

Ανθρώπινο σώμα: " Η τελειότερη μηχανή "

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: Βασιλική Μπουλτή (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Ανθρώπινο σώμα: " Η τελειότερη μηχανή "** ».

Δημιουργήθηκε στις **07/11/2015 - 00:46** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/11564>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [fyllo_ergasias_megalono.docx](#)
- 2η Φάση: [diastromatosi_anthropinoy_somatos.docx](#) , [vasika_meri_toy_somatos.docx](#)
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: [ta_mathimatika_toy_somatos.docx](#) , [ta_ainigmata_toy_somatos.docx](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η παρούσα εργασία χρησιμοποιεί τις δυνατότητες των ΤΠΕ προκειμένου να παρουσιάσει το ανθρώπινο σώμα και τις λειτουργίες του με απλό αλλά επιστημονικό τρόπο στους μαθητές του νηπιαγωγείου αλλά και της α΄ και β΄ τάξης του δημοτικού.

Μέσα από τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών, **σκοπό** έχει να φέρει σε επαφή τους μαθητές με κείμενα, εικόνες και παιγνιώδη φύλλα εργασίας προσφέροντάς τους όχι μόνο τις πληροφορίες που μπορεί να δώσει μια απλή φωτοτυπία, αλλά και δίνοντας τους ερεθίσματα για να διερευνήσουν προσωπικά το θέμα και να διαχειριστούν τις πληροφορίες όπως οι ίδιοι επιθυμούν, προωθώντας την “ανακαλυπτική” μάθηση. Ακόμα τους ενθαρρύνει να οικοδομήσουν γνώσεις και έννοιες με ένα περισσότερο προσωπικό και συμμετοχικό τρόπο από αυτόν που η παραδοσιακή διδασκαλία μπορεί να τους προσφέρει, γιατί διαχειρίζονται την ποσότητα των πληροφοριών που θα δεχτούν και την προσαρμόζουν στα χρονικά όρια που βολεύουν τους ίδιους. Μια τέτοια διαδικασία κρίνεται ότι προσφέρει στους μαθητές περισσότερες ευκαιρίες για βιωματική μάθηση, δηλαδή να μάθουν από δικές τους ενέργειες και να ανταποκρίνονται **περισσότερο στα ενδιαφέροντα τους**.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η συγκεκριμένη εργασία στόχο έχει να βοηθήσει τα παιδιά της μικρής ηλικίας να κατανοήσουν το σώμα τους μέσα από παιγνιώδη τρόπο, ο οποίος όμως δεν στερείται παιδαγωγικής προσέγγισης. Για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη της προτεινόμενης παιδαγωγικής δραστηριότητας, αξιοποιήθηκαν κάποιες θεωρίες μάθησης με χρήση συγκεκριμένων λογισμικών.

Ένας βασικός θεωρητικός άξονας στον οποίο δομήθηκε η συγκεκριμένη εργασία είναι η **ανακαλυπτική μάθηση** του **Bruner**, σύμφωνα με τον οποίο τα τρία στάδια της διανοητικής ανάπτυξης είναι:

α. Πραξιακό, όπου το άτομο μαθαίνει για τον κόσμο μέσω των ενεργειών πάνω στα αντικείμενα.

β. Εικονικό, όπου η μάθηση εμφανίζεται μέσα από τη χρησιμοποίηση των προτύπων και των εικόνων.

γ. Συμβολικό, που περιγράφει την ικανότητα να μπορεί κάποιος να σκέφτεται με αφηρημένους όρους.

Ο δάσκαλος- εμψυχωτής, δεν παρέχει έτοιμες τις πληροφορίες στο μαθητή αλλά τον βοηθά μέσω της προσωπικής διερεύνησης να ανακαλύψει τι υπάρχει πίσω από τα φαινόμενα. Έτσι ο μαθητής με την υιοθέτηση της ανακαλυπτικής μεθόδου (πείραμα, δοκιμή, επαλήθευση ή διάψευση), την ανάπτυξη των απαραίτητων εσωτερικών κινήτρων και με τη συμβολή του δασκάλου -διευκολυντή συμμετέχει στην παραγόμενη γνώση και ανακαλύπτει τον κόσμο.

Με τις δυνατότητες που του προσφέρονται από τις νέες τεχνολογίες έρχεται σε επαφή με κείμενα, εικόνες, βίντεο και παιγνιώδη φύλλα εργασίας που του προσφέρουν όχι μόνο τις πληροφορίες που προβλέπει το αναλυτικό πρόγραμμα για το συγκεκριμένο θέμα, αλλά και ερεθίσματα για να διερευνήσει προσωπικά το θέμα και να διαχειριστεί τις πληροφορίες όπως ο ίδιος επιθυμεί. Μια τέτοια διαδικασία κρίνεται ότι προσφέρει περισσότερες ευκαιρίες για βιωματική μάθηση, αφού το παιδί είναι ενεργό υποκείμενο που με τις πράξεις του, που ανταποκρίνονται περισσότερο στα ενδιαφέροντα του, διαμορφώνει τη γνωστική του πραγματικότητα. Ακόμα ενθαρρύνεται να οικοδομήσει γνώσεις και έννοιες με ένα περισσότερο προσωπικό και συμμετοχικό τρόπο από αυτόν που η παραδοσιακή διδασκαλία μπορεί να του προσφέρει, γιατί αφενός διαχειρίζεται την ποσότητα των πληροφοριών δέχεται και αφετέρου την προσαρμόζει στα χρονικά όρια που εξυπηρετούν τον ίδιο.

Ένας σημαντικός άξονας στον οποίο αναφέρεται η συγκεκριμένη εργασία είναι ο **εποικοδομισμός (constructivism)**, που θεωρείται η πιο κατάλληλη θεωρία μάθησης. Σύμφωνα με τις αρχές του εποικοδομισμού, η μάθηση είναι μία υποκειμενική και εσωτερική διαδικασία οικοδόμησης νοημάτων και θεωρείται το αποτέλεσμα οργάνωσης και προσαρμογής των νέων πληροφοριών σε ήδη υπάρχουσες γνώσεις. Αναγνωρίζει δηλαδή ότι τα παιδιά, πριν ακόμα πάνε στο σχολείο, διαθέτουν γνώσεις και το σχολείο πρέπει να βοηθήσει να οικοδομηθούν νέες γνώσεις πάνω σε αυτές που ήδη κατέχουν. Λόγω της σχετικότητας, της προσωρινότητας και της συνεχής μεταβολής της γνώσης και της εμπειρίας, η φύση της ανθρώπινης αντιληπτικής, μαθησιακής και επικοινωνιακής διαδικασίας δεν είναι αντικειμενική και ίδια για όλους. Γι' αυτό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδρα μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

το λόγο τόσο η γνώση όσο και η μάθηση δεν αποκτώνται ούτε μεταβιβάζονται αλλά κατασκευάζονται με τη γνωστική συμμετοχή των προσώπων μέσα από την αλληλεπίδραση με το κοινωνικό τους περιβάλλον. Κεντρικό ρόλο έχει ο μαθητής, που αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στην οικοδόμηση της γνώσης του. Έπειτα, η πρότερη γνώση του μαθητή θα πρέπει να τροποποιηθεί και να επεκταθεί, ως αποτέλεσμα της μάθησης. Πρέπει να σημειωθεί ότι, ο δάσκαλος αναλαμβάνει έναν υποστηρικτικό-συμβουλευτικό ρόλο στη δραστηριότητα των μαθητών. .

Παράλληλα, αξιολογείται λόγω της μικρής ηλικίας στην οποία αναφέρεται η εργασία, ο **συμπεριφορισμός**. Σύμφωνα με αυτόν, η μάθηση ορίζεται ως μία αλλαγή στη συμπεριφορά του μαθητή που προκύπτει μέσω εμπειριών και ασκήσεων που τίθενται από το δάσκαλο. Η μάθηση συντελείται με την ενίσχυση της επιθυμητής συμπεριφοράς είτε μέσω της αμοιβής της (θετική ενίσχυση) είτε μέσω της τιμωρίας (αρνητική ενίσχυση). Κεντρικοί είναι οι ρόλοι του δασκάλου, ως μεταδότη της γνώσης στους μαθητές και παράγοντα που ενισχύει την επιθυμητή συμπεριφορά, αλλά και των διδακτικών στόχων του μαθήματος που διατυπώνονται με τη μορφή συμπεριφορών, που οι μαθητές πρέπει να προσπαθήσουν να αναπτύξουν.

Τέλος καθοριστική είναι και η **θεωρία του Vygotsky**, ο οποίος υποστήριξε ότι η νοητική ανάπτυξη είναι μία διαδικασία άρρηκτα συνδεδεμένη με την ιστορικοκοινωνική διάσταση και το πολιτισμικό πλαίσιο, μες στο οποίο λαμβάνει χώρα. Η μάθηση θεωρείται διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Το άτομο μέσα από τη συνεργασία με άλλα άτομα αναπτύσσει ικανότητες και δεξιότητες που διαφορετικά θα βρίσκονταν σε λανθάνουσα κατάσταση εξέλιξης. Ο Vygotsky εισήγαγε την έννοια της ζώνης της επικείμενης ανάπτυξης. Ο ρόλος του δασκάλου είναι σημαντικός, διότι ο δάσκαλος δεν παρέχει απλώς πληροφορίες ούτε παροτρύνει τον μαθητή αλλά είναι ο διαμεσολαβητής στη διαδικασία της μάθησης.

Διδακτικοί Στόχοι

- Γνωριμία με την τελειότερη μηχανή που αποκαλείται ανθρώπινο σώμα
- Γνωριμία με τις λειτουργίες και τα βασικά συστήματα του ανθρώπινου σώματος
- Κατανόηση του θαύματος της ανθρώπινης φύσης
- Βιωματική-ανακαλυπτική μάθηση μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων
- Ανακάλυψη μέσω παιχνιδιού του μεγαλείου του ανθρώπινου σώματος λαμβάνοντας μέρος σ' ένα πιο ζωντανό

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Άνθρωποι στον κόσμο
- Μεγαλώνω
- Αινίγματα
- Ανθρώπινο σώμα
- Διασκέδαση
- Η αρχή της ζωής
- Παιχνίδια στον καθρέπτη

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υλικοτεχνική υποδομή

Χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και σύνδεση με το διαδίκτυο

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

2 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

όχι

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Η αρχή της ζωής - Μεγαλώνω

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Μεγαλώνω

2η Φάση: Ανθρώπινο σώμα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Πληροφορίες για τη δομή του ανθρώπινου σώματος.
2. ανατομία του ανθρώπινου σώματος

3η Φάση: Φωτογραφικό κουίζ - Αινίγματα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. αριστουργήματα με το ανθρώπινο σώμα
2. παιχνίδι μνήμης με τα καλλιτεχνήματα ανθρώπινου σώματος

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης». Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

4η Φάση: Διασκέδαση - Παιχνίδια - Ζωγραφική

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Παιχνίδια με το ανθρώπινο σώμα
2. γνωριμία με τις αρθρώσεις
3. αινίγματα με το ανθρώπινο σώμα



Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Η αρχή της ζωής - Μεγαλώνω

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Μέσω του διαδραστικού υλικού τα παιδιά γνωρίζουν τα στάδια ανάπτυξης του ανθρώπου. Ο κύκλος ζωής του ανθρώπου περνά μπροστά τους και τα παιδιά μέσω της διαχείρισης των εικόνων και των ερωτήσεων δοκιμάζουν και επαληθεύουν τις γνώσεις τους. Οι εικόνες που παρουσιάζονται στα διαφορετικά μέρη του διαδραστικού βίντεο βοηθούν τα παιδιά να ταυτίσουν τη σωστή εικόνα με το αντίστοιχο στάδιο ανάπτυξης που παρουσιάζεται. Απαιτείται η συνεργασία των ομηλίκων και των ομηλίκων με τον/την εκπαιδευτικό χωρίς τη συνδρομή της τεχνολογίας, μέσω της επικοινωνίας και του διαλόγου. Συνοδευτικά στη φάση αυτή είναι και το φύλλο εργασίας για την κατανόηση των σταδίων ανάπτυξης.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_megalono.docx](#)

1. Μεγαλώνω

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1234#18014>

Διευκρίνιση: Ο κύκλος ζωής του ανθρώπου

Σχόλιο: Το βίντεο κυκλοφορεί και στο Youtube

2η Φάση: Ανθρώπινο σώμα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Τα παιδιά λαμβάνουν πληροφορίες για το ανθρώπινο σώμα και συγκεκριμένα για τα βασικά μέρη αυτού (κεφάλι, χέρια, πόδια, κοιλιά κλπ). Επίσης γνωρίζουν το σώμα τους από μέσα προς τα έξω. Έρχονται σε επαφή με τις διαστρωματώσεις του σώματός τους. Τα παιδιά μέσω της ενασχόλησής τους με τα φύλλα εργασίας εργάζονται πάνω στην μαθηματική έννοια της αντιστοίχισης, της διάκρισης και της ταύτισης.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Φύλλα εργασίας:

1. [diastromatosi anthropinou somatos.docx](#)
2. [vasika_meri_toy_somatos.docx](#)

1. Πληροφορίες για τη δομή του ανθρώπινου σώματος.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1235#18719>

2. ανατομία του ανθρώπινου σώματος

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1235#18794>

Σχόλιο: Το βίντεο είναι αποθηκευμένο στον υπολογιστή μου.

3η Φάση: Φωτογραφικό κουίζ - Αινίγματα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Στη φάση αυτή τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τις δυνατότητες χρήσης του ανθρώπινου σώματος σε συνεργασία με τις αρχές της τέχνης (καλλιτεχνήματα με το ανθρώπινο σώμα).Ο/η εκπαιδευτικός στα κατάλληλα σημεία του βίντεο παγώνει την εικόνα και με ερωτήσεις του τύπου:" Τι μπορεί να δείχνει εδώ; Μπορείτε να φανταστείτε από τι αποτελείται η εικόνα;) αφήνει τα παιδιά να εκφράσουν τη δημιουργική τους φαντασία.Κατόπιν κάνουν την επαλήθευση, μέσω της συνέχισης του βίντεο.

Φύλλα εργασίας:

1. αριστουργήματα με το ανθρώπινο σώμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1236#18744>

Σχόλιο: Οι φωτογραφίες είναι από την ιστοσελίδα [http://www.polispost.com/article/45391/pote-dentha-pisteyete-ayta-einai-erga-zografikis-somatos-\(35-fotografies\)](http://www.polispost.com/article/45391/pote-dentha-pisteyete-ayta-einai-erga-zografikis-somatos-(35-fotografies))

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

2. παιχνίδι μνήμης με τα καλλιτεχνήματα ανθρώπινου σώματος

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1236#18765>

4η Φάση: Διασκέδαση - Παιχνίδια - Ζωγραφική

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Νηπιαγωγείου

Σ' αυτή τη φάση τα παιδιά διαδραστικά αντλούν τις πληροφορίες από το υλικό. Επεξεργάζονται τις πληροφορίες και τις αξιολογούν βιωματικά μέσα από τη χρήση του σώματός τους. Γνωρίζουν τη λειτουργία και την αξία των αρθρώσεων στην κίνηση του σώματός τους. Ο/η εκπαιδευτικός με ανοιχτού τύπου ερωτήσεις διεγείρει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία των παιδιών για να δώσουν λύσεις σε προβλήματα. Π.χ εάν δεν υπήρχαν οι αρθρώσεις των δακτύλων σου θα μπορούσες να πιάσεις το μαρκαδόρο; Εάν το κεφάλι σου ήταν κολλημένο στον κορμό σου (έλλειψη άρθρωσης αυχένα) θα μπορούσες με ευκολία να το γυρίσεις στο πλάι; Τα παιδιά πειραματίζονται, μιμούνται και δοκιμάζουν για να βρουν τις απαντήσεις. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να σταματήσει σε κάποια σημεία τη ροή του βίντεο και να προκαλέσει τα παιδιά να μιμηθούν τις κινήσεις που παρακολουθούν και να τις ξαναδοκιμάσουν με περιορισμούς.

Επίσης μέσω της βιωματικής ενασχόλησης με τη δομή του σώματός τους τα παιδιά με τα φύλλα εργασίας για τα μαθηματικά εμπλέκονται ενεργά με την έννοια της αρίθμησης και της αντιστοίχισης.

Φύλλα εργασίας:

1. [ta_mathimatika_toy_somatos.docx](#)
2. [ta_ainigmata_toy_somatos.docx](#)

1. Παιχνίδια με το ανθρώπινο σώμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1237#18767>

2. γνωριμία με τις αρθρώσεις

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1237#18790>

3. αινίγματα με το ανθρώπινο σώμα

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11564/1237#18792>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.