

Πρότυπο Δραστηριοτήτων VISITOR

Τίτλος δραστηριότητας	Τι σας εμπνέει;
Ηλικιακό εύρος	9-15
Αντικείμενα προγράμματος μαθημάτων	Λογοτεχνία και Τέχνες
Σύνδεσμοι προγράμματος μαθημάτων (Εθνικοί)	<a href="http://ebooks.edu.gr/info/cps/4deppsaps_Logotexnias_Gymnasiou.pdf">http://ebooks.edu.gr/info/cps/4deppsaps_Logotexnias_Gymnasiou.pdf</a> <a href="http://ebooks.edu.gr/info/cps/6deppsaps_Eikastikon.pdf">6deppsaps_Eikastikon.pdf</a>
Απαιτούμενοι πόροι	Φορητός υπολογιστής, έξυπνο κινητό τηλέφωνο ή ταμπλέτα
Διεύθυνση μουσείου	<a href="https://aggregator.visitor-project.eu/">https://aggregator.visitor-project.eu/</a>
Χρονική διάρκεια	45'

## Πρότυπο Δραστηριοτήτων VISITOR

<p>Περιγραφή Δραστηριότητας</p>	<p>Δώστε στους μαθητές σας την ηλεκτρονική διεύθυνση του Visitor (<a href="https://aggregator.visitor-project.eu/">https://aggregator.visitor-project.eu/</a>) και ζητήστε τους να συλλέξουν εκθέματα που θα τους εμπνεύσουν να γράψουν ένα μικρό διήγημα ή να αφηγηθούν μια ιστορία που έχουν διαβάσει – εντός ή εκτός σχολείου. Βοηθήστε τους να επικεντρωθούν στους χαρακτήρες και στην πλοκή και τονίστε ότι θα πρέπει να εξηγήσουν πώς επηρέασαν τη σκέψη τους αυτά τα εκθέματα. Τι είδαν, κατάλαβαν ή πίστεψαν, και θέλησαν να το μοιραστούν;</p> <p>Μπορείτε να αναφέρετε ένα παράδειγμα από τα δικά σας βιώματα για να δείξετε στους μαθητές πώς θα μπορούσαν να αντλήσουν έμπνευση οι ίδιοι. Εξηγήστε ότι για το υπόλοιπο μάθημα θα διερευνηθεί ο τρόπος που μπορεί να επηρεάσει ουσιαστικά η τέχνη τον τρόπο που σκεφτόμαστε, τόσο ως άτομα όσο και ως μέλη μιας κοινότητας.</p>
-------------------------------------	--