

" Το ταξίδι των πελαργών"

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Μελέτη Περιβάλλοντος

Δημιουργός Σεναρίου: Ευαγγελία Σκερλέτη (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

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

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

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: « " Το ταξίδι των πελαργών" ».

Δημιουργήθηκε στις **09/06/2015 - 18:01** 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/18991>

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: 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

Μελέτη Περιβάλλοντος (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Το θέμα του σεναρίου αποτελούσε μέρος του προγράμματος περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλο: "Δέλτα του Έβρου: ένας υγροβιότοπος γεμάτος ζωή!" που υλοποιήθηκε στο νηπιαγωγείο. Η επιλογή του θέματος συνέπεσε με την επιστροφή των πελαργών στο χωριό. Μέσα από τις ΤΠΕ θέλαμε να ανακαλύψουν τα παιδιά μόνα τους τη γνώση με ελκυστικό και ευχάριστο τρόπο, κάτι που με το συμβατικό τρόπο δεν θα ήταν εύκολο.

Σκοπός του σεναρίου ήταν τα νήπια να αλληλεπιδράσουν με το φυσικό περιβάλλον, να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους για τους πελαργούς και να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα προστασίας του Περιβάλλοντος.

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

1. Τίτλος

«Το "ταξίδι" των πελαργών»

2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το σενάριο είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ για το Νηπιαγωγείο. Σε αυτό εμπλέκονται οι εξής γνωστικές περιοχές: Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Δημιουργία και Έκφραση, Πληροφορική.

3. Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Το σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας (νήπια - προνήπια). Τα παιδιά γνωρίζουν κάποιες πληροφορίες για τους πελαργούς από την εμπειρία τους (φωλιά πελαργού στο χωριό) και τον κοινωνικό τους περίγυρο.

Είναι εξοικειωμένα με τον υπολογιστή, το ποντίκι και με τη χρήση του πληκτρολογίου ως εργαλείο γραφής. Γνωρίζουν τη χρήση της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής από προηγούμενες δραστηριότητες.

Επίσης τα νήπια είναι εξοικειωμένα με τη χρήση και τις δυνατότητες του λογισμικού δημιουργικότητας **Tux Paint**, του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration**, του λογισμικού οπτικοποίησης **Google earth** και με τη χρήση του χάρτη της Ελλάδας και του παγκόσμιου χάρτη από προηγούμενες δραστηριότητες.

4. Σκοπός και στόχοι

Γενικός Σκοπός: Να εξοικειωθούν και να αλληλεπιδράσουν με το φυσικό περιβάλλον. Να γνωρίσουν τους πελαργούς.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΑ ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

- Να ανιχνεύσουν, να οργανώσουν και να αξιοποιήσουν τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους για τους πελαργούς μέσα από τη συμπλήρωση του εννοιολογικού χάρτη.
- Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους πελαργούς.

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 συγκρίνουν διαδρομές (μακρινή- κοντινή απόσταση).
- Να αποτυπώσουν τη διαδρομή των πελαργών σε χάρτη.
- Να γράψουν τα ονόματα των πελαργών συμβουλευόμενοι πίνακα αναφοράς.
- Να αναπαραστήσουν την αναπαραγωγή των πελαργών με χρονική ακολουθία.
- Να γνωρίσουν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά των πελαργών.
- Να αναγνωρίζουν τις λέξεις που αντιστοιχούν στα μέρη του σώματος του πελαργού και να τις εναποθέτουν στη σωστή θέση.
- Να εντοπίζουν τι τρώνε οι πελαργοί.
- Να διατάξουν εικόνες που αντιστοιχούν στις σκηνές μιας ιστορίας με βάση το χρόνο, να εξοικειωθούν με τα αριθμητικά σύμβολα και τα τακτικά αριθμητικά.
- Να αναπτύξουν την δημιουργικότητα και την καλλιτεχνική τους έκφραση μέσα από την δημιουργία ταινίας.
- Να συγκρίνουν τον αρχικό και τον τελικό εννοιολογικό χάρτη προκειμένου να διαπιστώσουν τις εσφαλμένες αντιλήψεις τους και να διευρύνουν τις γνώσεις τους.

ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

- Να συμμετέχουν ενεργά στην συμπλήρωση ενός εννοιολογικού χάρτη για τους πελαργούς.
- Να συμμετέχουν ενεργά στην ανακάλυψη της πληροφορίας μέσα από την παρακολούθηση βίντεο και εικόνες και μέσα από συζήτηση χρησιμοποιώντας στοιχειώδη επιχειρηματολογία.
- Να περιγράφουν, να εξηγούν και να ερμηνεύουν.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης μέσα από καταστάσεις προβληματισμού.
- Να συνεργάζονται σε ομάδες και να αλληλεπιδρούν.
- Να περιμένουν τη σειρά τους για να ολοκληρώσουν μία εργασία στην οποία ο καθένας δουλεύει μόνος του.
- Να συνεργάζονται και να δημιουργούν από κοινού.

ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΤΠΕ

- Να αναπτύξουν την λεπτή κινητικότητα με το σύρσιμο και την εναπόθεση.

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 ψάχνουν μέσα στη βιβλιοθήκη του **Kidspiration**.
- Να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις δυνατότητες του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration** όπως σύρσιμο και εναπόθεση, αποθήκευση αρχείων και την χρήση του πληκτρολογίου.
- Να γίνουν ικανά να εκτελούν λειτουργίες του λογισμικού παρουσίασης **Power point**.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες αξιοποίησης του λογισμικού οπτικοποίησης **Google earth** ως εργαλείου για συγκρίσεις και μετρήσεις.
- Να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις δυνατότητες του λογισμικού δημιουργικότητας **Tux paint**.
- Να εξοικειωθούν περισσότερο με τη χρήση της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής.
- Να πειραματιστούν με τη λειτουργία της ηχογράφησης των **Windows**.
- Να έρθουν σε επαφή και να πειραματιστούν με τη χρήση του **movie maker** των **Windows**.
- Να μνηθούν στο χώρο της τέχνης των κινούμενων εικόνων.
- Να εξοικειωθούν σε ατομικό επίπεδο με το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration**.

5. Μεθοδολογία

Το σενάριο στηρίζεται στις εποικοδομητικές και τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες (θεωρία Vygotsky).

Σύμφωνα με αυτές τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στην γνώση καθώς αλληλεπιδρούν με το διδακτικό υλικό και ανακαλύπτουν (δηλ. πειραματίζονται, επαληθεύουν, διαψεύδουν, κ.λ.π.) μέσα σε ένα περιβάλλον συνεργασίας και επικοινωνίας. Το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο λαμβάνει χώρα η μάθηση έχει ιδιαίτερη σημασία και η έμφαση δίνεται στην μαθησιακή διαδικασία στην αλληλεπίδραση, επικοινωνία.

Το σενάριο αυτό υποστηρίζει την ανακαλυπτική και διερευνητική μάθηση και την παιδαγωγική της αλληλεπίδρασης. Στηρίζεται στο μοντέλο ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης, στην επίλυση προβλημάτων και στη λήψη αποφάσεων. Τα παιδιά εκφράζουν απόψεις, τις ανταλλάσσουν, διατυπώνουν υποθέσεις τις οποίες επαληθεύουν ή όχι.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού είναι υποστηρικτικός, καθοδηγητικός και διευκολυντικός. Η νηπιαγωγός συντονίζει, εμπυχώνει και καθοδηγεί, όπου αυτό χρειάζεται, εξασφαλίζοντας την συμμετοχή όλων των παιδιών. Οργανώνει όλη την διαδικασία και προσπαθεί να προκαλέσει συζήτηση και αλληλεπίδραση μεταξύ των ομάδων. Ενθαρρύνει και συμβάλλει στην πρόοδο των εργασιών.

6. Πηγές

- «Η περιπέτεια των μικρών πελαργών», Παράθυρο στην Εκπαίδευση του Παιδιού, τόμος 1, σελ. 146-147, Εκδ. Ωρίων 2001
- <http://www.evros-delta.gr/map.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=y2GfgohhOHs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2qCE5DmdpXw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BTvXn2hdeRc>

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.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους πελαργούς.
- Να αποτυπώσουν και να συγκρίνουν διαδρομές πελαργών σε χάρτη.
- Να διατάσσουν εικόνες που αφορούν τους πελαργούς με βάση το χρόνο.
- Να αναγνωρίζουν και να γράφουν λέξεις σχετικές με τους πελαργούς.
- Να αναπτύξουν την δημιουργικότητά τους μέσα από τη δημιουργία ταινίας.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- νηπιαγωγείο
- ΤΠΕ
- Μελέτη Περιβάλλοντος
- Πελαργοί

Υλικοτεχνική υποδομή

Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί στην τάξη και συγκεκριμένα στη γωνιά του ηλεκτρονικού υπολογιστή, συνδεδεμένου με οθόνη τηλεόρασης. Απαιτείται δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο, κατά προτίμηση ευρυζωνική, καθώς και μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Είναι εγκατεστημένα τα λογισμικά:

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration
- Λογισμικό οπικοποίησης Google Earth
- Λογισμικό ανάπτυξης δημιουργικότητας και έκφρασης Tux paint
- Λογισμικό παρουσίασης Power point
- Λογισμικό επεξεργασίας βίντεο Windows Movie Maker, καθώς επίσης το εργαλείο ηχογράφησης από τα βοηθήματα των Windows και το πρόγραμμα προβολής φωτογραφιών των Windows.

Σύμφωνα με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση και το ομαδοσυνεργατικό μοντέλο, η εργασία θα οργανωθεί με δύο μορφές:

- α) εργασία με το σύνολο της τάξης
- β) εργασία σε μικρές ομάδες πάντα με την βοήθεια και την υποστήριξη των νηπιαγωγών.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Αναφέρονται οι πηγές και τα δικαιώματα όπου αυτό απαιτείται. Η κεντρική εικόνα προέρχεται από προσωπικό αρχείο.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

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

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

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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

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

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Γνωρίζουμε τους πελαργούς.

Χρονική Διάρκεια: 180λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα-Γωνιά υπολογιστή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Το ταξίδι των πελαργών
2. Γνωρίζουμε τους πελαργούς
3. "Το σώμα του πελαργού"- παζλ
4. Η αλεπού και το λελέκι
5. Πελαργοί ταΐζουν μικρά
6. Πόσα ψάρια τρώει ο πελαργός;
7. Τι γνωρίζετε για τους πελαργούς;

2η Φάση: Δραστηριότητες επεξεργασίας-εμπέδωσης πληροφοριών.

Χρονική Διάρκεια: 360λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα-Γωνιά υπολογιστή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Χαράζουμε την διαδρομή των πελαργών.
2. «Οι πελαργοί γεννάνε...»
3. «Οι πελαργοί γεννάνε...» (2η διαφάνεια)
4. «Οι πελαργοί γεννάνε...» (3η διαφάνεια)
5. «Οι πελαργοί γεννάνε...» (το αποτέλεσμα της εργασίας των παιδιών)
6. «Βάζω τη λέξη στο σωστό μέρος ...»
7. «Τι θα ταΐσει η μαμά πελαργίνα το πελαργάκι της ...»
8. «Βάλε στη σειρά τις εικόνες και αριθμησέ τες..!»

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.

3η Φάση: Δημιουργία ταινίας.

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα-Γωνιά υπολογιστή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η περιπέτεια των μικρών πελαργών
2. Τι γνωρίζετε για τους πελαργούς:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



ΕΣΠΑ
2007-2013
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πολύπτυχο στην Κοινωνία των Πολιτών
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

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.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

1η Φάση: Γνωρίζουμε τους πελαργούς.

Χρονική Διάρκεια: 180λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα-Γωνιά υπολογιστή

Δραστηριότητα 1η

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή και στην ολομέλεια της τάξης.

Η αφορμή για να ασχοληθούμε με τους πελαργούς δόθηκε μέσα από την επεξεργασία του θέματος Άνοιξη και την ενασχόλησή μας με το Δέλτα του Έβρου (πρόγραμμα Π.Ε. που τρέχει στο ν/γείο μας) καθώς οι πελαργοί έρχονται την Άνοιξη στο Δέλτα και κατά μήκος του ποταμού Έβρου. Το ενδιαφέρον των παιδιών τροφοδοτήθηκε από την ύπαρξη μίας φωλιάς πελαργών μέσα στο χωριό.

Οι εκπαιδευτικοί έχουν ετοιμάσει από πριν έναν αρχικό ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη (αρχική αξιολόγηση) με κεντρική ιδέα «**πελαργοί**» και εικόνα πελαργού και έχουν εμπλουτίσει την βιβλιοθήκη του Kidspiration με εικόνες που αφορούν τους πελαργούς και συγκεκριμένα το σώμα, τη διατροφή, την αναπαραγωγή και τις συνήθειές τους.

Όλοι η τάξη βρίσκεται μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης). Τα παιδιά καλούνται ένα - ένα να πουν τι γνωρίζουν για τους πελαργούς και να βρουν την εικόνα από την βιβλιοθήκη του λογισμικού που περιγράφει την ιδέα τους. Η νηπιαγωγός καταγράφει τα λόγια των παιδιών σημειώνοντας το όνομά τους κάτω από την εικόνα.

Δραστηριότητα 2η

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή και στην ολομέλεια της τάξης.

Σε συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας και προκειμένου να εμπλουτιστούν οι γνώσεις των παιδιών σχετικά με τους πελαργούς οι εκπαιδευτικοί έχουν ετοιμάσει από πριν προβολή παρουσίασης με βίντεο και εικόνες με θέμα τους πελαργούς. Στην πρώτη από τις διαφάνειες της παρουσίασης θέλοντας να τραβήξουν το ενδιαφέρον αλλά και να δώσουν οδηγίες για το πώς θα δουλέψουν τα παιδιά, τοποθετούν μία εικόνα που παραπέμπει σε ένα ομιλών avatar (www.voki.com).

Στη δεύτερη διαφάνεια υπάρχει ένα ιστόγραμμα με εικόνες οι οποίες δίνουν πληροφορίες που αφορούν την τροφή, την αναπαραγωγή, το ταξίδι τους και το σώμα των πελαργών. Τα παιδιά καλούνται να βρουν τι κρύβεται πίσω από την κάθε εικόνα κάνοντας κλικ σε αυτήν. Κάθε εικόνα έχει υπερσύνδεση με επιλεγμένο βίντεο από το youtube που παρέχει σχετικές πληροφορίες.

Η εικόνα με το σώμα του πελαργού παραπέμπει σε επόμενη διαφάνεια όπου τα παιδιά καλούνται να συναρμολογήσουν το σώμα του βλέποντας την εικόνα του και στην συνέχεια να δουν το παραμύθι « Η Αλεπού και το Λελέκι» αν επιθυμούν, μετά το μεσημεριανό φαγητό.

Η εικόνα με το πέταγμα παραπέμπει στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.evros-delta.gr/map.html>

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 φαίνεται το ταξίδι των πελαργών μέσα από το google earth.

Όλοι η τάξη βρίσκεται μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης). Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν μία εικόνα από το ιστόγραμμα, να πουν τι νομίζουν ότι μας λέει αυτή η εικόνα για τους πελαργούς, να ακούσουν τον τίτλο της, και πατώντας κλικ, να δουν τελικά τι κρύβεται πίσω της! Κατά τη διάρκεια προβολής των βίντεο και των εικόνων οι νηπιαγωγοί με τις κατάλληλες ερωτήσεις (πώς είναι τα πόδια του πελαργού, τι τρώει, τι γεννάει, πού είναι χτισμένη η φωλιά του, από πού έρχεται, ας μετρήσουμε πόσα ψάρια τρώει, κ.λ.π.) προσπαθούν να εκμαιεύσουν τη γνώση από τα παιδιά. Τα παιδιά ανακαλύπτουν τη γνώση παρατηρώντας τους πελαργούς, ως μικροί ερευνητές.

Φύλλα εργασίας:

1. Το ταξίδι των πελαργών

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2898#19007>

Διευκρίνιση: Μελετούμε την πορεία του ταξιδιού των πελαργών μιας ερευνητικής ομάδας από την ηλεκτρονική δ/ση: <http://www.evros-delta.gr/map.htm>

2. Γνωρίζουμε τους πελαργούς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2898#19324>

Διευκρίνιση: Διαφάνεια προβολής παρουσίασης Power point όπου τα παιδιά πατώντας στις εικόνες(παρουσία υπερσυνδέσμων) παρακολουθούν σχετικά βίντεο.

Σχόλιο: Κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης β' επιπέδου

3. "Το σώμα του πελαργού"- παζλ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2898#19337>

Διευκρίνιση: Σε περιβάλλον εργασίας power point τα παιδιά σχηματίζουν την εικόνα του πελαργού ενώνοντας τα κομμάτια.

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.

4. Η αλεπού και το λελέκι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2898#19344>

Διευκρίνιση: Παρακολούθηση ιστορίας-προβληματισμός(Γιατί δεν μπορεί να φάει το λελέκι από το σκεύος της αλεπούς;)

Σχόλιο: Γιατί δεν μπορούσε ο πελαργός να φάει από το σκεύος της αλεπούς;

5. Πελαργοί ταΐζουν μικρά

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2898#19347>

Διευκρίνιση: Παρακολουθούμε ένα κομμάτι του βίντεο και το δραματοποιούμε.

Σχόλιο: Επιλέγουμε ένα μικρό κομμάτι του βίντεο για παρακολούθηση.

6. Πόσα ψάρια τρώει ο πελαργός;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2898#19350>

Διευκρίνιση: Παρακολουθώντας το βίντεο με τα παιδιά, τους ζητάμε να μετρήσουν πόσα ψάρια τρώει ο πελαργός.

7. Τι γνωρίζετε για τους πελαργούς;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2898#19355>

Διευκρίνιση: Οι εκπαιδευτικοί έχουν ετοιμάσει από πριν έναν αρχικό ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη

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.

(αρχική αξιολόγηση) με κεντρική ιδέα «πελαργόι» και εικόνα πελαργού και έχουν εμπλουτίσει την βιβλιοθήκη του Kidspiration με εικόνες που αφορούν τους πελαργούς και συγκεκ

Σχόλιο: Αρχική αξιολόγηση των προϋπαρχουσών γνώσεων των παιδιών.

2η Φάση: Δραστηριότητες επεξεργασίας-εμπέδωσης πληροφοριών.

Χρονική Διάρκεια: 360λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα-Γωνιά υπολογιστή

Στην φάση αυτή πραγματοποιούνται 6 δραστηριότητες:

1η Δραστηριότητα «Το μεγάλο ταξίδι της επιστροφής των πελαργών!»

Λογισμικό οπτικοποίησης **Google earth**-Οπτικοποίηση παγκόσμιου χάρτη.

Η νηπιαγωγός έχει από πριν ετοιμάσει και αποθηκεύσει "στα μέρη μου" του google earth την δραστηριότητα, έχοντας βάλει πινέζες στην αφετηρία και στις πόλεις που θα φτάσει ο κάθε πελαργός, δείχνοντας και μια εικόνα άδειας φωλιάς που τον περιμένει. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης) με την ολομέλεια της τάξης χωρισμένη σε ομάδες των τριών. Τα παιδιά χωρίζονται σε 5 ομάδες (κόκκινη, κίτρινη, πράσινη, πορτοκαλί, γαλάζια) τραβώντας με κλήρωση από ένα χρώμα. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να υιοθετήσει έναν πελαργό που ξεκινάει το ταξίδι του από την Αφρική και να τον βαφτίσει. Με κλήρωση καθορίζεται ο προορισμός (εντός Ελλάδας) κάθε πελαργού (Ορεστιάδα, Απαλός, Αθήνα, Θεσ/νίκη, Πάτρα) ενώ η αφετηρία είναι κοινή. Οι ομάδες καλούνται να χαράξουν την διαδρομή του πελαργού που υιοθέτησαν, δίνοντάς της το χρώμα της ομάδας τους. Αφού χαραχθούν οι διαδρομές όλων των πελαργών από την Αφρική στις διάφορες πόλεις της Ελλάδος από τα παιδιά, τα νήπια καλούνται να συγκρίνουν τις διαδρομές, απαντώντας στην ερώτηση: «Ποιος πελαργός ταξίδεψε πιο μακριά και γιατί;». Μετά από την κατάθεση των απαντήσεων των παιδιών, η νηπιαγωγός δείχνει με τις μετρήσεις του Google earth πόση είναι η απόσταση της κάθε διαδρομής σε χιλιόμετρα. Τα παιδιά σε ομάδες καταγράφουν τους αριθμούς δίπλα από το όνομα του πελαργού τους, κάνουν σύγκριση και βρίσκουν ποιος πελαργός ταξίδεψε τελικά πιο μακριά, επαληθεύοντας ή διαψεύδοντας προηγούμενες υποθέσεις τους!

2η Δραστηριότητα: «Χαράζω το ταξίδι του πελαργού!»

Λογισμικό ανάπτυξης της δημιουργικότητας **tux paint**-Δημιουργική έκφραση

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης) με την ολομέλεια της τάξης χωρισμένη σε ομάδες των τριών που είχαν δημιουργηθεί από την προηγούμενη

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.

δραστηριότητα. Η κάθε ομάδα χαράζει τη διαδρομή του πελαργού που υιοθέτησε επιλέγοντας το εργαλείο που χρειάζεται (γραμμή ή πινέλο, πάχος γραμμής, χρώμα κ.λ.π.) Στη συνέχεια γράφει το όνομα του πελαργού της ομάδας επιλέγοντας γραμματοσειρά , μέγεθος, και χρώμα, συμβουλευόμενη τον σχετικό πίνακα αναφοράς. Τέλος, από τις σφραγίδες του λογισμικού επιλέγει την εικόνα του πελαργού της αρεσκείας του και την τοποθετεί πάνω στη διαδρομή. Μετά την ολοκλήρωση της εργασίας τους, γίνεται προβολή των διαφανειών μέσω της δυνατότητας που δίνει το λογισμικό δημιουργικότητας **tux paint**.

3η Δραστηριότητα: «**Οι πελαργοί γεννάνε...**»

Λογισμικό ανάπτυξης της δημιουργικότητας **tux paint**

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης) με την ολομέλεια της τάξης. Αρχικά τα παιδιά συζητούν και αποφασίζουν πόσες διαφάνειες (ζωγραφιές) χρειάζονται και με ποια σειρά θα πρέπει να τοποθετηθούν για να αναπαραστήσουν την αναπαραγωγή των πελαργών. Δημιουργούνται τρεις ομάδες, μια η ομάδα των *αυγών*, δεύτερη η ομάδα των *πουλιών που βγαίνουν από το αυγό* και τρίτη η ομάδα των *πελαργών που μεγάλωσαν!* Τα παιδιά χωρίζονται στις παραπάνω ομάδες με κλήρωση. Αφού φτιάξει η κάθε ομάδα την διαφάνεια της γίνεται προβολή τους και παρουσιάζεται η αναπαραγωγή των πελαργών με την σωστή χρονική ακολουθία μέσω της δυνατότητας που δίνει το λογισμικό δημιουργικότητας **tux paint**.

4η Δραστηριότητα: «**Βάζω τη λέξη στο σωστό μέρος ...**»

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης **Kidspiration**

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης) τα νήπια θα εργάζονται ατομικά. Η νηπιαγωγός έχει ετοιμάσει από πριν ένα αρχείο **Kidspiration** όπου υπάρχει η εικόνα ενός πελαργού (που είναι γνωστή στα παιδιά από προηγούμενη δραστηριότητα) την οποία έχει «κλειδώσει» και γύρω της έχει γράψει μέσα σε ελλειψοειδή σχήματα τα μέρη του σώματος του πελαργού (λαιμός, πόδια, φτερά, ουρά, σώμα, ράμφος). Τα παιδιά καλούνται να «διαβάσουν» την κάθε λέξη (αναγνωρίζοντας αρχικά το πρώτο γράμμα και βρίσκοντας ποιο μέρος του σώματος του πελαργού αρχίζει από αυτό το γράμμα), να την σύρουν και να την εναποθέσουν στο σωστό μέρος. Αφού ολοκληρώσουν την εργασία τους αποθηκεύουν το αρχείο γράφοντας το όνομά τους.

5η Δραστηριότητα: «**Τι θα τάϊσει η μαμά πελαργίνα το πελαργάκι της ...**»

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης **Kidspiration**

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης). Τα νήπια θα εργαστούν ατομικά. Η νηπιαγωγός έχει ετοιμάσει από πριν ένα αρχείο όπου υπάρχει ένα τσουκάλι από τα *suret grouper* του λογισμικού και γύρω - γύρω υπάρχουν εικόνες από διάφορα τρόφιμα, έντομα, μαλάκια, αμφίβια κ.α. που τα έχει πάρει από τις βιβλιοθήκες του λογισμικού. Το κάθε παιδί καλείται να σύρει και να αποθέσει αυτό που νομίζει ότι τρώει το πελαργάκι και να το βάλει μέσα στο τσουκάλι ώστε να το μαγειρέψει η μαμά πελαργίνα και να τάϊσει το παιδάκι της για να δυναμώσει και πετάξει γρήγορα. Αφού ολοκληρώσει το καθένα την εργασία του, αποθηκεύει το αρχείο γράφοντας το όνομά του.

6η Δραστηριότητα: «**Βάλε στη σειρά τις εικόνες και αριθμήσέ τες..!**»

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

Λογισμικό προβολής παρουσίασης **Power point**, λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης **Kidspiration**

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης). Οι νηπιαγωγοί έχουν ετοιμάσει από πριν μία προβολή παρουσίασης με εικόνες όπου παρουσιάζεται «Η περιπέτεια των μικρών πελαργών» (Παράθυρο στην Εκπαίδευση του Παιδιού, τόμος 1, σελ. 146-147, Εκδ. Ωρίων 2001) σε οκτώ διαφάνειες. Κάθε διαφάνεια αποτελεί και μία σκηνή της ιστορίας. Τα νήπια παρακολουθούν την ιστορία στην ολομέλεια, την συζητούν και την αναλύουν με τις νηπιαγωγούς και μετρούν τις σκηνές-εικόνες της ιστορίας. Στη συνέχεια οι νηπιαγωγοί παρουσιάζουν στην ολομέλεια ένα αρχείο στο λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration** όπου υπάρχουν σε τυχαία σειρά οι εικόνες-σκηνές της ιστορίας καθώς και αριθμοί από την βιβλιοθήκη του λογισμικού. Τα νήπια καλούνται σε ομάδες (που έχουν δημιουργηθεί σε προηγούμενη δραστηριότητα) να βάλουν στη σειρά τις εικόνες-σκηνές της ιστορίας με το "σύρε και εναπόθεσε", να τις αριθμήσουν και να πουν την σειρά των εικόνων με τακτικά αριθμητικά (πρώτη, δεύτερη κ.λ.π.). Αφού ολοκληρώσει η κάθε ομάδα την εργασία της, αποθηκεύει το αρχείο γράφοντας το όνομά της (είναι το όνομα του πελαργού που έχει "υιοθετήσει" σε προηγούμενη δραστηριότητα)

Φύλλα εργασίας:

1. Χαράζουμε την διαδρομή των πελαργών.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19305>

Σχόλιο: Τα παιδιά χωρίζονται σε 5 ομάδες (κόκκινη, κίτρινη, πράσινη, πορτοκαλί, γαλάζια) τραβώντας με κλήρωση από ένα χρώμα. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να υιοθετήσει έναν πελαργό που ξεκινάει το ταξίδι του από την Αφρική και να τον βαφτίσει. Με κλήρωση καθορίζεται ο προορισμός (εντός Ελλάδας) κάθε πελαργού (Ορεστιάδα, Απαλός, Αθήνα, Θεσ/νίκη, Πάτρα) ενώ η αφετηρία είναι κοινή. Τα παιδιά σε ομάδες καλούνται να χαράξουν την διαδρομή του πελαργού που υιοθέτησαν, δίνοντάς της το χρώμα της ομάδας τους!

2. «Οι πελαργοί γεννάνε...»

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19309>

Διευκρίνιση: Ζητείται από τα παιδιά να αναπαραστήσουν την αναπαραγωγή των πελαργών με χρονική ακολουθία μέσα από το περιβάλλον του λογισμικού tux paint και εκ των υστέρων γίνεται η προβολή παρουσιάσής τους.

3. «Οι πελαργοί γεννάνε...» (2η διαφάνεια)

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

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

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19310>

4. «Οι πελαργοί γεννάνε...» (3η διαφάνεια)

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19311>

Διευκρίνιση: 3η Διαφάνεια

5. «Οι πελαργοί γεννάνε...» (το αποτέλεσμα της εργασίας των παιδιών)

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19312>

Διευκρίνιση: προβολή διαφανειών με εργαλείο του προγράμματος Tux Paint

6. «Βάζω τη λέξη στο σωστό μέρος ...»

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19315>

Διευκρίνιση: " Βάζω την λέξη στο σωστό μέρος" (Λογισμικό Kidspiration)

Σχόλιο: Οι λέξεις " σύρονται" μέσα στο περιβάλλον εργασίας του λογισμικού kidspiration

7. «Τι θα ταΐσει η μαμά πελαργίνα το πελαργάκι της ...»

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19316>

Διευκρίνιση: Ετοιμάζουμε το φαγητό που θα ταΐσει η μαμά το πελαργάκι της με το λογισμικό Kidspiration

8. «Βάλε στη σειρά τις εικόνες και αριθμήσέ τες..!»

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

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

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2899#19317>

Διευκρίνιση: Βάζω στη σειρά τις εικόνες της ιστορίας και τις απαριθμώ με το λογισμικό Kidspiration

Σχόλιο: Η ιστορία που παρουσιάζεται «Η περιπέτεια των μικρών πελαργών» προέρχεται από το "Παράθυρο στην Εκπαίδευση του Παιδιού", τόμος 1, σελ. 146-147, Εκδ. Ωριών 2001.

3η Φάση: Δημιουργία ταινίας.

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα-Γωνιά υπολογιστή

Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην γωνιά του υπολογιστή (Η/Υ συνδεδεμένος με οθόνη τηλεόρασης). Μετά την προβολή παρουσίασης της ιστορίας: «Η περιπέτεια των μικρών πελαργών» παρουσιάστηκε έντονο το ενδιαφέρον από τα παιδιά να δραματοποιηθεί η ιστορία και να γίνει μία μικρή ταινία όπου τα ίδια θα είναι οι ηθοποιοί που θα παίξουν σε αυτήν!

Α) Προετοιμασία

Με την παρουσία και των δύο νηπιαγωγών στην ολομέλεια συζητείται ο σχεδιασμός και τα βήματα για την υλοποίηση της ταινίας. Αποφασίσαμε ότι θα χρησιμοποιήσουμε την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή του σχολείου για να την δημιουργήσουμε.

Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες ανάλογα με τις προτιμήσεις των παιδιών, στους ηθοποιούς και στους φωτογράφους. Καταγράφουμε τους ρόλους και τους μοιράζουμε με κλήρωση (η μαμά πελαργίνα, ο μπαμπάς πελαργός, τέσσερα αυγά, τέσσερα πελαργάκια, ο κυρ κούνελος και οι υπόλοιποι γίνονται φωτογράφοι).

Στη συνέχεια αποφασίζουμε για το σκηνικό (γαλάζιο ύφασμα-ουρανός κρεμασμένο στον τοίχο), κατασκευάζουμε τη φωλιά με καφέ χαρτί του μέτρου και τις μάσκες που θα χρησιμοποιήσουμε μια και δεν θέλουμε να φαίνονται τα πρόσωπά μας.

Οι νηπιαγωγοί έχουν ετοιμάσει από πριν τα σχέδια για τις μάσκες και τα υλικά (χαρτόνια, μαρκαδόροι, πούπουλα, λάστιχα, κλπ). Θα αποφασίσουμε αργότερα εάν θέλουμε να κοινοποιηθεί η ιστορία μας και στο διαδίκτυο!

Β) Δημιουργία ταινίας

Προκειμένου να φέρουμε σε επαφή τα παιδιά με την κατασκευαστική ιδιαιτερότητα της κινούμενης εικόνας, σε

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.

προγενέστερο χρόνο χρησιμοποιήσαμε ένα βιβλιάρκι με έναν βάτραχο που άλλαζε συνέχεια θέση (πάνω-κάτω) κι έτσι φαινόταν, φυλλομετρώντας το βιβλιάρκι, ότι πηδούσε και μετακινούνταν. Τα παιδιά αποφάσισαν να πειραματιστούν με τις φωτογραφίες που θα βγάλουν για να δουν εάν με αυτόν τον τρόπο θα μπορέσουν να δώσουν την ψευδαίσθηση της κίνησης στις φωτογραφίες τους.

Στη συνέχεια η ομάδα των ηθοποιών με την ομάδα των φωτογράφων δούλεψαν παράλληλα. Τα υπόλοιπα νήπια υπήρξαν θεατές προκειμένου να παρακολουθήσουν την όλη η διαδικασία της φωτογράφισης και να κάνουν πιθανές «σκηνοθετικές» παρεμβάσεις. Οι νηπιαγωγοί ήταν αυτοί που έστησαν τα σκηνικά και τοποθέτησαν το τραπέζι από το οποίο θα γινόταν η φωτογράφιση. Έγινε επίδειξη από τις νηπιαγωγούς και πειραματισμός με τη λήψη φωτογραφιών από σταθερό σημείο.

Συγκεκριμένα:

α) Οι ηθοποιοί τοποθετήθηκαν σταθερά στη φωλιά-σκηνικό και τραβήχτηκε η πρώτη φωτογραφία.

β) Στη συνέχεια αλλάζοντας λίγο η θέση των χεριών-πτερών (πάνω - κάτω) και φωτογραφίζοντας την κάθε αλλαγή με τη φωτογραφική μηχανή από σταθερό σημείο, δημιουργήθηκε μία σχετικά λογική ακολουθία φωτογραφιών για κάθε σκηνή.

γ) Με τη βοήθεια των νηπιαγωγών αποθηκεύθηκαν οι φωτογραφίες στον Η/Υ και προβλήθηκαν στην ολομέλεια με το πρόγραμμα προβολής φωτογραφιών των Windows για να γίνει η επιλογή αυτών που θα χρησιμοποιηθούν, αλλά και για να δοκιμάσουν τα παιδιά, εάν, κάνοντας γρήγορο κλικ στα βελάκια, θα δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης.

Σε μεταγενέστερο χρόνο έγινε η ηχογράφιση της αφήγησης της ιστορίας από την ομάδα των ηθοποιών (η ηχογράφιση έγινε από τον φορητό υπολογιστή της νηπιαγωγού στην διπλανή τάξη ενώ οι υπόλοιποι έπαιζαν στις γωνιές) και αποθήκευσή της στον υπολογιστή.

Στη συνέχεια τα νήπια με τη βοήθεια των νηπιαγωγών έκαναν εισαγωγή εικόνας και ήχου για την δημιουργία της ταινίας με τη βοήθεια του λογισμικού **Windows movie maker**. Έγινε επεξεργασία από τις νηπιαγωγούς για το τελικό αποτέλεσμα που θα αποτελέσει και την αποτίμηση και αξιολόγηση της δραστηριότητας.

Γ) Αποτίμηση-Αξιολόγηση από τα παιδιά

Τα νήπια παρακολούθησαν την ταινία και σχολίασαν το αποτέλεσμα. Ενθουσιάστηκαν βλέποντας και ακούγοντας τον εαυτό τους και εξέφρασαν την επιθυμία να δουν πολλές φορές την ταινία τους! Επίσης πρότειναν να το παρουσιάσουν στους γονείς, στη διπλανή τάξη ή και να το ανεβάσουν στο διαδίκτυο για να το δουν όλοι.

Φύλλα εργασίας:

1. Η περιπέτεια των μικρών πελαργών

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2900#19323>

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: Δημιουργήθηκε με την τεχνική stop motion animation με το λογισμικό Windows movie maker

2. Τι γνωρίζετε για τους πελαργούς:

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18991/2900#19356>

Διευκρίνιση: Τελική αξιολόγηση με το λογισμικό Kidspiration.

Σχόλιο: Οι εκπαιδευτικοί έχουν ετοιμάσει από πριν έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη με κεντρική ιδέα «πελαργόι» και εικόνα πελαργού (ίδια με αυτήν του αρχικού εννοιολογικού χάρτη) και καλούν τους μαθητές να αποτυπώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τους πελαργούς. Προτείνουν στα παιδιά να χρησιμοποιήσουν για την οπτικοποίηση των ιδεών τους όχι μόνο την βιβλιοθήκη που είχαν χρησιμοποιήσει στην αρχική αξιολόγηση, αλλά και οποιαδήποτε άλλη εικόνα του λογισμικού επιθυμούν .

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.