

Θεματικός Κύκλος Εργαστηρίων Δεξιοτήτων
Δημιουργώ και Καινοτομώ- Δημιουργική σκέψη και
πρωτοβουλία


ΟΙ ΜΙΚΡΟΙ ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΕΣ

1ο Νηπιαγωγείο
Μεταμόρφωσης
2023-2024

Ένα γράμμα για μας!

Με αφορμή ένα γράμμα που έρχεται στο σχολείο μας, οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι ανακάλυψης και εξερεύνησης μνημείων της Ευρώπης.





Δημιουργία εννοιολογικού
χάρτη με τις πρώτες
γνώσεις και ιδέες των
παιδιών.



Αποτυπώνονται εικαστικά
(ζωγραφική) οι πρώτες
αναπαραστάσεις των
μαθητών για τα μνημεία.

Έρευνα για τα μνημεία,
μέσω της αξιοποίησης
ψηφιακών μέσων
(εκπαιδευτικές
ιστοσελίδες, εικόνες,
βίντεο) και φωτογραφιών.

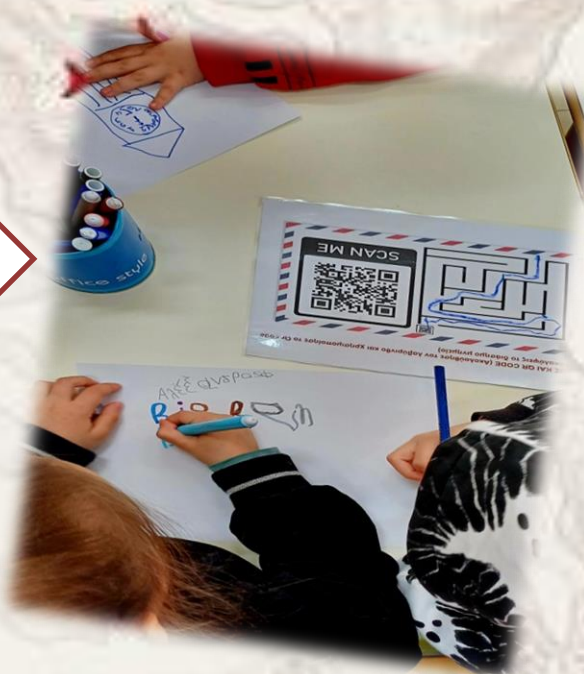


Στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του σχολείου
φτάνει το παρακάτω ψηφιακό μήνυμα (voki)
και έτσι οι μαθητές γνωρίζουν την
αποστολέα του γράμματος, την Αφροδίτη, η
οποία είναι ξεναγός και είναι μια ομιλούσα
μορφή avatar. Για να ακούσετε το μήνυμα
πατήστε [ΕΔΩ](#).

Τα παιδιά αφού ήρθαν σε επαφή με το επάγγελμα του ξεναγού, κλήθηκαν χωρισμένα σε ομάδες να λύσουν μια σειρά από γρίφους για να ανακαλύψουν σημαντικά μνημεία της Ευρώπης

ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΙ-
QR CODE

ΠΑΖΛ



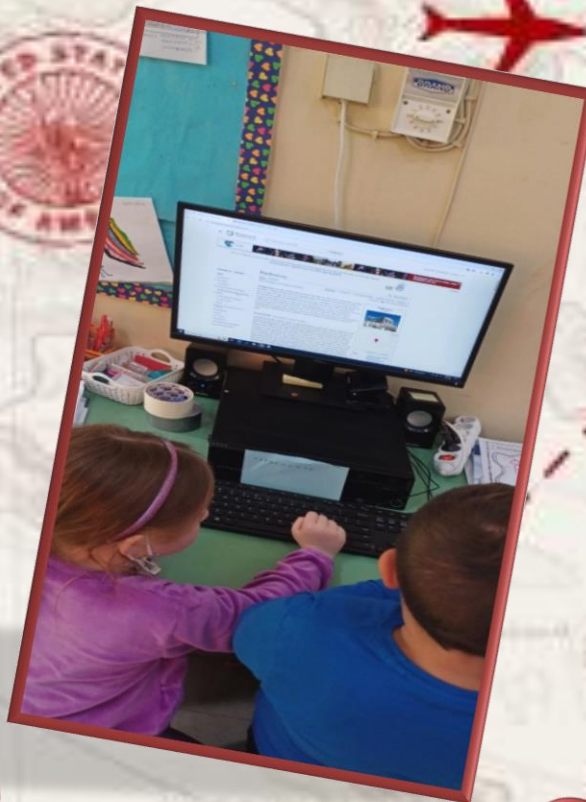
Η Αφροδίτη ξεναγός, ως ομιλούσα μορφή avatar, στέλνει δυο νέα ψηφιακά μηνύματα (voki) και καθοδηγεί τους μαθητές να λύσουν τους γρίφους ώστε να ανακαλύψουν μνημεία της Ευρώπης και να συγκεντρώνουν πληροφορίες σε ομάδες. Συγκεκριμένα πρόκειται για τον Παρθενώνα, το Κολοσσαίο, τον Πύργο του Άιφελ, το Ατόμιουμ και το Μπιγκ Μπεν. Για να ακούσετε τα μηνύματα πατήστε [ΕΔΩ](#) κι [ΕΔΩ](#).



ΒΕΕ-BOT

ΑΠΟΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗ

Αφού έλυσαν τους γρίφους,
η κάθε ομάδα έψαξε
πληροφορίες στο διαδίκτυο
για το μνημείο που της
αντιστοιχούσε.



Οι μαθητές δημιουργούν
μια ιστοριογραμμή των
μνημείων σε χαρτόνι και
την παρουσιάζουν στην
ολομέλεια της τάξης.



Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τον χάρτη, εξοικειώνονται με τα σύμβολά του, αναγνωρίζουν τα ονόματα των πόλεων και των χωρών όπου βρίσκονται τα μνημεία τους και συγκρίνουν τις διαδρομές-αποστάσεις μεταξύ των μνημείων. Τοποθετούν με πινέζες τις εικόνες και τις σημαίες των χωρών στην κατάλληλη τοποθεσία στο χάρτη. Στο τέλος φτιάξαμε και αντίστοιχο [ψηφιακό διαδραστικό χάρτη](#).



Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα επιδαπέδιο παιχνίδι σε ομάδες (με τα σώματά τους και μετά με την Bee Bot). Σε τετραγωνισμένο πλαίσιο στο δάπεδο τοποθετούνται φωτογραφίες των μνημείων. Ο οδηγός κωδικοποιεί με βέλη προσανατολισμού την πορεία που θα πρέπει να εκτελέσει ο μαθητής, ο οποίος υλοποιεί τη διαδρομή για να φτάσει στο μνημείο.



Μπιγκ Μπεν

Οι μαθητές στο αρχικό μήνυμα της ξεναγού Αφροδίτης (anatar) έχουν αναλάβει την αποστολή να κατασκευάσουν τρισδιάστατα τα μνημεία. Οι κατασκευές τους είναι σταθερές και τα δομικά στοιχεία που επιλέχθηκαν είχαν ομοιότητες με αυτά των μνημείων



Κολοσσαίο



Πύργος Άιφελ



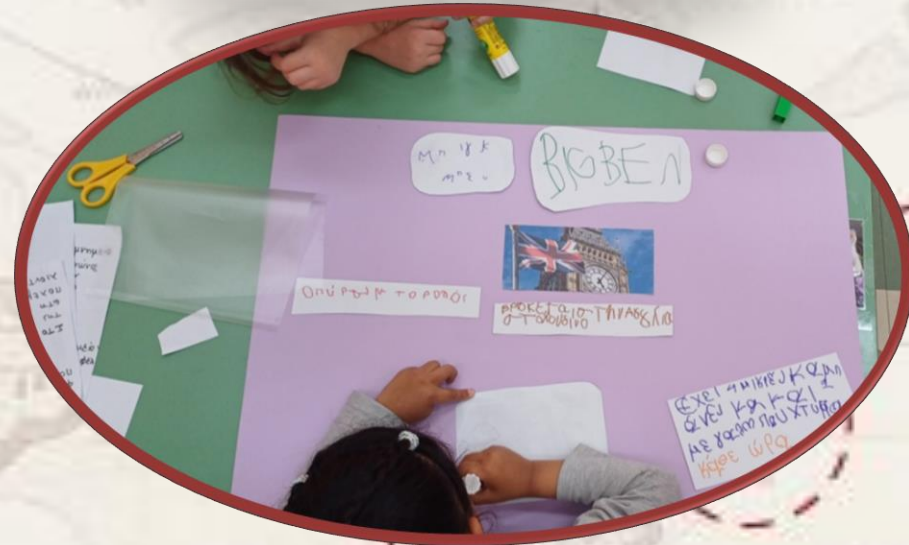
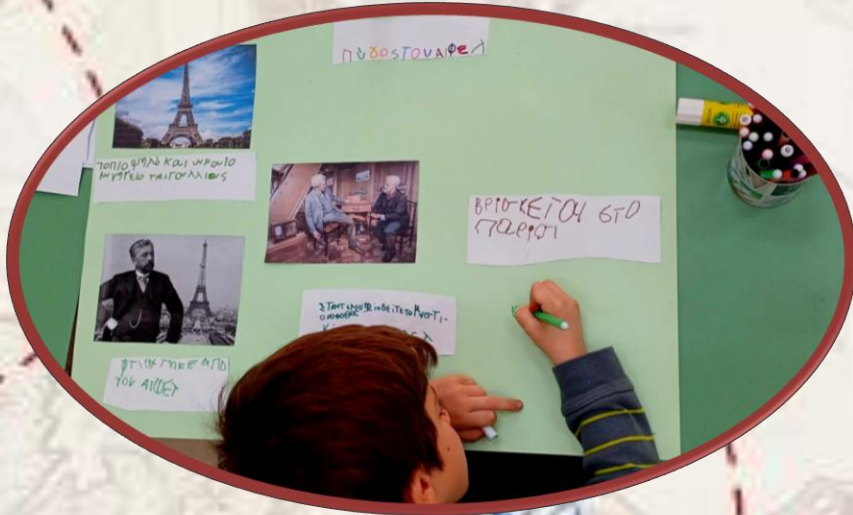
Ατόμιουμ



Παρθενώνας



Οι μαθητές δημιούργησαν μια αφίσα με πληροφορίες για τα μνημεία, ώστε να τα διαφημίσουν και να προσκαλέσουν τον κόσμο να τα γνωρίσει.



Στη συνέχεια , η κάθε ομάδα παρουσίασε στην ολομέλεια της τάξης τις κατασκευές των μνημείων μαζί με τις αφίσες και μοιράστηκε με τους συμμαθητές τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει και την εμπειρία της συνολικής διαδικασίας.









Τέλος, οργανώθηκε
εκδήλωση για τους γονείς
στον προαύλιο χώρο του
σχολείου όπου οι μαθητές
διαφήμισαν και
παρουσίασαν τα έργα τους.



Με την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος, απονεμήθηκε στους μαθητές το Δίπλωμα του «Βοηθού Ξεναγού», καθώς ανταποκρίθηκαν εξαιρετικά στις δοκιμασίες που κλήθηκαν να αντιμετωπίσουν.

