

«ΑΧ ΚΑΛΗ ΜΟΥ ΓΙΑΓΙΑΚΟΥΛΑ, ΜΕ ΤΙ ΕΠΑΙΖΕΣ ΜΙΚΡΟΥΛΑ;»

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ΣΙΣΚΟΥ (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 Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**«ΑΧ ΚΑΛΗ ΜΟΥ ΓΙΑΓΙΑΚΟΥΛΑ, ΜΕ ΤΙ ΕΠΑΙΖΕΣ ΜΙΚΡΟΥΛΑ;»**».

Δημιουργήθηκε στις **07/14/2015 - 11:11** 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/11965>

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_1.docx](#)
- 2η Φάση: [fyllo_ergasias_2.docx](#) , [wordle.docx](#)
- 3η Φάση: [kataskeyi_paihnidion.docx](#) , [antistoihisi.docx](#) , [antistoihisi2.docx](#) , [karagkiozis.docx](#) , [axiologisi.docx](#)
- 4η Φάση: [axiologisi1.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)

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.

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Ο σκοπός του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου μάθησης είναι: Τα νήπια μέσα από παιγνιώδεις και βιωματικές δραστηριότητες να κατακτήσουν την έννοια της παράδοσης και να κατανοήσουν την αξία της συνεχίζοντάς την, μέσα από τα παραδοσιακά παιχνίδια και να αναπτύξουν παράλληλα την ικανότητα να χειρίζονται αποτελεσματικά και δημιουργικά, σύμφωνα με το επίπεδό τους, τον προφορικό τους λόγο. Να εκφραστούν, να αλληλεπιδράσουν, να συνδημιουργήσουν και να αναστοχαστούν, αναπτύσσοντας δεξιότητες τέτοιες ώστε να βοηθηθούν να ανταποκριθούν σε μια υγιή κοινωνία ενηλίκων. Επίσης γνωρίζοντας τον πολιτισμό άλλων χωρών μέσα από το παιχνίδι θα αναπτύξουν και θα υιοθετήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές απέναντι στο συνάνθρωπό τους. Ακόμα, θα είναι σε θέση να αντιστοιχίζουν λέξη με εικόνα, να κατονομάζουν, να περιγράφουν, να αναγνωρίζουν λέξεις και φωνήματα, να κατακτήσουν χωροχρονικές και ποσοτικές έννοιες.

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ: Το σενάριο αφορά την καλλιέργεια και ανάπτυξη γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων μέσα από τον κόσμο των παραδοσιακών παιχνιδιών, το οποίο εντάσσεται στο πεδίο «Παιδί και Περιβάλλον (ανθρωπογενές, φυσικό και αλληλεπίδραση μέσα από τον κόσμο των παραδοσιακών παιχνιδιών) και έχει επεκτάσεις στη γλώσσα, τα μαθηματικά και τη δημιουργία - έκφραση (εικαστικά - θέατρο - δραματοποίηση).

Ιδιαίτερη περιοχή του γνωστικού αντικείμενου: Καλλιέργεια και ανάπτυξη της κοινωνικής και συναισθηματικής νοημοσύνης - αποκτώντας θετική αυτοεικόνα του/της μαθητή/τριας - μέσω των παιγνιωδών και βιωματικών δραστηριοτήτων με την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Συγκεκριμένα τα νήπια να αναπτύξουν τη συναισθηματική και κοινωνική νοημοσύνη μέσα από τον κόσμο των παραδοσιακών παιχνιδιών, ώστε να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα συναισθήματά τους, να τα διαχειρίζονται, να επικοινωνούν και να συνυπάρχουν σε ένα δημοκρατικό μαθησιακό πλαίσιο.

Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία.

1^ο Επίπεδο: Γνωρίζοντας και κατανοώντας (γνώσεις).

Να εκφραστούν προφορικά περιγράφοντας προσωπικές εμπειρίες, με όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένο προφορικό λόγο.

Να αναγνωρίσουν και να εκφράσουν θετικά συναισθήματα μέσα από παιγνιώδεις βιωματικές δράσεις και με την αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Να αντιστοιχήσουν την εικόνα του κάθε παιχνιδιού με το όνομά του και να διακρίνουν τα φωνήματα του κάθε ονόματος.

Να αναγνωρίζουν το όνομά τους και ονομασίες παιχνιδιών και να προχωρούν στην κατάκτηση της γραφής αυτών.

Να εξοικειωθούν με πίνακες διπλής εισόδου και να κατανοήσουν τη δημιουργία αυτών μέσω της αξιοποίησης των ΤΠΕ.

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.

Να κατακτήσουν χωροχρονικές και ποσοτικές έννοιες.

2^ο Επίπεδο: Διερευνώντας και εντοπίζοντας (δεξιότητες).

Να καλλιεργήσουν και να αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες που τους παρέχουν τη δυνατότητα κατανόησης και παραγωγής του προφορικού λόγου.

Να εκφράζουν ελεύθερα τη γνώμη τους, τις σκέψεις, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους μέσω της τέχνης (μουσική, θέατρο, εικαστικά) και του προφορικού λόγου.

Να έχουν πρόσβαση σε ποικίλες και διαφορετικές πηγές, να επικοινωνήσουν, να εκφραστούν μέσα από τη δημιουργία των δικών τους έργων - κείμενα, καλλιτεχνικά έργα, κ.λ.π.

Να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες των προγραμμάτων: α) Web 2, β) Tuxpaint, γ) wordle, δ) Wikis paces for teachers, ε) Hemera Products - Jigsaw 32 (puzzle), στ) Hot Potatoes, ζ) Internet (Φυλλομετρητής), η) YouTube, θ) Google-Earth, ι) Tux paint, κ) Movie Maker, λ) Inspiration, μ) kidspiration, pstory, ν) blogs, κ.λ.π.

3^ο Επίπεδο: Επικοινωνώντας (και συνεργαζόμενος με άλλους).

Να επικοινωνήσουν με τους συνεργάτες τους, λειτουργώντας σύμφωνα με τις βασικές αρχές της επικοινωνίας. Όπως για παράδειγμα: Ακούω προσεκτικά, κοιτάζω τον άλλον, δε διακόπτω ούτε μιλάω πάνω στον άλλο, προσπαθώ να τον καταλάβω, κ.λ.π.

Να εκφραστούν ελεύθερα και να βιώσουν ποικίλα συναισθήματα.

Να κινητοποιήσουν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική ικανότητα και φαντασία.

Να υποδυθούν διαφορετικούς ρόλους - αφηγητή, ομιλητή, ακροατή, ήρωα θεατρικής παράστασης - για να είναι σε θέση να διαχειρίζονται και να εκφράζουν το συναισθηματικό τους κόσμο, επικοινωνώντας.

Να αναστοχαστούν πάνω στις δραστηριότητές τους και στα δρώμενα της τάξης.

Να απολαύσουν τη μαθησιακή διαδικασία με την ενεργή τους συμμετοχή.

Εγκάρσιες Δράσεις:

Μέσω του συγκεκριμένου σεναρίου μάθησης υλοποιούνται ταυτόχρονα στόχοι:

- Έκφρασης και δημιουργικού ταλέντου.
- Φιλαναγνωσίας.
- Δραματοποίησης (φιλοτεχνίας).
- Αποδοχής του εαυτού και των άλλων μέσω των παραδοσιακών και σύγχρονων παιχνιδιών.

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ: Τα νήπια έχουν εξοικειωθεί με το νέο κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο θα λειτουργούν και θα συνυπάρχουν ειρηνικά και έχουν μάθει (από την έναρξη του σχολικού έτους) να

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.

εργάζονται ομαδοσυνεργατικά μέσα από βιωματικές δράσεις και έχοντας αναπτύξει - σε ένα βαθμό - τις απαραίτητες κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες. Επίσης έχουν παίξει αρκετά σημερινά (ομαδικά - ατομικά) παιχνίδια. Τέλος τα νήπια θα πρέπει να έχουν ξαναχρησιμοποιήσει κάποια από τα εργαλεία του υπολογιστή που θα αξιοποιηθούν στο συγκεκριμένο σενάριο, έτσι ώστε να είναι εξοικειωμένα με το ποντίκι.

ΣΥΣΧΕΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Συμβαδίζει απόλυτα με το ΑΠΠΣ & ΔΕΠΠΣ και είναι συμβατό με τις αρχές και τους στόχους των νέων προγραμμάτων σπουδών του Νέου Σχολείου. Η προσέγγιση για την κατάκτηση της γνώσης γίνεται διαθεματικά, επιτρέποντας έτσι την διεπιστημονική διερεύνηση του θέματος που θα οδηγήσει στην επίτευξη των στόχων, που είναι η ολόπλευρη ανάπτυξη των νηπίων.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Η διάρκεια των δραστηριοτήτων εξαρτάται από το επίπεδο, την προηγούμενη εμπειρία (λειτουργία των μαθητών σε ομάδες) και τον αριθμό των μαθητών, καθώς και την επέκταση στην οποία επιλέγει να προχωρήσει ο/η εκπαιδευτικός. Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν 3 εβδομάδες.

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

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ

Η ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο:

Η βασική ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο είναι η καλλιέργεια και ανάπτυξη γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων μέσα από τον κόσμο των παραδοσιακών παιχνιδιών, το οποίο εντάσσεται στο πεδίο «Παιδί και Περιβάλλον (ανθρωπογενές, φυσικό και αλληλεπίδραση μέσα από τον κόσμο των παραδοσιακών παιχνιδιών) και έχει επεκτάσεις στη γλώσσα, τα μαθηματικά και τη δημιουργία - έκφραση (εικαστικά - θέατρο - δραματοποίηση) με διαθεματική προσέγγιση μέσα από τις δυνατότητες που προσφέρουν οι ΤΠΕ.

Για πάρα πολλά χρόνια η καλλιέργεια και ανάπτυξη γνώσεων στα παιδιά στηριζόταν σε ένα δασκαλοκεντρικό σύστημα. Η εκπαίδευση των παιδιών σήμερα είναι μια ενεργητική διαδικασία, έχει επίκεντρο τα ίδια τα παιδιά, βασίζεται στα ενδιαφέροντα και τις προηγούμενες γνώσεις τους και στηρίζεται στην ομαδοσυνεργατική μέθοδο.

Επομένως οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με δημιουργικές δραστηριότητες αξιοποιώντας το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ στην εκπαίδευση (Ματσαγγούρας, 1997). Μια ανασκόπηση στη διαχρονική εξέλιξη και ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, μας κάνει εμφανές την ευρύτητά τους που οφείλεται σε πολλούς παράγοντες όπως οι ποικίλες και διαφορετικές εκπαιδευτικές λειτουργίες των υπολογιστών (τη διδασκαλία της πληροφορικής ως ξεχωριστού γνωστικού αντικειμένου, τη χρήση των Η/Υ ως μέσου πληροφόρησης κι επικοινωνίας, την αξιοποίησή τους ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας, τη χρήση τους ως γνωστικό εργαλείο, τη δυνατότητα ψυχαγωγίας και παιχνιδιού (Ράπτης - Ράπτη, 2002/2004).

Η δημιουργία παιδαγωγικών δραστηριοτήτων με την αξιοποίηση εργαλείων όπως: Λογισμικά όπως το Inspiration, kidspiration (εννοιολογική χαρτογράφηση), Jigsaw (δημιουργία ruzzle), αλλά και εργαλεία του Web2, Wordle, παρέχει τη δυνατότητα στους μαθητές να εργαστούν σε ομάδες, να επικοινωνήσουν, να αναπτύξουν βασικές αρχές τόσο του προφορικού όσο και του γραπτού λόγου, να αλληλεπιδράσουν, να συνεργαστούν, να δημιουργήσουν καλλιτεχνικά και μη έργα και να απολαύσουν τη μαθησιακή διαδικασία δίνοντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα στον/ στην εκπαιδευτικό να παρακολουθήσει την εξέλιξη των μαθητών/τριών του, να καλλιεργήσει στην τάξη του βασικούς κανόνες επικοινωνίας αλλά και να αλλάξει το κλίμα της τάξης (θετικό και απολαυστικό μαθησιακό περιβάλλον).

Οι ΤΠΕ παρέχουν τη δυνατότητα ανακατασκευής της γνώσης, οπτικοποίησης εννοιών, αλλά ταυτόχρονα παρέχουν τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν διάλογο γύρω από τον υπολογιστή, να ερευνήσουν, να αξιολογήσουν, να συνδιαμορφώσουν και να αναστοχαστούν.

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές αξιοποιούν δημιουργικά τις δυνατότητες που τους παρέχει: ο κειμενογράφος - για να συνθέσουν λέξεις και να τις παρουσιάσουν και μέσω αυτών να επικοινωνήσουν με ένα συγκεκριμένο ακροατήριο - και το excel (υπολογιστικά φύλλα) - για να σημειώσουν σε πίνακα διπλής εισόδου τη συχνότητα της ονομασίας των παιχνιδιών που ακούγονται - εξασκώντας και ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο την αφαιρετική τους ικανότητα που θα τους οδηγήσει στην κατάκτηση της μαθηματικής σκέψης.

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.

Ο επεξεργαστής κειμένου μπορεί να διευκολύνει την ομαδοσυnergατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές οι οποίοι πειραματιζόμενοι σε ένα ελκυστικό περιβάλλον, καλλιεργούν τη γλωσσική τους έκφραση και δημιουργικότητα.

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με δραστηριότητες που αξιοποιούν το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στις διαδικασίες της γραφής που εκτελεί ο συγγραφέας - γραμματέας - μαθητής όταν γράφει, παρά στο περιεχόμενο και το τελικό προϊόν - κείμενο (Ματσαγγούρας, 1997).

Λογισμικά όπως το comic strip creator και το hot potatoes παρέχουν τη δυνατότητα στους μαθητές να αξιοποιήσουν με δημιουργικό τρόπο τις εικόνες που ανακάλυψαν στο διαδίκτυο και τις εικόνες από τις δικές τους δραστηριότητες και να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία, μύθο, κ.λ.π., χρησιμοποιώντας πιο συνοπτικό λόγο.

Οι μαθητές με το tux paint γίνονται δημιουργοί καλλιτεχνικών έργων, παίζουν με τα χρώματα, τις εικόνες, τις λέξεις και συνθέτουν.

Επίσης, το συγκεκριμένο σενάριο δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, να περιηγηθούν στο διαδίκτυο γνωρίζοντας παραδοσιακά παιχνίδια από περιοχή σε περιοχή και από χώρα σε χώρα, αναγνωρίζοντας ομοιότητες και διαφορές μεταξύ τους.

Προστιθέμενη παιδαγωγική αξία.

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να αξιοποιηθεί ως ένα μαζικό εποπτικό μέσο διδασκαλίας και πηγή πληροφόρησης, ως ένα δυναμικό εργαλείο γνωστικής ανάπτυξης χάρη στις δυνατότητες που προσφέρει για τη δημιουργία ενός γόνιμου μαθησιακού περιβάλλοντος όπου ο ρόλος μαθητή και εκπαιδευτικού αναβαθμίζεται και εφαρμόζονται σύγχρονες διδακτικές αρχές, οι οποίες ήταν δύσκολο να εφαρμοστούν στο περιβάλλον της παραδοσιακής τάξης (Ράπτης - Ράπτη, 2007).

Η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο είναι ότι παρέχουν στους μαθητές/τριες τη δυνατότητα να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να οικοδομήσουν γνώσεις που έχουν νόημα γι' αυτούς μέσα σε ένα πολυμεσικό περιβάλλον, να υιοθετήσουν ρόλους όπως: του ερευνητή, παρουσιαστή, συγγραφέα, καλλιτέχνη, κ.ά. και να απολαύσουν τη μαθησιακή διαδικασία.

Οι ομαδοσυnergατικές παιδαγωγικές δραστηριότητες που δημιουργούνται στο ηλεκτρονικό υπολογιστικό περιβάλλον και συνδυάζουν: προσωπική αλληλεπικοινωνία - αλληλεπίδραση των μαθητών με τις πηγές (λογισμικά καθοδήγησης και διδασκαλίας, power point, inspiration, λογισμικά ανάπτυξης ομαδοσυnergατικών δραστηριοτήτων ruzzle, wordle), αυτενέργεια των μαθητών στην πορεία του μαθήματος και διαθεματικότητα τείνουν να μεγιστοποιούν τα οφέλη της τεχνολογίας στη σχολική τάξη.

Στην ομαδοσυnergατική διδασκαλία χρησιμοποιούνται διερευνητικές στρατηγικές και απαιτείται η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών. Μάθηση σύμφωνα με το ομαδοσυnergατικό κίνημα είναι μια συνεχής διαδικασία επίλυσης εσωτερικών γνωστικών συγκρούσεων και όχι απλά μια απόκτηση πληροφοριών (Ματσαγγούρας,

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος 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.

2004).

Γνωστικά - διδακτικά ζητήματα/προβλήματα

Σύμφωνα με το ΑΠΠΣ & ΔΕΠΣ ο σύγχρονος μαθητής δεν αντιμετωπίζεται σήμερα ως άγραφος χάρτης (tabula rasa), αλλά ως αποδέκτης μιας τεράστιας ποσότητας μηνυμάτων: προφορικών (τηλεόραση, ραδιόφωνο), γραπτών (κειμένων, σκίτσων, εικόνων, κόμικς και άλλες μορφές εικονικής αναπαράστασης) και ήχων (θα πρέπει να αναπτύξει ανώτερες δεξιότητες κοινωνικής έκφρασης και επικοινωνίας (κριτική, δημιουργική σκέψη)).

Το συγκεκριμένο σενάριο στηρίζεται σε αρχές και πρότυπα της Γνωστικής Ψυχολογίας, αξιοποιεί τις δυνατότητες που παρέχει η εκπαιδευτική τεχνολογία για τη δημιουργία κατάλληλου υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, υπό το πρίσμα της εποικοδομιστικής προσέγγισης και των κοινωνικοπολιτισμικών θεωρήσεων του Vygotsky και των απογόνων του, όπου δίνεται έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων μερών καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα (Vygotsky, 1978), αλλά και της μετασχηματιστικής μάθησης - ανάπτυξη διαλόγου και δράσης εκ μέρους των μαθητών - (Freire, 1970).

Ακολουθείται ένα μοντέλο καθοδηγούμενης διερεύνησης - ανακάλυψης με έμφαση στη «κριτική και στοχαστική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση, στη δημιουργική έκφραση...» (Ράπτης & Ράπτη, 2007).

Οι μαθητές μέσα από την ανάπτυξη διαλόγου στις ομάδες καλλιεργούν και αναπτύσσουν βασικές επικοινωνιακές αρχές, κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες, απαραίτητες για την ομαλή τους προσαρμογή τόσο στην μικροκοινωνία του σχολείου (θετικό κλίμα τάξης), των φίλων, της οικογένειας όσο και στην μακροκοινωνία.

Σε ένα τέτοιο μαθησιακό πλαίσιο οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες αξιοποιώντας και το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ και απολαμβάνοντας τη μαθησιακή διαδικασία.

Διδακτικοί Στόχοι

- 1ο Επίπεδο: Γνωρίζοντας και κατανοώντας (γνώσεις).
- 2ο Επίπεδο: Διερευνώντας και εντοπίζοντας (δεξιότητες).
- 3ο Επίπεδο: Επικοινωνώντας (και συνεργαζόμενος με άλλους).
- Εγκάρσιες Δράσεις:

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- ΠΑΡΑΔΟΣΗ
- ΠΑΙΧΝΙΔΙ
- ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ
- ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗΣ
- Project

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

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Το μάθημα θα πραγματοποιηθεί στο χώρο της τάξης, η οποία θα πρέπει να έχει εξοπλιστεί με έναν προβολέα, έναν υπολογιστή και ασύρματη διαδικτυακή σύνδεση, ώστε τα παιδιά να έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο (google earth (περιήγηση), λογισμικό γενικής χρήσης: κειμενογράφος, wordle, wikispaces, youtube. λογισμικό του ΠΙ) και στα προγράμματα Inspiration, tux paint, puzzle, comic, κ.ά. Προτείνεται οι μαθητές/τριες να χωριστούν σε ομάδες των 4 ατόμων. Εναλλακτικά, αν δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα, το μάθημα θα πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο υπολογιστών του Δημοτικού σχολείου με το οποίο συστεγαζόμαστε. Η τάξη θα πρέπει να έχει διαμορφώσει ένα χώρο βιβλιοθήκης (καλλιέργεια φιλιαναγνωσίας) από την έναρξη του σχολικού έτους με τη βοήθεια των ίδιων των μαθητών. Κάθε παιδί μπορεί να φέρει στη βιβλιοθήκη της τάξης το αγαπημένο του παραμύθι. Με την έναρξη του συγκεκριμένου προγράμματος μπορούν να φέρουν στη βιβλιοθήκη, βιβλία σχετικά με παραδοσιακά παιχνίδια και οποιοδήποτε άλλο έντυπο σχετικό με το θέμα. Επίσης η τάξη θα πρέπει να έχει διαμορφώσει ένα χώρο για γωνιά της μουσικής, όπου θα τοποθετούνται αγαπημένα CD και DVD (παραδοσιακά παιχνίδια και παραστάσεις Καραγκιόζη) σχετικά με το θέμα μας.

Για τη διδασκαλία της συγκεκριμένης ενότητας προτείνονται:

Wordle – Web2: Αφότου τα παιδιά ενδιαφέρονται για τα παραδοσιακά παιχνίδια ρωτούν γονείς, γιαγιάδες και παππούδες και φέρνουν στο Νηπιαγωγείο το σχετικό υλικό. Τα παιχνίδια που κατέγραψαν οι γονείς τους (σε φύλλο εργασίας) τα καταγράφουμε στο Word φτιάχνοντας πίνακα διπλής εισόδου, όπου σημειώνουν πόσες φορές άκουσαν το κάθε παιχνίδι. Στη συνέχεια, μεταφέρουμε σε Wordle τα παιχνίδια βάσει της συχνότητας που ακούστηκαν.

Ο όρος Web2.0 (Ιστός 2.0), περιγράφει τη νέα γενιά του Παγκόσμιου Ιστού, η οποία παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες του Διαδικτύου να συνεργάζονται online, να αλληλεπιδρούν και να μοιράζονται πληροφορίες. Στο συγκεκριμένο σενάριο μάθησης το εργαλείο του Web2, το Wordle, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να οπτικοποιήσουν τα ονόματα των παιχνιδιών που ακούστηκαν, σημαντικές εικόνες παιξίματος των παιχνιδιών που μαθαίνουν να παίζουν και στο τέλος να επισημάνουν εκείνες τις λέξεις που ακούστηκαν πιο πολύ.

Internet - Google, Tuxpaint: Αναζήτηση στο Internet στη σελίδα www.Cliparts+paradosiko.paihnidi για να δούμε σχετικές εικόνες. Στη συνέχεια ζωγραφίζουμε στο Tuxpaint - σε ομάδες που επιλέγονται βάσει του πίνακα των επιμελητών της τάξης - παραδοσιακά παιχνίδια.

Internet - Google: Ο Παγκόσμιος Ιστός με τις μηχανές αναζήτησης που διαθέτει, δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να αντλήσουν πληροφορίες σχετικές με ότι αναζητούν στο Διαδίκτυο. Στο συγκεκριμένο σενάριο μάθησης δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αντιληφθούν πόσο γρήγορα και εύκολα μπορούν να αποκτήσουν πληροφορίες για το συγκεκριμένο θέμα.

Tuxpaint: Πρόγραμμα ζωγραφικής. Ένας τρόπος έκφρασης του παιδιού είναι η ζωγραφική. Με τη ζωγραφική το παιδί εκφράζει τα συναισθήματά του, τις εμπειρίες του, ταυτόχρονα όμως ανακαλύπτει, ερευνά, παρατηρεί, ξεχωρίζει και αναπτύσσει τη δεξιότητα να χειρίζεται σωστά τα χρώματα. Το πρόγραμμα ζωγραφικής που επιλέχθηκε απευθύνεται σε παιδιά, είναι εύκολο στη χρήση του και το παιδί μπορεί να δημιουργήσει τις δικές του εικόνες. Για τις ανάγκες αυτής της διδακτικής παρέμβασης χρησιμοποιούμε το εργαστήριο πληροφορικής του Δημοτικού σχολείου με το οποίο συστεγαζόμαστε.

Internet Explorer, Youtube, wikispaces: Internet Explorer αναζήτηση παραδοσιακών παιχνιδιών άλλων χωρών (ομοιότητες και διαφορές). Youtube: τραγούδια και βίντεο σχετικά με το θέμα. Ανάρτηση αυτών στο

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος 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.

wikispaces του εκπαιδευτικού.

Το διαδίκτυο και τα δίκτυα παρέχουν τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν συζητήσεις για κοινωνικά και ηθικά θέματα. Απαραίτητη προϋπόθεση για την επιτυχή έκβαση της εργασίας των μαθητών με τον υπολογιστή είναι, να έχουν αναπτύξει τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, γιατί διαφορετικά το δυναμικό των ΤΠΕ για την υποστήριξη της μάθησης μειώνεται (Leask & Meadows, 2000). Η επικοινωνία συντελείται μεταξύ των ατόμων και δε σημαίνει μια απλή μεταφορά ή λήψη πληροφοριών, αλλά η επίτευξη μιας κοινής αντίληψης, κάτι το οποίο δε θεωρείται δεδομένο.

puzzle (Jigsaw): Δημιουργία παζλ με το πρόγραμμα Jigsaw puzzle με μια εικόνα από το Διαδύκτιο (τυφλόμυγα) και με μια ομαδική φωτογραφία των παιδιών και παίζουν μ' αυτά.

Το παζλ χρησιμοποιείται ως μέσο για την καλλιέργεια και ανάπτυξη δεξιοτήτων (συνεργασίας με τον άλλο, χειρισμού του ποντικιού, σύνθεσης της εικόνας) αλλά και απόλαυσης της μαθησιακής διαδικασίας.

Inspiration - εννοιολογικός χάρτης: Τα παιδιά αντιστοιχίζουν στον εννοιολογικό χάρτη το όνομά τους με την εικόνα του παιχνιδιού προτίμησής τους, σχηματίζοντας έτσι ομάδες εργασίας. Εκτυπώνεται και αναρτάται, ώστε να ανατρέχουν σ' αυτόν για να εργαστούν σε επόμενες δραστηριότητες. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα ερευνών οι εννοιολογικοί χάρτες αποτελούν πολύτιμη πηγή ανάπτυξης συζητήσεων μεταξύ των μελών της ομάδας (Roth & Roychoudhury, 1994, στο Wegerif & Dawes, 2004).

Η επιλογή του Inspiration στο συγκεκριμένο σενάριο γίνεται επειδή παρέχει τη δυνατότητα οπτικοποίησης λέξεων και εικόνων των παιχνιδιών, αντιστοιχίζοντας και γράφοντας το όνομά τους στο παιχνίδι επιλογής τους.

Hot potatoes: Δημιουργία σελίδας web φτιάχνοντας παιχνίδι αντιστοίχισης εικόνας και λέξης με διάφορα παραδοσιακά παιχνίδια.

Comic Strip Creator: Αναζήτηση σελίδων στο Google σχετικές με κατασκευές για φιγούρες του καραγκιόζη. Αφού τις εκτυπώνουμε, τις πλαστικοποιούμε, τις φωτογραφίζουμε - φτιάχνουμε comics - χρησιμοποιώντας και φωτογραφίες των παιδιών που παίζουν. Όλα μαζί συμπεριλαμβάνονται στην εφημερίδα που δημιουργούμε.

Kidspiration - εννοιολογικός χάρτης: Τα παιδιά συναρμολογούν τους ήρωες για την παράσταση καραγκιόζη χρησιμοποιώντας φωτογραφίες. Επίσης αντιστοιχίζουν με βελάκια διαφορετικού χρώματος τις φωτογραφίες βρίσκοντας ποια σε ποιον ανήκει (δίδεται και σε φύλλο εργασίας ως προϊόν αξιολόγησης).

Η δόμηση ενός νοητού χάρτη μπορεί να λειτουργήσει ταυτόχρονα ως κίνητρο για την καταγραφή ιδεών, απόψεων, σκέψεων αλλά και την έναρξη της διαδικασίας αναθεώρησής τους. Επίσης αποτελεί ένα ελκυστικό μέσο οπτικοποίησης ιδεών - κείμενου, εικόνων - που μπορεί η ομάδα να παρουσιάσει στους συνομήλικους. Ο Fernandez, (2001, σπ. πρ. 2004: 90) χρησιμοποιώντας εργαλεία νοητικών χαρτών σε ομάδες παιδιών διαπίστωσε ότι, καθώς οι μαθητές εμπλέκονται σε μια διαδικασία λήψης αποφάσεων που πρέπει να ληφθούν για να ληφθεί μια κοινή απόφαση και να δομήσουν το νοητικό χάρτη ενθαρρύνεται η «παραγωγική συζήτηση της ομάδας των επιστημονικών ιδεών και η χρήση του επιστημονικού λεξιλογίου

Ιστοσελίδα του σχολείου: Παρουσίαση στους γονείς παράστασης καραγκιόζη από τα παιδιά. Για τη δημιουργία της μουσικής μεταφέρουμε σε CD τραγούδια σχετικά που βρίσκουμε στο Youtube. Η παράσταση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος 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.

βιντεοσκοπείται και αναρτάται στην ιστοσελίδα της τάξης.

Movie Maker: Δημιουργία ταινίας όλων των φωτογραφιών (παιδιών που παίζουν, κατασκευές παραδοσιακών παιχνιδιών, φιγούρες και παράσταση του καραγκιόζη) με συνοδεία μουσικής σχετικής με το θέμα, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Pstory.

Η χρήση των ΤΠΕ απαιτεί τη δημιουργία φύλλων εργασίας τα οποία δίνουν βοηθητικές οδηγίες στους μαθητές για τη χρήση του λογισμικού, για την αναζήτησή τους στο διαδίκτυο ή για τη διεκπεραίωση δραστηριοτήτων. Τα φύλλα εργασίας έχουν ετοιμαστεί από τον/την εκπαιδευτικό, τα οποία μπορεί να τα αναπροσαρμόσει στις ανάγκες που θα παρουσιαστούν κατά τη διαδικασία εφαρμογής του σεναρίου και τη σταδιακή αξιολόγηση. Η τάξη ή το εργαστήριο επίσης, εκτός από τον απαιτούμενο αριθμό υπολογιστών θα πρέπει να διαθέτει εκτυπωτή, σκάνερ και projector, διαδραστικό πίνακα (αν υπάρχει αυτή η δυνατότητα στο σχολείο) όπου οι μαθητές θα μπορούν να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα της ομαδικής τους συνεργασίας.

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

1 ώρα

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Η ΙΔΙΑ

Όσον αφορά αποσπάσματα θεωρίας στηρίζονται στην παρακάτω βιβλιογραφία:

ΑΠΣ, ΔΕΠΣ, (2003), <http://www.pi.schools.gr/>

Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας, 2004, Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία & Μάθηση, Εκδ. Γρηγόρη 2004.

Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας, 2004, Η Σχολική Τάξη τόμος Β, κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου, Αθήνα 2004.

Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας, 2007, Η Σχολική Τάξη τόμος Α, Χώρος, Ομάδα, Πειθαρχία, Μέθοδος, Αθήνα 2003.

Ράπτης, Α. - Ράπτη, Α. 2007, Μάθηση & Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορικής, Αθήνα 2007.

ΓΕΩΡΓΙΑ ΚΛΩΣΤΡΑΚΗ, [http://www.tpe-](http://www.tpe-education.com/main/content/%CF%83%CE%B5%CE%BD%CE%AC%CF%81%CE%B9%CE%B1%CE%BC%CE%AC%CE)

[education.com/main/content/%CF%83%CE%B5%CE%BD%CE%AC%CF%81%CE%B9%CE%B1%CE%BC%CE%AC%CE](http://www.tpe-education.com/main/content/%CF%83%CE%B5%CE%BD%CE%AC%CF%81%CE%B9%CE%B1%CE%BC%CE%AC%CE)

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

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.

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 Υ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: ΑΦΟΡΜΗΣΗ - ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά συζήτησης μέσα στην τάξη.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ - ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα του Νηπιαγωγείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Χρονική Διάρκεια: 600λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα του Νηπιαγωγείου - Εργαστήρι πληροφορικής του Δημοτικού σχολείου που συστεγαζόμαστε.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΖΩΩΝ
2. ΣΧΟΙΝΑΚΙ
3. ΚΟΥΤΣΟ
4. ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗ
5. ΚΟΥΚΛΑ
6. ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
7. ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙ
8. ΝΤΕΝΕΚΕΔΑΚΙΑ

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.

COMIK

10. COMIK

11. ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

12. Inspiration

13. ΠΑΖΛ

4η Φάση: ΠΑΡΟΥΣΪΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα του Νηπιαγωγείου - Αίθουσα εκδηλώσεων του Δημοτικού σχολείου που συστεγαζόμαστε.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΒΙΝΤΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
2. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ

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: ΑΦΟΡΜΗΣΗ - ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά συζήτησης μέσα στην τάξη.

1η μέρα: Τα παιδιά και η εκπαιδευτικός στη γωνιά της συζήτησης σε σχήμα Π και καθισμένα στους πάγκους, λένε τα νέα της προηγούμενης μέρας.

Ο Θοδωρής κρατώντας μια πλακουτσωτή πέτρα, δεν βλέπει την ώρα να πει τα νέα του. Με ενθουσιασμό δείχνει την πέτρα του και απαντά στις ερωτήσεις των παιδιών λέγοντάς τους πως την έφερε από το χωριό (είχε πάει για Σαββατοκύριακο) όπου η γιαγιά του, του έμαθε ένα παιχνίδι – το κουτσό – που έπαιζε εκείνη όταν ήταν μικρούλα με τέτοιες πέτρες. Έτσι δόθηκε η ευκαιρία σε όλα τα παιδιά να εκφράσουν τις δικές τους διαφορετικές γνώσεις και αντιλήψεις επί του συγκεκριμένου παιχνιδιού αλλά και άλλων παραδοσιακών παιχνιδιών που είχαν ακούσει ή είχαν μάθει από τη γιαγιά και τον παππού, δημιουργώντας μια ιδεοθύελλα γνώσεων και αποριών δίνοντας έτσι το έναυσμα για τη διερεύνηση του συγκεκριμένου θέματος.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών αναδύονται με την αξιοποίηση του δημιουργικού διαλόγου που αναπτύσσεται μεταξύ των μελών της τάξης. Κατά τη διαδικασία του διαλόγου κάθε νήπιο έχει τη δυνατότητα να εκφράσει ελεύθερα τις σκέψεις, απόψεις, ιδέες και τα συναισθήματά του, εφόσον ο/η εκπαιδευτικός έχει φροντίσει να αναπτυχθεί θετικό κλίμα τάξης ώστε κάθε μαθητής να αισθάνεται ψυχικά ελεύθερος και ασφαλής για να εκφραστεί. Έτσι κατά τη διαδικασία ανίχνευσης πρότερων γνώσεων για να προσεγγιστούν τα παραδοσιακά παιχνίδια, διαπιστώνεται ότι τα νήπια δε γνωρίζουν και πολλά πράγματα – όχι μόνο για τα παραδοσιακά παιχνίδια, αλλά και τα σημερινά – όσον αφορά τον τρόπο παιξίματος και τους κανόνες που διέπουν τα ομαδικά παιχνίδια. Επομένως σε όλες τις δραστηριότητες που πραγματοποιούνται – προσεγγίζοντας όλα τα γνωστικά αντικείμενα – δίδεται έμφαση από την εκπαιδευτικό στην ολόπλευρη ανάπτυξη των νηπίων.

Αφότου λοιπόν διαπιστώνεται ότι τα παιδιά ενδιαφέρονται για τα παραδοσιακά παιχνίδια συναποφασίζεται να ζητήσουν πληροφορίες από γονείς, γιαγιάδες και παπούδες. Έτσι η εκπαιδευτικός έχοντας το ρόλο του γραφέα, γράφει στον υπολογιστή το παρακάτω τετράστιχο:

Μπαμπά, μαμά, παππού, γιαγιά

Πείτε μου σας παρακαλώ

Με τι παίζατε παλιά

Όταν ήσασταν παιδιά;

που υπαγορεύεται από τα παιδιά κατά τη διάρκεια της συζήτησης, και δίδεται στο σπίτι ως φύλλο εργασίας,

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.

όπου θα γράψουν και θα ζωγραφίσουν οι γονείς σε συνεργασία με τα παιδιά τους

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_1.docx](#)

2η Φάση: ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ - ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα του Νηπιαγωγείου

2η μέρα: Τα παιδιά φέρνουν στο Νηπιαγωγείο το σχετικό υλικό (Ζωγραφιές και κείμενο με παραδοσιακά παιχνίδια που έφτιαξαν με τους γονείς τους). Στη γωνιά της συζήτησης η εκπαιδευτικός διαβάζει (όσα κατέγραψαν οι γονείς) και τα παιδιά δείχνουν σε όλους τα φύλλα εργασίας όλων. Ακολουθεί η καταγραφή των συγκεκριμένων παιχνιδιών στον πίνακα. Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ρωτά τα παιδιά τη συχνότητα που ακούστηκε το κάθε παιχνίδι (άσκηση προσοχής και παρατηρητικότητας). Τα παιδιά σημειώνουν δίπλα στην ονομασία του κάθε παιχνιδιού με γραμμές. Έπειτα, μετρώντας τις γραμμές, καταλήγουν σε συμπεράσματα σχετικά με το ποιο παιχνίδι ακούστηκε περισσότερο, λιγότερο, κ.λ.π. (μαθηματικές έννοιες). Τα παιχνίδια που κατέγραψαν με τους γονείς τους τα καταγράφουμε στο Word φτιάχνοντας πίνακα διπλής εισόδου (φύλλο εργασίας, όπου σημειώνουν πόσες φορές άκουσαν το κάθε παιχνίδι). Στη συνέχεια, μεταφέρουμε σε Wordle τα παιχνίδια, βάσει της συχνότητας που ακούστηκαν.

Η τάξη θα πρέπει να έχει διαμορφώσει ένα χώρο βιβλιοθήκης (καλλιέργεια φιλιαναγνωσίας) από την έναρξη του σχολικού έτους με τη βοήθεια των ίδιων των μαθητών. Κάθε παιδί μπορεί να φέρει στη βιβλιοθήκη της τάξης το αγαπημένο του παραμύθι. Με την έναρξη του συγκεκριμένου προγράμματος μπορούν να φέρουν στη βιβλιοθήκη, βιβλία σχετικά με παραδοσιακά παιχνίδια και οποιοδήποτε άλλο έντυπο σχετικό με το θέμα.

Επίσης η τάξη θα πρέπει να έχει διαμορφώσει ένα χώρο για γωνιά της μουσικής, όπου θα τοποθετούνται αγαπημένα CD και DVD (παραδοσιακά παιχνίδια και παραστάσεις Καραγκιόζη) σχετικά με το θέμα μας.

Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες αναζητούν με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού στο διαδίκτυο για να δουν σχετικές πληροφορίες, εικόνες, τραγούδια, βίντεο, κ.λ.π. και τα αποθηκεύουμε στον υπολογιστή.

Είναι σημαντικό για την ολοκλήρωση της φάσης αυτής, ο/η εκπαιδευτικός να έχει φροντίσει εκ των προτέρων για την οργάνωση της τάξης:

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

Οι μαθητές της τάξης λειτουργούν τόσο ατομικά όσο και ομαδικά (κατά τη διάρκεια εκπόνησης των ομαδικών δραστηριοτήτων). Χωρίζονται σε ομάδες των τεσσάρων (4) η πέντε (5) ατόμων αντίστοιχα, ανάλογα τον

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.

αριθμό των μαθητών, οι οποίες έχουν δημιουργηθεί τυχαία με την επιλογή κάποιου χρώματος ή κάποιου αγαπημένου τους παιχνιδιού. Οι μαθητές (22) χωρίστηκαν σε 5 ομάδες (3 τετραμελείς και 2 πενταμελείς). Έτσι ο κάθε μαθητής ξέρει που θα καθίσει και από ποιους αποτελείται η ομάδα του χωρίς να χάνεται πολύτιμος διδακτικός χρόνος και χωρίς να δημιουργείται αναστάτωση στην τάξη.

Η ολομέλεια των ομάδων πραγματοποιείται στη γωνιά της συζήτησης όπου είναι τοποθετημένοι σε σχήμα Π ξύλινοι πάγκοι. Η ολομέλεια πραγματοποιείται τόσο κατά την έναρξη των ομαδικών δραστηριοτήτων όσο και κατά τη λήξη αυτών όπου ανταλλάσσονται εμπειρίες από τη συγκεκριμένη συνεργασία (πως λειτούργησε η κάθε ομάδα, αν συμμετείχαν όλοι, αν υπήρξαν αντιπαραθέσεις, προβλήματα μεταξύ τους, κ.λ.π.).

Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να βρει πληροφορίες από τις πηγές που παρέχονται, να επεξεργαστεί τις πληροφορίες αυτές έχοντας πάντα τον/την εκπαιδευτικό συνεργάτη και βοηθό, κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης τα αποτελέσματα της έρευνάς της και ακολουθούν συζητήσεις, ερωτήσεις, σχολιασμός από τα μέλη του ακροατηρίου - συμμαθητές - εκπαιδευτικός. Μετά από την ανάλυση των νέων εννοιών, ακολουθεί σύνθεση της νέας γνώσης με θεατρικά δρώμενα, παιχνίδια, κείμενα, ποιήματα, ιστορίες, κόμικ, κ.λ.π.

Τέλος ακολουθεί η αξιολόγηση: Από τους ίδιους τους μαθητές, τους συνεργάτες τους και από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης.

Το κάθε μέλος της ομάδας αναλαμβάνει ένα συγκεκριμένο ρόλο, ανάλογα με τις ανάγκες των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Αρχικά η επιλογή των ομάδων γίνεται τυχαία, γιατί έτσι παρέχεται η δυνατότητα σε όλους τους μαθητές να γνωριστούν με «όλους», να συνεργαστούν, να λειτουργήσουν συλλογικά για την επίτευξη του στόχου τους, να εξαλειφθούν σταδιακά αντιπαραθέσεις και ανταγωνισμοί, προβλήματα συνεργασίας ή απόρριψης κάποιων μαθητών, ώστε να διαμορφωθεί ένα θετικό μαθησιακό περιβάλλον, ένα περιβάλλον αποδοχής όλων, όπου όλοι συμμετέχουν ενεργά αλλά και απολαμβάνουν τη μαθησιακή διαδικασία. Στη συνέχεια γίνεται βάσει του πίνακα των επιμελητών - ο οποίος δημιουργείται βάσει του αγαπημένου χρώματος των παιδιών - και αργότερα βάσει του αγαπημένου τους παιχνιδιού.

Οι μαθητές λειτουργώντας μέσα σε ομάδες καλλιεργούν τις απαραίτητες κοινωνικές δεξιότητες για την ομαλή τους ένταξη τόσο στον μικρόκοσμο της τάξης όσο και στον μακρόκοσμο της κοινωνίας που ανήκουν. Επίσης μέσα από τις ομαδικές παιδαγωγικές δραστηριότητες επικοινωνούν, αντιπαραθέτουν, αναπτύσσουν επιχειρήματα για τις απόψεις τους, εκφράζουν απορίες, ενστάσεις, οικοδομούν τη γνώση μέσω της αλληλεπίδρασης με τα άλλα μέλη της ομάδας και της συνεργασίας για την επίτευξη ενός κοινού σκοπού. Μέσα σε ένα τέτοιο μαθησιακό περιβάλλον αναβαθμίζονται και οι ρόλοι των πρωταγωνιστών της μάθησης, δηλαδή των μαθητών και του/της εκπαιδευτικού της τάξης.

Ο ρόλος των μαθητών:

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο εστιάζει στην κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη, δηλαδή στο να είναι σε θέση οι μαθητές να αναγνωρίζουν, να εκφράζουν (συναισθήματα - δικαιώματα - υποχρεώσεις) και να εκφράζονται, αλληλεπιδρώντας, συνδημιουργώντας και αναστοχαζόμενοι, ώστε να μπορούν να λειτουργούν ως ισότιμα μέλη σε ένα δημοκρατικό μαθησιακό πλαίσιο.

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.

Ειδικότερα τους δίνεται τη δυνατότητα να:

Συλλέγουν πληροφορίες κατά τη διάρκεια πλοήγησής τους στο διαδίκτυο, περιγράφουν τις πληροφορίες αυτές, ανταλλάσσοντας απόψεις μεταξύ τους για να διεκπεραιώσουν με επιτυχία τις παιδαγωγικές τους δραστηριότητες.

Γίνονται συγγραφείς (εκφραζόμενα προφορικά και κάνοντας το ρόλο του γραφέα η εκπαιδευτικός ή αντιγράφωντας) – δημιουργοί, γεννούν, οργανώνουν τις ιδέες τους και τις παρουσιάζουν με τη μορφή ποιήματος, εφημερίδας, κ.λ.π. Στη συνέχεια τις παρουσιάζουν στο ακροατήριό τους στην τάξη.

Γίνονται παρουσιαστές και ερευνητές – ρωτώντας τα μέλη του οικογενειακού τους περιβάλλοντος – ανακαλύπτοντας με αυτόν τον τρόπο καινούρια στοιχεία όσον αφορά τα παραδοσιακά παιχνίδια.

Γίνονται γραμματείς – γραφείς (αντιγράφωντας), συνθέτουν ονομασίες των παιχνιδιών αλλά και των δικών τους ονομάτων, έπειτα από τη διερεύνησή τους.

Γίνονται καλλιτέχνες – δημιουργοί αξιοποιώντας τα εργαλεία του υπολογιστή.

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού:

Ο/Η εκπαιδευτικός αξιολογεί τις μαθησιακές, κοινωνικές και συναισθηματικές ανάγκες των μαθητών, επιλέγει τα κατάλληλα εργαλεία (που θα διευκολύνουν το έργο των μαθητών, έτσι ώστε να δημιουργήσει το κατάλληλο πλαίσιο που θα υποστηρίξει τη συνεχή και δυναμική αλληλεπίδραση των μαθητών με το σχολικό περιβάλλον. Σπαντιδάκης, 2004) και τις στρατηγικές που θα διευκολύνουν το έργο των μαθητών έτσι ώστε να δημιουργήσουν ένα κατάλληλο δημοκρατικό μαθησιακό πλαίσιο.

Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να γνωρίζει τις διαδικασίες που ο/η μαθητής/τρια καλείται να επιτελέσει ως ερευνητής/τρια, παρουσιαστής/τρια, δημιουργός για να του προσφέρει την κατάλληλη βοήθεια. Κατά τη διεκπεραίωση των μαθησιακών δραστηριοτήτων έχει το ρόλο του συντονιστή, του συνεργάτη, του βοηθού και του εμπυχωτή των ομάδων. Λειτουργεί καθοδηγητικά όποτε χρειάζεται, παρεμβαίνει ως βοηθός της ομάδας όταν του ζητηθεί και λειτουργεί ενισχυτικά, ενορχηστρώνοντας διακριτικά τη διαδικασία. Επίσης έχει φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία της τάξης η του εργαστηρίου που θα πραγματοποιηθεί το project, και έχει προετοιμάσει το κατάλληλο υλικό των δραστηριοτήτων όπως:

Έχει προετοιμάσει και μελετήσει τις ιστοσελίδες που θα διερευνηθούν, έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας των ομάδων, έχει προβλέψει τυχόν απρόοπτα και απρόσμενες εξελίξεις κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος (ενεργές ιστοσελίδες, κ.λ.π.).

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_2.docx](#)
2. [wordle.docx](#)

3η Φάση: ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

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.

Χρονική Διάρκεια: 600λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα του Νηπιαγωγείου - Εργαστήριο πληροφορικής του Δημοτικού σχολείου που συστεγαζόμαστε.

Τα 600 λεπτά είναι κατά προσέγγιση, διότι περιλαμβάνει όλες τις δραστηριότητες που ακολούθησαν τη φάση 1 (1η μέρα) - φάση 2(2η μέρα) και περιγράφονται σε μέρες:

3^η μέρα:

Επιθυμία των παιδιών είναι να παίξουν τα παραδοσιακά παιχνίδια. Για να μην υπάρχουν διαπληκτισμοί αποφασίζεται με δημοκρατικές διαδικασίες, να υπάρχουν αναρτημένα κάπου στην αίθουσα, οι ονομασίες όλων των παραδοσιακών παιχνιδιών από όπου θα επιλέγουν το παιχνίδι που θέλουν να μάθουν να παίζουν. Έτσι κατασκευάζουμε τη γιαγιά (φωτο σεναρίου) η οποία θα κρατά στο εξής όλα τα παιχνίδια και από εκεί θα επιλέγουν κάθε φορά το παιχνίδι που θέλουν να παίξουν τα περισσότερα παιδιά.

Υλικά που χρησιμοποιήθηκαν: πιάτα μιας χρήσης (για κεφάλι), χαρτόνι κανσόν (για χέρια), ύφασμα (για ρούχα), σύρμα πίπας (για στόμα), μαλλιά πλεξίματος (για μαλλιά), κόλλα.

Τα παιδιά υπαγορεύουν τις ονομασίες των παιχνιδιών και η εκπαιδευτικός τα γράφει σε word. Στη συνέχεια αφού τα εκτυπώνουμε, χωρίζονται τα παιδιά σε ομάδες (που επιλέγονται τυχαία) και μια ομάδα παιδιών τα κόβει. Μια άλλη ομάδα κόβει μικρά παραλληλόγραμμα από χαρτόνι κανσόν και κολλούν πάνω τις ονομασίες των παιχνιδιών. Μια τρίτη ομάδα, κολλά από πίσω ξυλάκια από σουβλάκι για να μπορούν να τα κρατούν. Μια άλλη ομάδα φτιάχνει τη γιαγιά. Στην ποδιά της κολλούν τον τίτλο του προγράμματος και στα χέρια της τοποθετούν τα παιχνίδια, από όπου θα παίρνουν κάθε φορά αυτό που θέλουν.

Ακολουθεί η εκμάθηση του παιχνιδιού που επιλέγουν.

4^η μέρα:

Τα παιδιά (22) χωρισμένα σε 5 ομάδες (3 τετραμελείς και 2 πενταμελείς),

αναζητούν με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού στο Internet στη σελίδα www.Cliparts+παραδοσιακό παιχνίδι για να δουν σχετικές εικόνες και τις αποθηκεύουμε στον υπολογιστή. Παραθέτω ενδεικτικές σελίδες:

<http://gr.clipartlogo.com/free/traditional-game.html>

<http://gr.clipartlogo.com/free/thai-traditional-game.html>

<https://www.google.gr/search?q=clipart%2B%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B4%CE%BF%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%BF+%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9&newwindow=1&sa=X&tbm=isch&tbo=u&source=univ&ei=uKKZU77mBlyV7Abz3ICYCQ&ved=0CCoQsAQ&biw=1280&bih=933>

Για τις ανάγκες αυτής της δραστηριότητας μεταφερόμαστε στην αίθουσα πληροφορικής του Δημοτικού Σχολείου με το οποίο συστεγαζόμαστε. Οι ομάδες δημιουργούνται βάσει του πίνακα των επιμελητών της τάξης (δραστηριότητα που είχε προηγηθεί με την επεξεργασία προηγούμενου θέματος όπου είχαν επιλέξει βάσει του

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.

αγαπημένου τους χρώματος). Είναι σημαντικό ο κάθε μαθητής να ξέρει που θα καθίσει και από ποιους αποτελείται η ομάδα του χωρίς να χάνεται πολύτιμος διδακτικός χρόνος και χωρίς να δημιουργείται αναστάτωση στην τάξη. Στη συνέχεια ακολουθεί συζήτηση με την ολομέλεια, όπου συζητούν όσα ανακάλυψαν τα παιδιά, αντιλαμβανόμενα τα οφέλη που προσφέρει ο Παγκόσμιος Ιστός με τις μηχανές αναζήτησης που διαθέτει, δίνοντας τη δυνατότητα στους χρήστες να αντλήσουν πληροφορίες σχετικές με ότι αναζητούν στο Διαδίκτυο. Το συγκεκριμένο σενάριο μάθησης δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αντιληφθούν πόσο γρήγορα και εύκολα μπορούν να αποκτήσουν πληροφορίες για το συγκεκριμένο θέμα.

Τα παιδιά εντυπωσιάζονται και ζητούν να ζωγραφίσουν διάφορα παιχνίδια και με διαφορετικούς τρόπους ανακαλύπτοντας έτσι τις δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα του **Tuxpaint**.

Τα παιδιά (22) χωρισμένα σε 5 ομάδες (3 τετραμελείς και 2 πενταμελείς), εκφράζονται καλλιτεχνικά ζωγραφίζοντας με το πρόγραμμα του **Tuxpaint** παραδοσιακά παιχνίδια:

5^η μέρα:

Τα παιδιά σε ομάδες αναζητούν παραδοσιακά παιχνίδια άλλων χωρών (ομοιότητες και διαφορές) με το **Internet Explorer**. Επίσης αναζητούν στο **Youtube**, τραγούδια και βίντεο σχετικά με το θέμα, τα οποία αποθηκεύονται στον υπολογιστή.

Παραθέτω ενδεικτικές σελίδες:

ΕΙΚΟΝΕΣ:

<http://gr.clipartlogo.com/free/russian-traditional-clothing.html>

<http://gr.clipartlogo.com/free/traditional-chinese-decor.html>

https://www.google.gr/search?q=clipart%2Bparadosiako+paihniidi&newwindow=1&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=IqGZU_jROMHe7AbFiIGABQ&ved=0CDAQsAQ&biw=1280&bih=933

ΜΟΥΣΙΚΗ:

<http://www.youtube.com/watch?v=SmASgfxAy5g>

<http://www.youtube.com/watch?v=OwN9sBwBhSQ&list=PL6A815F523342786F>

<http://www.youtube.com/watch?v=IcZ0s5xYoiw>

<http://www.youtube.com/watch?v=Hj5LX0Wv99I>

ΒΙΝΤΕΟ:

<http://www.youtube.com/watch?v=K4FztkwsuAk>

<http://www.youtube.com/watch?v=xNfDhkh-muU>

<http://www.youtube.com/watch?v=00OdFgXskNQ>

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.

<http://www.youtube.com/watch?v=BEhoYrb3X7g>

Στη συνέχεια αναρτώνται στο wikispaces της εκπαιδευτικού.

Αφού έμαθαν, είδαν και έπαιξαν αρκετά παιχνίδια, δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την τυφλόμυγα. Έτσι η εκπαιδευτικός δημιουργεί παζλ με το πρόγραμμα **Jigsaw puzzle** με μια εικόνα από το Διαδύκτιο (τυφλόμυγα). Επίσης ζητούν να γίνει παζλ και η ομαδική τους φωτογραφία (αυτό βοηθά και στην επικοινωνία μεταξύ τους περισσότερο). Παίζουν με ευχαρίστηση όλα τα παιδιά με όποιο παζλ επιλέγουν. Στη συνέχεια στην ολομέλεια συζητούν για τις εντυπώσεις τους, τις απορίες τους και ανταλλάσσουν απόψεις για τις καινούριες εμπειρίες και κατακτήσεις τους.

6^η μέρα:

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες δημιουργώντας το δικό τους χάρτη - με το **Inspiration** - βάσει των αγαπημένων τους παιχνιδιών: Αφού επιλέγουν από τη βιβλιοθήκη του "**Inspiration**" φωτογραφία με το αγαπημένο τους παιχνίδι, γράφουν αντίστοιχα την ονομασία του κάθε παιχνιδιού και στη συνέχεια αντιστοιχίζουν τα ονόματά τους, δημιουργώντας 5 ομάδες εργασίας (3 τετραμελείς - 2 πενταμελείς). Στη συνέχεια εκτυπώνεται και αναρτάται στην τάξη. Για τη συγκρότηση ομάδων σε επόμενες δραστηριότητες, ανατρέχουν στον χάρτη αυτόν, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να τον διαφοροποιήσουν αν θέλουν σε άλλες δραστηριότητες βάσει των επιθυμιών τους..

Στη συνέχεια οι ομάδες που δημιουργήθηκαν παίζουν στην αυλή παραδοσιακά παιχνίδια, τα οποία έχει φροντίσει να σχεδιάσει εκ των προτέρων η εκπαιδευτικός.

Τα παιδιά ενθουσιασμένα με όσα έχουν μάθει, αποφασίζουν να ζητήσουν από τους γονείς τους, να φτιάξουν διάφορα παραδοσιακά παιχνίδια στο σπίτι και να τα φέρουν στο σχολείο.

7^η μέρα:

Τα παιδιά φέρνουν στο σχολείο τα παιχνίδια που κατασκεύασαν με του γονείς τους:

Παιδιά και εκπαιδευτικός στην ολομέλεια, συζητούν για τον τρόπο κατασκευής και παιξίματος αυτών. Περιγράφουν και ανταλλάσσουν απόψεις και εμπειρίες και στη συνέχεια παίζουν μ' αυτά.

Στη συνέχεια, βλέποντας την εικόνα του κάθε παιχνιδιού, ηχογραφούν στον υπολογιστή τις περιγραφές τους για τον τρόπο κατασκευής και παιξίματος αυτών (φύλλο εργασίας).

8^η μέρα:

Δημιουργούμε σελίδα **web** με το πρόγραμμα **Hot potatoes** φτιάχνοντας παιχνίδι αντιστοίχισης εικόνας και λέξης με διάφορα παραδοσιακά παιχνίδια. Όλα τα παιδιά αντιστοιχίζουν την εικόνα του παιχνιδιού με την ονομασία του και εκφράζονται προφορικά, αναγνωρίζοντας τα φωνήματα. Ύστερα εκτυπώνουμε την εικόνα και τα παιδιά αντιστοιχίζουν με βελάκια (φύλλο εργασίας) εικόνα και λέξη.

9^η μέρα:

Αναζητούμε στο Google σελίδες σχετικές με κατασκευές για φιγούρες του καραγκιόζη:

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.

<https://www.google.gr/search?q=%CF%86%CE%B9%CE%B3%CE%BF%CF%8D%CF%81%CE%...>

Στη συνέχεια εκτυπώνουμε τα κομμάτια της κάθε φιγούρας και η εκπαιδευτικός τα πλαστικοποιεί. Τα παιδιά αντιστοιχίζουν τα κομμάτια, συναρμολογώντας έτσι την κάθε φιγούρα

Και...έτοιμες οι φιγούρες! Παίζουμε διαλέγοντας το κάθε παιδί όποια φιγούρα θέλει!

10^η μέρα:

Τα παιδιά σε ομάδες δημιουργούν με το πρόγραμμα **Kidspiration** τη δική τους βιβλιοθήκη και στη συνέχεια φτιάχνουν εννοιολογικό χάρτη με τον οποίο αντιστοιχίζουν τις φωτογραφίες για να συναρμολογήσουν τους ήρωες του Καραγκιόζη, γράφοντας και το όνομα της κάθε φιγούρας αντίστοιχα.

Στη συνέχεια συνδέουν με διαφορετικού χρώματος βελάκια, αντιστοιχίζοντας τις φωτογραφίες των ηρώων του Καραγκιόζη. Το συγκεκριμένο, αφού φυλάσσεται και ως εικόνα, εκτυπώνεται και δίδεται στη συνέχεια και ως φύλλο εργασίας.

11^η μέρα:

Στην ολομέλεια παιδιά και εκπαιδευτικός κουβεντιάζουν για το θέατρο σκιών (σκηνικά που χρησιμοποιούνται - χειρισμός της φιγούρας - αστείοι διάλογοι). Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός επισκέπτεται στο **youtube** τη σελίδα:

<http://www.youtube.com/watch?v=K4FztkwsuAk>

και παρακολουθούν με προτζέκτορα την παράσταση: «ο Καραγκιόζης γιατρός».

Στη συνέχεια χειρίζονται τις φιγούρες που φτιάξαμε ανταλλάσσοντας αυτοσχέδιους διαλόγους.

Συναποφασίζουμε να παρουσιάσουμε τη δική μας παράσταση. Τα παιδιά διαλέγουν από μία φιγούρα και σε φύλλο εργασίας (το οποίο δίνεται στο σπίτι για να το γράψουν με τους γονείς τους) η εκπαιδευτικός γράφει το παρακάτω τετράστιχο:

Ήρωας του Καραγκιόζη

για λίγο θα γενώ

γράφοντας ένα τετράστιχο

πικάντικο κι ευτράπελο.

12^η μέρα:

Τα παιδιά φέρνουν τα φύλλα εργασίας όπου έχουν ζωγραφίσει τον ήρωα που επέλεξαν και έχουν γράψει κάτι αντίστοιχο. Αρχίζουμε τις πρόβες και για τη δημιουργία της μουσικής που θα χρησιμοποιήσουμε, επιλέγουμε κομμάτια σχετικά με το θέμα μας από το **youtube** και τα γράφουμε σε CD.

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.

13^η μέρα:

Παρουσιάζουμε στους γονείς την παράσταση καραγκιόζη. Για τη δημιουργία της μουσικής μεταφέρουμε σε CD τραγούδια σχετικά που βρίσκουμε στο Youtube. Η παράσταση βιντεοσκοπείται και αναρτάται στην ιστοσελίδα της τάξης.

<http://pantanipio.blogspot.gr/search/label/%CE%9F%CE%99%CE%9A%CE%9F%CE%...>

14^η μέρα:

Τα παιδιά και η εκπαιδευτικός στην γωνιά της συζήτησης (ολομέλεια), αποφασίζουν να συμπεριλάβουν στην εφημερίδα του Νηπιαγωγείου που ετοιμάζουν (επεξεργαζόμενοι άλλο θέμα), τα βιώματά τους από την επεξεργασία του συγκεκριμένου σεναρίου, σε μορφή **Comic**. Η εκπαιδευτικός έχοντας το ρόλο του ενορχηστρωτή των ομάδων, δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά με το πρόγραμμα **Comic Strip Creator** (web 2) να αποκτήσουν τις κατάλληλες δεξιότητες ώστε να μάθουν να εκφράζονται με συνοπτικό τρόπο.

Για τις ανάγκες αυτής της δραστηριότητας μεταφερόμαστε στην αίθουσα πληροφορικής του Δημοτικού Σχολείου με το οποίο συστεγαζόμαστε.

Τα παιδιά σε ομάδες χρησιμοποιώντας διάφορες φωτογραφίες, δημιουργούν **Comics, όπου αποδίδουν με συνοπτικό λόγο** όσα αποκόμισαν παίζοντας παραδοσιακά παιχνίδια και από την παράσταση καραγκιόζη που παρουσιάσαμε στους γονείς.

Όλα συμπεριλαμβάνονται στην παραπάνω εφημερίδα η οποία αναφέρεται στην καθημερινότητα των παιδιών στο Νηπιαγωγείο.

15^η μέρα:

Το ταξίδι της κατάκτησης γνώσεων - στάσεων και δεξιοτήτων του συγκεκριμένου θέματος, μαγεύει τα παιδιά τόσο, που επιθυμία τους είναι να το γνωστοποιήσουν. Έτσι στη συνέχεια δημιουργούμε ένα μικρό βίντεο χρησιμοποιώντας φωτογραφίες από την εφαρμογή των δραστηριοτήτων { (των παιδιών που έπαιζαν, κατασκευών παραδοσιακών παιχνιδιών μαζί με τους γονείς τους, φιγούρες που φτιάχτηκαν και ταξινομήθηκαν (αντιστοίχιση) από τα ίδια τα παιδιά και παράστασης καραγκιόζη που δόθηκε από τα παιδιά)} με συνοδεία μουσικής σχετικής με το θέμα, που επιλέχθηκε από τα παιδιά, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα **Pstory** και το DVD δόθηκε σε όλα τα παιδιά.

Φύλλα εργασίας:

1. [kataskeyi_paihnidion.docx](#)
2. [antistoihisi.docx](#)
3. [antistoihisi2.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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

[karagkiozis.docx](#)

5. [axiologisi.docx](#)

1. ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΖΩΩΝ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12020>

Διευκρίνιση: ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

2. ΣΧΟΙΝΑΚΙ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12021>

Διευκρίνιση: ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

3. ΚΟΥΤΣΟ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12022>

Διευκρίνιση: ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

4. ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12023>

Διευκρίνιση: ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

5. ΚΟΥΚΛΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12028>

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.

Διευκρίνιση: ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

6. ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12030>

Διευκρίνιση: ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

7. ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12031>

Διευκρίνιση: ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

8. ΝΤΕΝΕΚΕΔΑΚΙΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12032>

Διευκρίνιση: ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

9. COMIK

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12037>

Διευκρίνιση: ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ Comic Strip Creator

10. COMIK

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12038>

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.

Διευκρίνιση: ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ Comic Strip Creator

11. ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12167>

Διευκρίνιση: ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΑΝ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΣΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΣΕ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗ

Σχόλιο: ΑΠΟ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

12. Inspiration

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12177>

Διευκρίνιση: Δημιουργία ομάδων εργασίας βάσει του αγαπημένου τους παιχνιδιού με το πρόγραμμα Inspiration

13. ΠΑΖΛ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1397#12206>

Διευκρίνιση: Η ομαδική τους φωτογραφία σε παζλ - Φωτογραφία παραδοσιακού παιχνιδιού: "Η ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ" σε παζλ

Σχόλιο: Αναρτημένα στην ιστοσελίδα της εκπαιδευτικού

4η Φάση: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ -

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.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα του Νηπιαγωγείου - Αίθουσα εκδηλώσεων του Δημοτικού σχολείου που συστεγαζόμαστε.

Αφού προετοιμαστούμε στην αίθουσα του Νηπιαγωγείου, μεταβαίνουμε στην αίθουσα εκδηλώσεων του Δημοτικού Σχολείου, όπου γίνεται παρουσίαση στους γονείς και στο νηπιαγωγείο που συστεγαζόμαστε, προϊόντων που προέκυψαν, όπως: Κατασκευές παραδοσιακών παιχνιδιών, ηλεκτρονική εφημερίδα, pstory, κ.λ.π.

Με το πέρας της παρουσίασης δίδεται φύλλο αξιολόγησης του εκπαιδευτικού σεναρίου στους γονείς:

Φύλλα εργασίας:

1. [axiologisi1.docx](#)

1. ΒΙΝΤΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1398#12159>

Διευκρίνιση: ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΠΩΣ ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ (ΒΙΝΤΕΟ) ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

2. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11965/1398#12171>

Διευκρίνιση: ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ (ΤΑ ΝΗΠΙΟΝΕΑ ΜΑΣ) ΟΠΟΥ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΤΑ COMIKS ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΛΟΓΟΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗ

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.