

Η σχετική θέση των αντικειμένων

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΕΙΡΗΝΗ ΜΟΥΣΙΑΔΟΥ (Εκπαιδευτικός)

Έλεγχος Σεναρίου με τα Προγράμματα Σπουδών: ΤΣΑΜΠΑΖΗ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ (Σχολικός Σύμβουλος)

Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΣΟΦΟΥ ΕΥΣΤΡΑΤΙΑ (Συντονιστής)

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 σχετική θέση των αντικειμένων**».

Δημιουργήθηκε στις **06/08/2015 - 00:12** 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/22345>

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

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

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

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

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

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

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

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

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

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

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

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

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

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

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

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: [fyllo_ergasias_istogramma.doc](#)
- 2η Φάση: [fyllo_ergasias_skaki.doc](#) , [fyllo_ergasias_aiantas2.doc](#) , [fyllo_ergasias_roymprikaskaki.doc](#)
- 3η Φάση: [fyllo_ergasiasfasi3.doc](#)

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

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η χωροαντιληπτική ικανότητα είναι σημαντική για το παιδί της προσχολικής ηλικίας διότι το βοηθά να γνωρίσει, να ερευνήσει και να χρησιμοποιήσει το χώρο γύρω του. Ξεκινώντας από θέσεις που μπορεί να πάρει το ίδιο το σώμα στο χώρο, φθάνει στην κατάκτηση συμβολικών διαδικασιών μέσω μοντέλων ή χαρτών ή και λέξεων. Σκοπός του σεναρίου είναι ο μαθητής να εξασκήσει το χωρικό εγγραμμισμό στην κατάκτηση των σχετικών εννοιών "ανάμεσα", "μπροστά από", "δίπλα σε", "απέναντι", "κάτω από", "πίσω", "γύρω από", "πάνω σε" και άλλων, μέσα από την τοποθέτηση των αντικειμένων σε σχέση με το σώμα και σε σχέση με άλλα αντικείμενα. Για να το καταφέρει αυτό, ανακαλύπτει τις έννοιες τόσο σε εμπράγματο επίπεδο (με χειραπτικό υλικό), όσο και σε αναπαραστασιακό επίπεδο (εικόνες και σκακιστικά διαγράμματα).

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το τετραγωνισμένο περιβάλλον της σκακίερας και η τοποθέτηση των κομματιών, μας βοηθά στο χωρικό γραμμισμό. Το σκάκι είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που θα το προσθέσουμε στη γωνιά με τα επιτραπέζια παιχνίδια της τάξης. Με αφορμή την επιθυμία των παιδιών να μάθουν αυτό το καινούργιο επιτραπέζιο παιχνίδι, ξεκινούμε την εισαγωγή των εννοιών που αφορούν τις σχετικές θέσεις. Αφού διερευνήσουμε τις γνώσεις των παιδιών με κατάλληλα διαμορφωμένο ψηφιακό υλικό, θα προχωρήσουμε στην εξάσκηση και εμπέδωση των εννοιών αυτών.

Στη δεύτερη φάση του σεναρίου, τα παιδιά θα γνωρίσουν τη διαδικασία τοποθέτησης των κομματιών στη σκακίερα, αξιοποιώντας τις έννοιες για τις σχετικές θέσεις των αντικειμένων. Στην ολομέλεια της τάξης θα προβούν σε δράσεις σε χειραπτικό υλικό (επιτραπέζια σκακίερα), ενώ στο απεικονιστικό περιβάλλον του υπολογιστή, οι μαθητές/τριες περιγράφουν και εντοπίζουν τις θέσεις που παρατηρούν και ελέγχουν το αποτέλεσμα των προσπαθειών τους. Η/ο εκπαιδευτικός, σε αρκετές περιπτώσεις, θα αναλάβει την εκφώνηση των ερωτήσεων που τίθενται, ενώ τα παιδιά θα αναλάβουν την ενεργοποίηση των ψηφιακών εργαλείων.

Τέλος, στην γ' φάση, οι μαθητές/τριες θα εξασκηθούν στις σχετικές θέσεις με πολλαπλούς τρόπους, όπως με αναγνώριση σωστού-λάθους, με επιλογή της σωστής απάντησης και άλλα. Επίσης, θα μεταφέρουν τις γνώσεις τους σε συμβολικό επίπεδο, όπου θα τους ζητηθεί να εργαστούν σε σκακιστικά διαγράμματα.

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 περιγράψουν σχετικές θέσεις στο χώρο, χρησιμοποιώντας έννοιες όπως "ανάμεσα", "δίπλα" κ.α
- Να εντοπίζουν και να ονομάζουν τις σχετικές θέσεις των αντικειμένων
- Να μεταφέρουν τις δράσεις τους σε εμπράγματο και αναπαραστασιακό επίπεδο
- Να αξιοποιούν οδηγίες και να τις προβάλλουν απεικονιστικά, για τις σχετικές θέσεις των αντικειμένων
- Να καλλιεργήσουν δεξιότητες συνεργασίας για την επίτευξη μιας δράσης

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- ανάμεσα σε
- δίπλα σε
- μπροστά από
- πάνω από
- κάτω από
- πίσω από

Υλικοτεχνική υποδομή

τετράγωνα επιδαπέδιας σκακιέρας, σκακιέρες επιτραπέζιες, ηλεκτρονικός υπολογιστής τάξης

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Ιδία

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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

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

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Σχετικές θέσεις αντικειμένων σε σχέση με το σώμα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: νηπιαγωγείο, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η μοχθηρή βασίλισσα
2. Διασκεδάζουμε με το σκάκι

2η Φάση: Σχετικές θέσεις των αντικειμένων μεταξύ τους

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Τοποθέτηση των κομματιών στην σκακιέρα
2. Βάζουμε τα κομμάτια στην σκακιέρα

3η Φάση: Παιχνίδια με τις σχετικές θέσεις

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η μύγα
2. Δίπλα σε
3. Ανάμεσα 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.

Θέσεις των κομματιών

5. Ετοιμάζουμε την σκακιέρα
6. Η Κάτια και ο Άρης μας μαθαίνουν σκάκι

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.

1η Φάση: Σχετικές θέσεις αντικειμένων σε σχέση με το σώμα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: νηπιαγωγείο, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

Στόχος αυτής της φάσης είναι να εισάγουμε το λεξιλόγιο των σχετικών θέσεων με παιχνιδώδη τρόπο και να προκαλέσουμε συλλογισμούς σχετικούς με τις θέσεις των αντικειμένων σε σχέση με το σώμα. Οι μαθήτριες/τές του νηπιαγωγείου καθημερινά χρησιμοποιούν τις έννοιες "μέσα", "έξω", "πάνω", "κάτω" κ.τ.λ. στα πλαίσια του παιχνιδιού τους και των ενδιαφερόντων τους αλλά και σε οργανωμένους δράσεις και ρουτίνες, όπως στην ψυχοκινητική. Ωστόσο, σκοπός μας είναι είναι οι πρώτες αυτές χωρικές εμπειρίες να γίνουν το έδαφος για πιο σύνθετους μαθηματικούς συλλογισμούς με άξονα το παιχνίδι (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2006). Όπως παρατηρεί ο Clements (στο Χασάπης, 2012) "από το παιχνίδι και τα ενδιαφέροντα των παιδιών προέρχονται οι πρώτες μαθηματικές τους εμπειρίες. Εμπειρίες οι οποίες όμως γίνονται μαθηματικές στο βαθμό που τα παιδιά τις αναπαριστούν και τις συλλογίζονται". Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούμε μια διαδραστική αφήγηση στο απεικονιστικό περιβάλλον του υπολογιστή που θα αποτελέσει έναυσμα για συλλογισμό σχετικά με τις σχετικές θέσεις και θα διασκεδάσει τους μαθητές/τριες. Ο Prensky (2001) καταθέτει πως ο λόγος στην αφήγηση είναι ένα πολύ ισχυρό μέσο που προσελκύει το ενδιαφέρον των ανθρώπων, γοητεύει και συγκινεί και πως οι πολυμεσικές ιστορίες (με ήχο, εικόνα, κίνηση) μπορούν να αυξήσουν το ενδιαφέρον και την συμμετοχή των μαθητών.

Έτσι, στην πρώτη αυτή φάση του σεναρίου οι μαθητές/τριες θα παρακολουθήσουν μια ιστορία (διαδραστικό βίντεο "η μοχθηρή βασίλισσα"): η/ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην ολομέλεια την μικρή ιστορία, που θα αποτελέσει αφορμή για απόλαυση αλλά και θα εισάγει τις έννοιες που διαπραγματευόμαστε. Στο βιντεάκι οι φιγούρες του σκακιού προσωποποιούνται και αυτό μας βοηθάει στην εξάσκηση των σχετικών θέσεων των αντικειμένων σε σχέση με το σώμα. Αφού τα παιδιά παρακολουθήσουν το βιντεάκι, τους επιστούμε την προσοχή στα διαδραστικά σημεία. Καλούμε ένα παιδί να επανενεκινήσει το βιντεάκι, πατώντας στα σημεία που εμφανίζονται, ώστε να "-δούμε τι θα γίνει". Οι μαθητές/τριες, με την βοήθειά μας, απαντούν στις ερωτήσεις του βίντεο, ενώ στην συνέχεια ακολουθεί συζήτηση σχετικά με την αναπαράσταση των σκακιστικών κομματιών. Στην φάση αυτή, η/ο εκπαιδευτικός φέρνει στην ολομέλεια την σκακιέρα από τα επιτραπέζια παιχνίδια και παρουσιάζει στα παιδιά τα κομμάτια, δίνοντάς τα στα χέρια τους : "-πώς νομίζετε ότι λέγεται αυτό το κομμάτι", "-με τι μοιάζει αυτό το κομμάτι, πώς σκέφτεστε ότι λέγεται;", "-πείτε μου τη γνώμη σας, η βασίλισσα της σκακιέρας σε τι μοιάζει με την βασίλισσα που είδαμε στο βιντεάκι;". Με την δράση αυτή περνούμε σε ένα εμπράγματο επίπεδο, απαραίτητο για την αποτελεσματική μάθηση των αναπαραστάσεων του χώρου (Οικονόμου & Τζεκάκη, 2009).

Ακολουθεί η παρακολούθηση της "διαδραστικής παρουσίασης", όπου ένα παιδί αναλαμβάνει να ενεργοποιεί τα κουμπιά που εμφανίζονται σε αυτήν, ώστε να κυλήσουν οι διαφάνειες. Τα παιδιά βλέπουν τις γελοιογραφίες και ακούνε την ερώτηση στο αρχείο ήχου. Καταθέτουν τις γνώμες τους στην ολομέλεια, ενώ εμείς εστιάζουμε ώστε οι μαθητές/τριες να χρησιμοποιούν τις έννοιες "κάτω από", "πίσω από" κτλ. στις απαντήσεις τους.

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

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

Μπορούμε να ρωτήσουμε τους μαθητές/τριες να κάνουν υποθέσεις σχετικά με την ερώτηση του αρχείου ήχου, πριν την ακούσουν: "-τι νομίζετε ότι θα μας ρωτήσουν εδώ;", "-πείτε μου την γνώμη σας και έπειτα ας πατήσουμε το κουμπί του ήχου".

Στο φύλλο εργασίας κατατίθεται ένα ιστόγραμμα του σεναρίου αυτού, για την/τον εκπαιδευτικό.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Οικονόμου, Α. & Τζεκάκη Μ. (2009). Διερεύνηση της χωρικής ικανότητας παιδιών προσχολικής ηλικίας. Ανακτημένο στις 27-9-2015 στον διαδικτυακό τόπο <http://slideplayer.gr/slide/1930681/>

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006). Οδηγός της Νηπιαγωγού. Διαθέσιμο στον διαδικτυακό τόπο http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=368

Prensky, M. (2001). Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι, (επιμ.) Μειμάρη Μ. Αθήνα: Μεταίχμιο

Χασάπης, Δ.(2012). Το παιχνίδι στη μάθηση και στη διδασκαλία των μαθηματικών. Πρακτικά 10ου Δημέρου για τη διδασκαλία των μαθηματικών. 15 & 16 Ιουνίου 2012. Αθήνα

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_istogramma.doc](#)

1. Η μοχθηρή βασίλισσα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3703#22346>

Διευκρίνιση: Τα παιδιά παρακολουθούνε το βίντεο δύο φορές. Την πρώτη φορά δεν διακόπτουμε την ροή, ενώ τη δεύτερη φορά καλούμε ένα παιδί να κάνει "κλικ" στα διαδραστικά κουμπιά, ώστε να απαντηθούνε οι ερωτήσεις

Σχόλιο: Εάν χρειαστεί να μικρύνουμε την οθόνη, ώστε να παρακολουθήσουμε καλύτερα το βίντεο, πατούμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl και -

2. Διασκεδάζουμε με το σκάκι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3703#22347>

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: Οι σκακιστικές γελοιογραφίες θα δημιουργήσουν ένα κίνητρο στα παιδιά και ένα εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς σχετικά με την εκμάθηση των σχετικών θέσεων. Τα παιδιά ακούνε τα αρχεία ήχου, περιγράφουν τις εικόνες και απαντούνε στην ολομέλεια

2η Φάση: Σχετικές θέσεις των αντικειμένων μεταξύ τους

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

Συνεχίζοντας την ενασχόλησή μας με τις σχετικές θέσεις, επιδιώκουμε την εμπλοκή των παιδιών σε πιο συστηματικές χρήσεις της χωρικής πληροφορίας (Τζεκάκη, 2015) και για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούμε το σκάκι, ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που συνεισφέρει στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ο Ζωιτσάκος (στο Χασάπης, 2012) αναφέρει πως το σκάκι αναδεικνύεται ως ένα χρήσιμο εργαλείο μάθησης στην γεωμετρία και στην κατάκτηση χωρικών εννοιών. Έτσι, στην φάση αυτή χρησιμοποιούμε αρχικά τη σκακιέρα με τα κομμάτια της ως χειραπτικό υλικό και στην συνέχεια εργαζόμαστε στην οθόνη του υπολογιστή, οπτικοποιώντας τις δραστηριότητες. Η οπτικοποίηση μιας δράσης στο περιβάλλον του υπολογιστή ενισχύει την παρατηρητικότητα των παιδιών (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2006 & 2012) και αποκτά ιδιαίτερη σημασία στην προσχολική ηλικία καθώς "μεγάλο μέρος της χωρικής γεωμετρικής και γενικότερα μαθηματικής δραστηριότητας στηρίζεται στην ανάπτυξη και επεξεργασία νοερών αναπαραστάσεων και συμβολικών εικόνων" (Clements, 2004).

Στην πρώτη αυτή φάση του σεναρίου μας παίρνουμε την σκακιέρα από τα επιτραπέζια παιχνίδια της τάξης και την φέρνουμε σε ένα τραπέζι στην ολομέλεια. Μπορούμε επίσης να έχουμε μία σκακιέρα για κάθε τραπέζι της τάξης και να χωρίσουμε τα παιδιά σε ομάδες. Οι μαθητές θα παρατηρήσουν τις σκακιέρες στημένες με όλα τους τα κομμάτια. Σκοπός μας είναι να περιγράψουν με το χειραπτικό υλικό, πώς είναι τοποθετημένα τα κομμάτια της σκακιέρας, χρησιμοποιώντας τις έννοιες που κατέκτησαν με τις προηγούμενες δράσεις της α' φάσης. Στην αρχή, η/ο εκπαιδευτικός θα εξηγήσει πως το παιχνίδι αυτό παίζεται από δύο παίκτες και πως κάθε παίκτης έχει μπροστά του τον στρατό του (λευκό και μαύρο στρατό) και θα καλέσει τα παιδιά της κάθε ομάδας να καθήσουν έτσι ώστε να έχουν ανάμεσά τους την σκακιέρα τους.

Καθώς παρατηρούμε την σκακιέρα, η/ο εκπαιδευτικός, δείχνοντας ταυτόχρονα το κομμάτι για το οποίο μιλάει, ξεκινά την περιγραφή: "-οι δύο στρατοί είναι τοποθετημένοι ο ένας απέναντι από τον άλλον", και "-οι πύργοι βρίσκονται στην άκρη της σκακιέρας" και "-κάθε πύργος δίπλα του έχει έναν ίππο" κτλ. Στη συνέχεια απευθύνει ερωτήσεις στις ομάδες, όπως "-ποιό κομμάτι βάζουμε ανάμεσα στην βασίλισσα και τον αξιωματικό;", "-ποιό κομμάτι τοποθετούμε μπροστά από τον βασιλιά;", μέχρι να περιγραφούν όλα τα λευκά κομμάτια.

Στην συνέχεια οι μαθητές δουλεύουν με απεικονιστικό υλικό στον υπολογιστή της τάξης. Στο ψηφιακό εργαλείο με τις διαδραστικές ενεργές περιοχές, οι μαθητές, χωρισμένοι στις ομάδες τους, έρχονται στον υπολογιστή. Με τη λειτουργία "drag and drop" θα τοποθετήσουν τα κομμάτια σε μια σκακιέρα-διάγραμμα. Τους ζητούμε να περιγράψουν στα άλλα μέλη της ομάδας πώς τοποθετούν το κάθε κομμάτι. Όταν τελειώσουν,

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.

ελέγχουν το αποτέλεσμα και το ανακοινώνουν στην ολομέλεια της τάξης.

Στο εργαλείο "κάρτες μνήμης" τα παιδιά εξασκούνται στην παρατήρηση και εμπέδωση της τοποθέτησης των κομματιών. Οι μαθητές, σε ζευγάρια, παίζουν το παιχνίδι αυτό στον υπολογιστή κάνοντας παρατηρήσεις "-οι πύργοι είναι στην άκρη της σκακιέρας", "-πίσω από τα στρατιωτάκια στέκονται τα κομμάτια της σκακιέρας" κ.α.

Στην φάση αυτή, παρέχονται φύλλα εργασίας. Στο πρώτο φύλλο οι μαθητές μπορούν να εργαστούν ατομικά. Το δεύτερο φύλλο εργασίας δίνει στην /στον εκπαιδευτικό μια αφορμή για πιθανή επέκταση του σεναρίου. Το τρίτο φύλλο εργασίας μπορεί να αξιοποιηθεί στην παρούσα φάση από τον/την εκπαιδευτικό, για την αξιολόγηση της ανταπόκρισης των μαθητών/τριών, σχετικά με τη στοχοθεσία που είχε τεθεί στην αρχή.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Clements & Samara (2004), στο Λεμονίδης Χ., (2014). Παρουσίαση, ανάλυση και σύγκριση του ισχύοντος και δύο σύγχρονων προγραμμάτων σπουδών της γεωμετρίας. Πρακτικά 13^{ου} διημέρου για τη διδασκαλία των μαθηματικών. 8 & 9 Μάη 2015. Θεσσαλονίκη

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006). Οδηγός της Νηπιαγωγού. Ανακτημένο στις 27-9-2015 στον διαδικτυακό τόπο http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=368

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2012). Νέα Προγράμματα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Ανακτημένο στις 27-9-2015 στον διαδικτυακό τόπο <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php>

Τζεκάκη, Μ. (2015). Προσεγγίζοντας χωρικές και γεωμετρικές έννοιες στις μικρές ηλικίες. Πρακτικά 13ου Διήμερου διαλόγου για τη Διδασκαλία των Μαθηματικών. 8 & 9 Μάη 2015. Θεσσαλονίκη

Χασάπης, Δ. (2012). Το παιχνίδι στη μάθηση και στη διδασκαλία των μαθηματικών. Πρακτικά 10ου Διήμερου Διαλόγου για τη Διδασκαλία των Μαθηματικών. Αθήνα

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_skaki.doc](#)
2. [fyllo_ergasias_aiantas2.doc](#)
3. [fyllo_ergasias_roymprikaskaki.doc](#)

1. Τοποθέτηση των κομματιών στην σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

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.

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3704#22348>

Διευκρίνιση: Οι μαθητές ξεκινούνε από τον λευκό στρατό. Πρώτα τοποθετούνε τον έναν λευκό πύργο και συνεχίζουν με τον ίππο κτλ. Το σκακιστικό διάγραμμα που εμφανίζεται συμπληρωμένο, τους βοηθάει.

Σχόλιο: Εάν χρειαστεί να μικρύνουμε την οθόνη, ώστε να εργαστούμε καλύτερα , πατούμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl και -

2. Βάζουμε τα κομμάτια στην σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3704#22349>

Διευκρίνιση: Μέσο του παιχνιδιού αυτού, τα παιδιά εξασκούνται και εμποδώνουν την τοποθέτηση των κομματιών στην σκακιέρα.

Σχόλιο: Στο τέλος, μπορούμε να αξιοποιήσουμε την δυνατότητα της μέτρησης του χρόνου που χρειάστηκε για να ολοκληρώσουν επιτυχώς το παιχνίδι.

3η Φάση: Παιχνίδια με τις σχετικές θέσεις

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: τάξη, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

Στην τρίτη φάση του σεναρίου οι μαθητές/τριες θα εξασκηθούν στην αναγνώριση αλλά και στον εντοπισμό των θέσεων που παίρνουν τα αντικείμενα, με τη βοήθεια μιας βιωματικής δράσης αλλά και πολλών ψηφιακών εργαλείων με παιχνιδώδες περιεχόμενο που θα εμπλέξουν τους μαθητές σε συλλογισμούς με τη βοήθεια αναπαραστασιακού ψηφιακού υλικού. Σύμφωνα με την Τζεκάκη (2013), τα παιδιά συμμετέχουν σε μια μαθηματική δραστηριότητα όταν βιώνουν, όταν προβαίνουν σε εννοιολογικούς συνδέσμους αλλά και όταν αναπτύσσουν συλλογισμούς.

'Ετσι, ο/η εκπαιδευτικός προτείνει στα παιδιά να παίξουν ένα βιωματικό παιχνίδι: "-θα ακούσουμε μια μικρή ιστορία, που είναι αστεία. Κάθε φορά που θα ακούτε τις λέξεις "μπροστά", "πίσω", "πάνω" και "κάτω", θα σηκώνεστε όλοι όρθιοι. Αμέσως μετά, θα παίρνετε πάλι τις θέσεις σας καθισμένοι στην ομάδα". Για το παιχνίδι

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.

αυτό, αξιοποιούμε το αρχείο ήχου "Η μύγα". Στην συνέχεια προτείνουμε το επόμενο παιχνίδι: δίνουμε στα παιδιά το φύλλο εργασίας 1 με τον προβληματισμό "-να ανακαλύψουμε πού είναι τα μικρά στρατιωτάκια, σε κάθε εικόνα". Για το φύλλο εργασίας, θα δουλέψουν σε ομάδες, ενώ στη συνέχεια θα εξηγήσουν τον τρόπο που εργάστηκαν στην ολομέλεια της τάξης.

Η/ο εκπαιδευτικός -ακολουθώντας- παρουσιάζει το ψηφιακό εργαλείο "εικόνες με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής". Στην πρώτη εικόνα επεξεργαζόμαστε την έννοια "δίπλα σε", ενώ στη δεύτερη εικόνα, την έννοια "ανάμεσα σε": διαβάζουμε τις εκφωνήσεις, δείχνοντας παράλληλα το κείμενο. Ένας μαθητής/τρια αναλαμβάνει να ενεργοποιεί τις δράσεις στο εικονιστικό περιβάλλον του υπολογιστή. Η ίδια διαδικασία ακολουθείται και στις δύο εικόνες και κάθε φορά ελέγχουμε το αποτέλεσμα.

Τέλος, στο εργαλείο "διαδραστικές παρουσιάσεις", οι μαθητές/τριες, αφού παρατηρήσουν τις εικόνες, θα απαντήσουν στις ερωτήσεις που τίθενται. Επικεντρώνουμε την προσοχή των μαθητών/τριών στην επιλογή της σωστής έκφρασης. Η/ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει ένα παιδί-βοηθό που θα εργάζεται στον υπολογιστή, σύμφωνα με τις οδηγίες και τις απαντήσεις των παιδιών της ολομέλειας. Σε κάθε διαφάνεια, με τη βοήθεια των ψηφιακών εργαλείων, ελέγχουμε τις απαντήσεις.

Το διαδραστικό βίντεο που καταθέτουμε στην τρίτη αυτή φάση, μας βοηθάει στην εμπέδωση της τοποθέτησης των κομματιών της σκακιάρας, ενώ το τελευταίο ψηφιακό βίντεο από το "you tube" δείχνει τους κανόνες του σκακιού και είναι χρήσιμο για την κατανόηση του σκακιού από τους εκπαιδευτικούς που πιθανόν να μην γνωρίζουν τους βασικούς κανόνες, αλλά και αξιοποιήσιμο για μια πιθανή επέκταση του σεναρίου.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Τζεκάκη, Μ. (2013). Μαθηματικά για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Επιμόρφωση εκπαιδευτών εκπαιδευτικών. Πράξη "Νέο Σχολείο". Υπουργείο Παιδείας Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων. Ανακτημένο στις 27-9-2015 στον διαδικτυακό τόπο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%9C%CE%B1%CE%B8%CE%B7%...>

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasiasfasi3.doc](#)

1. Η μύγα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3705#22350>

Διευκρίνιση: Τα παιδιά ακούνε την ιστορία, στην ολομέλεια. Κάθε φορά που ακούνε τις έννοιες "μπροστά", "πίσω", "κάτω", "πάνω", σηκώνονται από τις θέσεις τους.

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

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

Σχόλιο: Καλό είναι να έχουμε τον ήχο σε μέτρια ένταση, ώστε να ακούγεται καλύτερα

2. Δίπλα σε

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3705#22351>

Διευκρίνιση: Οι μαθητές/τριες παρατηρούν την εικόνα και επιλέγουν τη σωστή απάντηση κάνοντας "κλικ" επάνω της.

Σχόλιο: Σε κάθε απάντηση ενεργοποιούμε τα σχόλια

3. Ανάμεσα σε

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3705#22352>

Σχόλιο: Σε κάθε απάντηση ενεργοποιούμε τα σχόλια

4. Θέσεις των κομματιών

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3705#22353>

Διευκρίνιση: Στις παρουσιάσεις, τα παιδιά επιλέγουν τη σωστή έκφραση καθώς παρατηρούν τις εικόνες. Οι λέξεις-κλειδιά βρίσκονται αριστερά από κάθε εικόνα.

Σχόλιο: Στο τέλος, ελέγχουν το αποτέλεσμα. Αν θέλουμε να μικρύνουμε την οθόνη για να εργαστούμε καλύτερα τότε πατούμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl και -

5. Ετοιμάζουμε την σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3705#22354>

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: Στο απόσπασμα αυτό τα παιδιά παρακολουθούνε ένα βιντεο-μάθημα για την τοποθέτηση των κομματιών, με διαδραστικά κουμπιά που θέτουν ερωτήσεις

Σχόλιο: Εάν χρειαστεί να μικρύνουμε την οθόνη, ώστε να παρακολουθήσουμε καλύτερα το βίντεο, πατούμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl και -

6. Η Κάτια και ο Άρης μας μαθαίνουν σκάκι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22345/3705#22396>

Διευκρίνιση: Το βίντεο αυτό είναι ένα 10λεπτο μάθημα για τις βασικές κινήσεις του σκακιού

Σχόλιο: Για να μικρύνουμε την οθόνη πατούμε Ctrl και -

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.