

Φύλλα φθινοπωρινά για σταθείτε στη σειρά...

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης

Δημιουργός Σεναρίου: ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΝΙΚΟΥ (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: **«Φύλλα φθινοπωρινά για σταθείτε στη σειρά...»**.

Δημιουργήθηκε στις **09/27/2015 - 20:08** 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/23110>

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

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (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: [taxinomisi_fyllon_me_to_logismiko_toy_kidspiration.pdf](#)
- 2η Φάση: [pinakas_diplis_opseos_fylla.pdf](#)
- 3η Φάση: [vazo_to_diaforetiko_sto_synnefaki_me_kidspiration.pdf](#)
- 4η Φάση: [antistoihizo_ton_pinaka_me_tin_korniza_toy_me_kids.pdf](#)
- 5η Φάση: [pazl.pdf](#)

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

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (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.

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Να γνωρίσουν τα νήπια τα φύλλα του Φθινοπώρου σαν αναγκαίο μέρος στη μεταβολή της φύσης και της διαδοχής των εποχών και να αντιληφθούν την τεράστια σημασία τους, ότι είναι βασικό μέρος του οικοσυστήματος. Να συνειδητοποιήσουν το ρόλο του φθινοπώρου και των δέντρων στη φύση αλλά και την ομορφιά που πηγάζει μέσα από όλα αυτά.

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ:

Γλώσσα, Μαθηματικά, Περιβάλλον, Δημιουργία και Έκφραση, Τεχνολογία.

Τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται:

Το σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ. :

Το σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2003) το οποίο προτείνει τις λεγόμενες θεματικές προσεγγίσεις και έχοντας ως κεντρικό άξονα τα φύλλα του Φθινοπώρου, εξακτινώνεται και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων των Μαθηματικών, της Γλώσσας, των Εικαστικών και της Τεχνολογίας προάγοντας κατά αυτόν τον τρόπο την ολόπλευρη σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού.

Ο Η/Υ χρησιμοποιείται ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών, συλλογικών τους δραστηριοτήτων

Συμβατότητα με τις αρχές και τους στόχους των νέων προγραμμάτων σπουδών του Νέου Σχολείου:

Ο δάσκαλος γίνεται δημιουργός του διδακτικού σχεδίου αξιοποιώντας αρχές και στόχους ως προς το περιεχόμενο και δεξιότητες, η δε εκπαιδευτική διαδικασία προσαρμόζεται στην ιδιαιτερότητα του πληθυσμού χρησιμοποιώντας μία ευρεία επιλογή εκπαιδευτικών μεθόδων.

Ενσωματώνονται εγκάρσιες δράσεις όπως :Τ.Π.Ε, Πολιτισμός και Τέχνες, ευαισθητοποίηση για το περιβάλλον καθώς και διαφύλαξη-προστασία των δέντρων και του φυσικού πλούτου που μας περιβάλλει. Οι άξονες αυτοί σηματοδοτούν κεντρικούς στόχους και συνάμα βασικά στοιχεία της εκπαιδευτικής διαδικασίας για τα παιδιά προκειμένου να δεχτούν βιωματικά, μεθοδικά και αβίαστα την έννοια του Φθινοπώρου μέσα από τις εναλλαγές χρωμάτων στα φύλλα των δέντρων.

ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΕΡΕΣ ΙΔΕΕΣ ή ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ:

Το θέμα Φθινόπωρο συνοπτικά έχει διδαχθεί και υπάρχει πίνακας αναφοράς αναρτημένος στην τάξη, στον οποίο απεικονίζονται κύρια και βασικά χαρακτηριστικά του Φθινοπώρου. Γνωρίζουμε τις θετικές και τις αρνητικές επιπτώσεις του Η/Υ : από την αρχή της ενασχόλησης των παιδιών με τον Η/Υ και στην τάξη έχει συζητηθεί ο χρόνος και η συχνότητα με την οποία θα χρησιμοποιείται, έτσι έχει αποφασισθεί από κοινού με τα

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.

παιδιά ο κανονισμός λειτουργίας της γωνιάς του υπολογιστή. Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες εξοικίωσης και χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού, φιλοσοφία λειτουργίας των windows κ.α). Επιπλέον, στο πλαίσιο άλλων δραστηριοτήτων έχουν εξοικειωθεί με τα περιβάλλοντα αρκετών χρησιμοποιούμενων λογισμικών και εφαρμογών (TuxPaint, Revelation Natural Art, Kidspiration και έχουν αποκτήσει δεξιότητες πλοήγησης στο διαδίκτυο, του λογισμικού Google).

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΑΞΗΣ-ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ-ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Οι δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν μέσα και έξω από την τάξη, όπως επίσης έχει γίνει η κατάλληλη διαρρύθμιση του χώρου (γωνιά υπολογιστή). Τα παιδιά χωρίζονται σε ανομοιογενείς 2 ατόμων (ως προς το φύλο, την ηλικία, τη συμπεριφορά, τον «τεχνολογικό γραμματισμό») ομάδες των δύο ατόμων ανά υπολογιστή, οι οποίες δεν παραμένουν απαραίτητα σταθερές καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου, αλλά εναλλάσσονται συνεκτιμώντας πόσο θετική μπορεί να είναι για όλα τα παιδιά η δυναμική που αναπτύσσεται. Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή αφορά σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο. Από την αρχή της λειτουργίας της γωνιάς του Η/Υ έχουν εγκατασταθεί τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά που προσφέρονται για αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στην τάξη και τα έχουμε επιδείξει στα παιδιά. Προτείνεται η οργάνωση των μαθητών σε ομάδες 2 ατόμων για λόγους πρακτικούς. Απαιτείται ο κατάλληλος αριθμός σταθμών εργασίας. Ο υπολογιστής έπρεπε να έχει δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος, συνιστάται ευρυζωνική σύνδεση τουλάχιστον 2mbps, καθώς και εγκατεστημένο το λογισμικό Google το οποίο παρέχεται δωρεάν. Τα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν είναι το λογισμικό Google, φυλλομετρητής ιστοσελίδων.

Αξιοποιούνται εκπαιδευτικά λογισμικά και υπηρεσίες των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ).

Τα **τεχνολογικά περιβάλλοντα** τα οποία εντάσσονται στο διδακτικό σενάριο είναι τα εξής:

- Το διαδίκτυο και οι υπηρεσίες που προσφέρει μηχανές αναζήτησης (**Google**). Αποτελεί το βασικό εργαλείο αναζήτησης της πληροφορίας, όπου τα παιδιά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού μπορούν να περιηγηθούν σε ιστοσελίδες του παγκόσμιου ιστού, αναζητώντας διαφόρων μορφών εκπαιδευτικό υλικό. Παρέχει τη δυνατότητα για καθοδηγούμενη διερεύνηση - ανακάλυψη, γι' αυτό και από πολλή μικρή ηλικία θα πρέπει τα παιδιά να εκπαιδευτούν στο να την υποβάλλουν σε κριτική επεξεργασία.

Το λογισμικό χρησιμοποιήθηκε στο σενάριο ως τράπεζα παροχής προσωπογραφιών εικόνων και συλλογής των πινάκων με φύλλα του Φθινοπώρου, υπό την καθοδήγηση της νηπιαγωγού.

- Λογισμικά αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας (ζωγραφικής), **Revelation Natural Art**: Είναι μια εφαρμογή επεξεργασίας γραφικών γενικής χρήσης, με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες, που αφυπνίζει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία. Εμπεριέχει πολλά αρχεία εικόνες, που ενθαρρύνουν τον πειραματισμό, την οργάνωση και σύνθεση αναπαραστάσεων, τη δημιουργική εικαστική έκφραση. Αποτελεί ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό λογισμικό, πολύ ελκυστικό για τα παιδιά αυτής της ηλικίας, το οποίο πέρα από τη δημιουργικότητα μπορεί να στηρίξει την εποικοδομητική μάθηση.

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.

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration**. Αποτελεί ένα βασικό εργαλείο στα χέρια κάθε εκπαιδευτικού στο να ανιχνεύσει, να οργανώσει και να αξιοποιήσει τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών του, οικοδομώντας ενεργητικά τη νέα γνώση. Αντικαθιστά το συμβατικό τρόπο διδασκαλίας, εκμεταλλευόμενο τη δύναμη της εικόνας, οργανώνει πληροφορίες, συμβάλλει στην κατανόηση εννοιών και ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση των παιδιών, δημιουργώντας οπτικοποιημένους εννοιολογικούς χάρτες. Πρόκειται για ένα ισχυρό εργαλείο μεταγνώσης, αφού τα παιδιά αποκτούν επίγνωση των διαδικασιών μάθησης.

- Το Πρόγραμμα Παρουσιάσεων **Power Point** : το λογισμικό παρουσίασης επιτρέπει την παραγωγή και παρουσίαση εγγράφων με τη μορφή διαφανειών και χρησιμοποιείται για επαγγελματικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς. Είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα εισαγωγής εικόνας, βίντεο και ήχου, αλλά και ένα υπερμεσικό, με δυνατότητες χρήσης κόμβων και υπερσυνδέσμων.

- Δημιουργία και σύνθεση παζλ σε περιβάλλον Web 2.0 : **jigsaw planet**. Αποτελεί μια ιστοσελίδα που προσφέρει τη δυνατότητα εισαγωγής εικόνων για τη δημιουργία παζλ ή τη χρήση έτοιμων εικόνων, οξύνοντας την παρατηρητικότητα και τη δεξιότητα. Στα θετικά της εφαρμογής συγκαταλέγεται η διαβάθμιση της δυσκολίας, τόσο στον αριθμό των κομματιών όσο και στο είδος τους, οπότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί σύμφωνα με τις εξατομικευμένες ιδιαιτερότητες του κάθε παιδιού, οδηγώντας τα ένα βήμα πιο πέρα από το επίπεδο που το καθένα έχει ήδη κατακτήσει.

- **Movie Maker** : Λογισμικό επεξεργασίας και δημιουργίας βίντεο-οπτικοποίησης (των Windows). Πρόκειται για ένα εύκολο πρόγραμμα εισαγωγής εικόνων, βίντεο και ήχου με σκοπό τη δημιουργία ταινίας, μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον κίνησης και εφέ, που προσελκύει τα παιδιά. Το λογισμικό αυτό αποτέλεσε το επιστέγασμα του διδακτικού σεναρίου, αφού έκλεισε με τη δημιουργία ενός μικρού παραμυθιού από το πρόγραμμα.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού :

Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες ώστε μέσα σε ένα ελκυστικό, ασφαλές, φιλικό και πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον να εξασφαλίζονται κίνητρα και προϋποθέσεις μάθησης για όλα τα παιδιά. Οργανώνει ελκυστικές μαθησιακές εμπειρίες που έχουν νόημα και ενδιαφέρον για τα ίδια τα παιδιά μέσα σε πνεύμα συνεργασίας, ενθάρρυνσης, εμπιστοσύνης, αποδοχής, αγάπης και επιμερισμού της εργασίας και των ρόλων. Υποστηρίζει την προσέγγιση της γνώσης μέσα από το παιχνίδι, τη διερεύνηση, την αξιοποίηση διαφόρων πηγών πληροφόρησης, τη συζήτηση, την ανταλλαγή απόψεων, τη δημιουργία, την παρουσίαση ιδεών. Επιδιώκει την αβίαστη συμμετοχή κάθε παιδιού στις καθημερινές δραστηριότητες του προγράμματος σύμφωνα με το δικό του τρόπο και ρυθμό. Αξιοποιεί τις προϋπάρχουσες γνώσεις, τα βιώματα και τις εμπειρίες των παιδιών ως σημείο εκκίνησης επιδιώκοντας συγχρόνως τη διεύρυνση και τον εμπλουτισμό τους. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοριστικός καθώς βοηθά, συνεργάζεται, διαμεσολαβεί και διευκολύνει την όλη μαθησιακή διαδικασία.

Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως μέλος της δυναμικής της ομάδας, έχοντας ως προτεραιότητα τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Υποστηρίζει και διευκολύνει τα παιδιά σε κάθε τους δράση ώστε να αποκτούν ποικίλες γνώσεις, δεξιότητες και εμπειρίες. Η δε αξιοποίηση των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών

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.

διευκολύνει και εμπλουτίζει την εκπαιδευτική διαδικασία.

Εκτιμώμενη διάρκεια:

Το συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας προγραμματίστηκε και υλοποιήθηκε σε διάστημα 4 διδακτικών ωρών.

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες είναι ενδεικτικές και προσαρμόζονται στο κάθε νηπιαγωγείο ανάλογα το μαθησιακό επίπεδο της τάξης και ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των παιδιών.

ΣΤΟΧΟΙ:

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο :

τη Μελέτη περιβάλλοντος

ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ:

- Να αποκτήσουν στάσεις και δεξιότητες για τη διατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος
- Να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους
- Να αναπτύξουν μέσα σε κλίμα αποδοχής και σεβασμού τη συνεργατικότητα τους για την επίτευξη ενός κοινού στόχου
- Να «ανακαλύπτουν» τον κόσμο των φθινοπωρινών φύλλων με την κίνηση, την εξερεύνηση και την αλληλεπίδραση
- Να εξοικειωθούν με την παρατήρηση και τη συλλογή στοιχείων γύρω από τη συλλογή των φύλλων από ποικιλία δέντρων .
- Να διατυπώνουν απορίες ή να θέτουν προβλήματα και να επιλέγουν ή να παράγουν, κατάλληλο για την επίλυση των προβλημάτων, υποστηρικτικό υλικό
- Να χρησιμοποιούν αρχικά τις αισθήσεις τους, να κάνουν υποθέσεις και να προσπαθούν να αναγνωρίσουν φύλλα φθινοπωρινά έξω στον προαύλιο χώρο του σχολείου
- Να διακρίνουν ομοιότητες και διαφορές, να αντιλαμβάνονται τις σχέσεις αλληλεξάρτησης που υπάρχουν ανάμεσα στα δέντρα και τα φύλλα, καθώς επίσης και να προσπαθούν να ερμηνεύσουν στην πορεία φαινόμενα και αλλαγές που συμβαίνουν γύρω τους λόγω της εποχής
- Να μοιράζονται τις γνώσεις τους με τους άλλους, ανταλλάσσοντας ιδέες και τροποποιώντας τις απόψεις τους
- Να γίνουν οι προσωπική παρατήρηση και η περιέργεια για την προέλευση, την δημιουργία , τη μορφή, τη λειτουργία και τη χρήση των δέντρων κινητήριες δυνάμεις αναστοχασμού

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 ενδιαφέρονται να γνωρίσουν τις διερευνητικές δυνατότητες του εαυτού τους σε συσχέτιση και συνάρτηση με τα δέντρα και τα φύλλα τους
- Να παρατηρούν και να παρακολουθούν τις έντονες χρωματικές εναλλαγές που υπάρχουν στα φύλλα των δέντρων λόγω του φθινοπώρου, καθώς επίσης να προβληματίζονται για την εξέλιξη τους.
- Να παίζουν με τα φύλλα και τα κλαδιά των δέντρων και να μαθαίνουν για τα χαρακτηριστικά τους
- Να ρωτούν για τον καιρό, για τα καιρικά φαινόμενα και την επίδρασή τους στο φυσικό περιβάλλον.
- Να θέτουν ερωτήσεις για τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες των φύλλων, παρατηρώντας και αναζητώντας πληροφορίες από διάφορες πηγές
- Να σχεδιάζουν και να πραγματοποιούν έρευνες με απλά πειράματα
- Να ενδιαφέρονται να χρησιμοποιούν εργαλεία, να μετρούν, να κόβουν, να συνδέουν, να σκαλίζουν και να χρησιμοποιούν όργανα όπως για παράδειγμα μεγενθυτικούς φακούς κ.ά.

Ως προς τη γλώσσα:

- Να γνωρίσουν λογοτεχνικά κείμενα, τραγούδια, ποιήματα, αινίγματα, παροιμίες, παραμύθια, μύθους σχετικά με το φθινόπωρο και τα δέντρα
- Να γίνει καλλιέργεια της γλώσσας, εμπλουτισμός λεξιλογίου και σύνδεση του γραπτού με τον προφορικό λόγο
- Να χρησιμοποιούν τη φωνολογική επίγνωση για επίλυση καταστάσεων με στόχο την εξέλιξη του γραμματισμού τους
- Να παράγουν προφορικό λόγο σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας
- Να παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές στις οποίες συνυπάρχουν γραπτός λόγος και εικόνα.

Ως προς τα μαθηματικά:

- Να μαθαίνουν να αναγνωρίζουν διάφορα σχήματα και χρώματα σε φύλλα φθινοπωρινά, να βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές, να ταξινομούν και να ομαδοποιούν
- Να προβληματίζονται και να ερευνούν ποικίλες καταστάσεις, να στηρίζονται σε προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες, να κάνουν απλές υποθέσεις και να καταλήγουν σε σχετικά συμπεράσματα
- Να «ερμηνεύουν» γενικά στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει μέσα από διαδικασίες παρατήρησης και περιγραφής, σύγκρισης, ταξινόμησης, αντιστοίχισης, σειροθέτησης και συμβολικής αναπαράστασης
- Να εμπλουτίζουν τη γλώσσα και με λέξεις που συνδέονται με τα μαθηματικά, να επικοινωνούν και να αξιοποιούν την τεχνολογία

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 διερευνούν το χώρο και να προσανατολίζονται σε σχέση με σταθερά σημεία αναφοράς
- Να κατανοούν χρονικές σχέσεις και να τις αναπαριστούν με διάφορα κριτήρια
- Να ταξινομούν αντικείμενα, δημιουργώντας ομάδες, με βάση συγκεκριμένα κριτήρια που δίνονται
- Να έχουν αντίληψη του σχήματος, του μεγέθους και των χωρικών σχέσεων
- Να σειροθετούν τα φύλλα με βάση κριτήριο που δίνεται
- Να κατανοήσουν την έννοια της συμμετρίας των φύλλων
- Να διακρίνουν τη διαφορά των χρωμάτων και των σχημάτων στα φύλλα του Φθινοπώρου.
- Να συγκεντρώνουν, να συγκρίνουν και να επεξεργάζονται δεδομένα (φύλλα και πίνακας διπλής εισόδου).

Ως προς τη δημιουργία και έκφραση:

- Να έρθουν σε επαφή με έργα τέχνης που απεικονίζουν δέντρα με φύλλα φθινοπωρινά και να αντιληφθούν την τέχνη ως πανανθρώπινη αξία.
- Να διακρίνουν την ομορφιά στη φύση, στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης με τα οποία έρχονται σε επαφή.
- Να αναπτύσσουν ενδιαφέρον για την καλλιτεχνική δημιουργία καθώς και επιθυμία να συμμετέχουν σε καλλιτεχνικές δραστηριότητες.
- Να παρατηρούν, να πειραματίζονται με διαφορετικά υλικά και τεχνικές, να ερευνούν και να χρησιμοποιούν τις εμπειρίες και τις ιδέες τους ως στοιχεία καλλιτεχνικής δημιουργίας και έκφρασης.
- Να μαθαίνουν οι μαθητές να χρησιμοποιούν τα εργαλεία σχεδίασης του προγράμματος ζωγραφικής και έτσι να δημιουργούν σχέδια και εικόνες αναπτύσσοντας τη φαντασία τους εκφράζοντας τη δημιουργικότητα τους.
- Να ανακαλύπτουν ότι η τέχνη μπορεί να γίνει μέσο έκφρασης και επικοινωνίας ανάμεσα στον άνθρωπο και τη φύση.
- Να χρησιμοποιούν την τέχνη σε συνδυασμό με άλλες δραστηριότητες του προγράμματος.
- Να γνωρίσουν αντιπροσωπευτικά έργα τέχνης μέσα από πίνακες με κεντρικό θέμα τα δέντρα με φύλλα του Φθινοπώρου και να αποκτήσουν γνώσεις γι' αυτά.
- Να αποκτήσουν γνώση για τους κανόνες που διέπουν ένα έργο τέχνης (δημιουργός, όνομα, έτος δημιουργίας, χώρος έκθεσης και δημιουργίας του έργου).
- Να συνειδητοποιήσουν τη διαχρονικότητα και την αξία έργων τέχνης στο πέρασμα των χρόνων.
- Να εκτιμήσουν την αξία της τέχνης ως μέσο έκφρασης του εσωτερικού κόσμου του καλλιτέχνη και των

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.

συναισθημάτων του.

Το Θέατρο - Η Δραματική Τέχνη:

- Να πετύχει η Δραματική Τέχνη στο Νηπιαγωγείο την εκπαιδευτική διαδικασία κατά την οποία θα αναδειχθούν οι ικανότητες και οι κλίσεις όλων των παιδιών.
- Να μπορέσει το παιδί μέσα από τη Δραματική Τέχνη να εκφράζεται, να δημιουργεί, να επικοινωνεί, να μαθαίνει για τον εαυτό του και τον κόσμο, να εκτονώνεται και να απελευθερώνεται.
- Να προσπαθήσει το παιδί μέσα σε ένα κλίμα εμπιστοσύνης, συντροφικότητας και ασφάλειας να ερμηνεύσει την ανθρώπινη συμπεριφορά, να κατανοήσει τον κόσμο, να σχηματίσει τη δική του αντίληψη για τα όσα συμβαίνουν γύρω του και να μεταμορφώσει – βελτιώσει την καθημερινότητα του.
- Να εκφράσει μέσα από την κίνηση, τη φωνή, το λόγο και τα υλικά που επιλέγει, μόνο του ή σε συνεργασία με άλλους, εμπειρίες, συναισθήματα και ιδέες.
- Να διηγείται ή να πλάθει ιστορίες.
- Να χειρίζεται αντικείμενα και να τους αποδίδει νέες σημασίες, έτσι ώστε μέσα από την πολυχρωμία και την πολυμορφία των υλικών να ερεθιστεί η φαντασία και η εφευρετικότητα όλων των παιδιών.
- Να καταφέρει μέσα από την κοινή δράση ο κάθε μαθητής μαζί με τα άλλα παιδιά να οδηγηθεί στην ανάγκη της οργάνωσης και της αποδοχής κανόνων.
- Να μαθαίνει να δημιουργεί μέσα από το διάλογο, να ανακαλύπτει τις δυνατότητές του, να μοιράζεται φόβους και ανησυχίες και να συνεργάζεται.

Ως προς τις νέες τεχνολογίες

- Να καταχωρίσουν νοητικά τον υπολογιστή ως ένα εργαλείο έρευνας και ως δεξαμενή πληροφοριών.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών και το χώρο του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- Να αποκτήσουν βασικές δεξιότητες γύρω από τη χρήση του ποντικιού.
- Να έρθουν σε επαφή με την τεχνολογία μέσα από βιωματικές εμπειρίες και να τις χρησιμοποιήσουν με ασφάλεια και με τρόπο που να εξυπηρετεί τις ανάγκες τους .
- Να αποκτήσουν μεγαλύτερη ευχέρεια στην αναζήτηση πληροφοριών, εικόνων, βίντεο και γενικά πολυμεσικού υλικού μέσω διαδικτύου.
- Να γνωρίσουν ή να εξοικειωθούν περισσότερο με ορισμένα λογισμικά, τα οποία θα τους βοηθήσουν να ανακαλύψουν .
- Να αντιληφθούν και να εξοικειωθούν με την παιδαγωγική διάσταση των ΤΠΕ.

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 κατανοήσουν, εμπεδώσουν τη νέα γνώση.

-Να εξοικειώνονται με νέα λογισμικά με τρόπο ελκυστικό και ευχάριστο για τα παιδιά, ικανοποιώντας τα «θέλω» και τις γνωστικές τους ανησυχίες.

- Να γίνονται οι ίδιοι μικροί ερευνητές αναζητώντας τη γνώση και τις πηγές.

- Να βελτιώσουν την ικανότητα κριτικής επεξεργασίας της πληροφορίας και όχι απλής αναζήτησής της. - Να χρησιμοποιήσουν το Kidspiration και τον Φυλλομετρητή ως γνωστικά εργαλεία για την οικοδόμηση και την ανακάλυψη νέων γνώσεων (Διαδίκτυο) με ευχάριστο τρόπο.

-Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση.(παιδί και πληροφορική)

-Να αναγνωρίζουν και να αξιοποιούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ως εναλλακτικό τρόπο προσέγγισης και διεύρυνσης της γνώσης, αλλά και διασκέδασης και παιχνιδιού

-Να κάνουν χρήση των Τ.Π.Ε. με τρόπο προσεκτικό και ασφαλή

-Να εξοικειωθούν με συγκεκριμένα λογισμικά και εφαρμογές μέσα από απλές δραστηριότητες

-Να εξοικειωθούν σε ένα περιβάλλον εργασίας διαφορετικό από το σύνηθες (χαρτί, πίνακας, μολύβι, μαρκαδόροι κλπ.)

-Να ακούν, να κατανοούν και να ακολουθούν τις οδηγίες που τους δίνονται σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας των λογισμικών ή των εφαρμογών

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

-Να αποκτήσουν κοινωνικές δεξιότητες συνεργασίας μέσα στα πλαίσια λειτουργίας της ομάδας.

-Να ενθαρρυνθούν στο να εκφράζουν τις ιδέες τους και να δηλώνουν τις προτιμήσεις τους και να επιχειρηματολογούν σχετικά με τον τρόπο σκέψης τους.

-Να παρουσιάζουν τα αποτελέσματα των εργασιών τους μέσα από συνεργατικές διαδικασίες και να παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές όπως αφίσες, παραμύθια ,ταινίες, σήματα, έργα τέχνης, στις οποίες συνυπάρχουν γραπτός λόγος και εικόνα.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ Το σενάριο στηρίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky. Στόχος της μάθησης είναι η τροποποίηση των γνώσεων που ήδη υπάρχουν και η δημιουργία κατάλληλου και πλούσιου περιβάλλοντος μέσα στο οποίο αλληλεπιδρούν οι μαθητές. Η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης στο φυσικό περιβάλλον, έρευνας-πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων. Το σενάριο στηρίζεται στο πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, 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.

αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν καθώς δουλεύουν ομαδικά και συνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο βασιζόμενο στον κοινωνικό εποικοδομητισμό, στη διερευνητική μάθηση και εμπειρική-βιωματική προσέγγιση. Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, ενισχύει συνεργατικά σχήματα, την αλληλεπίδραση των μαθητών με το μέσο διδασκαλίας και μάθησης και την αυτενέργεια τους, αναδεικνύοντας τα οφέλη της τεχνολογίας στην τάξη. Η εκπαιδευτικός οδηγεί σε γνωσιακά αδιέξοδα τους μαθητές / μαθήτριες, ώστε να δομήσουν νέες γνώσεις και να δημιουργήσει ένα πλαίσιο στο οποίο θα μπορούν οι μαθητές να μάθουν να παρατηρούν, να ερμηνεύουν και να προβλέπουν. Τους παρακινεί, στέκει βοηθός και συμπαραστάτης τους κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων. Ενθαρρύνει και συμβάλλει στην πρόοδο των εργασιών. Ενδιαφέρεται να συμμετέχουν όλοι/-ες στη διαδικασία. (Κεφ.2.Ο ρόλος του/ της εκπαιδευτικού. Οδηγός Νηπ/γού 2006). Οι μαθητές/-τριες συζητούν, αποφασίζουν, δημιουργούν. Ο καθένας μόνος και με την ομάδα του ασχολείται με τη δημιουργία του. Στο τέλος το υλικό συμπύσσεται και παρουσιάζεται.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ.

Η ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ :

Δραστηριότητα με τη χρήση του Λογισμικού Revelation Natural Art η οποία έχει ως κύριο και βασικό στόχο να γίνει προσιτή η εξοικείωση και η γνωριμία των παιδιών με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Δραστηριότητες ζωγραφικής των παιδιών:

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1:

Αναζήτηση εικόνων στο διαδίκτυο με εικόνες από φύλλα του φθινοπώρου:

<https://www.google.gr/search?q=%CF%86%CF%85%CE%BB%CE%BB%CE%B1+%CF%86%CE...>

Επιλέγουμε τις εικόνες που μας αρέσουν και τις αποθηκεύουμε στον υπολογιστή μας με τον τίτλο:

ΦΥΛΛΑ ΦΘΙΝΟΠΩΡΟΥ GOOGLE ΠΑΖΛ...

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2:

Βγαίνουμε έξω στην αυλή του νηπιαγωγείου μας και παρατηρούμε το δέντρο του σχολείου μας που είναι ένας μεγάλος πλάτανος, Κάνουμε τις παρατηρήσεις μας, εξερευνούμε, παρατηρούμε και μαζεύουμε φύλλα...

Μπαίνουμε στην τάξη και τα αξιοποιούμε στις εικαστικές μας δραστηριότητες....

Γινόμαστε μέσω της δραματοποίησης φύλλα του Φθινοπώρου με τη συνοδεία μουσικής, `` Οι τέσσερις εποχές `` του Vivaldi, μας παρασέρνει ο αέρας, στροβιλιζόμαστε, τρέχουμε, περπατάμε αργά, γρήγορα ανάλογα με τη δύναμη του αέρα και ταξιδεύουμε σε θάλασσες, βουνά, ποτάμια, λίμνες και δρόμους... Δημιουργούμε με στένσιλ τα δικά μας φθινοπωρινά φύλλα χρησιμοποιώντας χρώματα

φθινοπωρινά: κίκκινο, κίτρινο, πορτοκαλί, πράσινο και καφέ. Τα φύλλα που μαζέψαμε από τη αυλή μας, τα κάνουμε με γλωσσοπίεστρο κούκλες κουκλοθέατρου, τους δίνουμε και όνομα όπως Καφετούλης, Πλατανιένιος

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.

Κ.Λ.Π.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3:

Αναζήτηση πινάκων ζωγραφικής με φύλλα και δέντρα του φθινοπώρου.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4:

Συγκεντρώνουμε τους πίνακες που μας ενθουσίασαν σε ένα αρχείο Power Point στον υπολογιστή μας με το όνομα: ΦΥΛΛΑ ΦΘΙΝΟΠΩΡΙΝΑ ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΛΛΟΓΗ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5:

Ταξινόμηση φύλλων με βασικό κριτήριο το χρώμα με Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration.

ΚΑΘΕ ΠΑΙΔΙ ΤΑΞΙΝΟΜΕΙ ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ 2 ΔΕΝΤΡΑ.

(Διάρκεια ενασχόλησης του κάθε παιδιού με τη δραστηριότητα περίπου 15-25 δευτερόλεπτα).

(ΟΜΑΔΑ 2 ΑΤΟΜΩΝ ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ).

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6:

Ταξινόμηση φύλλων με βασικό κριτήριο το σχήμα με Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΠΛΗΣ ΟΨΕΩΣ

(Διάρκεια ενασχόλησης του κάθε παιδιού με τη δραστηριότητα περίπου 15-25 δευτερόλεπτα).

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7:

ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΙ ΒΑΛΕ ΤΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΣΤΟ ΣΥΝΝΕΦΟ ΜΕ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗΣ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ KIDSPIRATION.(Διάρκεια ενασχόλησης του κάθε παιδιού με τη δραστηριότητα περίπου 15-25 δευτερόλεπτα.) Η σελίδα εργασίας πριν την επιλογή:

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 8:

ΤΟΠΟΘΕΤΩ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ (ΧΡΩΜΑ ΠΟΥ ΥΠΕΡΙΣΧΥΕΙ) ΣΤΗΝ ΚΟΡΝΙΖΑ ΠΟΥ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ ... ΜΕ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗΣ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ KIDSPIRATION.

(Διάρκεια ενασχόλησης του κάθε παιδιού με τη δραστηριότητα περίπου 15-25 δευτερόλεπτα).

Η σελίδα εργασίας πριν την αντιστοίχιση:

ΔΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 9:

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.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΑΖΛ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ <http://www.jigsawplanet.com/?rc=createpuzzle&ret=%2F>

ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΑ ΦΥΛΛΟ , ΣΥΝΘΕΤΟΥΜΕ ΕΝΩΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ...

<http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=109a7e114d18> Το παζλ πριν τη σύνθεση του...

Τελική μορφή και ολοκλήρωση του παζλ...

Σε παιδιά προνηπιακής ηλικίας χρησιμοποιήθηκαν για τη σύνθεση του παζλ 9 κομμάτια ,ενώ σε παιδιά νηπιακής ηλικίας χρησιμοποιήθηκαν για τη σύνθεση του παζλ 12 κομμάτια.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 10:

Movie Maker: Λογισμικό επεξεργασίας και δημιουργίας βίντεο- οπτικοποίησης (των Windows).

Λογισμικό καταγραφής, αναπαραγωγής και οργάνωσης ψηφιακών εικόνων, ήχου και βίντεο (Windows Movie Maker), το οποίο χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή, σύνθεση και δομή του παραμυθιού μας σε συνδυασμό με το συγκεντρωμένο υλικό-αρχείο που είχαμε από τους πίνακες με τα δέντρα και φύλλα του Φθινοπώρου στο Power Point.

Η πρότασή πραγματοποιήθηκε από τα ίδια τα παιδιά με την προτροπή και την ενθάρρυνση τη δική μου, θέτοντας τους άμεσα και έμεσα ερωτήσεις όπως: ``τι θα μπορούσαμε να κάνουμε με τόσες όμορφες εικόνες-πίνακες που μαζέψαμε; Οι απαντήσεις ήταν κατά πλειοψηφία κοινές : ``ένα παραμύθι ,μία ιστορία``...

Επικεντρώθηκα στον ψυχαγωγικό χαρακτήρα της πρότασης, αφού η ώρα του παραμυθιού είναι για τα παιδιά μία από τις πιο αγαπημένες στιγμές. Ταυτίζονται με τους ήρωες του παραμυθιού, περνούν δοκιμασίες και μέσα από όλες αυτές τις καταστάσεις τους επιβάλλονται ασυνείδητα ηθικές έννοιες.

Αλλά εκτενέστερα προβλήθηκε και ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας, όπου τα παιδιά προσπαθούσαν να μνηθούν τα παιδιά στον κόσμο της τέχνης μέσα από τις διάφορες πρακτικές εφαρμογές.

Σε αυτή την ενότητα ενισχύεται η μαθητο-κεντρική διδασκαλία, που η κινητήρια δύναμή της είναι το ενδιαφέρον και η εσωτερική παρότρυνση του παιδιού να εμπλακεί το ίδιο στις δραστηριότητες που προτείνονται, με αποτέλεσμα να ενθαρρύνεται ο πειραματισμός και η δημιουργική του σκέψη.

Σ' αυτό το σημείο, θα πρέπει να επισημάνουμε ότι οι εφαρμογές της τέχνης που προτείνονται, προϋποθέτουν την ενεργή συμμετοχή των παιδιών στις διάφορες δραστηριότητες. Γίνεται εκτύπωση των πινάκων που μας ενδιαφέρουν και αφού απλωθούν στο χώρο της παρεούλας ξεκινάει η σύνθεση του παραμυθιού μας, (η εκτύπωση έγινε σε βιβλιοπωλείο έξω από το χώρο του σχολείου λόγω έλλειψης εκτυπωτή- σκάνερ στο νηπιαγωγείο). Κατέγραψα πρόχειρα το κείμενο του που πρότειναν τα παιδιά να μπει σε κάθε πίνακα για τη σύνθεση του παραμυθιού και το αποτέλεσμα ενθουσίασε όλα τα παιδιά.

Ο τίτλος του παραμυθιού μας : `` Το μαγικό δάσος του φθινοπώρου ``.

Το παραμύθι μας το μοιραστήκαμε -δημοσιοποιήσαμε με πολύ μεγάλη χαρά και στο Youtube στην παρακάτω

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.

διεύθυνση: http://www.youtube.com/watch?v=OIk21Y_q3yM.

ΤΕΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Δίνεται έμφαση στις διαδικασίες κατάκτησης της γνώσης σε συνθήκες δημιουργικής εργασίας και αναδεικνύονται οι επικοινωνιακές δεξιότητες των παιδιών, η απόκτηση υπευθυνότητας μέσα από τη συλλογική εργασία, η έρευνα και η κριτική σκέψη.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

Οι μαθητές του νηπιαγωγείου κατάφεραν :

Να γνωρίσουν , να παρατηρήσουν, να παίξουν με έργα μεγάλων ζωγράφων. Η επαφή των παιδιών με έργα τέχνης τους προσφέρει πλούσια ερεθίσματα για την καλλιέργεια της αισθητικής τους και τους δίνει την ευκαιρία να αναπτύξουν μια προσωπική σχέση με τον πολιτισμό. Επίσης η συμμετοχή των παιδιών σε δημιουργικές -καλλιτεχνικές δραστηριότητες, με την κατάλληλη παιδαγωγική αξιοποίηση μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά, τόσο στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους, όσο και στην υποστήριξη της μαθησιακής τους προσπάθειας και της συνολικότερης ανάπτυξής τους. Σε όλη την πορεία των δραστηριοτήτων ακολουθούμε τη διαμορφωτική αξιολόγηση, μέσα από τη συζήτηση με τα παιδιά αλλά και από τα αποτελέσματα που προκύπτουν στο τέλος των δράσεων τους με στόχο να βελτιωθούν πρακτικές και να προγραμματιστούν καλύτερα οι επόμενες δραστηριότητες. Αξιολογούμε τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των παιδιών και την προοδευτική τους εξέλιξη και καταγράφουμε σε όλες τις φάσεις, τι λένε και τι κάνουν τα παιδιά συλλέγοντας αξιόπιστο υλικό για την αξιολόγηση της εξέλιξής τους, αλλά και των δικών της κατάλληλων παρεμβάσεων.

Παρατηρώντας προσεκτικά τις δράσεις των παιδιών κατά τη διάρκεια του διδακτικού σεναρίου, καταγράφηκε ένας έντονος ενθουσιασμός για τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στη μαθησιακή διαδικασία. Η εξοικείωση που είχαν με τις νέες τεχνολογίες, μέχρι την έναρξη των δραστηριοτήτων, ήταν καθαρά για χρήση παιχνιδιών ενώ τώρα αντιμετωπίστηκαν ως ένα ελκυστικό εργαλείο μάθησης.

Καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος επιχείρησα την επαφή των παιδιών με σημαντικά έργα τέχνης της παγκόσμιας κληρονομιάς, με την προσδοκία να αναδειχθεί ο συναισθηματικός πλούτος, όχι μόνο του καλλιτέχνη- ζωγράφου, αλλά και του αναγνώστη παιδιού, αποδέκτη της καλλιτεχνικής έκφρασης. Γιατί κάθε έργο τέχνης συγκινεί και υποβάλλει, ερμηνείες, αναγνώσεις και μηνύματα πέρα από τις προθέσεις του καλλιτέχνη, ενώ κάθε διαφορετική ερμηνεία αποτελεί πρόταση για διαφορετική ανάγνωση κάθε φορά.

Κριτήριο επιλογής του κάθε ζωγραφικού έργου υπήρξε το κατά πόσο τα έργα και οι δημιουργοί τους μπορούν να παρουσιαστούν με τρόπο τέτοιο που να συγκινεί τα παιδιά.

Μέσα από διαφορετικές δραστηριότητες όπως παρατήρησης, θεατρικής έκφρασης, ζωγραφικής και εμψύχωσης δικιάς μου τα παιδιά κλήθηκαν να εισπράξουν την ομορφιά του κάθε πίνακα και να την αποτυπώσουν καθώς και να ανακαλύψουν τα κρυμμένα στοιχεία του πίνακα, έτσι ώστε ο διάλογος ανάμεσα στο έργο τέχνης και στον αποδέκτη να είναι προσωπικός και ταυτόχρονα συλλογικός. Βασικά

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.

στοιχεία αξιολόγησης που προέκυψαν είναι:

- Τα παιδιά ανέπτυξαν το ενδιαφέρον τους για τη φύση, τα δέντρα και τα φύλλα και τις χρωματικές εναλλαγές που αναπτύσσονται πάνω σε αυτά (ομαδοποιώντας, συσχετίζοντας και αντιστοιχίζοντας).
- Ευαισθητοποιήθηκαν για τη αξία που έχει το φυσικό περιβάλλον και απέκτησαν θετική στάση απέναντι στα δέντρα και την ποικιλία των φύλλων τους.
- Ανέπτυξαν κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες;
- Χρησιμοποίησαν για να υποστηρίξουν τις δράσεις τους τις Τέχνες και τις Τεχνολογίες.
- Συμμετείχαν ευχάριστα και δημιουργικά στο υπό ανάπτυξη θέμα αλλά και στη δημιουργία σύνθεση του παραμυθιού.
- Συνεργάστηκαν αρμονικά μεταξύ τους στα πλαίσια της ομάδας.
- Ανέπτυξαν πρωτοβουλίες και καλλιέργησαν τον προφορικό τους λόγο.
- Καλλιεργήθηκε η υπευθυνότητα και η λήψη αποφάσεων από κοινού μέσα από κανόνες.
- Μέσα από τις δραστηριότητες καλλιεργήθηκε η φαντασία, η δημιουργικότητα και το κριτικό τους πνεύμα.
- Συμμετείχαν όλα τα παιδιά στις δραστηριότητες.

Ιδιαίτερα το συγκεκριμένο σενάριο συνεργατικής μάθησης απαιτούσε διαφορετικό τρόπο αξιολόγησης κυρίως στις μικρότερες ηλικίες και μπορεί οι στόχοι που αφορούν στη συνεργατικότητα να υποσκελίσουν τους καθεαυτό γνωστικούς στόχους. Αξιοποιήθηκαν οι δυνατότητες των Τ.Π.Ε. και όπου ήταν δυνατόν η δυνατότητα πολλαπλών ταυτόχρονων αναπαραστάσεων.

Έτσι, το συγκεκριμένο σενάριο : ``Φύλλα φθινοπωρινά για σταθείτε στη σειρά...`` έχει ξεκάθαρους επιδιωκόμενους διδακτικούς στόχους και γίνεται σαφής σύνδεση τους με το αναλυτικό πρόγραμμα να βασίζεται σε καλά τεκμηριωμένη παιδαγωγική θεώρηση. Διευκολύνθηκε η διαθεματική προσέγγιση και ενισχύθηκε η διερευνητική, ομαδική και ενεργητική μάθηση.

Η λειτουργία σε ομάδες προώθησε τη συνεργασία στη λήψη αποφάσεων και την επίλυση προβλημάτων, μειώνοντας τις δικές μου παρεμβάσεις. Η θέσπιση κανόνων από την αρχή της χρονιάς βοήθησε στο να αποφευχθούν συγκρούσεις.

Βιβλιογραφικές πηγές:

-Φ.Ε.Κ. 1376 τ.Β΄ 18-10-2002. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) για το Νηπιαγωγείο.

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

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

-ΥΠΕΠΘ, Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία τεύχος 1, Πάτρα 2008.

-ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό ινστιτούτο, Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα 2006.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Φθινόπωρο-Φύλλα φθινοπωρινά για σταθείτε στη σειρά...

Το θέμα Φθινόπωρο συνοπτικά έχει διδαχθεί και υπάρχει πίνακας αναφοράς αναρτημένος στην τάξη, στον οποίο απεικονίζονται κύρια και βασικά χαρακτηριστικά του Φθινοπώρου. Γνωρίζουμε τις θετικές και τις αρνητικές επιπτώσεις του Η/Υ : από την αρχή της ενασχόλησης των παιδιών με τον Η/Υ και στην τάξη έχει συζητηθεί ο χρόνος και η συχνότητα με την οποία θα χρησιμοποιείται, έτσι έχει αποφασισθεί από κοινού με τα παιδιά ο κανονισμός λειτουργίας της γωνιάς του υπολογιστή. Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες εξοικίωσης και χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού, φιλοσοφία λειτουργίας των windows κ.α). Επιπλέον, στο πλαίσιο άλλων δραστηριοτήτων έχουν εξοικειωθεί με τα περιβάλλοντα αρκετών χρησιμοποιούμενων λογισμικών και εφαρμογών (TuxPaint, Revelation Natural Art, Kidspiration και έχουν αποκτήσει δεξιότητες πλοήγησης στο διαδίκτυο, του λογισμικού Google).

Διδακτικοί Στόχοι

- - Να αναπτύξουν την αυτοεκτίμησή τους.(παιδί και περιβάλλον)
- - Να αναπτύσσουν ενδιαφέρον για την καλλιτεχνική δημιουργία
- Να ανακαλύπτουν ότι η τέχνη μπορεί να γίνει μέσο έκφρασης και επικοινωνίας στη φύση & στον άνθρωπο
- Να αναπτύξουν διερευνητικό πνεύμα και να εμπλέκονται ενεργά στην αναζήτηση τη γνώσης
- Να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα, τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Φθινόπωρο-φύλλα-χρώματα-εναλλαγές εποχών-οικοσύστημα-προσέγγιση καλλιτεχνική

Υλικοτεχνική υποδομή

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή αφορά σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο και έναν έγχρωμο εκτυπωτή.Από την αρχή της λειτουργίας της γωνιάς του Η/Υ έχουν εγκατασταθεί τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά που προσφέρονται για αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στην τάξη και τα έχουμε επιδείξει στα παιδιά. Υλικά χειροτεχνίας -εικαστικών δραστηριοτήτων.

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

3 ώρες

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.

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΗ

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

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: Ταξινόμηση φύλλων με το λογισμικό του Kidspiration

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΧΩΡΟΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ-ΗΥ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ταξινόμηση φύλλων με βασικό κριτήριο το χρώμα με Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration.

2η Φάση: Πίνακας διπλής όψεως φύλλα με Kidspiration.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΤΑΞΗ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Βάζω το διαφορετικό στο συννεφάκι με Kidspiration

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΧΩΡΟΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Αντιστοιχίζω τον πίνακα με την κορνίζα του με Kids

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

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.

Χώρος Διεξαγωγής: ΧΩΡΟΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

5η Φάση: www.jigsawplanet.com: παζλ και δημιουργία βίντεο .

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ -Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Το μαγικό δάσος του Φθινοπώρου

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

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

1η Φάση: Ταξινόμηση φύλλων με το λογισμικό του Kidspiration

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΧΩΡΟΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ-ΗΥ

Ταξινόμηση φύλλων με βασικό κριτήριο το χρώμα με Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration.

ΚΑΘΕ ΠΑΙΔΙ ΤΑΞΙΝΟΜΕΙ ΤΑ ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ 2 ΔΕΝΤΡΑ.

(Διάρκεια ενασχόλησης του κάθε παιδιού με τη δραστηριότητα περίπου 15-25 δευτερόλεπτα).

(ΟΜΑΔΑ 2 ΑΤΟΜΩΝ ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ).

Η σελίδα εργασίας πριν την αντιστοίχιση:

Φύλλα εργασίας:

1. taxinomisi.fyllon.me.to.logismiko.toy.kidspiration.pdf

1. Ταξινόμηση φύλλων με βασικό κριτήριο το χρώμα με Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/23110/3889#23186>

Διευκρίνιση: Ταξινόμηση φύλλων με βασικό κριτήριο το σχήμα με Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration.

2η Φάση: Πίνακας διπλής όψεως φύλλα με Kidspiration.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΤΑΞΗ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΠΛΗΣ ΟΨΕΩΣ:ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΦΥΛΛΩΝ ΣΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΣΧΗΜΑ

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. [pinakas_diplis_opseos_fylla.pdf](#)

3η Φάση: Βάζω το διαφορετικό στο συννεφάκι με Kidspiration

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΧΩΡΟΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΙ ΒΑΛΕ ΤΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΣΤΟ ΣΥΝΝΕΦΟ ΜΕ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗΣ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ KIDSPIRATION.

Φύλλα εργασίας:

1. [vazo_to_diaforetiko_sto_synnefaki_me_kidspiration.pdf](#)

4η Φάση: Αντιστοιχίζω τον πίνακα με την κορνίζα του με Kids

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΧΩΡΟΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

ΤΟΠΟΘΕΤΩ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ (ΧΡΩΜΑ ΠΟΥ ΥΠΕΡΙΣΧΥΕΙ) ΣΤΗΝ ΚΟΡΝΙΖΑ ΠΟΥ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ ... ΜΕ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗΣ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ KIDSPIRATION.

Φύλλα εργασίας:

1. [antistoihizo_ton_pinaka_me_tin_korniza_toy_me_kids.pdf](#)

5η Φάση: www.jigsawplanet.com:παζλ και δημιουργία βίντεο .

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ -Η/Υ

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.

-ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ ΜΕ 9 Ή 15 ΚΟΜΜΑΤΙΑ

-ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΕ ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΠΟΥ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΑΜΕ ΑΠΟ ΠΙΝΑΚΕΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΜΕ ΘΕΜΑ ΤΟ ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ

Φύλλα εργασίας:

1. [pazl.pdf](#)

1. Το μαγικό δάσος του Φθινοπώρου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/23110/3893#25711>

Διευκρίνιση: Το παραμύθι μας το μοιραστήκαμε – δημοσιοποιήσαμε με πολύ μεγάλη χαρά, και μπορείτε να το δείτε παρακάτω.

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.