

Δημιουργώ και επικοινωνώ

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΣΟΥΛΤΑΝΑ ΤΟΖΙΟΥ (Εκπαιδευτικός)

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

Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΣΟΦΟΥ ΕΥΣΤΡΑΤΙΑ (Συντονιστής)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

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

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

Σημείωση

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

Δημιουργήθηκε στις **08/31/2015 - 03:00** 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/8709>

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 ΥΠ.Π.Ε.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: [pos_epikoinonoun_oi_anthropoi.docx](#)
- 2η Φάση: [o_pinakas_toy_miro.docx](#) , [synaisthimata_kai_hroma.docx](#)
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει

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

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Στο νηπιαγωγείο είναι απαραίτητο να δίνονται οι ευκαιρίες στα παιδιά να εξερευνούν τις διάφορες μορφές επικοινωνίας, οικείες και μη και να εκφράζονται με όλες αυτές. Επίσης είναι αναγκαίο τα παιδιά να διαπιστώσουν τη σημαντικότερη διάσταση των νέων τεχνολογιών, που είναι η επικοινωνία και η δημιουργικότητα. Στο σενάριο αυτό τα παιδιά θα γνωρίσουν τους τρόπους και τα μέσα επικοινωνίας και θα επικοινωνήσουν με άλλα παιδιά με τη χρήση της τεχνολογίας, αναπτύσσοντας δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

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

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

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η ανάγκη για επικοινωνία αποτελεί χαρακτηριστικό κάθε ανθρώπου γιατί θέλει να εξωτερικεύσει σκέψεις, συναισθήματα, επιθυμίες και πραγματοποιείται με διάφορους τρόπους και μέσα όπως σύμβολα, προφορικό και γραπτό λόγο, κίνηση, εικόνες, μουσική, τέχνη, τεχνολογία.

Τα τελευταία χρόνια το τοπίο της επικοινωνίας στην εκπαίδευση αλλάζει συνεχώς. Η έννοια του παραδοσιακού «γραμματισμού», ο οποίος περιοριζόταν στον προφορικό λόγο, τον γραπτό και την ανάγνωση, αντικαθίσταται σήμερα από τον όρο «πολυγραμματισμός» όπου ένα νόημα και η μετάδοσή του κατασκευάζονται πολυτροπικά.

Σε αυτό το ψηφιακό διδακτικό σενάριο τα παιδιά θα κατανοήσουν την αναγκαιότητα της επικοινωνίας και την έκφρασή της με διάφορους τρόπους (λεκτική-προφορική-γραπτή-σύμβολα, μη λεκτική, με την τεχνολογία). Θα ανακαλύψουν σύμβολα επικοινωνίας και θα καταλάβουν ότι τα γράμματα είναι σύμβολα με τα οποία σχηματίζονται οι λέξεις. Θα εκφραστούν μη λεκτικά και θα αναγνωρίσουν μη λεκτικά μηνύματα. Θα αναγνωρίσουν συναισθήματα από λέξεις και γλώσσα σώματος. Θα χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία για να επικοινωνήσουν (τηλέφωνο, φαξ, mail, skype). Θα εκφραστούν με τα εικαστικά και τέλος θα δημιουργήσουν μια ταινία για να τη μοιραστούν με τους φίλους τους σε κάποιο άλλο σχολείο.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές:

Το σενάριο είναι συμβατό με τις βασικές αρχές που διέπουν το Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου και τη φιλοσοφία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ 2003), αναπτύσσοντας διαθεματικές δραστηριότητες που έχουν νόημα για το παιδί και αποσκοπούν στην ενοποίηση της γνώσης, την καλλιέργεια δεξιοτήτων, την ενεργό συμμετοχή και τη δημιουργική του έκφραση. Όλα αυτά επιτυγχάνονται μέσα από την ενσωμάτωση της τεχνολογίας, ως ένα εργαλείο έρευνας, ανακάλυψης και δημιουργίας, συμβαδίζοντας με τις σύγχρονες κοινωνικές απαιτήσεις

Γνωστικά αντικείμενα:

- Γλωσσική αγωγή
- Περιβάλλον
- Δημιουργία και Έκφραση του παιδιού.
- Η εισαγωγή και αξιοποίηση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία.
- Μαθηματικά.

Γενικός σκοπός

Να γνωρίσουν τους τρόπους επικοινωνίας και να επικοινωνήσουν με άλλα παιδιά με τη χρήση της τεχνολογίας.

Επιμέρους στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

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.

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ

Προφορική επικοινωνία

- Να διηγούνται εμπειρίες και να αφηγούνται ιστορίες.
- Να εξηγούν και αιτιολογούν την άποψή τους.
- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν στοιχειώδη επιχειρηματολογία για να πείσουν τους άλλους για τις επιλογές και αποφάσεις τους.
- Να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο με νέες λέξεις.
- Να κατανοήσουν ότι οι λέξεις απαρτίζονται από φωνήματα.

Ανάγνωση

- Να κάνουν υποθέσεις για το τι είναι γραμμένο σε διάφορα κείμενα και τι μήνυμα μεταφέρει.
- Να παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές στις οποίες συνυπάρχουν εικόνα και γραπτός λόγος.
- Να κατανοήσουν τη σχέση ανάμεσα στον γραπτό και προφορικό λόγο

Γραφή και γραπτή έκφραση

- Να εξοικειωθούν με το γραπτό και λογοτεχνικό λόγο.
- Να κατανοήσουν τη σημασία της γραφής ως μέσου επικοινωνίας και μεταφοράς ιδεών.
- Να δημιουργήσουν και να καταγράψουν με το δικό τους τρόπο κείμενα
- Να κατανοήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση του προφορικού..

ΠΑΙΔΙ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΙ ΕΚΦΡΑΣΗ

- Να έρθουν σε επαφή με διάφορες μορφές τέχνης όπως τη φωτογραφία, τη ζωγραφική, το κολάζ, το βίντεο, τη μουσική, κ.ά.
- Να πειραματίζονται με διάφορα υλικά και χρώματα και να ζωγραφίζουν, να σχεδιάζουν και να κάνουν κολάζ.
- Να χρησιμοποιούν ποικίλα υλικά και να εικονογραφούν τις ιστορίες τους.
- Να χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία για την παραγωγή έργων.
- Να χρησιμοποιήσουν το σώμα τους ως μέσο έκφρασης κι επικοινωνίας.

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

- Να αναπτύξουν κουλτούρα συνεργασίας μέσα από τις ομαδικές δραστηριότητες.
- Να «διαβάζουν» απλά σύμβολα και σχεδιαγράμματα.
- Να εικονογραφούν μια ιστορία και να βάζουν τα θεματικά της μέρη σε μια σειρά.
- Να αναπτύσουν τη γλώσσα και την επικοινωνία και να αξιοποιούν την τεχνολογία.

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

- Να αξιοποιήσουν τον υπολογιστή ως εργαλείο επικοινωνίας που θα τους επιτρέψει τη συνεργασία με

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 άλλου νηπιαγωγείου.

- Να δημιουργούν μηνύματα και να τα στέλνουν με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Να χρησιμοποιήσουν το υπολογιστή ως πηγή πληροφοριών και ως γνωστικό εργαλείο.
- Να αναπτύξουν και να εκφράσουν ιδέες με ψηφιακά μέσα και να δημιουργήσουν πολυτροπικά έργα.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.
- Να παίζουν με εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης και να κάνουν τις δικές τους συνθέσεις.

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

- Να μάθουν να ερευνούν και να συλλέγουν πληροφορίες.
- Να απεικονίζουν σχέσεις σε πίνακες διπλής εισόδου
- Να κάνουν εκτιμήσεις για το πλήθος των στοιχείων που τους είναι απαραίτητα στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης.
- Να ξεχωρίζουν τη διαδοχική σειρά των γεγονότων(πριν-τώρα-μετά).

Μεθοδολογία υλοποίησης

Οι εκπαιδευτικές μέθοδοι και τεχνικές που χρησιμοποιούνται είναι οι εξής:

Project, Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, βιωματική μάθηση, καθοδηγούμενη ανακάλυψη, λήψη αποφάσεων, επίλυση προβλημάτων, καταιγισμός ιδεών, διερεύνηση, ερωτήσεις- απαντήσεις, συζήτηση, επίδειξη από τη νηπιαγωγό, αφήγηση, ζωγραφική, κολάζ, χρήση τεχνολογίας.

Ο/Η νηπιαγωγός δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες, οργανώνει όλη τη διαδικασία, συντονίζει, εμπυλώνει και καθοδηγεί, όπου αυτό χρειάζεται, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή όλων των παιδιών και προσπαθεί να προκαλέσει συζήτηση και αλληλεπίδραση μεταξύ των ομάδων. Επίσης διευκολύνει και καθοδηγεί μερικές φορές τη διαδικασία. Η μεθοδολογία και οι δραστηριότητες προωθούν την ενεργητική συμμετοχή των παιδιών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να κατανοήσουν την αναγκαιότητα της επικοινωνίας
- Να διακρίνουν τη μη λεκτική και λεκτική επικοινωνία και τους τρόπους έκφρασής τους
- Να εκφραστούν με διάφορους τρόπους (ζωγραφική, δραματοποίηση, παντομίμα) για να μεταδώσουν μηνύματα
- Να επικοινωνούν με άλλους χρησιμοποιώντας την τεχνολογία.
- Να γνωρίσουν το μαγικό κόσμο της ψηφιακής αφήγησης και να μετατρέψουν τις ιστορίες τους σε ψηφιακές

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- επικοινωνία

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.

- μορφές επικοινωνίας
- λεκτική
- μη λεκτική
- τεχνολογική
- αναγνώριση συναισθημάτων
- σύμβολα
- ψηφιακή αφήγηση

Υλικοτεχνική υποδομή

βιβλία, κάρτες γραμμάτων, περιοδικά, εφημερίδες, ψαλίδια, κόλλες, μαρκαδόροι, ξυλομπογιές, χρώματα λαδοπαστέλ, χαρτιά, πλαστελίνη, πίνακας αναφοράς, ηλεκτρονικός υπολογιστής συνδεδεμένος στο διαδίκτυο, πρόγραμμα Skype, κάμερα, μικρόφωνο, σαρωτής εγγράφων, εκτυπωτής, τηλέφωνο, φαξ, φωτοτυπικό μηχάνημα, ψηφιακό κασετόφωνο εγγραφής ήχου, λογισμικό παραγωγής ταινιών

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχει περιορισμός εκτός από "την ιστορία του Ε" που είναι προσωπική δημιουργία αλλά ζητήθηκε άδεια από τις εκδόσεις ΖΗΤΗ που έχουν τα πνευματικά δικαιώματα. (Κάθε γράμμα, μια ιστορία... Εκδόσεις ΖΗΤΗ)

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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

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

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: ΜΟΡΦΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Στην τάξη, στους Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Αναγνωρίζω γράμματα και αριθμούς μέσα σε άλλα σύμβολα
2. Επικοινωνία με την τεχνολογία
3. Η εξέλιξη της επικοινωνίας

2η Φάση: ΜΗ ΛΕΚΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Στην τάξη, στους Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Οι εκφράσεις της Τζοκόντα
2. Χρωματίζω τα συναισθήματα

3η Φάση: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Χρονική Διάρκεια: 75λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Στην τάξη, στους Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η ιστορία του Ε- Η συνέχεια της ιστορίας του Ε

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: ΜΟΡΦΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Στην τάξη, στους Η/Υ

Με αφορμή την έξοδο από το σχολείο για να γνωρίσουμε τη γειτονιά, όπου τα παιδιά παρατηρούν διάφορες πινακίδες με σύμβολα (στο κυκλοφοριακό πάρκο της γειτονιάς), ταμπέλες από καταστήματα και δρόμους, πινακίδες που παραπέμπουν σε κατευθύνσεις, σε διάφορα χρώματα, ανθρώπους να χαιρετιούνται από μακριά ή να σταματούν ένα ταξί, γίνεται συζήτηση για το τι σημαίνουν όλα αυτά. Τα παιδιά κατανοούν ότι κάποιο μήνυμα μάς μεταδίδουν και αρχίζει η συζήτηση για:

- Πώς επικοινωνούν οι άνθρωποι (μπορούν να το ζωγραφίσουν στο φύλλο εργασίας)
- Γιατί επικοινωνούν
- Πώς μπορούμε να επικοινωνήσουμε χωρίς λόγο
- Πώς μπορούμε να επικοινωνήσουμε με ανθρώπους που είναι μακριά
- Πώς γίνεται να επικοινωνήσουμε γρήγορα κ.λ.π.

Έτσι καταλήγουμε σταδιακά σε συμπεράσματα σε σχέση με το τι είναι επικοινωνία, ότι η επικοινωνία είναι:

- η *λεκτική*, της οποίας ο κώδικας είναι λέξεις, φωνήματα και σύμβολα
- η *μη λεκτική* που εκφράζεται με κινήσεις κι εκφράσεις του σώματος και του προσώπου, με μουσική, μέσα από την τέχνη και όλα αυτά μπορεί να πάρουν τη θέση του λόγου
- και τέλος η *επικοινωνία με την τεχνολογία* (τηλέφωνο, ραδιόφωνο, τηλεόραση, φαξ, mail, skype, internet, μέσα κοινωνικής δικτύωσης)

Μέσα από συζήτηση, κυρίως με ανοιχτές ερωτήσεις και παιχνίδι συμπεραίνουμε ότι τα γράμματα είναι σύμβολα και τα χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να επικοινωνήσουν όταν είναι μακριά και δεν μπορούν να μιλήσουν. Είναι η απεικόνιση ενός φωνήματος με γραμμές και ότι όλοι οι λαοί δεν έχουν τα ίδια γράμματα αλλά κάποια σύμβολα είναι κοινά. Επίσης, παίζοντας με τα ονόματά τους (σηκώνονται κάποια παιδιά που έχουν μπροστά τους ένα γράμμα και σχηματίζουν ένα όνομα. Στη συνέχεια αλλάζουν σειρά τα παιδιά, μπερδεύονται και πρέπει κάποιος να τα βάλει στη σωστή σειρά ώστε να σχηματιστεί πάλι το όνομα) καταλαβαίνουν ότι οι λέξεις αποτελούνται από γράμματα που μπήκαν σε μια σειρά.

Παίζουν το παιχνίδι μνήμης (διαδραστικό εργαλείο) ως ψυχαγωγία και ως αφόρμηση για συζήτηση για τα μέσα επικοινωνίας.

Με καταιγισμό ιδεών βρίσκουμε τα διάφορα μέσα επικοινωνίας, από παλιά μέχρι τώρα. Χωρισμένοι σε ομάδες, ψάχνουν εικόνες στο διαδίκτυο, τις εκτυπώνουν και τις βάζουν σε μια εξελικτική σειρά, κάνοντας υποθέσεις για το ποια πρέπει να είναι αυτή.. Στο τέλος τις περνούμε στο χρονολόγιο. Έτσι γνωρίζουν την εξέλιξη της επικοινωνίας στους αιώνες.

Φύλλα εργασίας:

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.

[pos_epikoinonoyin_oi_anthropoi.docx](#)

1. Αναγνωρίζω γράμματα και αριθμούς μέσα σε άλλα σύμβολα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/8709/806#8711>

Διευκρίνιση: Σε κάθε στήλη υπάρχει κάτι που δεν ταιριάζει με τα υπόλοιπα. Μετακίνησε το και τοποθέτησε το στην κατάλληλη θέση

2. Επικοινωνία με την τεχνολογία

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/8709/806#9092>

3. Η εξέλιξη της επικοινωνίας

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 117

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/8709/806#9302>

2η Φάση: ΜΗ ΛΕΚΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Στην τάξη, στους Η/Υ

ΜΗ ΛΕΚΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Σε αυτήν τη φάση υλοποιούνται δραστηριότητες μη λεκτικής επικοινωνίας και τα παιδιά μαθαίνουν ότι η γλώσσα του σώματος είναι ένας κώδικας κοινός για όλους τους λαούς γιατί αντικαθιστά τον λόγο. Είναι σημαντικό να κατανοήσουν τα παιδιά ότι υπάρχουν διάφοροι τρόποι να «μιλήσει» κανείς γιατί υπάρχουν πολλές φορές παιδιά μέσα στην τάξη που αντιμετωπίζουν προβλήματα λόγου και άλλες δυσκολίες και θα πρέπει να τα παρατηρούμε καλά για να καταλάβουμε τη θέλουν.

-Παίζουν το παραδοσιακό παιχνίδι «Βασιλιά-Βασιλιά»(παντομίμα).

-Ακούν ένα μουσικό κομμάτι με κλειστά μάτια και μετά μας λένε τις εικόνες που είδαν και προσπαθούν να καταλάβουν το θέμα του μουσικού κομματιού.

-Στον πίνακα του Μιρό « Το χαμόγελο των φλεγόμενων φτερών» το παιδί ζωγραφίζει το πρόσωπο που θέλει για

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 μας εκφράσει ένα συναίσθημα.

-Παίζει με το διαδραστικό παιχνίδι της Μόνα Λίζα.

-Σε πίνακα διπλής εισόδου αντιστοιχίζουν συναίσθημα με χρώματα(ή στο διαδραστικό ή και στο φύλλο εργασίας για το portfolio). Τα παιδιά στην ηλικία αυτή είναι πιο εύκολο να εκφράσουν τα συναισθήματά τους με χρώμα από το να τα πουν.

Φύλλα εργασίας:

1. [o_pinakas_toy_miro.docx](#)
2. [synaisthimata_kai_hroma.docx](#)

1. Οι εκφράσεις της Τζοκόντα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/8709/807#8713>

2. Χρωματίζω τα συναισθήματα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/8709/807#8714>

Διευκρίνιση: Τοποθέτησε την κάθε φατσούλα στο χρώμα που θέλεις

3η Φάση: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Χρονική Διάρκεια: 75λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Στην τάξη, στους Η/Υ

Σε αυτήν τη φάση τα παιδιά θα αξιοποιήσουν όσες περισσότερες μορφές επικοινωνίας μπορούν για να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφήγηση και θα τη μοιραστούν διαδικτυακά με άλλα παιδιά, από άλλα σχολεία, ξεφεύγοντας από το περιβάλλον της τάξης.

Ως Ψηφιακή αφήγηση ορίζεται ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα του 21ου αιώνα και εργαλείων τηλεπικοινωνίας. Είναι μια νέα μορφή τέχνης η οποία χρησιμοποιεί τον γραπτό και προφορικό λόγο που εμπλουτίζονται και ενισχύονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων, τη μουσική, την εικόνα, το βίντεο και την αφήγηση για τη δημιουργία ιστοριών σχετικά με τη ζωή των ανθρώπων, τη δουλειά τους και τις εμπειρίες τους, τις οποίες μοιράζονται συχνά μέσω διαδικτύου. Οι ψηφιακές αφηγήσεις είναι μικρής διάρκειας, αφηγηματικές ιστορίες

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.

που περιέχουν ήχο, βίντεο, κείμενο εμπλουτίζοντας την πληροφορία και παρουσιάζοντας την πιο αισθαντικά και συναρπαστικά. Είναι μια διαδικασία δημιουργίας διηγημάτων που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να εργάζονται συνεργατικά σε ομάδες για τη συλλογή πληροφοριών και την επίλυση προβλημάτων. Πρόκειται για μια ενεργητική και όχι παθητική διαδικασία που φέρνει σε επαφή τους μαθητές με τη λογοτεχνία και τις τέχνες, κινητοποιεί τη φαντασία τους και την ανάγκη για έκφραση κι επικοινωνία, καλλιεργεί τη δημιουργική γραφή, ενώ παράλληλα τους εισάγει με τρόπο ευχάριστο, συμμετοχικό και συνεργατικό στον ψηφιακό γραμματισμό, παίρνοντας ανατροφοδότηση (Κοτρωνίδου- Τόζιου, 2011).

Προτείνονται για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων τα εξής βήματα (Κοτρωνίδου- Τόζιου, 2011):

1. Γραφή της ιστορίας με διάφορους τρόπους (καταιγισμό ιδεών, τεχνική της αλφαβήτα, τεχνική της ανατροπής παραμυθιών, της παραμυθοσαλάτας, της διαφορετικής εξέλιξης της ιστορίας, της σύνθεσης διαφορετικών λέξεων κ.ά.). Εδώ χρησιμοποιήθηκε η τεχνική της αλφαβήτα.
2. Εικονογράφηση της ιστορίας. Είναι καλό μόλις ολοκληρωθεί η ιστορία να γίνει η εικονογράφηση της. Τα παιδιά θα πρέπει να είναι εξοικειωμένα με τη χρήση των διαφόρων υλικών ζωγραφικής, π.χ. νερομπογιές, κηρομπογιές, ξυλομπογιές, κ.ά.) να έχουν μάθει να παρατηρούν έργα τέχνης και να μελετούν την εικονογράφηση διαφορετικών βιβλίων. Η εργασία σε ομάδες βοηθά στην επικοινωνία και ανταλλαγή απόψεων. Τα παιδιά συζητούν και συναποφασίζουν για τις εικόνες της ιστορίας που θα ζωγραφίσουν.
3. Διαδικασία ψηφιοποίησης με την προσθήκη εικόνων, ήχων, μουσικής. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα λογισμικό παραγωγής βίντεο που παρέχεται δωρεάν, όπως το Windows Moviemaker, ή το photo story 3 ή οποιοδήποτε άλλο υπάρχει στον υπολογιστή.
4. Προστίθεται η αφήγηση στο λογισμικό παραγωγής βίντεο. Η καταγραφή της μπορεί να γίνει είτε με τη χρήση ψηφιακού κασετόφωνου εγγραφής, είτε απευθείας εφόσον ο υπολογιστής διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο. Στη δεύτερη περίπτωση, είναι απαραίτητο ένα πρόγραμμα εγγραφής ήχου όπως το Audacity που παρέχεται δωρεάν από το διαδίκτυο μαζί με τις οδηγίες χρήσης του.
5. Προχωρούν στην προσθήκη των οπτικών μέσων που θα υποστηρίξουν την αφήγηση και μπορεί να είναι σαρωμένες ζωγραφιές, εικόνες ή και βίντεο.
6. Από ιστοσελίδες που διαθέτουν ελεύθερα τη χρήση ήχων στο διαδίκτυο όπως το www.freesound.org, μπορούν να επιλέξουν ήχους και άλλες φωνές που ταιριάζουν με την ιστορία τους και να τις προσθέσουν.
7. Αναρτάται στο διαδίκτυο ή στέλνεται σε άλλα σχολεία για διόρθωμα ή συνέχιση.

Σε αυτό το σενάριο τα παιδιά βλέπουν την ιστορία του Ε και αποφασίζουν να δώσουν τη δική τους συνέχεια σε συνεργασία με ένα άλλο νηπιαγωγείο. Θα συνεχίσουν τη μέθοδο της αρχικής ταινίας, δηλαδή η πλοκή θα στηρίζεται σε τυχαίες λέξεις από Ε. Αφού δημιουργήσουν την ιστορία τους, χωρίζονται σε ομάδες και την εικονογραφούν με χρώματα ή με λογισμικά ζωγραφικής. Επιλέγουν μουσική, ήχους, την ηχογραφούν, την περνούν σε λογισμικό παραγωγής βίντεο και την αναρτούν στο διαδίκτυο. Στέλνουν με fax ή mail στο άλλο σχολείο το κείμενο για να τη συνεχίσουν εκείνα τα παιδιά. Με επικοινωνία (τηλεφωνική ή με skype) ενημερώνουμε τα άλλα παιδιά για τη διαδικασία και πού θα βρουν την ταινία ώστε να τη συνεχίσουν. Το τελικό δημιούργημα μπορούν να το αναρτήσουν στο διαδίκτυο, να το παρουσιάσουν στους γονείς τους, να λάβουν μέρος σε διαγωνισμούς και εκπαιδευτικά δρώμενα. Με αυτόν τον τρόπο νιώθουν ικανοποίηση, παίρνουν ανατροφοδότηση και ανακαλύπτουν την επικοινωνιακή και δημιουργική διάσταση του υπολογιστή και της τεχνολογίας.

Φύλλα εργασίας:

Η ιστορία του Ε- Η συνέχεια της ιστορίας του Ε

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/8709/808#8715>

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.