Σχέδιο Δράσης : Θεματικός Κύκλος «Δημιουργώ και Καινοτομώ

Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία»

ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΤΟΥΣ 2024-25	
	Θεματικός Κύκλος: Δημιουργώ και Καινοτομώ – Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία Επιμέρους Θεματικές Ενότητες/Υποενότητες: ***1. Ψηφιακές Δεξιότητες*** ***<u>ΔΙΑΡΚΕΙΑ : ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2024-ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2025</u>***
Τίτλος προγράμματος	***«Οι μικροί εξερευνητές της πόλης μας»***
Σκοπός Σχεδίου Δράσης	Ο βασικός σκοπός του προγράμματος είναι με βάση τις αρχές της διαθεματικότητας και με τη διερευνητική προσέγγιση οι μαθητές και οι μαθήτριες να εξερευνήσουν, να ανακαλύψουν και να οικοδομήσουν τη γνώση, για τα μνημεία της πόλης του Καρπενησίου.
Στοχευμένες δεξιότητες:	**Δεξιότητες Μάθησης του 21ου αιώνα:** ▪ Κριτική σκέψη (Critical thinking) ▪ Επικοινωνία (Communication) ▪ Συνεργασία (Collaboration) ▪ Δημιουργικότητα (Creativity) **Δεξιότητες ζωής:** ▪ Κοινωνικές δεξιότητες ▪ Υπευθυνότητα **Δεξιότητες του Νου:** ▪ Δημιουργική σκέψη ▪ Παραγωγική σκέψη ▪ Ολιστική σκέψη ▪ Αναστοχασμός **Ψηφιακές δεξιότητες:** ▪ Ψηφιακή επικοινωνία ▪ Ψηφιακή συνεργασία ▪ Ψηφιακή κριτική σκέψη ▪ Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας

Ακολουθία εργαστηρίων

1ο Εργαστήριο

«Εξερευνώντας τα μνημεία»

Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

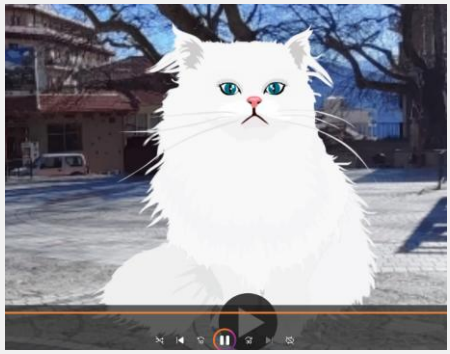
Στόχοι:
Οι μαθητές/τριες:

- Να έρθουν σε επαφή με τις Νέες Τεχνολογίες
- Να συλλέγουν πληροφορίες και να τις ταξινομούν
- Να διατυπώνουν ερωτήματα
- Να οργανώνουν τις γνώσεις τους γύρω από νέες έννοιες
- Να συνεργάζονται

1η Δραστηριότητα: Ψυχολογική και γνωστική προετοιμασία

Η εκπαιδευτικός εισάγει το θέμα της διερεύνησης των μνημείων, φέρνοντας στην τάξη ένα ψηφιακό μήνυμα που προσκαλεί τα παιδιά σε ένα παιχνίδι εξερεύνησης των μνημείων της πόλης του Καρπενησίου. Το μήνυμα έρχεται από την Μπενής τη γάτα, η οποία κάνει πολλές βόλτες στην πόλη και θα είναι η ηρωΐδα του προγράμματος.

Μπορεί να φτιαχτεί ένα ομιλών άβαταρ της γάτας με το πρόγραμμα Voki | Speaking Characters For Education.



2η Δραστηριότητα: Εννοιολογικός χάρτης

Ο εκπαιδευτικός αξιοποιεί τη ρουτίνα σκέψης Γέφυρα 3-2-1 για να εκμαιεύσει τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών για το θέμα των μνημείων. Θα γίνει η καταγραφή τους σε ιστόγραμμα και η έναρξη της έρευνας με συγκεκριμένους άξονες αναζήτησης πληροφοριών και στοιχείων, αξιοποιώντας την μεθοδολογική προσέγγιση project based learning.

Ενδεικτικές ερωτήσεις για τους μαθητές:

✓ *«Πείτε μου τρεις λέξεις που σας έρχονται στο μυαλό ακούγοντας τη λέξη μνημεία;»*

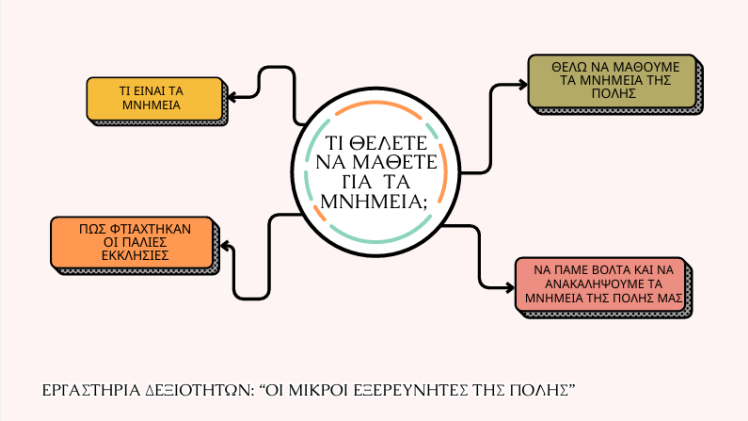
✓ *«Τι νομίζετε ότι είναι τα μνημεία. Σκεφτείτε λίγο και διατυπώστε δύο ερωτήσεις για τα μνημεία»*

✓ *«Έχετε δει κάπου εδώ γύρω ένα μνημείο; Εάν ναι που;»*

✓ *«Από όσα έχετε δει, ένα μνημείο με τι μοιάζει;»*

Οι μαθητές διατυπώνουν τις ιδέες τους και καταγράφονται οι ενδεικτικοί άξονες διερεύνησης, οι οποίοι προκύπτουν από το ιστόγραμμα αφορούν π.χ. στο «γιατί υπάρχουν, πότε και πως κατασκευάζονται, ποια είναι η ιστορία και η πολιτισμική αξία τους κ.ά.»

Στη συνέχεια, δημιουργείται ο πρώτος εννοιολογικός χάρτης με τις πρώτες ιδέες των παιδιών για τα μνημεία. Τα παιδιά προτείνουν για τη συμπλήρωση του λέξεις, εικόνες, κατηγορίες (π.χ. μνημεία περίεργα, αρχαία μνημεία κ.ά.). Έχουν τη δυνατότητα να πειραματιστούν και να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη σε διαδικτυακή εφαρμογή με κεντρικό κόμβο και να προσθέτουν υποκόμβους (ενδεικτικά με coggle, kindspiration).



<u>3η Δραστηριότητα:</u> Έναρξη της έρευνας

Η έναρξη της έρευνας, γίνεται όταν η εκπαιδευτικός αξιοποιεί την διερευνητική προσέγγιση (inquiry based learning) για την περαιτέρω δραστηριοποίηση των μαθητών και την ενεργή εμπλοκή τους στην έρευνα για τα μνημεία.

Δίνει στους μαθητές ένα φύλλο καταγραφής, στο οποίο ο κάθε μαθητής θα πρέπει με τη βοήθεια των γονέων του να ανακαλύψει ένα μνημεία μέσα στην πόλη του Καρπενησίου και να καταγράψει ενδεικτικά πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό για αυτό. Για παράδειγμα «Πότε φτιάχτηκε;» «Από ποιόν;» «Από τι υλικό είναι φτιαγμένο;» κ.α.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι σημαντικός γιατί οργανώνει, συντονίζει και καθοδηγεί, φροντίζει ώστε όλοι οι μαθητές να κατανοούν τον κοινό στόχο της έρευνας και βοηθά στη διανομή των ρόλων μέσα στην ομάδα. Ενδιαφέρεται για τη συμμετοχή όλων των μαθητών στη φάση της διερεύνησης, αξιοποιεί τα σχόλια των μαθητών.

Τα μνημεία που θα πρέπει να ανακαλύψουν οι μαθητές είναι τα εξής:

1. Άγαλμα Αντώνη Κατσαντώνη
2. Ανδριάντας Παύλου Μπακογιάννη
3. Προτομή Μάρκου Μπότσαρη & Ηρώο Πεσόντων
4. Ιερός Μητροπολιτικός Ναός Αγίας Τριάδας & προτομή Ευγένιου του Αιτωλού
5. Αναμνηστική πλακέτα για το Παιδαγωγικό Φροντιστήριο
6. Προτομή Ζηνόπουλου
7. Προτομή Τσάτσου & γλυπτό με ελάφια
8. Προτομή Γεώργιου Καφαντάρη

Δεδομένου ότι οι μαθητές της τάξης είναι 18 το κάθε μνημεία θα καταγραφεί από δύο μαθητές, οι οποίοι και θα μπορούσαν να συνεργαστούν μετά από προτροπή της εκπαιδευτικού.

Οι μαθητές φέρνουν στην τάξη υλικό που έχουν συλλέξει με τη βοήθεια της οικογένειας τους και από το διαδίκτυο.

Το υλικό δημιουργήθηκε στο **https://www.canva.com/**

2ο Εργαστήριο

«Αναγνωρίζουμε τα μνημεία»

Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

Στόχοι:

Οι μαθητές/τριες:

- Να εξοικειωθούν και σταδιακά να αυτονομηθούν στην εκτέλεση απλών βασικών λειτουργιών στις διάφορες ψηφιακές συσκευές
- Να εξοικειωθούν με τις βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα,

<u>1η Δραστηριότητα:</u> Ταξινόμηση του υλικού

Κάθε μαθητής ή δυάδα παρουσιάζει το υλικό που έχει συγκεντρώσει και πληροφορεί την ολομέλεια για την πορεία της έρευνας τους. Οι υπόλοιπες ομάδες παροτρύνονται να συμμετέχουν στη συζήτηση και να διατυπώσουν ερωτήματα: «Πόσο εύκολο ήταν να συλλέξετε τις πληροφορίες; Πώς θα αξιοποιήσετε τα δεδομένα;» Ο εκπαιδευτικός θέτει τον προβληματισμό, «Ποιες πηγές και πόρους αξιοποιήσατε; Οι επιστήμονες όταν κάνουν έρευνες, πώς επεξεργάζονται τόσες πληροφορίες, τι σκέφτεστε να κάνουμε με όλα αυτά τα στοιχεία για να μπορούμε εύκολα να τα αξιοποιήσουμε; Μήπως θα μπορούσαμε να κάνουμε μικρές ομαδούλες με πληροφορίες που έχουν ομοιότητες; Ποιες θα μπορούσαν να δημιουργηθούν;». Οι μαθητές εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο τους με λέξεις που χαρακτηρίζουν το ψηφιακό υλικό, όπως «πηγές», «πόροι» και προτείνουν τρόπους ομαδοποίησης και συλλογικής παρουσίασης του υλικού με πολυτροπικά κείμενα, τα οποία δημιουργούν σε ομάδες, αξιοποιώντας δικές τους εικαστικές αναπαραστάσεις των μνημείων, εικόνες, λεζάντες, ηχητικά μηνύματα κ.ά. (ενδεικτικά με power point, lino, padlet).

ήχος)

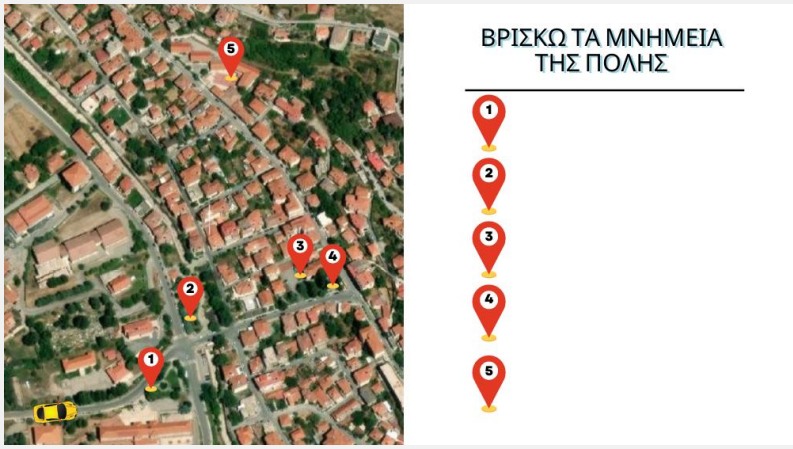
- Να αναγνωρίζουν και να δημιουργούν χάρτες

2η Δραστηριότητα: Αναγνωρίζω τα μνημεία

Στη συνέχεια γίνεται αναγνώριση και εύρεση των μνημείων δημιουργούνται ασκήσεις και quiz. Οι μαθητές με τις παιγνιώδεις δράσεις καλλιεργούν την αλγοριθμική σκέψη, τις ψηφιακές δεξιότητες και εξοικειώνονται με το σχηματισμό λέξεων. Συμπληρώνουν φύλλα εργασίας, τα οποία μπορούν να δημιουργηθούν στην εφαρμογή google slides να συνθέσουν ένα παζλ σε διαδικτυακή εφαρμογή https://www.jigsawplanet.com/ ή βρίσκω τα όμοια https://wordwall.net/el/about/template/quiz κ.α.

3η Δραστηριότητα: Δημιουργία ψηφιακού διαδραστικού χάρτη

Τα παιδιά σε ομάδες συνεργάζονται και με τη βοήθεια της διαδραστικής εφαρμογής mapmaker.com εντοπίζουν τα μνημεία της πόλης. Εξοικειώνονται με το συμβολικό σύστημα των χαρτών και εντοπίζουν τις θέσεις των μνημείων. Ενώνουν τα μνημεία και συγκρίνουν τις αποστάσεις με αφετηρία το σημείο στο οποίο βρίσκονται δηλαδή το σχολείο. Ο χάρτης εκτυπώνεται και χρησιμοποιείται σε επόμενη δραστηριότητα.



3ο Εργαστήριο

«Περπατώντας στην πόλη»

Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

Στόχοι:

Οι μαθητές/τριες:

- Να συνεργάζονται σε ομάδες για την επίτευξη μιας κοινής εργασίας
- Να βελτιώνουν τις χωρικές τους δεξιότητες με την μετακίνηση τους στην πόλη
- Να εντοπίζουν, να περιγράφουν θέσεις και διαδρομές
- Να ταξινομούν πληροφορίες με βάση κοινά χαρακτηριστικά

<u>1η Δραστηριότητα:</u> 1η βιωματική βόλτα στην πόλη

Οι μαθητές κάνουν μια πρώτη βιωματική βόλτα στην πόλη του Καρπενησίου και συγκεκριμένα στο περιοχή της Νεράιδας για να βρουν τα μνημεία:

- Το άγαλμα του Αντώνη Κατσαντώνη και
- Τον ανδριάντας του Παύλου Μπακογιάννη

Στην συνέχεια κατευθύνοντας στην Π.Ε. Ευρυτανίας όπου ανακαλύπτουν:

- Την προτομή του Ζηνόπουλου και
- Την προτομή του Τσάτσου & το γλυπτό με τα ελάφια.

Εκεί συναντούν τον Αντιπεριφερειάρχη κ. Τασιό με τον οποίο συζητάνε και παίρνουν χρήσιμες πληροφορίες. Καθ' όλη τη διάρκεια της περιήγησης οι μαθητές χρησιμοποιούν φορητές συσκευές για την εντοπισμό της διαδρομής gps και φωτογραφικές μηχανές για την αποτύπωση της δράσης.

	2η Δραστηριότητα: 2η βιωματική βόλτα στην πόλη Οι μαθητές πραγματοποιούν μια δεύτερη βιωματική βόλτα στην πόλη του Καρπενησίου και συγκεκριμένα στην πλατεία της πόλης για να βρουν τα μνημεία: . Προτομή Μάρκου Μπότσαρη & Ηρώο Πεσόντων . Ιερός Μητροπολιτικός Ναός Αγίας Τριάδας & προτομή Ευγένιου του Αιτωλού . Αναμνηστική πλακέτα για το Παιδαγωγικό Φροντιστήριο Εκεί συναντούν τον εφημέριο του Ι.Ν., πάτερ Ευάγγελο Πλατή και τους μιλάει για την ιστορία του. Καθ' όλη τη διάρκεια της περιήγησης οι μαθητές χρησιμοποιούν φορητές συσκευές για την εντοπισμό της διαδρομής gps, ενώ βγάζουν φωτογραφίες με ψηφιακά μέσα. **3η Δραστηριότητα: Ταξινόμηση πληροφοριών** Ταξινόμηση του υλικού σε κατηγορίες με κριτήρια που προκύπτουν από την παρατήρηση και τη σύγκριση (π.χ. χρονική περίοδος κατασκευής, χώρος όπου βρίσκεται το μνημείο, υλικά κατασκευής, κ.ά.). Παρουσίαση του υλικού σε ψηφιακό μέσο με πολυτροπικά κείμενα, τα οποία δημιουργούν οι μαθητές σε ομάδες, αξιοποιώντας δικές τους εικαστικές αναπαραστάσεις των μνημείων, εικόνες, λεζάντες, ηχητικά μηνύματα κ.ά. (ενδεικτικά με power point, lino, padlet).
4ο Εργαστήριο **«Παίζοντας στο χώρο και στο χρόνο»** **Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες **Στόχοι:** Οι μαθητές/τριες: • Να αναπτύσσουν και να εκφράζουν ιδέες με ψηφιακά μέσα • Να επιλέγουν, να οργανώνουν και να ταξινομούν πληροφορίες αξιοποιώντας χρονικές έννοιες (πριν από, μετά από, παλιότερα, νεότερα, τώρα, σύγχρονα	**1η Δραστηριότητα: Βιωματικό επιδαπέδιο παιχνίδι** Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα επιδαπέδιο παιχνίδι σε δυάδες. Ο ένας μαθητής είναι ο οδηγός και ο άλλος ο εκτελεστής, κερδίζει η δυάδα που φτάνει γρηγορότερα στους στόχους και συγκεντρώνει όλες τις εικόνες των μνημείων. Σε τετραγωνισμένο πλαίσιο που σχεδιάζεται στο δάπεδο τοποθετούνται φωτογραφίες των μνημείων σε θέσεις που διαφοροποιούνται για κάθε δυάδα μαθητών. Ο οδηγός με βάση το σημείο εισόδου στο τετραγωνισμένο πλαίσιο κωδικοποιεί με βέλη προσανατολισμού την πορεία που θα πρέπει να εκτελέσει ο μαθητής, ο οποίος υλοποιεί τη διαδρομή για να φτάσει στο μνημείο π.χ. τον Ι.Ν. της Αγίας Τριάδας και μετά τον καθοδηγεί προφορικά να την υλοποιήσει. **2η Δραστηριότητα: Η Bee-bot γνωρίζει τα μνημεία** Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι προγραμματισμού της Bee-bot. Σε ένα mat για μετακίνηση του προγραμματιζόμενου ρομπότ υπάρχουν οι εικόνες των μνημείων σε διαφορετικά σημεία. Η Μπενής, η γάτα με φωνητικά μηνύματα (voki) δίνει γρίφους για την ανακάλυψη του κάθε μνημείου. Όταν λύνεται ο γρίφος η bee-bot προγραμματίζεται για να φτάσει στην αντίστοιχη εικόνα. Η ίδια δραστηριότητα μπορεί να επαναληφθεί σε on line διαδικτυακή εφαρμογή με ψηφιακό mat και Bee-bot (beebot.terrapinlogo.com).

κ.ά.) • Να βελτιώνουν τις χωρικές τους δεξιότητες με την μετακίνηση τους στο χώρο και τη χρήση εννοιών προσανατολισμού	 **<u>3η Δραστηριότητα:</u> Ιστοριογραμμή** Οι μαθητές δημιουργούν μια ιστοριογραμμή των μνημείων, κάνοντας υποθέσεις, συγκρίσεις για τις χρονικές περιόδους κατασκευής τους Αρχικά, η ιστοριογραμμή μπορεί να δημιουργηθεί σε ένα πίνακα, χαρτόνι, κ.ά. και μετέπειτα να δημιουργηθεί σε διαδικτυακή εφαρμογή (ενδεικτικά στο e-me content, venngage). Η ιστοριογραμμή μπορεί να εμπλουτιστεί και με άλλα ιστορικά γεγονότα που σχετίζονται με τα μνημεία, π.χ. η καταστροφή του Καρπενησίου το 1944.
5ο Εργαστήριο **«Κατασκευάζοντας τα μνημεία»** **Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες **Στόχοι:** Οι μαθητές/τριες: • Να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου και να σέβονται τις απόψεις και την εργασία των άλλων • Να σχεδιάζουν και να υλοποιούν μια τρισδιάστατη κατασκευή	**<u>1η Δραστηριότητα:</u> Σχεδιασμός μακέτας** Οι μαθητές αρχικά συζητάνε στην ολομέλεια για την κατασκευή μια μακέτας ρομποτικής που θα αναπαριστά την πόλη του Καρπενησίου και τα μνημεία της. Στη συνέχεια δουλεύουν σε μικρές ομάδες, σχεδιάζουν το πλέγμα της μακέτας και την βάφουν. Στην συνέχεια με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αποφασίζουν σε ποια σημεία θα τοποθετηθούν τα μνημεία. **<u>2η Δραστηριότητα:</u> Πειραματισμός με τα υλικά** Οι μαθητές λαμβάνουν ένα μήνυμα από τη γάτα Μπενής (avatar) έχουν αναλάβει την αποστολή να κατασκευάσουν τρισδιάστατα τα μνημεία με υλικά που οι ίδιοι θα επιλέξουν. Τα κριτήρια επιτυχίας είναι: οι κατασκευές τους να είναι σταθερές και τα δομικά στοιχεία που θα επιλέξουν να έχουν ομοιότητες με αυτά των μνημείων. Στη συνέχεια τα μνημεία τοποθετούνται πάνω στη μακέτα. Τα παιδιά δουλεύοντας σε ομάδες μπορούν επίσης να φτιάξουν δένδρα, θάμνους πινακίδες κυκλοφορίας, σπίτια, μαγαζιά κ.α. για να εμπλουτίσουν την μακέτα και να προσομοιάζει περισσότερο με την πόλη του Καρπενησίου. **<u>3η Δραστηριότητα:</u> Η Bee-Bot βόλτα στην πόλη** Τέλος αφού ολοκληρώσουν τη μακέτα συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι προγραμματισμού της Bee-bot. Δίνουν εντολές μετακίνησης του προγραμματιζόμενου ρομπότ για να πάει στα διάφορα μνημεία.

6ο Εργαστήριο **«Συζητώντας για τα μνημεία»** **Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες **Στόχοι:** Οι μαθητές/τριες: • Να αναπτύξουν τις δεξιότητες επικοινωνίας τους • Να συνεργάζονται για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας • Να συσχετίζουν τις νέες με τις υπάρχουσες γνώσεις	**<u>1η Δραστηριότητα:</u> Συνέντευξη με έναν γλύπτη** Οι εκπαιδευτικοί έρχονται σε επικοινωνία με τον γλύπτη Βασίλη Παπασάικα, ο οποίος έχει φτιάξει τον ανδριάντα του Κατσαντώνη, του Π. Μπακογιάννη κ.α. και κανονίζουν μια διαδικτυακή συνέντευξη με τα παιδιά. Τα παιδιά έχουν προετοιμάσει ερωτήσεις για το έργο του γλύπτη, τα υλικά που χρησιμοποιεί και τις δυσκολίες του επαγγέλματος. **<u>2η Δραστηριότητα:</u> Δημιουργία αφίσας** Η Μπενής στέλνει ψηφιακό μήνυμα και ζητάει από τους μαθητές να διαφημίσουν στον κόσμο την πόλη και τα μνημεία της. Οι μαθητές σε ομάδες προβληματίζονται για τους τρόπους πληροφόρησης και διαφήμισης των μνημείων στο κοινό. Μία πιθανή πρόταση είναι να δημιουργήσουν μια αφίσα με πληροφορίες για τα μνημεία, ώστε να τα διαφημίσουν και να προσκαλέσουν τον κόσμο να τα γνωρίσει. Η αφίσα μπορεί να είναι μια εικαστική δημιουργία σε έντυπη, αλλά και ψηφιακή μορφή για παράδειγμα με την online πλατφόρμα σχεδίασης www.canva.com.

	   <u>3η Δραστηριότητα:</u> Εννοιολογικός χάρτης Οι μαθητές συμπληρώνουν το 2ο ψηφιακό εννοιολογικό χάρτη για τα μνημεία, δημιουργούν νέες εικαστικές αναπαραστάσεις για τα μνημεία (ζωγραφιές, κολάζ κ.ά.) και κάνουν συγκρίσεις με τις αρχικές ιδέες και γνώσεις. Καταλήγουν σε συμπεράσματα «Εάν θα το επαναλαμβάναμε, τι θα αλλάζαμε, τι κερδίσαμε, τι άλλο θα θέλαμε να μάθουμε;».
7ο Εργαστήριο **«Διαχέοντας τη γνώση»** **Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες **Στόχοι:** Οι μαθητές/τριες: • Να οργανώνουν την παρουσίαση των δημιουργιών τους και των νέων γνώσεων • Να αναπτύσσουν και να ανταλλάσσουν ιδέες με άλλες σχολικές μονάδες	**<u>1η Δραστηριότητα:</u> Συμμετοχή σε συνέδριο** Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές οργανώνουν την παρουσίαση του προγράμματος τους στο συνέδριο των ΓΑΚ Ευρυτανίας για την καταστροφή του Καρπενησίου το 1944, το οποίο θα πραγματοποιηθεί τις 27-28 Μαρτίου 2025. **<u>2η Δραστηριότητα:</u> Παρουσίαση της μακέτας στην Α' τάξη του Δημοτικού** Οι μαθητές παρουσιάζουν την μακέτα και τον προγραμματισμό της BeeBot στην Α' και Β' τάξη του Δημοτικού Σχολείου. **<u>3η Δραστηριότητα:</u> Παρουσίαση του προγράμματος στους γονείς** Οι μαθητές οργανώνουν την παρουσίαση του προγράμματος τους στους γονείς τους. Αξιοποιείται η ιδέα των «ομιλούντων τοίχων», ως παιδαγωγική τεκμηρίωση, όπου αναρτώνται τα έργα τους, τα οποία σχετίζονται με τα μνημεία, δημιουργώντας τη συνθήκη ανάπτυξης διαλόγου με τους γονείς στους οποίους παρουσιάζουν τα έργα τους. Η παρουσίαση μπορεί να γίνει στο ΚΙΠΕ. Στην εκδήλωση μπορεί να απονεμηθεί στους μαθητές το «κλειδί» της πόλης για τη συμμετοχή τους στο πρόγραμμα.

Προσαρμογές για τη συμμετοχή και την ένταξη όλων των μαθητών/τριών	Η δομή του προγράμματος επιτρέπει τη συμμετοχή όλων των παιδιών, εξασκώντας διαφορετικές δεξιότητες. Το πρόγραμμα προσαρμόστηκε σύμφωνα με τις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών/μαθητριών της σχολικής μονάδας.
Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας	• Γονείς του Νηπιαγωγείου • ΚΙΠΕ • Π.Ε. Ευρυτανίας & Δήμος Καρπενησίου
Τελικά προϊόντα που παρήχθησαν από τους/τις μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων	• Φύλλα εργασίας • Κατασκευή μακέτας • Κατασκευή αφίσας • Εικαστικές δημιουργίες Ψηφιακά έργα/υλικό
Αξιολόγηση	Οι μαθητές/τριες συζητούν αυθόρμητα στην ολομέλεια ότι έμαθαν από τα εργαστήρια, τα οποία και καταγράφουμε.
Εκδηλώσεις διάχυσης και Συνολική αποτίμηση της υλοποίησης της υποδράσης	Η διάχυση θα γίνει με το: • Να δημοσιοποιήσουμε την δράση μας στους γονείς μέσω μακέτας και μέσω του ιστολογίου του νηπιαγωγείου • Η παρουσίαση της μακέτας στο συνέδριο των ΓΑΚ Ευρυτανίας • Η παρουσίαση της δράσης στο Δημοτικό Σχολείο