προστίθενται ορισμένες αναφορές ή πρόσθετα δεδομένα.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν το περιεχόμενο, διαμορφώνοντ</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με ελλιπείς πληροφορίες.</p> <p>Η δομή δεν είναι σαφής, αναμειγνύοντας έννοιες και ιδέες.</p> <p>Οι φωτογραφίες δεν περιγράφουν ούτε υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη και μάλιστα ελλιπής.</p>
------------------------------	--	--	---	--	---	--

				είναι καλής διάρκειας και σαφήνειας.	ας ένα δημιουργικό σχέδιο.  Η προφορική παρουσίαση έχει καλή διάρκεια και σαφήνεια και είναι πρωτότυπη.	
Αποφάσεις άσκησης	Παράγουν ένα ελλιπές infographic και μια ελλιπή παρουσίαση.	Παράγουν ένα πλήρες infographic και μια σύντομη προφορική έκφραση	Παράγουν ένα πλήρες infographic και μια αρκετά εκτενή και περιεκτική προφορική παρουσίαση.	Παράγουν ένα πλήρες infographic, συμπεριλαμβανομένων πρόσθετων πληροφοριών και μια προφορική παρουσίαση με καλή έκταση και πολύ πλήρες περιεχόμενο.	Παράγουν ένα πλήρες infographic, που περιλαμβάνει πρόσθετες πληροφορίες και έχει δημιουργικό σχεδιασμό.  Παρουσιάζουν μια προφορική παρουσίαση με καλή διάρκεια, πολύ ολοκληρωμένη ως προς το περιεχόμενο	Παράγουν ένα πλήρες infographic, που περιλαμβάνει πρόσθετες πληροφορίες και έχει δημιουργικό σχεδιασμό.

					και πολύ πρωτότυπη.	
Δεξιότητες	<p>Καμία στάση απέναντι στη δραστηριότητα.</p> <p>Στρεβλώνει την ομαδική δραστηριότητα.</p>	<p>Έχει αποφασιστική στάση.</p> <p>Εργασία σε ατομική βάση.</p> <p>Δεν δείχνει κίνητρα για τη δραστηριότητα.</p>	<p>Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.</p> <p>Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.</p> <p>Εργαστείτε συνεργατικά.</p>	<p>Δείχνει κίνητρο για τη δραστηριότητα .</p> <p>Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.</p> <p>Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.</p>	<p>Δείχνει κίνητρο για τη δραστηριότητα.</p> <p>Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.</p> <p>Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.</p> <p>Λειτουργεί δημιουργικά.</p>	<p>Δείχνει κίνητρο για τη δραστηριότητα.</p> <p>Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.</p> <p>Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.</p> <p>Λειτουργεί δημιουργικά.</p>