

## Κανονικότητες

**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 Υ.Π.Ε.Θ.

## Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Κανονικότητες**».

Δημιουργήθηκε στις **06/25/2015 - 20:40** 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/22719>

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.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.ΠΑΙ.Θ.

**Υπεύθυνος Υποέργου 1:** Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.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.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\\_lathi\\_stis\\_meres.doc](#) , [fyllo\\_ergasias\\_lathi\\_stis\\_epoxes.doc](#) , [fyllo\\_ergasias\\_thetisxortiati.doc](#) , [fyllo\\_ergasias\\_istogramma.doc](#)
- 2η Φάση: [fyllo\\_ergasias\\_soysoyrada.doc](#) , [fyllo\\_ergasias\\_dialogoi.doc](#) , [fyllo\\_ergasias\\_kartes\\_yliko.pdf](#) , [fyllo\\_ergasias\\_symvola4.pdf](#) , [fyllo\\_ergasias\\_symvola3.pdf](#)
- 3η Φάση: [fyllo\\_ergasias\\_1\\_themata\\_gia\\_motiva.doc](#) , [fyllo\\_ergasiasroymprika.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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Τα μοτίβα υπάρχουν γύρω μας είτε ως οπτικοποιημένες αναπαραστάσεις, είτε ως χωροχρονικές έννοιες, είτε μέσα στα κείμενα του προφορικού και του γραπτού λόγου. Η ανακάλυψή τους από τα παιδιά μαθηματοποιεί τη σκέψη τους, τα εφοδιάζει με εργαλεία κατανόησης της πολυπλοκότητας και προσφέρει διδακτικές ευκαιρίες για μαθηματική γνώση. Η αναπαραγωγή και συνέχιση των μοτίβων βοηθά τους μαθητές να φτάσουν σε μετασχηματισμούς και γενικεύσεις της έννοιας της κανονικότητας αλλά και στη δημιουργία δικών τους μοτίβων, παρέχοντας τα εφόδια εκείνα που θα τους χρειαστούν για την επίλυση καθημερινών ζητημάτων. Σκοπός του σεναρίου είναι οι μαθητές να αναγνωρίσουν, να περιγράψουν, να αναδείξουν και να συνθέσουν κανονικότητες με αφόρμηση τις ρουτίνες και το υλικό της τάξης, όπως οι μέρες της εβδομάδας, η εναλλαγή των εποχών και μέρας - νύχτας, τα ποιήματα, τα σχήματα και άλλα.

### Γενική περιγραφή περιεχομένου

Τα παιδιά γνωρίζουν τα μοτίβα από τις εμπειρίες τους στο νηπιαγωγείο, τόσο σε χειραπτικό υλικό που υπάρχει στις γωνιές, αλλά κυρίως μέσω δράσεων και κατασκευών που διαδραματίζονται στις γωνιές του νηπιαγωγείου ή κατά τη διάρκεια γιορτών, όπως κατασκευή σημαίων, παιχνίδι με τουβλάκια, κ.α.

Στο σενάριο που παρουσιάζουμε, οι μαθητές θα παίξουν με μοτίβα που "κρύβονται" στις ρουτίνες και στο υλικό της τάξης. Ο επαναλαμβανόμενος χαρακτήρας στις ρουτίνες προσφέρει ευκαιρίες για αυθόρμητη μάθηση και για διερευνήσεις που ενδιαφέρουν τα παιδιά. Με αφόρμηση την επιθυμία των μαθητών να συμμετέχουν στις σχετικές συζητήσεις της ολομέλειας που γίνονται καθημερινά και με άξονα την διάθεσή τους για παιχνίδι με τα υλικά της τάξης, ξεκινούμε την ενασχόλησή μας με τα μοτίβα στις μέρες της εβδομάδας, στις εποχές και στην εναλλαγή μέρας και νύχτας, σχήματα και άλλα. Επίσης, θα ασχοληθούν με τα μοτίβα σε ποιήματα (ή αινίγματα, λαχνίσματα, παροιμίες). Στο τέλος, θα ασχοληθούν με κατασκευή δικών τους μοτίβων που θα παρουσιάσουν στην τάξη.

Αυτή η ενασχόληση θα ενισχύσει τον μαθηματικό τρόπο σκέψης και επίλυσης προβλημάτων των μαθητών, με παιχνιδιώδη τρόπο και με άξονα την ενεργητική - ανακαλυπτική μάθηση.

### Διδακτικοί Στόχοι

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

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

- Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν κανονικότητες
- Να οργανώνουν και να συμπληρώνουν κανονικότητες
- Να εξηγούν και να διακρίνουν μοτίβα
- Να συνθέσουν το δικό τους μοτίβο
- Να συνεργάζονται για την επίτευξη ενός κοινού στόχου

### Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- μοτίβο
- κανονικότητα

### Υλικοτεχνική υποδομή

τάξη, 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

Δύσκολο

### Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

### Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

### Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

### Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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

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

## Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

### 1η Φάση: Αναγνώριση και συμπλήρωση κανονικότητας

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** τάξη, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Παίζουμε με τις μέρες της εβδομάδας
2. Παίζουμε με τις εποχές
3. Παίζουμε με τους αριθμούς
4. Ποιο σχήμα λείπει;

### 2η Φάση: Μοτίβα στο ποίημα "η σουσουράδα"

**Χρονική Διάρκεια:** 60λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης, τάξη

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Οι διάλογοι στο ποίημα "η Σουσουράδα"
2. Στήνουμε το μοτίβο της Σουσουράδας
3. Ακούμε το ποίημα "Σουσουράδα"

### 3η Φάση: Δημιουργούμε δικές μας κανονικότητες

**Χρονική Διάρκεια:** 60λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης, τάξη

**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.

Κανονικότητες με τα σχήματα

2. Κανονικότητες με την μέρα και την νύχτα
3. Μοτίβα στο πασχαλινό αυγό

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: Αναγνώριση και συμπλήρωση κανονικοτήτων

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** τάξη, ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης

Η εισαγωγή στην αλγεβρική σκέψη, με θέμα τις κανονικότητες διέπει τους στόχους αυτής της φάσης αλλά και ολόκληρο το σενάριο. Η ενασχόληση αυτή θα συνεισφέρει στην δόμηση ενός σημαντικού μαθηματικού υπόβαθρου στα παιδιά, που θα τους επιτρέψει να λειτουργήσουν στην καθημερινότητά τους, ως ενήλικες, με αποτελεσματικό τρόπο (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2012).

Στόχος της πρώτης φάσης είναι η αναγνώριση και συμπλήρωση κανονικοτήτων. Τα παιδιά κατανοούν και χρησιμοποιούν τις κανονικότητες στις μέρες, τις εποχές και τους αριθμούς κ.α. με στόχο να ερμηνεύσουν αυτές τις καταστάσεις, δηλαδή "χρησιμοποιούν τα μαθηματικά σε μια ποικιλία ενδο- και εξω-μαθηματικών πλαισίων" (Niss, 1996, 2003 στο Τζεκάκη 2013). Ακόμη, καλούνται να διορθώσουν λάθη στις κανονικότητες και έτσι να μετέχουν "ενεργά σε καταστάσεις προβληματισμού, αφού το λάθος είναι μια ενδιάμεση γνώση" για τη διδακτική των μαθηματικών (Καλαβάσης, 2004).

Έτσι, στην πρώτη αυτή φάση ο/ο εκπαιδευτικός έχει αναρτημένες καρτέλες με τις μέρες, τις εποχές, τους αριθμούς και άλλα, που τις χρησιμοποιεί και ως χειραπτικό υλικό για τη διεξαγωγή του σεναρίου. Με αφορμή τις αναφορές στις μέρες της εβδομάδας στα πλαίσια του ημερήσιου προγραμματισμού των βοηθών της τάξης αλλά και της ημερομηνίας, συζητούμε με τους μαθητές "-ποια μέρα έχουμε σήμερα;", "-βρίσκονται όλες οι μέρες της εβδομάδας στον φανελοπίνακα με τους βοηθούς της τάξης;", "-μήπως λείπει κάποια μέρα από το φανελοπίνακα;" και "-ας μας πει κάποιο παιδί όλες τις ημέρες της εβδομάδας". Στη συνέχεια, οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες εργάζονται στον υπολογιστή για να ανακαλύψουν, "ποια μέρα λείπει" και "ποιο λάθος παρατηρούν" στο εικονιστικό περιβάλλον του. Επίσης, κατανοούν το μοτίβο των αριθμών και συμπληρώνουν τον αριθμό που λείπει. Επιπρόσθετα, στο φύλλο εργασίας 1, εργάζονται για να διορθώσουν λάθη στην κανονικότητα.

Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται στον εντοπισμό κανονικοτήτων που αφορούν τις εποχές, αλλά και τους αριθμούς. Η/ο εκπαιδευτικός, κατά την πρώτη συνάντηση της ολομέλειας συζητά με τα παιδιά για τις εποχές, όπως "-ποια εποχή έχουμε;", "-ας μας πει κάποιο παιδί, ποια εποχή είναι αυτή με το χιονισμένο δέντρο;", "-τα λουλούδια σε ποια εποχή ανθίζουν", "-πόσες είναι οι εποχές;" και "-ας αναφέρουμε όλες τις εποχές". Στην συνέχεια οι μαθητές θα εργαστούν στον υπολογιστή της τάξης με τον ίδιο τρόπο, όπως και με τις ημέρες της εβδομάδας. Επιπλέον, θα εργαστούν με το φύλλο εργασίας 2 για να διορθώσουν τα λάθη που ανακάλυψαν.

Τις παρατηρήσεις τους σχετικά με τις κανονικότητες θα τις αναφέρουν στην ολομέλεια: οι εκπρόσωποι της κάθε ομάδας θα πρέπει να αναφέρουν "-ποιο μέρος της κανονικότητας έλειπε;" και "-πώς το κατάλαβαν;". Επίσης θα πρέπει να περιγράψουν "-ποια ακριβώς ήταν τα λάθη που εντόπισαν" στα φύλλα εργασίας και "τι σκέφτηκαν να κάνουν για να τα διορθώσουν".

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.



Τέλος, παρουσιάζεται ένα ψηφιακό παιχνίδι της εκπαιδευτικής εφαρμογής "Αερόστατο", όπου τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν το σχήμα που λείπει, ώστε να συμπληρωθεί το μοτίβο.

Στο φύλλο εργασίας 3 παρατίθεται το ποίημα "οι μέρες της εβδομάδας", που μπορούμε να το εκμεταλευτούμε για πιθανή επέκταση της παρούσας φάσης του σεναρίου. Στο φύλλο εργασίας 4 υπάρχει ένα ιστόγραμμα του σεναρίου, για τον εκπαιδευτικό.

#### 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%...>

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>

Καλαβάσης, Φ. (2004). Η διευρυμένη θέαση των μαθηματικών μέσω της διδακτικής των μαθηματικών. Στο Φ. Καλαβάσης & Μ. Μειμάρης (Επιμ). *Θέματα Διδακτικής Μαθηματικών, τόμος 5ος*. Αθήνα, Gutenberg.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_lathi\\_stis\\_meres.doc](#)
2. [fyllo\\_ergasias\\_lathi\\_stis\\_epoxes.doc](#)
3. [fyllo\\_ergasias\\_thetisxortiatl.doc](#)
4. [fyllo\\_ergasias\\_istogramma.doc](#)

## 1. Παίζουμε με τις μέρες της εβδομάδας

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 103

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3799#22720>

**Διευκρίνιση:** Οι μαθητές αναγνωρίζουν, συμπληρώνουν και διορθώνουν το λάθος που υπάρχει στο μοτίβο "μέρες της εβδομάδας". Στο τέλος, ελέγχουν τις απαντήσεις τους.

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

## 2. Παίζουμε με τις εποχές

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 103

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/22719/3799#22721>

**Διευκρίνιση:** Οι μαθητές συμπληρώνουν τι λείπει και αναγνωρίζουν το λάθος που υπάρχει στο μοτίβο "εποχές". Στο τέλος, ελέγχουν τις απαντήσεις τους.

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

### 3. Παίζουμε με τους αριθμούς

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 116

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3799#22722>

**Διευκρίνιση:** Τα παιδιά παρατηρούν την κανονικότητα (εναλλαγή στο χρώμα αλλά και στους αριθμούς) και συμπληρώνουν τον αριθμό που λείπει

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

### 4. Ποιο σχήμα λείπει;

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3799#22898>

**Διευκρίνιση:** Στην εφαρμογή "Αερόστατο" και στην ενότητα "ποιό σχήμα λείπει" τα παιδιά ανακαλύπτουν τα μοτίβα στα σχήματα

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

## 2η Φάση: Μοτίβα στο ποίημα "η σουσουράδα"

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:** Ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης, τάξη

Η ανάγνωση ποιημάτων στο νηπιαγωγείο είναι μια δράση που επαναλαμβάνεται συχνά, είτε για να εξυπηρετήσει συγκεκριμένο εκπαιδευτικό στόχο, είτε ως μια αφορμή για λογοτεχνική απόλαυση. Στην δεύτερη φάση του σεναρίου μας εκμεταλευόμαστε μια γλωσσική δραστηριότητα για την ανακάλυψη κανονικότητας, αφού η Γλώσσα διατρέχει κάθε θέμα που επιλέγεται στην προσχολική αγωγή (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΔΕΠΠΣ, 2006). Εργαζόμαστε έτσι ώστε τα παιδιά να βιώσουν (με δραματοποίηση), να εργαστούν με εμπράγματο υλικό (κάρτες και φύλλα εργασίας) και να εργαστούν σε αναπαραστασιακό επίπεδο (στο περιβάλλον του υπολογιστή) (Τζεκάκη, 2007).

Με άξονα τα παραπάνω, ξεκινάμε την δεύτερη αυτή φάση: διαβάζουμε στα παιδιά το ποίημα "η Σουσουράδα" (φύλλο εργασίας 1). Στο πρώτο ψηφιακό εργαλείο (ήχος) τα παιδιά ακούνε ολόκληρο το ποίημα, έτσι ώστε να το απολαύσουν και να προετοιμαστούν για την επόμενη δράση. Στο σημείο αυτό μπορούμε να δραματοποιήσουμε τους διαλόγους, ώστε τα παιδιά να δημιουργήσουν ένα ισχυρό βίωμα. Στόχος μας είναι να ανακαλύψουν την κανονικότητα που υπάρχει στο ποίημα, δίνοντας την ευκαιρία για δημιουργικότητα, αυτενέργεια και ανάπτυξη πρωτοβουλίας (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2006).

Αξιοποιώντας τις "διαδραστικές παρουσιάσεις" στον υπολογιστή, ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει τους διαλόγους της σουσουράδας (παρατίθενται και στο φύλλο εργασίας 2). Απευθύνει την ερώτηση "-ποιος μιλάει;". Οι μαθητές απαντούν βλέποντας τις εικόνες. Συνεχίζουμε με τον ίδιο τρόπο για τους επόμενους διαλόγους. Στοχεύουμε να αντιληφθούν την διαδοχή στους διαλόγους, όπου η σουσουράδα εμφανίζεται με μια κανονικότητα. Στο τέλος, ρωτούμε τα παιδιά "-ποιος μιλάει τις πιο πολλές φορές;", "-μετά τη γριά Βάβω, ποιος μιλάει;", "-μετά την κοπέλα, ποιος μιλάει" και ούτω καθ' εξής.

Στην συνέχεια κόβουμε κάρτες με τις φωτογραφίες των πρωταγωνιστών του ποιήματος (φύλλο εργασίας 3), τόσες όσες και οι διάλογοι που ακούστηκαν. Ένας μαθητής τις τοποθετεί στο τραπέζακι της ολομέλειας και ένας άλλος περιγράφει: "-πρώτα μιλάει η σουσουράδα, μετά η γριά, η σουσουράδα, η κοπέλα" κτλ. Τα παιδιά με αυτόν τον τρόπο βλέπουν την κανονικότητα με το χειραπτικό υλικό. Μπορούμε να ανακατέψουμε τις κάρτες και να καλέσουμε έναν μαθητή να τις βάλει στη σωστή θέση, σύμφωνα με τους διαλόγους. Επίσης, μπορούμε να κρύψουμε κάποια κάρτα ή να αντιστρέψουμε τη θέση δύο καρτών μεταξύ τους. Η δράση αυτή θα βοηθήσει ώστε να εντοπίσουν οι μαθητές μέσω χειραπτικού υλικού, την κανονικότητα του ποιήματος και θα προετοιμάσει την επόμενη δράση, στο περιβάλλον του υπολογιστή.

Τέλος, χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες και εργάζονται στον υπολογιστή της τάξης ώστε να βάλουν τις εικόνες των διαλόγων της σουσουράδας στο εργαλείο "διαδραστικές ενεργές περιοχές" με τη διαδικασία "drag and drop". Οι μαθητές δημιουργούν την κανονικότητα, ελέγχουν το έργο τους και παρατηρούν την κανονικότητα στο απεικονιστικό περιβάλλον του υπολογιστή.

Μπορούμε να επεκτείνουμε την δραστηριότητα με τη βοήθεια των φύλλων εργασίας 4 και 5: ο/η εκπαιδευτικός αντικαθιστά τις κάρτες των διαλόγων με σύμβολα (χρώματα ή σχήματα). Απευθυνόμενη στην ολομέλεια δείχνει πως κάθε εικόνα μπορούμε να την αντικαταστήσουμε με ένα χρώμα "-η σουσουράδα έχει το πορτοκαλί χρώμα, η γριά έχει το πράσινο, η κοπέλα το μπλε, ο μπακάλης το φουξ, ο φούρναρης το μπορντώ και ούτω καθ' εξής", "-αγες βάλουμε πάνω στις εικόνες των πρωταγωνιστών την αντίστοιχη κάρτα χρώματος, πώς θα γίνει το

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.

μοτίβο μας". Κάθε ομάδα κόβει τις κάρτες των χρωμάτων και, στην ολομέλεια της τάξης, παρουσιάζει με αυτές την κανονικότητα στο ποίημα.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Ανακτημένο στις 27-9-2015 από τον διαδικτυακό τόπο [http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson\\_id=300&ep=367](http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=367)

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](http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=368)

Τζεκάκη, Μ. (2007). Μαθηματικές Δραστηριότητες για την Προσχολική Ηλικία. Αθήνα, Gutenberg.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_soysoyrada.doc](#)
2. [fyllo\\_ergasias\\_dialogoi.doc](#)
3. [fyllo\\_ergasias\\_kartes\\_yliko.pdf](#)
4. [fyllo\\_ergasias\\_symvola4.pdf](#)
5. [fyllo\\_ergasias\\_symvola3.pdf](#)

## 1. Οι διάλογοι στο ποίημα "η Σουσουράδα"

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 103

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3800#22723>

**Διευκρίνιση:** Οι μαθητές/τριες βλέπουν την κάθε διαφάνεια, ακούγοντας ταυτόχρονα τον ήχο.

**Σχόλιο:** Καλό είναι να έχουμε τον ήχο σε μέτρια ένταση για να ακούγεται καλύτερα. Εάν χρειαστεί να μικρύνουμε την οθόνη, ώστε να εργαστούμε καλύτερα, μπορούμε να πατήσουμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl και -

## 2. Στήνουμε το μοτίβο της Σουσουράδας

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 60

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3800#22724>

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 μαθητές τοποθετούν τις εικόνες στη σωστή σειρά, ώστε να αντιστοιχούν στη σειρά των διαλόγων του ποιήματος

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

### 3. Ακούμε το ποίημα "Σουσουράδα"

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 101

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3800#22875>

**Διευκρίνιση:** Ενεργοποιούμε τον ήχο για να ακουστεί το ποίημα ολόκληρο.

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

## 3η Φάση: Δημιουργούμε δικές μας κανονικότητες

**Χρονική Διάρκεια:** 60λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης, τάξη

Στόχος της φάσης αυτής είναι τα παιδιά να συνθέσουν τις δικές τους κανονικότητες εργαζόμενα στο απεικονιστικό περιβάλλον του υπολογιστή. Επίσης, εργάζονται για τον ίδιο σκοπό με εμπράγματο υλικό που επιλέγουν μόνα τους, κάνοντας τις δικές τους συνθέσεις (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2012 & 2006).

Στην ψηφιακή εφαρμογή που παρατίθεται στην αρχή, τα παιδιά στολίζουν ένα πασχαλινό αυγό, χρησιμοποιώντας τα στολίδια που διατίθενται και φτιάχνοντας τα δικά τους μοτίβα για το στολισμό. Στο ψηφιακό αυτό παιχνίδι τα παιδιά στολίζουν το αυγό τους, κρύβουν μέσα του ένα παιχνίδι κι έπειτα θάβουν το αυγό σε ένα λιβάδι. Η/ο εκπαιδευτικός δείχνει το παιχνίδι στα παιδιά, εξηγώντας πώς παίζεται. Μπορεί να παίξει και η ίδια την πρώτη φορά, φτιάχνοντας ένα μοτίβο και παρουσιάζοντας έτσι την λειτουργία του παιχνιδιού στα παιδιά. Όταν τελειώσουν τη διακόσμηση του αυγού τους, μας εξηγούν πώς έφτιαξαν το μοτίβο τους.

Έπειτα, στον υπολογιστή της τάξης, στα εργαλεία με τις "διαδραστικές περιοχές", οι μαθητές στήνουν κανονικότητες με σχήματα και εναλλαγή μέρας-νύχτας. Δουλεύοντας σε ομάδες ανακαλύπτουν τα μοτίβα, ελέγχουν το αποτέλεσμα της προσπάθειάς τους και εξηγούν -στο τέλος- την κανονικότητα που έστησαν.

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.

Στη συνέχεια, στην ολομέλεια, η/ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει "θέματα" τα οποία θα επιλέξουν οι ομάδες για να στήσουν με αυτά μια κανονικότητα (φύλλο εργασίας 1). Ξεκινώντας, έχουμε τοποθετήσει τα "θέματα" σε ένα κουτί και καλούμε τον εκπρόσωπο κάθε ομάδας να επιλέξει ένα θέμα για την ομάδα του. "- Σκεφτείτε, ποιό μοτίβο μπορείτε να φτιάξετε για το θέμα που επιλέξατε; Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε υλικά από τις γωνιές της τάξης. Εργαστείτε στην ομάδα σας και μετά παρουσιάστε το στην ολομέλεια". Κάθε ομάδα επιλέγει ένα θέμα και στήνει την κανονικότητα. Προλογίζουμε τη δράση αυτή, ανακαλώντας στη μνήμη των παιδιών περιστατικά ή δραστηριότητες που έχουν συμβεί στο νηπιαγωγείο "-στην 28η Οκτωβρίου είχαμε φτιάξει ελληνικές σημαίες. Τι χρώματα είχαμε χρησιμοποιήσει και πώς τα βάλαμε για να φτιάξουμε τη σημαία;", "-πώς μπορείτε να βάλετε τα αγαπημένα σας χρώματα για να φτιάξετε ένα μοτίβο;", "-στη γωνιά των μαθηματικών υπάρχουν πολλές καρτέλες με αριθμούς. Πώς μπορείτε να εργαστείτε για να φτιάξετε με αυτούς ένα μοτίβο;". Στην ολομέλεια της τάξης, οι εκπρόσωποι των ομάδων παρουσιάζουν με τη σειρά το έργο τους. Ο/η εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις όπως: "-ποιό θέμα αναλάβατε;" "πώς σκεφτήκατε να ξεκινήσετε", "τι υλικά χρησιμοποιήσατε για να φτιάξετε το μοτίβο;", "-ποια μέρη έχει το μοτίβο σας;".

Επίσης, η/ο εκπαιδευτικός παίζει ένα παιχνίδι με τα παιδιά: κάθε ομάδα καλείται να φτιάξει ένα μοτίβο που δεν έχει ξαναγίνει μέχρι τώρα, αξιοποιώντας υλικά από τις γωνιές της τάξης. Το έργο της το κρύβει σε μια γωνιά της τάξης. Στην ολομέλεια, ο/η εκπρόσωπος της πρώτης ομάδας περιγράφει το έργο της στους άλλους, όσο μπορεί καλύτερα και με λεπτομέρειες. Όποια ομάδα καταφέρει να το αναπαράγει όσο πιο πιστά μπορεί, τότε προσφέρει μία νίκη στην πρώτη ομάδα. Η νίκη κερδίζεται μόνον όταν αποκαλυφθεί το έργο και ελεγχθεί η πιστότητά του με το αναπαραγόμενο. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τη δεύτερη ομάδα και ούτω καθ' εξής.

Στο φύλλο εργασίας 2, η/ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογήσει την ανταπόκριση των μαθητών/τριών, σύμφωνα με τους αρχικούς στόχους που είχαν τεθεί.

Βιβλιογραφικές αναφορές

**Παιδαγωγικό Ινστιτούτο** (2011). Νέα Προγράμματα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Διαθέσιμο στον διαδικτυακό τόπο <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php>

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_1\\_themata\\_gia\\_motiva.doc](#)
2. [fyllo\\_ergasiasroymprika.doc](#)

## 1. Κανονικότητες με τα σχήματα

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3801#22725>

**Διευκρίνιση:** Οι μαθητές, με τη λειτουργία "drag and drop", τοποθετούν τις εικόνες στις υποπεριοχές,

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.

ώστε να δημιουργήσουν μοτίβα

## 2. Κανονικότητες με την μέρα και την νύχτα

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 60

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3801#22726>

**Διευκρίνιση:** Οι μαθήτριες/τές με τη διαδικασία drag and drop δημιουργούν μοτίβα με την μέρα και την νύχτα

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

## 3. Μοτίβα στο πασχαλινό αυγό

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/22719/3801#22930>

**Διευκρίνιση:** Ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά πώς παίζεται το παιχνίδι και τους αφήνει να φτιάξουν το δικό τους μοτίβο πάνω στο αυγό, επιλέγοντας από τα προσφερόμενα σχέδια

**Σχόλιο:** Για να μικρύνουμε την οθόνη, πατούμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl +-

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.