

ΧΑΡΑ , ΛΥΠΗ , ΑΓΑΠΗ ΚΑΙ ΘΥΜΟ.....ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΨΑΧΝΩ ΝΑ ΒΡΩ .

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΒΑΛΑΣΙΑ ΔΗΜΟΜΑΡΚΟΥ (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: « **ΧΑΡΑ , ΛΥΠΗ , ΑΓΑΠΗ ΚΑΙ ΘΥΜΟ.....ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΨΑΧΝΩ ΝΑ ΒΡΩ .** ».

Δημιουργήθηκε στις **08/23/2015 - 00:51** 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/15995>

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: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [akrostihida_tis_lypis.docx](#) , [giortes_kai_synaisthimata.docx](#) , [imerologio_synaisthimaton .docx](#) , [vivlio1.xlsx](#)
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει
- 5η Φάση: Δεν υπάρχει

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 Υ.Π.Ε.Θ.

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

ΣΚΟΠΟΣ

Να γνωρίσουν και να αναγνωρίσουν βασικά συναισθήματα των ανθρώπων και να κατανοήσουν πόσο αυτά μπορούν να επηρεάσουν τη ζωή των ανθρώπων μέσα από διάφορες καταστάσεις και γεγονότα .

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού .

Η νηπιαγωγός φροντίζει : να προσφέρει στα παιδιά τα υλικά και τα μέσα που χρειάζονται , να αφουγκράζεται τις επιθυμίες και το ενδιαφέρον των παιδιών , να συντονίζει , να βοηθά , να ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων των παιδιών , να παρατηρεί συστηματικά και να ακούει όσα λέγονται , να προωθεί τη συζήτηση μέσα από ερωτήσεις που θέτει , να καλλιεργεί κλίμα ομαδικότητας και συνεργασίας , να χρησιμοποιεί τις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών και τέλος να εξασφαλίζει ένα ασφαλές και άνετο περιβάλλον για όλους .

Προστιθέμενη αξία .

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής χρησιμοποιείται στο σενάριο ως μέσο αναζήτησης πληροφοριών , προσφοράς νέας γνώσης και , ως εργαλείο καλλιτεχνικής έκφρασης . Προβάλλει πολυτροπικά κείμενα με εικόνα , χρώμα , κίνηση και ήχο που προκαλούν ενθουσιασμό και ενδιαφέρον στα παιδιά .Αυτά ανακαλύπτουν νέους τρόπους απόκτησης γνώσης ενώ παράλληλα αναπτύσσουν κριτική σκέψη αφού θα πρέπει να επιλέξουν από την πληθώρα των πληροφοριών αυτές που χρειάζονται . Επίσης αναπτύσσουν τη λεπτή κινητικότητα , εξασκούνται με παιγνιώδη τρόπο και εκφράζονται καλλιτεχνικά με νέους τρόπους , υλικά και τεχνικές . Αποκτούν μια σχέση αλληλεπίδρασης με τον υπολογιστή και μαθαίνουν να συγκεντρώνονται , να παρατηρούν , να συγκρίνουν και να βγάζουν συμπεράσματα .

Προκαταβολικός οργανωτής .

Αφορμή για την ανάπτυξη του σεναρίου αποτέλεσε ένα πολύ συχνό φαινόμενο στις τάξεις των νηπιαγωγείων που αφορά τις διαπροσωπικές σχέσεις των παιδιών και τα αποτελέσματα που έχουν αυτές στη συμπεριφορά τους και στη ψυχολογία τους . Έτσι συναντούμε παιδιά χαρούμενα που παίζουν όμορφα στο σπιτάκι και στις κατασκευές , άλλα που είναι θυμωμένα γιατί έχουν μαλώσει με κάποια άλλα ή κάποια που κλαίνε γιατί κάποιος τα χτύπησε και μερικά που δεν μπορούν να συνεργαστούν και είναι μόνα . Σημαντική επίσης αφορμή ήταν η γέννηση της αδερφής από ένα παιδάκι και η μεγάλη χαρά που έδειχνε αυτό όταν κερνούσε τα γλυκά για την αδερφή του . Έτσι σκεφτήκαμε να μελετήσουμε όλα αυτά που νιώθουμε και να δούμε πώς τα εκφράζουμε .

Εκτιμώμενη διάρκεια

Είναι περίπου ένας μήνας , 17 διδακτικές ώρες . Βέβαια η διάρκεια του προγράμματος θα εξαρτηθεί τόσο από το ενδιαφέρον των παιδιών όσο και από το χρόνο που θα χρειαστούν για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων κυρίως αυτών που θα γίνουν στον υπολογιστή αφού χρειάζεται αρκετή εξοικείωση με αυτόν .

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 συναισθηματική αγωγή των παιδιών αποτελεί ένα ζωτικό κομμάτι της εκπαίδευσής τους. Ιδιαίτερα, η καλλιέργεια των συναισθηματικών δεξιοτήτων στο επίπεδο του σχολικού περιβάλλοντος είναι στενά συνδεδεμένη με το περιεχόμενο που αναδύεται μέσα από τη συμμετοχή των παιδιών σε ποικίλες δραστηριότητες που στοχεύουν στην ανάπτυξη του συναισθηματικού τους κόσμου. Το συγκεκριμένο σενάριο καλύπτει ως βασική γνωστική περιοχή το Παιδί και το Περιβάλλον / Ανθρωπογενές και την αλληλεπίδρασή του ενώ παράλληλα εμπλέκονται όλες οι γνωστικές περιοχές που αναφέρονται στο ΔΕΠΠΣ. Βασικό θέμα του είναι τα συναισθήματα των ανθρώπων, πώς εκφράζονται, πώς διακρίνονται και πώς επηρεάζουν τη ζωή των ανθρώπων όταν συνδέονται με γεγονότα και καταστάσεις. Χρησιμοποιήθηκε η διαθεματική προσέγγιση που στηρίζεται στη γλώσσα, στην επικοινωνία και την τεχνολογία.

Οι δραστηριότητες που περιγράφονται στηρίζονται κυρίως στη χρήση του υπολογιστή και των διαφόρων λογισμικών, αποτελούν όμως μέρος ενός γενικότερου προγράμματος που περιλαμβάνει ψυχοκίνηση, τραγούδι, δραματοποίηση και χορό. Η ένταξη της τεχνολογίας στο μαθησιακό περιβάλλον δε σκοπεύει να υποκαταστήσει το κλασικό απλώς αποτελεί ένα επιπλέον χρήσιμο, εντυπωσιακό και ενδιαφέρον γνωστικό εργαλείο.

Διδακτικοί Στόχοι

- - Να γνωρίσουν και να αναγνωρίσουν βασικά συναισθήματα των ανθρώπων.
- - Να συνδέσουν τα συναισθήματα με γεγονότα και καταστάσεις.
- - Να καταλάβουν πώς μπορούμε να εκφράσουμε τα συναισθήματά μας με διάφορους τρόπους [πρόσωπο, σώμα
- - Να ομαδοποιήσουν /να αντιστοιχίσουν.
- - Να γνωρίσουν τα κατάλληλα λογισμικά για καλλιτεχνική έκφραση, εξάσκηση, απόκτηση νέας γνώσης και

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- συναισθήματα
- εκφράσεις προσώπου
- επίδραση στη ζωή.

Υλικοτεχνική υποδομή

Γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή, ηχητικό σύστημα, εκτυπωτής.

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

2 ώρες

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.

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

-

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

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: Οργάνωση της τάξης και απαιτούμενη υλικοτεχνική

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη / παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή .

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Ανίχνευση πρότερων γνώσεων

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΠΟΥ ΕΔΙΝΕ

3η Φάση: Εισαγωγή νέας γνώσης

Χρονική Διάρκεια: 180λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ.
2. ΘΕΤΙΚΑ - ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ .

4η Φάση: Αξιολόγηση

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: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή .

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ο κήπος των συναισθημάτων .
2. ΚΗΠΟΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΣΩΠΑ.

5η Φάση: Επέκταση

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη/ γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή .

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ - ΠΑΖΛ

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: Οργάνωση της τάξης και απαιτούμενη υλικοτεχνική

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη / παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή .

Ο χώρος , η τάξη που φιλοξενεί την εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί μια πολυδιάστατη πραγματικότητα και μια δυναμική που αναδεικνύεται ως σημαντικός παράγοντας των διαδικασιών μάθησης και αγωγής [Γερμανός 1993] .

Η εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου θα πραγματοποιηθεί σε μία τάξη 21 παιδιών [10 νηπίων και 11προνηπίων] . Θα χρησιμοποιηθεί αρχικά ο χώρος της ολομέλειας [παρεούλας] όπου βρίσκεται δίπλα στο γραφείο του ηλεκτρονικού υπολογιστή και υπάρχει εύκολη πρόσβαση και καλή οπτική επαφή στην οθόνη που είναι αρκετά μεγάλη . Στη συνέχεια τα παιδιά μπορούν να χωριστούν σε ομάδες 2 ατόμων και να δουλέψουν τόσο στο γραφείο του υπολογιστή όσο και στα τραπέζια με φύλλα εργασίας ατομικά . Στο γραφείο του υπολογιστή υπάρχει ακόμα εκτυπωτής , πολύ καλό περιφερειακό ηχητικό σύστημα με ηχεία , ενισχυτή και ρυθμιστή της έντασης του ήχου καθώς και σύνδεση με το διαδίκτυο . Επίσης στον υπολογιστή είναι ήδη εγκατεστημένα αρκετά λογισμικά κυρίως Δημιουργίας , Επικοινωνίας και Έκφρασης και μερικά απόκτησης νέων γνώσεων και αξιολόγησης .

Φύλλα εργασίας:

2η Φάση: Ανίχνευση πρότερων γνώσεων

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή

1^η Δραστηριότητα [1 Διδακτική ώρα] το παραμύθι << Το δέντρο που έδινε >> του Σελ Σιλβερστάιν

Ανίχνευση πρότερων γνώσεων .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον.

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Γλώσσα , Παιδί και Τ.Π.Ε

Λογισμικό αποθήκευσης , αναζήτησης , αναπαραγωγής ταινίας και ήχου [Youtube] .

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.

Είμαστε με τα παιδιά μαζεμένοι στην παρεούλα και βρίσκουμε με τη βοήθεια του λογισμικού που αναφέρω το παραμύθι <<Το δέντρο που έδινε >>που αναφέρεται στην ανιδιοτελή αγάπη .

https://www.youtube.com/watch?v=if_PTrX1dNA

Παρακολουθούμε το παραμύθι με προσοχή και όταν τελειώσει αρχίζουμε συζήτηση με τα παιδιά με τη βοήθεια ερωτήσεων της εκπαιδευτικού . Ποια είναι τα πρόσωπα του παραμυθιού , τι έδινε συνέχεια το δέντρο στο παιδί , συνέχιζε να δίνει και όταν μεγάλωσε, μέχρι ποια ηλικία , έδινε μόνο το δέντρο ή και το παιδί , τι γίνεται στο τέλος . Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά περιγράφουν , εκφράζουν τις απόψεις τους και αναπτύσσουν το προφορικό τους λόγο . Στο τέλος καταλήγουμε ότι το δέντρο έδινε συνέχεια αγάπη χωρίς να ζητάει τίποτα . Έτσι ξεκινούμε μια καινούργια συζήτηση για το τι είναι αγάπη . Κάτι που νιώθουμε , πώς τι δείχνουμε , νιώθουμε κι άλλα πράγματα . Πώς ονομάζουμε αυτό που κάθε φορά νιώθουμε, τι είναι το συναίσθημα , είναι πολλά ή λίγα τα συναισθήματα που νιώθουμε , πώς τα δείχνουμε στους άλλους , αισθανόμαστε πάντα το ίδιο , τι μπορεί να μας επηρεάσει . Πιθανόν να γίνουν κι άλλες ερωτήσεις ή κάποιες να μη γίνουν , αυτό θα εξαρτηθεί από το ενδιαφέρον των παιδιών και τις απαντήσεις τους . Έτσι αναπτύσσουν το προφορικό τους λόγο και ανιχνεύουμε τις πιθανές γνώσεις τους για το θέμα μας .

2^η Δραστηριότητα [1 Διδακτική ώρα] οι πίνακες ζωγραφικής εκφράζουν συναισθήματα .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον .

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Γλώσσα , Παιδί και Τ.Π.Ε .

Λογισμικό Παρουσίασης [Power Point] .

Μετά την προηγούμενη συζήτηση βρίσκουμε ότι είναι πολλά αυτά που νιώθουμε / συναισθήματα και αποφασίζουμε πάλι στην ολομέλεια να διαλέξουμε μερικά μέσα από πίνακες ζωγράφων . Για να μην πελαγοδρομήσουμε ,γιατί το θέμα είναι αρκετά δύσκολο γι' αυτήν την ηλικία , θα εστιάσουμε με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού σε συγκεκριμένα συναισθήματα . Η εκπαιδευτικός δεν τα αναφέρει γιατί θέλει να βρεθούν από τα παιδιά μέσα από τα έργα τέχνης . Βρίσκουμε από τη μηχανή αναζήτησης [google], πατώντας << έργα τέχνης με συναισθήματα >> αρκετούς πίνακες ζωγραφικής , επιλέγουμε μερικούς με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού που εξυπηρετούν το στόχο μας , τους αποθηκεύουμε και στη συνέχεια η εκπαιδευτικός δημιουργεί μια παρουσίαση . Τα παιδιά παρατηρούν τους πίνακες , προσπαθούν να βρουν ποιο συναίσθημα εκφράζουν και μετά από συζήτηση να δώσουν έναν τίτλο . Όταν τελειώσουν με όλους τους τίτλους των έργων , η παρουσίαση θα ολοκληρωθεί με μουσική επένδυση που θα επιλέξουν τα παιδιά , τραγούδι ζωηρό / χαρούμενο ή λυπημένο. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά περιγράφουν , εξηγούν , συζητούν , βελτιώνουν το προφορικό τους λόγο αλλά ταυτόχρονα δείχνουν τι γνωρίζουν για τα συναισθήματα και αν μπορούν να τα αναγνωρίσουν .Εδώ θέλω να τονίσω ότι η εκπαιδευτικός θέλει να εστιάσει αρχικά ,για την καλύτερη κατανόηση ,σε έξι συναισθήματα : χαρά ,αγάπη , ηρεμία,, λύπη , θυμό και φόβο . Έτσι θα προσπαθήσει να οδηγήσει τα παιδιά και στους ανάλογους τίτλους . [Συναισθήματα , παρουσίαση]

Φύλλα 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.

ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΠΟΥ ΕΔΙΝΕ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15995/2379#16018>

3η Φάση: Εισαγωγή νέας γνώσης

Χρονική Διάρκεια: 180λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Εισαγωγή στη νέα γνώση

3^η Δραστηριότητα [1 Διδακτική ώρα] **A** Εννοιολογικός χάρτης με πρόσωπα και συναισθήματα **B** Εννοιολογικός χάρτης με διάκριση σε θετικά / καλά και αρνητικά / άσχημα .

Γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον , Παιδί και Τ.Π.Ε.

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης [Kidspiration] .

Η εκπαιδευτικός δημιουργεί έναν εννοιολογικό χάρτη με έξι πρόσωπα που εκφράζουν ανάλογα συναισθήματα : χαρά , αγάπη , ηρεμία , λύπη , θυμό και φόβο . Με τη βοήθεια των παιδιών βρίσκουν πώς αυτά εκφράζονται από το πρόσωπο με τα μάτια , το στόμα , τα φρύδια , τα μαλλιά [χαρακτηριστικά προσώπου] . Τα παιδιά δοκιμάζουν κάνοντας με το πρόσωπό τους ανάλογους μορφασμούς .[Πίνακας αναφοράς 1]

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα δεύτερο εννοιολογικό χάρτη όπου τώρα ξεχωρίζει με τη βοήθεια των παιδιών τα συναισθήματα σε δύο ομάδες : τα θετικά / καλά και τα αρνητικά / άσχημα .[Πίνακας αναφοράς 2]

4^η Δραστηριότητα : [1 Διδακτική ώρα] Εβδομαδιαίο Ημερολόγιο Συναισθημάτων .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Δημιουργία / Έκφραση , Παιδί και Γλώσσα , Παιδί και Τ.Π.Ε.

Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου [Word] .

Η εκπαιδευτικός ετοιμάζει ένα φύλλο εργασίας << Εβδομαδιαίο ημερολόγιο συναισθημάτων >> όπου υπάρχουν ορθογώνια όσες οι ημέρες της εβδομάδας και τα παιδιά καλούνται να ζωγραφίσουν μέσα στο κάθε ορθογώνιο πως αισθάνονται κάθε ημέρα . Στο τελευταίο ορθογώνιο που είναι η Κυριακή υπάρχουν δεξιά και αριστερά γραμμένες λέξεις που εκφράζουν συναισθήματα [χαρά , λύπη ,θυμό ,αγάπη ,κούραση ,φόβο] . Τα παιδιά βλέποντας αυτές τις λέξεις μπορούν να γράψουν κάτω από κάθε ορθογώνιο τη λέξη / συναισθημα που εκφράζει αυτό που ζωγράρισαν . Η εκπαιδευτικός μπορεί να το δείξει στα παιδιά με τη μέθοδο της αντιγραφής /επικόλλησης .Το φύλλο εργασίας αυτό αφού εξηγηθεί από την εκπαιδευτικό θα γίνει ατομικά από κάθε παιδί

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.

και η εκπαιδευτικός θα αξιολογήσει πώς χρησιμοποιήθηκαν τα διάφορα χαρακτηριστικά προσώπου από τα παιδιά για να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και τον τρόπο που γράφτηκαν οι λέξεις . [Φύλλο εργασίας : Ημερολόγιο συναισθημάτων] .

5^η Δραστηριότητα : [2 Διδακτικές ώρες] Γιορτές και συναισθήματα .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον .

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Γλώσσα , Παιδί και Τ.Π.Ε

Λογιστικό επεξεργασίας κειμένου [Word] .

Η εκπαιδευτικός συζητά μαζί με τα παιδιά πώς αισθάνονται σε διάφορα γεγονότα της ζωής τους : όταν χτυπάει ένας φίλος τους , όταν έχει γενέθλια η μαμά τους , όταν τους κυνηγάει ένα σκυλί και άλλα παρόμοια . Στη συνέχεια επιλέγει τρεις μεγάλες γιορτές που γνωρίζουν τα παιδιά , Αποκριές , Χριστούγεννα , Πάσχα , και ρωτάει τα παιδιά από ποια συναισθήματα διακατέχονται κατά τη διάρκεια αυτών των γιορτών και ζητά να τα αιτιολογήσουν . Συγκεντρώνει τις απαντήσεις και δημιουργεί ένα φύλλο εργασίας με τη χρήση του λογισμικού επεξεργασίας κειμένου εισάγοντας πίνακα όπου υπάρχουν τρεις λέξεις : ΑΓΑΠΗ , ΧΑΡΑ , ΛΥΠΗ . Κάτω από τον πίνακα δημιουργεί έναν άλλο κενό και στο υπόλοιπο φύλλο έχει εισάγει τρεις φωτογραφίες : μία με θέμα τα Χριστούγεννα , μία με θέμα τις Αποκριές και μία με θέμα το Πάσχα . Τα παιδιά καλούνται με τη μέθοδο του << σύρε και άσε >> να τοποθετήσουν την κάθε εικόνα στη σωστή θέση του πίνακα και να γράψουν από κάτω την κατάλληλη λέξη που εκφράζει το συναίσθημα χρησιμοποιώντας διαφορετικό χρώμα [εργαλείο χρώμα γραμματοσειράς] . Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει με τρεις διαφορετικές ομάδες των 2 ατόμων στο γραφείο του υπολογιστή με τη χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού ενώ τα υπόλοιπα παιδιά θα εργάζονται ατομικά στα τραπεζάκια με τα ίδια φύλλα εργασίας που θα έχει εκτυπώσει και αναπαράγει η εκπαιδευτικός . Την επόμενη ημέρα την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων θα γίνει με άλλες ομάδες στον υπολογιστή μέχρι να περάσουν τα περισσότερα παιδιά και να γνωρίσουν έτσι τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στο ίδιο φύλλο εργασίας που έκαναν με τον κλασικό τρόπο . [Φύλλο εργασίας : Γιορτές και συναισθήματα] .

6^η Δραστηριότητα : [2 Διδακτικές ώρες] Το δέντρο των συναισθημάτων .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον .

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Γλώσσα / Παιδί και Μαθηματικά / Παιδί και Τ.Π.Ε .

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης [Kidspiration] .

Η εκπαιδευτικός δημιουργεί με το συγκεκριμένο λογισμικό μία εικόνα που περιλαμβάνει ένα δέντρο με γυμνά κλαδιά που στην άκρη κάθε κλαδιού υπάρχει ένα προσωπάκι από τον εννοιολογικό χάρτη που επεξεργάστηκε σε προηγούμενη δραστηριότητα που εκφράζει κάποιο από τα συναισθήματα που μελετήθηκαν . Δεξιά υπάρχουν κατακόρυφα γραμμένες οι λέξεις των αντίστοιχων συναισθημάτων . Τα παιδιά καλούνται με την τεχνική του << σύρε και άσε >> να βάλουν τη λέξη κάτω από το πρόσωπο που εκφράζει το αντίστοιχο συναίσθημα . Έτσι κατανοούν τη σχέση εικόνας και λέξης που συναντούμε στη γλώσσα καθώς και την έννοια της αντιστοίχισης από τα Μαθηματικά όπως επίσης και τη χρήση του ποντικιού . Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει σταδιακά με ομάδες 2 ατόμων στο γραφείο του υπολογιστή μέχρι να περάσουν τα περισσότερα παιδιά [Το δέντρο των

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.

συναισθημάτων]

7^η Δραστηριότητα : [1 Διδακτική ώρα] Ακροστιχίδα της ΛΥΠΗΣ .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον .

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Γλώσσα , Παιδί και Τ.Π.Ε.

Λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου [Word] .

Η εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα φύλλο εργασίας που περιλαμβάνει : τέσσερις εικόνες με την αντίστοιχη λέξη γραμμένη από κάτω στην αριστερή πλευρά της σελίδας κατακόρυφα . Οι λέξεις είναι : ΛΕΜΟΝΙ , ΥΠΝΟΣ , ΠΑΓΩΤΟ , ΗΛΙΟΣ . Δίπλα από την εικόνα υπάρχουν μικρά τετραγωνάκια όσα τα γράμματα της λέξης . Τα παιδιά καλούνται να γράψουν σε κάθε τετραγωνάκι ένα γράμμα από την αντίστοιχη λέξη . Όταν τελειώσουν και με τις τέσσερις λέξεις , βάζουμε σε οβάλ κύκλο μόνο τα πρώτα γράμματα των τεσσάρων λέξεων κι έτσι σχηματίζεται η λέξη ΛΥΠΗ . Η εκπαιδευτικός εξηγεί ότι αυτός ο τρόπος γραφής λέγεται ακροστιχίδα και ότι είναι ένα είδος παιχνιδιού με λέξεις . Η δραστηριότητα αυτή θα εξηγηθεί και θα πραγματοποιηθεί αρχικά στην ολομέλεια με τη συμμετοχή των παιδιών και στη συνέχεια τα παιδιά θα κάνουν το φύλλο εργασίας ατομικά στα τραπέζια . [Φύλλο εργασίας : Ακροστιχίδα της ΛΥΠΗΣ] .

8^η Δραστηριότητα : [1 Διδακτική ώρα] Πίνακας διπλής εισόδου που δηλώνει προτίμηση για το συναίσθημα της χαράς .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον .

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Μαθηματικά , Παιδί και Τ.Π.Ε .

Λογισμικό Υπολογιστικών Φύλλων [Excel] .

Με το λογισμικό αυτό η εκπαιδευτικός δημιουργεί έναν πίνακα διπλής εισόδου που περιλαμβάνει στον κάθετο άξονα τα ονόματα των παιδιών της τάξης και στον οριζόντιο άξονα τρεις εικόνες : ένα κουτί δώρου , έναν Άγιο Βασίλη και μια τούρτα γενεθλίων . Τα παιδιά δηλώνουν ποιο από τα τρία αυτά πράγματα που δείχνουν οι εικόνες τους δίνει περισσότερη χαρά και η εκπαιδευτικός καταγράφει τις απαντήσεις τους . Μετά παρουσιάζει τα αποτελέσματα σε μια γραφική παράσταση [πίτα] και βγάζουν συμπεράσματα για ποιο πράγμα δίνει την περισσότερη χαρά στα παιδιά και γιατί . [Βιβλίο 1]

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. [akrostihida tis lypis.docx](#)
2. [giortes kai synaisthimata.docx](#)
3. [imerologio synaisthimaton .docx](#)
4. [vivlio1.xlsx](#)

1. ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15995/2380#16020>

2. ΘΕΤΙΚΑ - ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ .

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15995/2380#16022>

4η Φάση: Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Παρεούλα / γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή .

9^η Δραστηριότητα : [2 Διδακτικές ώρες] **Βάζω χρώμα στο συναίσθημά μου .**

Γνωστική περιοχή : Παιδί και ΤΠΕ και Παιδί και Δημιουργία , Επικοινωνία και Έκφραση .

Λογισμικό Δημιουργίας , Επικοινωνίας και Έκφρασης [Revelation Natural Art].

Η εκπαιδευτικός με το συγκεκριμένο λογισμικό βρίσκει από τις σφραγίδες μαζί με τα παιδιά χαρακτηριστικά προσώπου , μάτια και στόμα και δημιουργεί τέσσερα πρόσωπα που εκφράζουν συναισθήματα , χαρά , αγάπη , λύπη και θυμό . Συζητά με τα παιδιά με ποιο χρώμα θα μπορούσαμε να δείξουμε το κάθε συναίσθημα και τους εξηγεί ότι δε θα χρησιμοποιήσουμε τους μαρκαδόρους μας αλλά τα εργαλεία [πινέλο , μολύβι] και τα χρώματα που μας δίνει το λογισμικό . Ζωγραφίζει η ίδια λίγο στην αρχή και στη συνέχεια αφήνει τα παιδιά σε ομάδες 2 ατόμων .Οι δημιουργίες των παιδιών αποθηκεύονται και κάποιες εκτ

Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά αντιλαμβάνονται ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή για να ζωγραφίσουν, να εκφραστούν και να πειραματιστούν με χρώματα και τεχνικές .

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.

10^η Δραστηριότητα : [2 Διδακτικές ώρες] Ο κήπος των συναισθημάτων .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον .

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές : Παιδί και ΤΠΕ / Παιδί και Δημιουργία , Επικοινωνία και Έκφραση .

Λογισμικό Δημιουργίας , Επικοινωνίας και Έκφρασης [Tux Paint].

Η εκπαιδευτικός με το συγκεκριμένο λογισμικό ανοίγει ένα φύλλο για ζωγραφική και βρίσκει από τις σφραγίδες μαζί με τα παιδιά κόκκινα λουλούδια . Γεμίζει το φύλλο με τα κόκκινα λουλούδια μεσαίου μεγέθους και αφήνει τα παιδιά να ζωγραφίσουν κλαδιά και φύλλα .Στη συνέχεια με τη στρογγυλή σβήστρα σβήνει το εσωτερικό των λουλουδιών και ζητάει από τα παιδιά να ζωγραφίσουν μέσα εκεί διάφορα προσώπια που να εκφράζουν συναισθήματα . Τα παιδιά σε ομάδες 2 ατόμων πειραματίζονται και δημιουργούν τους δικούς τους κήπους συναισθημάτων .Οι δημιουργίες των παιδιών αποθηκεύονται , μερικές εκτυπώνονται και στολίζουν τον πίνακα της αίθουσας όπου υπάρχουν και άλλες εργασίες σχετικές με το θέμα των συναισθημάτων .

11^η Δραστηριότητα : [1 Διδακτική ώρα] Ομαδοποίηση συναισθημάτων .

Κύρια γνωστική περιοχή : Παιδί και Περιβάλλον .

Εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή : Παιδί και Μαθηματικά , Παιδί και Τ.Π.Ε

Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης [Kidspiration].

Η εκπαιδευτικός δημιουργεί με το συγκεκριμένο λογισμικό έναν εννοιολογικό χάρτη που περιλαμβάνει τρία ορθογώνια κατακόρυφα. Πάνω από κάθε ορθογώνιο είναι γραμμένες αντίστοιχα οι λέξεις χαρά, λύπη, θυμός . Έξω από τα ορθογώνια βρίσκονται εννιά προσώπια που εκφράζουν χαρά, λύπη και θυμό . Τα παιδιά καλούνται με την τεχνική του << σύρε και άσε >> να βάλουν μέσα στα ορθογώνια τα προσώπια ανάλογα με το συναίσθημα που εκφράζουν έχοντας ως βοήθεια τη λέξη που βρίσκεται πάνω από κάθε ορθογώνιο : τα χαρούμενα στη χαρά, τα λυπημένα στη λύπη και τα θυμωμένα στο θυμό .

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί με ομάδες 2 ατόμων κυκλικά ενώ τα υπόλοιπα παιδιά θα ασχολούνται στα τραπεζάκια με αντίστοιχο για την ομαδοποίηση φύλλο εργασίας .[Main idea kid]

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. Ο κήπος των συναισθημάτων .

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15995/2381#16013>

2. ΚΗΠΟΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΣΩΠΑ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15995/2381#16023>

5η Φάση: Επέκταση

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη/ γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή .

12^η Δραστηριότητα : [2 Διδακτικές ώρες] **Γίνονται ζωγράφος.**

Γνωστική περιοχή : Παιδί και Δημιουργία , Επικοινωνία και Έκφραση , Παιδί και Τ.Π.Ε

Λογισμικό Δημιουργίας και Έκφρασης Μικροί καλλιτέχνες σε δράση .

Στο συγκεκριμένο λογισμικό διαλέγοντας τη φατσούλα με τον αριθμό 9 και εκφώνηση << Γίνε ζωγράφος >> το παιδί με το πινέλο που εμφανίζεται και ένα άσπρο φόντο αρχίζει να ζωγραφίζει και από κάτω εμφανίζεται σιγά-σιγά ο πίνακας της Τζοκόντα που μελετήσαμε σε προηγούμενη δραστηριότητα συζητώντας ποιο συναίσθημα εκφράζει . Έτσι δημιουργείται η εντύπωση ότι το ίδιο είναι ο ζωγράφος του σπουδαίου αυτού πίνακα .

13^η Δραστηριότητα : [1 Διδακτική ώρα] **Ηλεκτρονικό παζλ, Jigsaw planet, δυνατότητες Web2.0**

Γνωστική περιοχή : Παιδί και Δημιουργία , Έκφραση , Παιδί και Τ.Π.Ε

Βρίσκουμε μαζί με τα παιδιά από το διαδίκτυο μια εικόνα που δείχνει 7 παιδικά πρόσωπα [κορίτσια] που εκφράζουν διαφορετικά συναισθήματα με τα χαρακτηριστικά του προσώπου . Με το πρόγραμμα Jigsaw planet που εντάσσεται στις δυνατότητες του Web2.0 φτιάχνουμε ένα παζλ με 12 κομμάτια και αφήνουμε τα παιδιά να πειραματιστούν και να το φτιάξουν . Στη συνέχεια μπορούμε να αυξήσουμε τον αριθμό των κομματιών[24 ή 36] αυξάνοντας έτσι τη δυσκολία της κατασκευής του παζλ .

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.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=39e9f4b70346>

Φύλλα εργασίας:

1. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ - ΠΑΖΛ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15995/2382#16026>

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.