

Ο εαυτός μου

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΜΑΝΤΑ (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: «**Ο εαυτός μου**».

Δημιουργήθηκε στις **09/26/2015 - 16:04** 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/22364>

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: [proto fyllo ergasias.doc](#) , [fasi 1. deigma olokliromenis ergasias.doc](#)
- 2η Φάση: [fasi 2. proto fyllo ergasias.doc](#) , [fasi 2. deigma olokliromenis ergasias.doc](#)
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: [fasi 4. fe1.doc](#) , [fasi 4.fe2 .doc](#) , [fasi 4. fe3.doc](#) , [fasi 4. fe4.doc](#) , [fasi 4. fe5.doc](#)
- 5η Φάση: Δεν υπάρχει

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

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Εκπαιδευτικό πρόβλημα

Ένα διδακτικό σενάριο, όπως «Ο εαυτός» είναι απ' τις πρώτες θεματικές προσεγγίσεις, που πραγματοποιούνται στο νηπιαγωγείο. Το νηπιαγωγείο είναι συνήθως το πρώτο περιβάλλον που έρχονται οι μαθητές σε επαφή με τους άλλους, μετά το οικογενειακό τους περιβάλλον. Επίσης βρίσκονται εξελικτικά στο εγωκεντρικό στάδιο ανάπτυξης και τα πάντα θεωρούν πως περιστρέφονται γύρω από αυτά. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω οργανώνονται δραστηριότητες με τρόπο παιχνιδιάρη, που έχουν σκοπό να γνωρίσουν οι μαθητές τον εαυτό τους, να αναπτύξουν την αυτοεκτίμησή τους, να συνειδητοποιήσουν τη μοναδικότητά τους, να έρθουν σε επαφή με άλλα παιδιά, να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές τους και να μάθουν να τις σέβονται.

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

Περιγραφή και αιτιολόγηση σεναρίου

Το διδακτικό σενάριο που ακολουθεί αποτελεί μέρος της θεματικής ενότητας « ο εαυτός μου».

Αφόρμηση

Το θέμα είναι οικείο στα παιδιά και δίνει την ευκαιρία για πολλές διερευνήσεις και ανάπτυξη δραστηριοτήτων, που έχουν διαθεματικό χαρακτήρα. Δραστηριότητες κυρίως συλλογικές που θα ευνοούν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία, τη χρήση της τεχνολογίας, τον προφορικό και γραπτό λόγο. Επίσης το θέμα είναι αναπτυξιακά κατάλληλο για αυτή την ηλικία και μπορεί να στηριχθεί και να αξιοποιήσει τις προϋπάρχουσες ιδέες και γνώσεις των παιδιών. Το εκπαιδευτικό σενάριο διεξάγεται τον Οκτώβριο και τον Νοέμβριο εξαιτίας του γεγονότος ότι «Ο εαυτός» είναι απ' τις πρώτες θεματικές ενότητες που πραγματοποιούνται στο νηπιαγωγείο.

Επιμέρους στόχοι:

- να περιγράψουν τα μέλη της οικογένειά τους και να μιλήσουν γι' αυτά (**5η Φάση, Γλώσσα- Προφορική Επικοινωνία, Ομιλία και ακρόαση**)
- να εμπλέκονται σε καταστάσεις προβληματισμού. Να στηρίζονται σε προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες, να κάνουν απλές υποθέσεις και να καταλήγουν σε σχετικά συμπεράσματα, μέσα από διαδικασίες δοκιμής, επαλήθευσης και ελέγχου (**4η Φάση, Μαθηματικά**)

Παιδαγωγικοί στόχοι

- Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας.
- Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας
- Να αναπτύξουν τη λεπτή και την αδρή κινητικότητά τους

Στόχοι ως προς την τεχνολογία

- ∅ Να έρθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του υπολογιστή, ως εποπτικού μέσου, ως εργαλείου για τη μάθηση.
- ∅ να γνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας, προκειμένου να εφαρμόσουν αυτά που έχουν μάθει με πολλαπλούς τρόπους (πολυτροπικότητα) – οπτικούς, κιναισθητικούς, σωματικούς, χωροαντιληπτικούς
- ∅ Να εξοικειωθούν με τη χρήση του διαδικτύου και να διαπιστώσουν ότι αποτελεί πηγή γρήγορης

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.

πρόσβασης σε πληθώρα πληροφοριών.

- Ø Να γνωρίσουν τη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού **Revelation Natural art**
- Ø Να γνωρίσουν τις δυνατότητες του λογισμικού δημιουργικής έκφρασης **Tux Paint**
- Ø Να γνωρίσουν τις δυνατότητες του εκπαιδευτικού λογισμικού **kidspiration**
- Ø Να γνωρίσουν τις δυνατότητες του λογισμικού δημιουργίας ταινιών **Moovie Maker**
- Ø Να έρθουν σε επαφή με το λογισμικό δημιουργίας Puzzle , το **jigsawplanet**
- Ø Να αναζητούν δεδομένα στο διαδίκτυο(**Google Chrome**)
- Ø Να τοποθετούν τον δείκτη του ποντικιού σε συγκεκριμένη θέση στην οθόνη και να μπορούν να επιλέγουν.
- Ø Να εξοικειωθούν με τη χρήση του ποντικιού
- Ø Να τοποθετούν τον δείκτη του ποντικιού σε συγκεκριμένη θέση στην οθόνη να σέρνουν και να τοποθετούν , ενέργεια drag and drog(τεχνολογία).

Διδακτικοί Στόχοι

- Να μιλήσει ο κάθε μαθητής για τον εαυτό του, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, τις προτιμήσεις του, τ
- Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας.
- Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης.
- να συνειδητοποιήσουν τη μοναδικότητά τους, αλλά και μέσα από την επικοινωνία με τους άλλους, να εντ
- να γνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας, προκειμένου να εφαρμ

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- εαυτός
- οικογένεια
- φίλος
- συνεργασία
- κατανόηση

Υλικοτεχνική υποδομή

2 Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο και προεγκατεστημένα τα λογισμικά Tuxpaint, Kidspiration, Revelation Natural Art, Movie Maker.

Βιντεοπροβολέας με οθόνη προβολής, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή με τρίποδα, μικρόφωνο και ηχεία συνδεδεμένα με τον Η/Υ.

Χαρτόνια κανσόν χρωματιστά, μαρκαδόρους, κόλλες, ψαλίδια.

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.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

κανένα

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

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: Ζωγραφίζω τον εαυτό μου

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ολομέλεια τάξης στην παρεούλα και γωνιά του υπολογιστή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Τα αγαπημένα μου παιχνίδια

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά ολομέλειας της τάξης - παρεούλα και γωνιά του Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Η οικογένειά μου

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά ολομέλειας της τάξης - παρεούλα και γωνιά του Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Δημιουργώ παζλ με τον εαυτό μου

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά Η/Υ

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.

5η Φάση: Γίνομαι σκηνοθέτης

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Χώρος ολομέλειας της τάξης και γωνιά Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Animation "Το αγαπημένο μου πρόσωπο"



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πολιτική στην Κοινωνία των Χριστών



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για το μέλλον
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ 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.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πολιτική στην Κοινωνία των Χριστών



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για το μέλλον
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

1η Φάση: Ζωγραφίζω τον εαυτό μου

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ολομέλεια τάξης στην παρεούλα και γωνιά του υπολογιστή

Φάση πρώτη

Δραστηριότητα: Να ζωγραφίσουν τα παιδιά τον εαυτό τους

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: Μελέτη περιβάλλοντος(Παιδί και ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση), Γλώσσα, Έκφραση και Δημιουργία, Μαθηματικά, Πληροφορική.

Μοντέλο διδασκαλίας: Εργασία σε ζευγάρια, συζήτηση, ερώτηση- απάντηση. Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

Λογισμικό: Για την πρώτη διδακτική παρέμβαση επιλέχθηκε το λογισμικό **Tux Paint**.

Διδακτικοί στόχοι: Σύμφωνα με το Α.Π.Σ. του νηπιαγωγείου, στόχος είναι τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη μοναδικότητά τους, αλλά να εντοπίσουν τις ομοιότητες και διαφορές με τους άλλους και να τις σέβονται.

Περιγραφή:

Στην ολομέλεια της τάξης η νηπιαγωγός με τους μαθητές συζητούν για τα χαρακτηριστικά τους, το χρώμα και το σχήμα των μαλλιών, των ματιών, του προσώπου κ.λ.π. Έχει προηγηθεί τις προηγούμενες μέρες συζήτηση, ζωγραφική και παιχνίδι για τα μέρη του σώματος τους.

Γίνονται συγκρίσεις στα εξωτερικά χαρακτηριστικά των παιδιών μεταξύ τους και επισημαίνονται οι ομοιότητες και οι διαφορές. Επίσης τους δίνονται εικόνες με ανθρώπους διαφορετικών εθνικοτήτων, διαφορετικού φύλου και γίνονται συγκρίσεις. Εντοπίζονται ομοιότητες και διαφορές.

Αποφασίζουν να ζωγραφίσουν και με έναν διαφορετικό τρόπο τον εαυτό τους (εκτός από το χαρτί και τις ξυλομπογιές) αυτόν του υπολογιστή, δηλαδή τον ηλεκτρονικό. Απ' την νηπιαγωγό επιλέγεται το λογισμικό ζωγραφικής **Tux Paint**. Στην επιφάνεια εργασίας είναι τοποθετημένο από τη νηπιαγωγό το πρόγραμμα.

Στη γωνιά του υπολογιστή καλούνται ανά δύο οι μαθητές να ζωγραφίσουν τον εαυτό τους. Ο καθένας καλείται ξεχωριστά κάνοντας διπλό κλικ στο χαρακτηριστικό εικονίδιο να το ανοίξει. Στην συνέχεια χρησιμοποιώντας το πινέλο να αρχίσει να τον ζωγραφίζει. Έχει την επιλογή να βάλει και χρώμα κάνοντας κλικ κάτω στην παλέτα με τα χρώματα, όπως και διάφορες σφραγίδες. Με τη γόμα μπορεί να σβήσει ότι δε χρειάζεται. Κάθε φορά που κάποιος μαθητής τελειώνει, εκτυπώνει την ζωγραφιά του πατώντας το πλήκτρο της εκτύπωσης. Οι μαθητές δουλεύοντας σε ζευγάρια έρχονται σε επαφή μεταξύ τους, μιλούν, συνεργάζονται, νιώθουν ευχαρίστηση και ικανοποίηση απ' το αποτέλεσμα!

Το φύλλο εργασίας 1 δίνεται στους μαθητές, ενώ το φύλλο εργασίας 2 είναι μια ολοκληρωμένη εργασία ενός μαθητή. Δίνεται εδώ σαν δείγμα. Δεν θα χρησιμοποιηθεί στο μάθημα.

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

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

Φύλλα εργασίας:

1. [proto_fyllo_ergasias.doc](#)
2. [fasi_1_deigma_olokliromenis_ergasias.doc](#)

2η Φάση: Τα αγαπημένα μου παιχνίδια

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά ολομέλειας της τάξης - παρεούλα και γωνιά του Η/Υ

Φάση δεύτερη.

Δραστηριότητα: Επιλέγω τα παιχνίδια που προτιμώ.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: Παιδί και περιβάλλον(Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση), Γλώσσα, Πληροφορική.

Μοντέλο διδασκαλίας: Εργασία σε ομάδες των δύο παιδιών , όπου αναπτύσσεται ανταλλαγή απόψεων και προτιμήσεων. Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

Λογισμικό: Για την δεύτερη διδακτική παρέμβαση επιλέχθηκε το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης το **Kidspiration**.

Διδακτικοί στόχοι: Σύμφωνα με το Α.Π.Σ. του νηπιαγωγείου στόχος είναι τα παιδιά μέσα απ' την επικοινωνία μεταξύ τους, να συνειδητοποιήσουν τις ομοιότητες και διαφορές στις προτιμήσεις με τους άλλους και να τις σέβονται.

Περιγραφή:

Ζητείται από τους μαθητές να φέρουν απ' το σπίτι τους το αγαπημένο τους παιχνίδι. Στην ολομέλεια της τάξης το κάθε παιδί παρουσιάζει το παιχνίδι του και μας μιλά γι' αυτό.

Προτείνεται από τη νηπιαγωγό να επιλέξουν κι εκείνοι παιχνίδια που προτιμούν μέσα από το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης το **Kidspiration**, το οποίο είναι ήδη εγκατεστημένο στον υπολογιστή και οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι. Όπως επίσης είναι εξοικειωμένοι στη χρήση του ποντικιού.

Η νηπιαγωγός τοποθετεί έξω από ένα σύνολο (σε σχήμα καρδιάς), το λεγόμενο **Super Grouper**, αντικείμενα που έχουν μια κοινή ιδιότητα, είναι όλα παιχνίδια. Τα επιλέγει από μια πληθώρα εικόνων, που υπάρχουν μέσα στις έτοιμες συλλογές του. Το αρχείο που δημιουργεί το τοποθετεί στην επιφάνεια εργασίας, ώστε να είναι εύκολο να ανοιχτεί.

Έτσι λοιπόν την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων οι μαθητές καλούνται σε ζευγάρια ανομοιογενή ως προς το φύλο, την ηλικία, τις ικανότητες στη γωνιά του υπολογιστή. Τα παιδιά καλούνται με ένα διπλό κλικ να

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

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

πατήσουν πάνω στο εικονίδιο της συντόμευσης.

Με τη λειτουργία **drag and drop** καλείται ο μαθητής να σύρει μέσα στην καρδιά απ' τα παιχνίδια που έχουν επιλεγεί απ' τη νηπιαγωγό τα παιχνίδια που του αρέσουν. Μόλις το τελειώσει μπορεί να το εκτυπώσει και να το καρφίτσώσει στον πίνακα με τις ζωγραφιές.

Κατά τη διάρκεια που ο κάθε μαθητής συμπληρώνει τις δικές του επιλογές συζητά αυθόρμητα και συγκρίνει με το ζευγάρι του τις επιλογές και του άλλου. Έτσι επιτυγχάνεται η επικοινωνία και η έκφραση των επιλογών τους που ήταν και ο αρχικός μας στόχος.

Το φύλλο εργασίας 1 δίνεται στους μαθητές, ενώ το φύλλο εργασίας 2 είναι μια ολοκληρωμένη εργασία ενός μαθητή. Δίνεται εδώ σαν δείγμα. Δεν θα χρησιμοποιηθεί στο μάθημα.

Φύλλα εργασίας:

1. [fasi 2. proto fyllo ergasias.doc](#)
2. [fasi 2. deigma ολοklimenis ergasias.doc](#)

3η Φάση: Η οικογένειά μου

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά ολομέλειας της τάξης - παρεούλα και γωνιά του Η/Υ

Φάση τρίτη

Δραστηριότητα: Να ζωγραφίσουν την οικογένειά τους

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: Γλώσσα (Προφορική Επικοινωνία- Ομιλία και ακρόαση), Μαθηματικά, Πληροφορική, Μελέτη Περιβάλλοντος, Δημιουργία και Έκφραση.

Μοντέλο διδασκαλίας: η συνεργατική μέθοδος. Εργασία σε ομάδες των δύο παιδιών, όπου μέσα απ' την συζήτηση θα υπάρξει αλληλεπίδραση.

Λογισμικό: Για την τρίτη διδακτική παρέμβαση επιλέχθηκε απ' τη νηπιαγωγό το λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας το **Revelation Natural Art**.

Διδακτικοί στόχοι: Σύμφωνα με το Α.Π.Σ. του νηπιαγωγείου στόχος είναι τα παιδιά να περιγράψουν τα μέλη της οικογένειά τους και να μιλήσουν γι' αυτά.

Περιγραφή:

Ζητείται απ' τους μαθητές να φέρουν απ' το σπίτι τους μία φωτογραφία της οικογένειάς τους. Στην ολομέλεια της τάξης ο κάθε μαθητής θα περιγράψει την φωτογραφία που θα έχει φέρει και θα μιλήσει γι' αυτούς (τα ονόματα, την ηλικία των αδερφών τους, κ.λ.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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Αποφασίζουμε από κοινού να ζωγραφίσουν την οικογένειά τους στον υπολογιστή στο πρόγραμμα Revelation Natural Art, για να είναι λίγο διαφορετικό το περιβάλλον από εκείνο που ζωγράρισαν «Τον εαυτό τους». Έπειτα τα παιδιά καλούνται ανά δύο στην γωνιά του υπολογιστή να το εφαρμόσουν. Στην επιφάνεια εργασίας είναι τοποθετημένο από τη νηπιαγωγό το πρόγραμμα Revelation Natural Art.

Ο κάθε μαθητής ξεχωριστά καλείται κάνοντας διπλό κλικ στο χαρακτηριστικό εικονίδιο να το ανοίξει. Στην συνέχεια χρησιμοποιώντας το πινέλο αρχίζει να την ζωγραφίζει. Έχει την επιλογή να βάλει και χρώμα κάνοντας κλικ κάτω στην παλέτα με τα χρώματα, όπως και διάφορες σφραγίδες. Με τη γόμα μπορεί να σβήσει ότι δε χρειάζεται. Στην επιφάνεια εργασίας έχει ανοιχτεί φάκελος για τις ζωγραφιές των παιδιών. Όταν ολοκληρώνει την ζωγραφιά του ο καθένας την αποθηκεύει στον φάκελο. Μπορούν και να την εκτυπώσουν και να την αναρτήσουν στον πίνακα της γωνιάς του Η/Υ.

Οι μαθητές ζωγραφίζοντας την οικογένειά τους, μιλούν μεταξύ τους, ανταλλάσσουν σκέψεις, επικοινωνούν, διασκεδάζουν.

Επέκταση: Η νηπιαγωγός μαζί με τους μαθητές χρησιμοποιώντας το λογισμικό **Movie-Maker** μπορούν να δημιουργήσουν ταινία με τις ζωγραφιές που έφτιαξαν. Έχουν την δυνατότητα να προσθέσουν μουσική από την αναζήτησή τους στο διαδίκτυο, μέσω του YouTube, όπως και να ηχογραφήσουν κάτι που θα ήθελαν να πουν για την οικογένειά τους. Μπορεί να γίνει και πρόσκληση στους γονείς να παρουσιάσουν οι μαθητές με τη νηπιαγωγό τους την ταινία στον βιντεοπροβολέα. Θα είναι ένα γεγονός που θα μας φέρει όλους πιο κοντά!

ία και η έκφραση των επιλογών τους που ήταν και ο αρχικός μας στόχος.

Φύλλα εργασίας:

4η Φάση: Δημιουργώ παζλ με τον εαυτό μου

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γωνιά Η/Υ

Φάση τέταρτη

Δραστηριότητα: Δημιουργία παζλ.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: Μαθηματικά, Γλώσσα, Πληροφορική.

Μοντέλο διδασκαλίας: εργασία σε ομάδες των δύο μαθητών, όπου θα υπάρχει συζήτηση και αλληλοβοήθεια.

Λογισμικό : επιλέγεται η χρήση διαδικτύου, του **Google Chrome** και του λογισμικού **www.jigsawplanet.com**.

Διδακτικοί στόχοι: Σύμφωνα με το Α.Π.Σ., οι μαθητές πρέπει να εμπλέκονται σε καταστάσεις προβληματισμού. Να στηρίζονται σε προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες, να κάνουν απλές υποθέσεις και να καταλήγουν σε σχετικά συμπεράσματα, μέσα από διαδικασίες δοκιμής, επαλήθευσης και ελέγχου.

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.

Περιγραφή:

Προτείνεται στους μαθητές να δημιουργήσουν παζλς με τις φωτογραφίες του εαυτού τους, από τον φάκελο. Από τις πρώτες μέρες στο νηπιαγωγείο έχει δημιουργηθεί φάκελος με φωτογραφίες των μαθητών στην επιφάνεια εργασίας (έχουν τραβηχτεί με την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και έχουν εισαχθεί στον υπολογιστή με το καλώδιο USB). Είναι πολύ χρήσιμες, καθώς υπάρχουν ακόμη μαθητές το πρώτο ιδίως διάστημα που δεν μπορούν να αναγνωρίσουν το όνομά τους. Έτσι η εκτύπωσή, στο κατάλληλο μέγεθος, και η ανάρτησή τους στο συρτάρι τους ή στην κρεμάστρα τους είναι απαραίτητες.

Οι μαθητές σε ζευγάρια πηγαίνουν στον υπολογιστή και ο καθένας ξεχωριστά στην επιφάνεια εργασίας ανοίγει τη μηχανή αναζήτησης Google Chrome. Αναρτημένα σε 5 φύλλα εργασίας υπάρχουν οι οδηγίες για να οδηγηθούν στη δημιουργία παζλ. Έτσι ο καθένας πατάει το «Άλλοι σελιδοδείκτες» και μετά τη διεύθυνση www.jigsawplanet.com, όπου έχει εισάγει η νηπιαγωγός. Κάνει κλικ στο Create και μετά στην «Επιλογή αρχείου». Η νηπιαγωγός έχει τοποθετήσει στο αρχείο της εφαρμογής το φάκελο με τις φωτογραφίες των παιδιών. Το παιδί κάνει κλικ στο δικό του όνομα (μπορεί να συμβουλευτεί τον πίνακα αναφοράς με τα ονόματα της τάξης) και πατάει «Άνοιγμα». Επιλέγει τον αριθμό και το σχήμα των κομματιών και πατάει «Create». Τέλος συναρμολογεί το παζλ με τον εαυτό του. Μπορούμε να το εκτυπώσουμε και να το κάνουμε κάδρο.

Οι μαθητές θα ενθουσιαστούν βλέποντας ξαφνικά τον εαυτό τους μπροστά τους, μόλις τον συναρμολογήσουν!

Τα τέσσερα πρώτα φύλλα εργασίας δίνονται ως οδηγίες στους μαθητές. Η δημιουργία του puzzle είναι το πέμπτο φύλλο εργασίας στο οποίο και δρουν οι μαθητές.

Φύλλα εργασίας:

1. [fasi 4. fe1.doc](#)
2. [fasi 4.fe2 .doc](#)
3. [fasi 4. fe3.doc](#)
4. [fasi 4. fe4.doc](#)
5. [fasi 4. fe5.doc](#)

5η Φάση: Γίνομαι σκηνοθέτης

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Χώρος ολομέλειας της τάξης και γωνιά Η/Υ

Φάση Πέμπτη

Δραστηριότητα: Δημιουργία ταινίας μικρού μήκους- Animation

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.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: Μαθηματικά, Γλώσσα, Πληροφορική.

Μοντέλο διδασκαλίας: εργασία σε ομάδες , όπου θα υπάρχει συζήτηση και αλληλοβοήθεια.

Λογισμικό : επιλέγεται το λογισμικό δημιουργίας ταινιών **Moovie Maker**

Διδακτικοί στόχοι:

- να γνωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας, προκειμένου να εφαρμόσουν αυτά που έχουν μάθει με πολλαπλούς τρόπους (πολυτροπικότητα) – οπτικούς, κιναισθητικούς, σωματικούς, χωροαντιληπτικούς.
- να νιώσουν τη χαρά της ομαδικότητας και της δημιουργίας ενός έργου από κοινού, που τα ίδια δημιούργησαν από την ιστορία, μέχρι την μακέτα, τους ήρωες, την επιλογή της μουσικής, κ.λ.π.

Περιγραφή

Οι μαθητές έχουν ζωγραφίσει το πιο αγαπημένο τους πρόσωπο και το έχουν κόψει.

Τοποθετούν σε ένα μεγάλο άσπρο χαρτόνι μία μεγάλη κόκκινη καρδιά. Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια και με την καθοδήγηση της νηπιαγωγού ο ένας χρησιμοποιεί την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, ενώ ο άλλος κινεί με αργές ανεπαίσθητες κινήσεις τη φιγούρα του αγαπημένου του προσώπου μέχρι να πάρει μία θέση στη μεγάλη καρδιά. Ο μαθητής με την ψηφιακή τραβάει κάθε φορά την μετατόπιση της φιγούρας, προσέχοντας ώστε ο άλλος μαθητής να έχει προλάβει να αποσπάσει τα χέρια του. Η φωτογραφική μηχανή θα είναι στηριγμένη σε τρίποδα για να είναι σταθερές οι φωτογραφίες. Τα ζευγάρια εργάζονται εναλλάξ και διαδοχικά.

Θα τραβηχτούν περίπου 200 φωτογραφίες. Στην συνέχεια με την βοήθεια της νηπιαγωγού οι μαθητές θα εισάγουν τις φωτογραφίες στον υπολογιστή της τάξης και θα σβήσουν όσες δεν είναι σωστά τραβηγμένες (συνήθως σε εκείνες που φαίνονται τα χέρια). Θα τις τοποθετήσουν, πάντα με την βοήθεια της νηπιαγωγού, στο ήδη εγκατεστημένο πρόγραμμα παραγωγής ταινιών **Moovie Maker**. Προσθέτουν τίτλο στην αρχή, τα ονόματα των συντελεστών στο τέλος και μουσική απ' την αναζήτησή τους στο διαδίκτυο (**YouTube**). Η διάρκεια του θα είναι περίπου ένα λεπτό.

Το αποτέλεσμα ενθουσιάζει και μαγεύει τους μαθητές και τους νηπιαγωγούς.

Μπορούν να προσκληθούν και οι γονείς και να παρακολουθήσουμε την ταινία όλοι μαζί!

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

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

Φύλλα εργασίας:

1. Animation "Το αγαπημένο μου πρόσωπο"

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22364/3710#23999>

Διευκρίνιση: Ταινία μικρού μήκους, σε νηπιαγωγείο με θέμα : Το αγαπημένο μου πρόσωπο! Οι μαθητές κινούν ο καθένας ξεχωριστά το δικό τους αγαπημένο πρόσωπο.

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.