

Η Θάλασσα

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Διαθεματική Ομάδα

Δημιουργός Σεναρίου: ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΝΙΚΟΛΑΟΥ (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: «**Η Θάλασσα**».

Δημιουργήθηκε στις **09/08/2015 - 08:52** 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/19294>

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: [dimioyrgia_psifiakoy_pazl.doc](#)
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει
- 5η Φάση: [paralies_tis_periohis_mas.pdf](#)

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

Διαθεματική Ομάδα (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Γενικός σκοπός του σεναρίου αποτελεί η γνωριμία και εξοικείωση των παιδιών με τη θάλασσα της περιοχής τους, αλλά και τη θάλασσα εν γένει, μέσα από διδακτικές παρεμβάσεις που υποστηρίζονται από τις Νέες Τεχνολογίες, οι οποίες εξυπηρετούν τους επιμέρους στόχους του Διαθεματικού Ενιαίου Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο.

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 περιεχομένου

Το σενάριο προσεγγίστηκε διαθεματικά σύμφωνα με το ισχύον αναλυτικό πρόγραμμα για το νηπιαγωγείο (ΔΕΠΠΣ) και περιλαμβάνει τις ακόλουθες γνωστικές περιοχές: Παιδί και Γλώσσα – Παιδί και Δημιουργία- Έκφραση – Παιδί και Περιβάλλον – Παιδί και Μαθηματικά - Παιδί και Πληροφορική. Τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται και οι δραστηριότητες που διεξάγονται καλύπτουν διαθεματικά όλες τις κατευθύνσεις του Αναλυτικού Προγράμματος του Νηπιαγωγείου. Πιο συγκεκριμένα στο εν λόγω σενάριο παρέχονται ευκαιρίες στα παιδιά, ομαδικά και ατομικά, να έρθουν σε επαφή με ψηφιακές μορφές τέχνης (μουσική, ζωγραφική), να πειραματιστούν με διαφορετικά «υλικά» και τεχνικές, να αναπτύξουν ειδικές ικανότητες όπως να ακούν και να κατανοούν μια ιστορία, να συνειδητοποιούν ότι αυτό που διαβάζεται είναι το κείμενο και όχι η εικόνα, να εκφραστούν δημιουργικά μέσα από την τέχνη της ζωγραφικής, να επικοινωνήσουν με τον συγγραφέα ενός παιδικού βιβλίου, να αναγνωρίζουν οπτικά και φωνημικά γράμματα του ελληνικού αλφάβητου, να αντιστοιχίζουν τη λέξη με τη σωστή εικόνα.

Το παρόν σενάριο βασίστηκε πάνω στις σύγχρονες επιστημονικές παιδαγωγικές θεωρίες οι οποίες δίνουν ιδιαίτερη σημασία στις εσωτερικές, νοητικές διεργασίες του ατόμου σε αντίθεση με τις δασκαλοκεντρικές θεωρίες που θέτουν τον μαθητή στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας (μαθητοκεντρικές). Η μάθηση απαιτεί δηλαδή την αναδιάταξη και αναδόμηση των νοητικών δομών έτσι ώστε αυτές να προσαρμοστούν με τη νέα γνώση αλλά και να «προσαρμώσουν» τη νέα γνώση στις υφιστάμενες νοητικές δομές. Ο εποικοδομισμός του Piaget συνιστά μια θεωρία η οποία πρεσβεύει ότι υπάρχουν στάδια ανάπτυξης και ότι η γνώση βασίζεται στις προγενέστερες γνώσεις των μαθητών και η νέα γνώση δομείται πάνω στις ήδη υπάρχουσες γνώσεις και εννοιολογικές δομές. Ευνοείται η γνωστική σύγκρουση μέσω της οποίας επιτυγχάνεται η εννοιολογική αλλαγή και ο μετασχηματισμός της γνώσης. Στην ίδια λογική εντάσσεται και η θεωρία της ανακάλυψης του Bruner. Σύμφωνα με τη θεωρία του, οι μαθητές ανακαλύπτουν τη γνώση μέσα από διαδικασίες και δραστηριότητες ανακάλυψης με το πείραμα, τη δοκιμή ή τη διάψευση. Ο μαθητής δεν αποτελεί έναν παθητικό υποδοχέα γνώσης αλλά συμμετέχει ενεργητικά στη μαθησιακή διαδικασία. Παράλληλα με τις γνωστικές θεωρίες το παρόν σενάριο βασίζεται και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες, στο κοινωνικό εποικοδομισμό και στην κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky. Σύμφωνα με τις θεωρίες αυτές οι μαθητές δεν μαθαίνουν μέσα σε ένα κοινωνικό και πολιτισμικό «κενό». Οι παράγοντες όπως η γλώσσα, οι κοινωνικές συγκρούσεις και η επικοινωνία συμβάλλουν στην οικοδόμηση της γνώσης. Συγκεκριμένα ο Vygotsky έδωσε μεγάλη βαρύτητα στην γλώσσα και έκανε λόγο για τη ζώνη της επικείμενης (εγγύτερης) ανάπτυξης η οποία συνίσταται σε ένα σύνολο γνώσεων τις οποίες ο μαθητής μπορεί να δημιουργήσει με τη βοήθεια του περιβάλλοντος.

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη διδασκαλία και τη μάθηση στηρίζεται στις προαναφερθείσες θεωρίες. Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν ευνοούν τη γνωστική σύγκρουση, τον μετασχηματισμό της επιστημονικής γνώσης σε σχολική γνώση, την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία και τη συνεργατική μέθοδο. Ο ρόλος της νηπιαγωγού υπήρξε διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός και

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

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

υποστηρικτικός κατά τη διάρκεια διεξαγωγής των δραστηριοτήτων του παρόντος σεναρίου.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να ανταλλάξουν απόψεις σχετικά με το θέμα
- Να εκφράσουν δημιουργικά τις γνώσεις τους σχετικά με το θέμα (ζωγραφική)
- Να ταυτίσουν τον Η/Υ με ένα μέσο άμεσης επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων
- Να ταυτίσουν τον Η/Υ με ένα εργαλείο για την παραγωγή μιας διαφορετικής μορφής τέχνης (ψηφιακή)
- Να ταυτίσουν τον Η/Υ με ένα εργαλείο για την παραγωγή ψηφιακού παιχνιδιού

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- θαλασσα
- διαθεματικότητα
- ψηφιοποίηση

Υλικοτεχνική υποδομή

Η/Υ(στην αίθουσα διδασκαλίας), Η/Υ στο γραφείο (Εκτός από τη Γωνιά του Η/Υ χρησιμοποιήθηκε και ο Η/Υ που υπάρχει στο γραφείο του νηπιαγωγείου επειδή εκεί είναι εγκατεστημένος ο σαρωτής), φορητός Η/Υ (της νηπιαγωγού), Σαρωτής, Σύνδεση στο Διαδίκτυο, Εκτυπωτής, Ψηφιακή Φωτογραφική μηχανή (της νηπιαγωγού), Προβολικό μηχάνημα (της νηπιαγωγού), φορητή μονάδα δίσκου USB (φλασάκι της νηπιαγωγού).

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

οχι

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

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.

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: Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με το kidspiration

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αρχικά η γωνιά της "Παρεούλας" και στη συνέχεια η γωνιά του Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη

2η Φάση: Ζωγραφική με το λογισμικό Tuxpaint

Χρονική Διάρκεια: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η γωνιά του Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Λογισμικό Tuxpaint

3η Φάση: Δημιουργία παζλ με το λογισμικό Jigsaw Platinum.

Χρονική Διάρκεια: 70λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η γωνιά του Η/Υ της τάξης

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος σε συγγραφέα

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: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η γωνιά της "Παρεούλας", τα τραπεζάκια, η γωνιά του Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Τα παιδιά περιηγήθηκαν στην ιστοσελίδα του συγγραφέα Βαγγέλη Ηλιόπουλου

5η Φάση: Δημιουργία Παρουσίασης

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η αίθουσα διδασκαλίας

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

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: Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με το kidspiration

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αρχικά η γωνιά της "Παρεούλας" και στη συνέχεια η γωνιά του Η/Υ

Αρχικά πραγματοποιήθηκε καταιγισμός ιδεών στη γωνιά της παρεούλας το πρωί. Η νηπιαγωγός κατέγραψε σε ένα μεγάλο χαρτί τις ιδέες των παιδιών βάζοντας σε κύκλο στο κέντρο το θέμα «Η θάλασσα» και μετά εξακτίνωσε τις ιδέες τους, κατά τη γνωστή στα παιδιά πρακτική. Στη συνέχεια ενημέρωσε τα παιδιά ότι αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί και στον Η/Υ από εκείνα με τη βοήθειά της. Τα περισσότερα παιδιά έδειξαν ενδιαφέρον και συγκεντρώθηκαν στη γωνιά του Η/Υ. Αφού άνοιξε το λογισμικό έδειξε στα παιδιά κάποιες από τις δυνατότητές του και στη συνέχεια η ομάδα επικεντρώθηκε στη δημιουργία του εννοιολογικού χάρτη. Η νηπιαγωγός έβαζε τα συννεφάκια και τα παιδιά εκ περιτροπής έγραφαν τις λέξεις με αντιγραφή από τον εννοιολογικό χάρτη που είχαν δημιουργήσει σε χαρτί. Ύστερα η νηπιαγωγός πρότεινε στα παιδιά την εισαγωγή εικόνων από το Διαδίκτυο με σκοπό να γίνει ο εννοιολογικός χάρτης περισσότερο ελκυστικός. Έτσι τα παιδιά πληκτρολογούσαν την αντίστοιχη λέξη στη μηχανή αναζήτησης Google, έβρισκαν την εικόνα που τους άρεσε και με τη μέθοδο «σύρε κι άσε» τοποθέτησαν τις εικόνες σε έναν φάκελο που είχε δημιουργήσει η νηπιαγωγός. Ύστερα έχοντας ανοίξει το kidspiration και το φάκελο με τις εικόνες σε παράθεση, τα παιδιά τοποθέτησαν τις εικόνες στις αντίστοιχες λέξεις και δημιουργήθηκε ένας εννοιολογικός χάρτης με εικόνες και λέξεις. Ο χάρτης εκτυπώθηκε και αναρτήθηκε στον τοίχο στη γωνιά του Η/Υ.

Φύλλα εργασίας:

1. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19294/2990#19296>

Διευκρίνιση: Εννοιολογικός χάρτης

2η Φάση: Ζωγραφική με το λογισμικό Tuxpaint

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: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η γωνιά του Η/Υ

Τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με το πρόγραμμα Tux Paint από την αρχή του σχολικού έτους. Χρησιμοποιούσαν το πρόγραμμα κατά την ελεύθερη ενασχόλησή τους στη γωνιά του Η/Υ, είχαν πειραματιστεί με τις δυνατότητες του προγράμματος και είχαν δημιουργήσει πλήθος ψηφιακών ζωγραφιών. Όταν ζητήθηκε από τη νηπιαγωγό να δημιουργήσουν τα παιδιά ζωγραφίες σχετικές με το θέμα « Η θάλασσα » στο Tux Paint, εκείνα με μεγάλη προθυμία ανταποκρίθηκαν και δημιούργησαν τα ψηφιακά έργα τέχνης τους. Τα παιδιά σχεδίασαν ζωγραφίες σχετικές με τη θάλασσα συνδυάζοντας τις σφραγίδες που προσφέρονται από το λογισμικό με το δικό τους πρωτότυπο σχέδιο. Τα παιδιά έψαξαν, βρήκαν και τοποθέτησαν τις σφραγίδες μέσα στη ζωγραφιά τους, προσαρμόζοντάς τες στο μέγεθος που ήθελαν μέσα από το ειδικό εικονίδιο.

Φύλλα εργασίας:

1. Λογισμικό Tuxpaint

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19294/2991#21764>

Διευκρίνιση: <http://www.tuxpaint.org/>

3η Φάση: Δημιουργία παζλ με το λογισμικό Jigsaw Platinum.

Χρονική Διάρκεια: 70λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η γωνιά του Η/Υ της τάξης

Αρχικά τα παιδιά ζωγράρισαν σε χαρτί A4 με μαρκαδόρους ή κηρομπογιές ζωγραφίες σχετικές με τη θάλασσα. Στη συνέχεια η νηπιαγωγός τους εξήγησε ότι αυτές τις ζωγραφίες θα μπορούσαν να τις μετατρέψουν σε ψηφιακό παζλ στο λογισμικό Jigsaw Platinum το οποίο ήδη γνώριζαν κατά την ενασχόλησή τους στις ελεύθερες δραστηριότητες στη γωνιά του Η/Υ. Τα παιδιά καλούνταν ένα ένα από τη νηπιαγωγό να τοποθετήσουν τη ζωγραφιά τους στον σαρωτή. Μόλις άκουγαν τον χαρακτηριστικό ήχο της σάρωσης και έβλεπαν τη ζωγραφιά τους στην οθόνη του Η/Υ πληκτρολόγησαν το όνομά τους για να αποθηκευτεί η ζωγραφιά τους σε φάκελο που είχε δημιουργήσει η νηπιαγωγός. Αφού ολοκληρώθηκε η διαδικασία της σάρωσης η νηπιαγωγός κάλεσε ένα παιδί να ανοίξει το Jigsaw Platinum και το κατεύθυνε δίνοντας τις κατάλληλες οδηγίες να πάρει την εικόνα του, διαβάζοντας το όνομά του στον φάκελο και να δημιουργήσει το δικό του παζλ. Το

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.

ίδιο έγινε και με τα υπόλοιπα παιδιά. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν και έπαιξαν με τα παζλ που είχαν τα ίδια δημιουργήσει.

Φύλλα εργασίας:

1. [dimioyrgia_psifiakoy_pazl.doc](#)

4η Φάση: Αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος σε συγγραφέα

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η γωνιά της "Παρεούλας", τα τραπεζάκια, η γωνιά του Η/Υ

Η νηπιαγωγός διάβασε στη γωνιά της παρεούλας το βιβλίο «Ο Τριγωνοφαρούλης στη χώρα των παράξενων ψαριών» του Βαγγέλη Ηλιόπουλου. Μετά την αφήγηση και αφού τα παιδιά εκφράστηκαν και αντάλλαξαν τις απόψεις τους σχετικά με την ιστορία που άκουσαν, η νηπιαγωγός τους πρότεινε να ζωγραφίσουν με αφορμή τη συγκεκριμένη ιστορία. Τα παιδιά ζωγράρισαν σε χαρτί Α4 με μαρκαδόρους. Έπειτα η νηπιαγωγός πρότεινε στα παιδιά να επισκεφθούν την ιστοσελίδα του συγγραφέα Βαγγέλη Ηλιόπουλου για να τον γνωρίσουν καλύτερα. Τα παιδιά με χαρά περιηγήθηκαν στην πολύ ενδιαφέρουσα ιστοσελίδα του συγγραφέα. Η νηπιαγωγός πρότεινε στα παιδιά αν ήθελαν να στείλουν τις ζωγραφιές που είχαν ζωγραφίσει στον κ Ηλιόπουλο. Εκείνα με πολλή χαρά σάρωσαν τις ζωγραφιές τους, ένα ένα τη δική του, στη συνέχεια η νηπιαγωγός δημιούργησε έναν φάκελο που ονόμασε Τριγωνοφαρούλη και κάλεσε τα παιδιά να μεταφέρουν τις ζωγραφιές τους στον φάκελο με τη μέθοδο «σύρε κι άσε». Αφού είχαν μετακινηθεί όλες οι ζωγραφιές στο φάκελο, η νηπιαγωγός βρήκε την ηλεκτρονική διεύθυνση του συγγραφέα, άνοιξε το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του νηπιαγωγείου επισύναψε τον φάκελο με τις ζωγραφιές και ζήτησε από τα παιδιά τις ιδέες τους για το μήνυμα που θα έστειλαν στον κ. Ηλιόπουλο. Αφού ειπώθηκαν και ακούστηκαν πολλές ιδέες η νηπιαγωγός σύνταξε το μήνυμα και το απέστειλε στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του συγγραφέα. Η απάντηση του Κ Ηλιόπουλου υπήρξε άμεση και ζεστή και χαροποίησε ιδιαίτερα τα παιδιά!

Φύλλα εργασίας:

1. Τα παιδιά περιηγήθηκαν στην ιστοσελίδα του συγγραφέα Βαγγέλη Ηλιόπουλου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19294/2993#19330>

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.

Σχόλιο: Τα παιδιά αφού είχαν δει και ακούσει το παραμύθι του Βαγγέλη Ηλιόπουλου, περιηγήθηκαν στην ιστοσελίδα του συγγραφέα και του έστειλαν μήνυμα με τις ζωγραφιές τους εμπνευσμένες από την ιστορία του Τριγωνοψαρούλη

5η Φάση: Δημιουργία Παρουσίασης

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η αίθουσα διδασκαλίας

Η νηπιαγωγός πρότεινε στα παιδιά να δημιουργήσουν μια παρουσίαση με το λογισμικό **Power Point** με θέμα "Οι παραλίες της περιοχής μας". Μια ομάδα παιδιών αναζήτησαν στη μηχανή αναζήτησης **Google** εικόνες σχετικές με παραλίες της περιοχής τους. Αφού τις αποθήκευσαν, στη συνέχεια άλλη ομάδα παιδιών με τη βοήθεια της νηπιαγωγού δημιούργησε την παρουσίαση την οποία και παρουσίασε σε όλα τα παιδιά της τάξης.

Φύλλα εργασίας:

1. [paralies_tis_periohis_mas.pdf](#)

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.