



# ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ ΜΝΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

*Εργαστήριο δεξιοτήτων  
Ρομποτικής & Etwinning*



# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Αφετηρία του συγκεκριμένου προγράμματος είναι το Εργαστήριο δεξιοτήτων “Ανακαλύπτω τα μνημεία της Ευρώπης”, από το αποθετήριο του ΙΕΠ, το οποίο διαμορφώνεται, με τα κατάλληλα εργαλεία του Twinspace, ως ένα συνεργατικό etwinning πρόγραμμα προσχολικής εκπαίδευσης.

Τα παιδιά, μέσα από διαδικασίες μάθησης γνωρίζουν σημαντικά μνημεία της Ευρώπης. Οι μικροί ξεναγοί εργάζονται ομαδοσυνεργατικά και με την χρήση ποικίλων ψηφιακών μέσων, παίρνουν μέρος σε συνεργατικές και ατομικές δράσεις, με στόχο την γνώση μέσα από ερευνητικές διαδικασίες και επίλυση προβλημάτων.

Στο τέλος, τους απονέμεται δίπλωμα του Ξεναγού.



1. Δημιουργούμε μία σελίδα στο [Twinspace](#) όπου όλοι οι εταίροι του έργου γράφουμε συνεργατικά τους κανόνες δεοντολογίας και ασφάλειας στο διαδίκτυο..

2. Παρακολουθούμε σχετικό [βίντεο](#) για την ασφάλεια στο διαδίκτυο

2. Δημιουργούμε μία σελίδα στο [Twinspace](#) για τον προγραμματισμό του έργου μας. Η σελίδα θα περιλαμβάνει σύντομη περιγραφή του έργου, τους στόχους του, τις δραστηριότητες κατά μήνα και τα αναμενόμενα αποτελέσματα

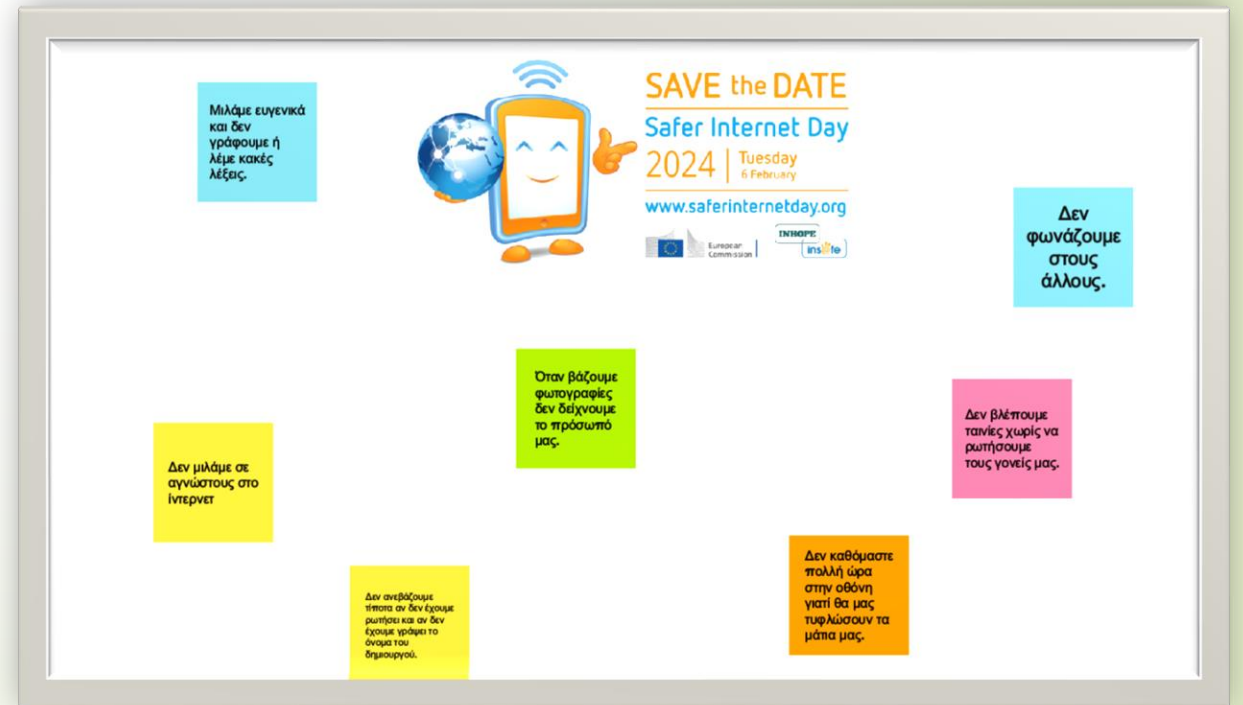
## 1ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

# ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

## 1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΑΣΤΡΟΥΣ



## 1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΣΠΕΤΣΩΝ





3. Σε ένα πρώτο επίπεδο γνωριμίας οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τις περιοχές που συμμετέχουν στο πρόγραμμα και τις εντοπίζουν σε έναν ψηφιακό, διαδραστικό χάρτη. Το κάθε συμμετέχον νηπιαγωγείο δηλώνει με ένα pin το σχολείο του στο [χάρτη](#) και επισυνάπτει σχετικό ψηφιακό ή ηχητικό υλικό στο οποίο θα περιλαμβάνονται πληροφορίες για τη συμμετέχουσα περιοχή (εικόνες, φωτογραφίες, video, προφορικές περιγραφές κ.α).

4. Στη συνέχεια η γνωριμία μεταφέρεται σε επίπεδο ατόμων. Τα νήπια ζωγραφίζουν τον εαυτό τους και αντιγράφουν πληκτρολογώντας το όνομά τους, ενώ ηχογραφούν και κάποιες πληροφορίες σχετικά με αυτά (χόμπι, αγαπημένες συνήθειες, φαγητό κα.) και τα παραθέτουν όλα στο συνεργατικό [padlet](#) που έχει δημιουργηθεί



Πρώτη διαδικτυακή συνάντηση γνωριμίας

## Το ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

2. Στο ηλεκτρονικό (ή κλασικό) ταχυδρομείο έρχεται ένα μείλ, μέσω του οποίου γίνεται η γνωριμία με την αποστολέα του γράμματος, την Αφροδίτη η οποία είναι ξεναγός και είναι μια ομιλούσα μορφή [avatar](#). Μιλάει για τη δουλειά της και παροτρύνει τους μαθητές μέσα από μια σειρά διαδικασιών επίλυσης ασκήσεων ή γρίφων, να κερδίσουν το δίπλωμα του «Βοηθού ξεναγού»

2. Οι μαθητές από τα συνεργαζόμενα νηπιαγωγεία βάζουν στο συνεργατικό [padlet](#) φωτογραφίες από κάποια γνωστά μνημεία της Ευρώπης (που έχουν επιλέξει από μια αναζήτηση στο google) χωρίς να αποκαλύπτουν πληροφορίες για αυτά. Στη συνέχεια οι υπόλοιποι μαθητές καλούνται να σχολιάσουν και να κάνουν υποθέσεις γύρω από το κάθε μνημείο (τι είναι, τι σκοπό εξυπηρετεί, με τι υλικά είναι φτιαγμένο, πόσο χρονολογείται κτλ) Οι ιδέες καταγράφονται σε ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων ή σε χαρτόνι.

## 2ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΣ-ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ

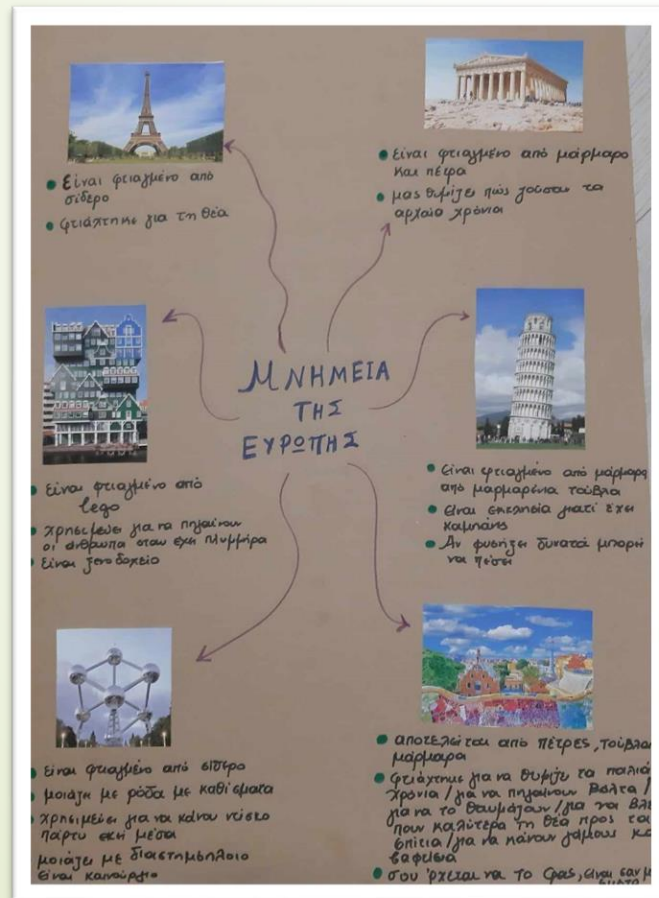
3. Στη συνέχεια βάση αυτών των πληροφοριών και ιδεών, δημιουργείται σχετικός, ψηφιακός εννοιολογικός [χάρτης](#) συνδυάζοντας κείμενο και εικόνα , ο οποίος και αναρτάται στο [twinspace](#) του έργου ως βάση για την μελλοντική αξιολόγηση του project.

4. Από όλα τα μνημεία που είδαμε σε προηγούμενη δραστηριότητα επιλέγονται όσα ενδιαφέρουν τα παιδιά και χωρίζονται σε ομάδες. Η κάθε ομάδα, σε συνεργασία με τους γονείς τους αναζητούν σχετικές πληροφορίες. Στη συνέχεια, με το διαδικτυακό ψηφιακό εργαλείο [Genially](#) παρουσιάζεται το κάθε μνημείο μέσα από πληροφοριακό υλικό, βίντεο, φωτογραφίες, παιχνίδια. Αναρτάται και στην αντίστοιχη σελίδα του [twinspace](#)

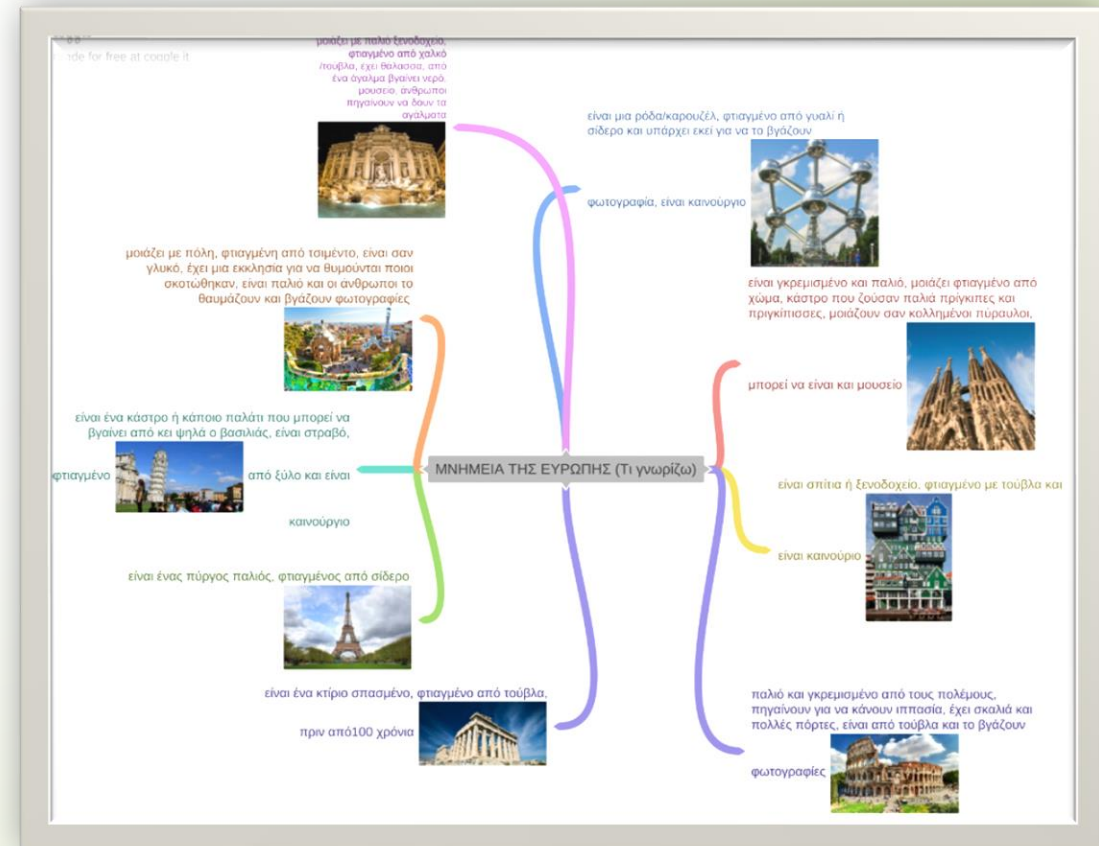
## 2ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΣ-ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ

# ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ- Εννοιολογικοί χάρτες

## 1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΑΣΤΡΟΥΣ



## 1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΣΠΕΤΣΩΝ





1. Τα παιδιά «ταξιδεύουν» εικονικά στις χώρες που υπάρχουν τα μνημεία και βλέπουν την απόσταση αυτών από τα σχολεία τους
2. Στο Google earth εντοπίζουν τα μνημεία και βρίσκουν πληροφορίες για τις χώρες που βρίσκονται αυτά.

3. Η ξεναγός Αφροδίτη, με 2<sup>ο</sup> γράμμα της, δίνει σα δοκιμασία τη κατασκευή τρισδιάστατων μνημείων με υλικά που τα παιδιά κάθε σχολείου θα επιλέξουν. Τα έργα των παιδιών παρουσιάζονται σε μια εικονική έκθεση γλυπτικής με το εργαλείο Artsteps

## 3ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ/ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

1. Κάθε σχολείο φτιάχνει δοκιμασίες για 2 μνημεία και το άλλο σχολείο καλείται να τις κάνει. Οι δοκιμασίες και τα αποτελέσματα αναρτώνται στο συνεργατικό [padlet](#)

2. Κάθε έταιρος δημιουργεί 2 αινίγματα για κάποια μνημεία και τα ανεβάζει στην αντιστοιχεί σελίδα του [twinspace](#).

Παράλληλα, όταν βρουν τη λύση των αινιγμάτων, δημιουργείται με αυτά και ζωγραφιές των παιδιών ένα ψηφιακό βιβλίο στο [storyjumper](#)

3. Παράλληλα έχει δημιουργηθεί και μια **Ταξιδιωτική γωνιά**. Στόχος είναι να την εμπλουτίσουν με το υλικό αυτό που έχουν συγκεντρώσει από την έρευνά τους καθώς και με τα τρισδιάστατα μνημεία και διάφορες άλλες δημιουργίες

## 4ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΛΥΝΟΥΜΕ ΓΡΙΦΟΥΣ

# ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ

1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΑΣΤΡΟΥΣ



1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΣΠΕΤΣΩΝ



1. Στο etwinning live συναντιούνται τα 2 σχολεία. Έχουν έτοιμη την πίστα με πλέγμα και το beebot καθώς και φωτογραφίες/ζωγραφιές από κάποια μνημεία. Η ξεναγός Αφροδίτη (στο [voki2](#) και στο [voki2](#)) δίνει στα σχολεία γρίφους και το καθένα, αφού βρει το μνημείο πρέπει να προγραμματίσει το beebot στο σωστό μνημείο.

2. Μετά, με το συνεργατικό εργαλείο [colorillo](#) να σχεδιάσουν με βελάκια την διαδρομή για το κάθε μνημείο. Όλα αυτά (φωτογραφίες, ζωγραφική) ανεβαίνουν στην αντίστοιχη σελίδα στο [twinspace](#)

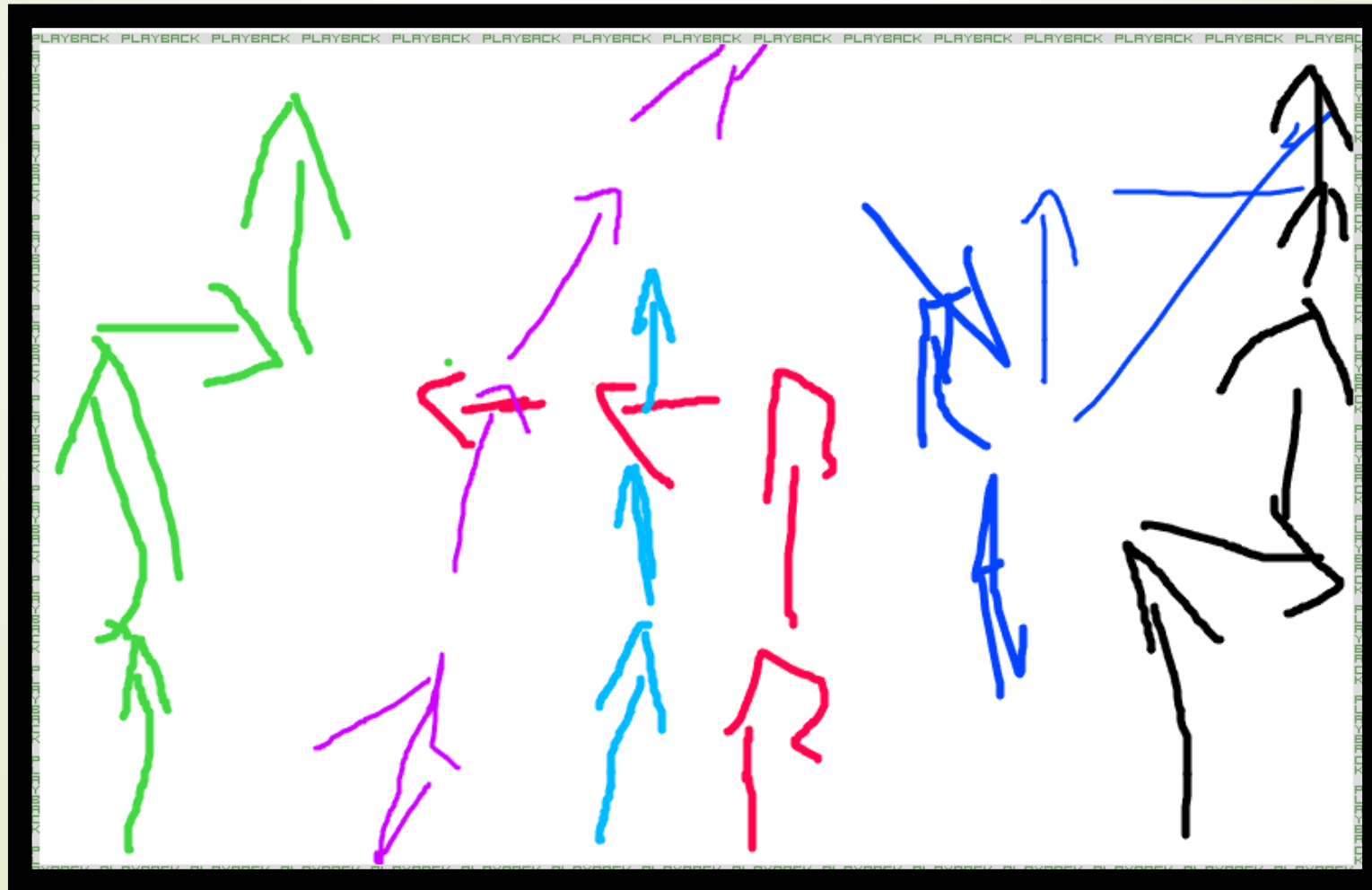


Δεύτερη διαδικτυακή συνάντηση

## 5ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΤΟ ΒΕΕΒΟΤ ΞΕΝΑΓΟΣ



# ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ- Σχεδιάζουμε συνεργατικά τις διαδρομές του Beebot



1. Η ξεναγός Αφροδίτη, με μήνυμα της ζητάει από το κάθε σχολείο να επιλέξει ένα μνημείο. Αυτό γίνεται με ψηφοφορία, μέσω [google docs](#). Αφού γίνει η επιλογή και από τα 2 σχολεία, φτιάχνουν μια συνεργατική αφίσα, με το [canvas](#) όπου θα διαφημίζουν τα 2 μνημεία.

2. Αν υπάρχει χρόνος μπορεί το κάθε σχολείο να φτιάξει και την δική του αφίσα με κάποια τοπικά μνημεία (με την εφαρμογή [canvas](#) ή [postermywall](#)) και να αναρτηθούν στο συνεργατικό [padlet](#), όπου μπορούν να γίνουν και τα απαραίτητα σχόλια.

## 6ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΥΜΕ ΤΑ ΜΝΗΜΕΙΑ

Αγαπημένοι μου φίλοι

Μου λείψατε, πώς τα πάτε με τις αποστολές;

Έμαθα ότι τα πήγατε μια χαρά με τους γρίφους που σας έστειλα και με την φίλη μου την μελισσούλα! Μπράβο σας. Ήμουν σίγουρη ότι θα τα καταφέρνατε. Πλησιάζετε στον τελικό σας στόχο... να γίνετε βοηθοί ξεναγοί.

Λοιπόν, αυτή είναι η τελευταία σας αποστολή. Αν τα καταφέρετε θα πάρετε το δίπλωμα.

Ακούστε με προσεκτικά!

Θέλω να συνεργαστείτε με τους καινούργιους φίλους σας από το άλλο νηπιαγωγείο και να φτιάξετε μαζί δυο διαφημιστικές αφίσες για δυο μνημεία που εσείς θα διαλέξετε. Το μυστικό είναι να σκεφτείτε κάτι

έξυπνο και μικρό, αλλά ωραίο για να πείσετε τον κόσμο να επισκεφθεί αυτά τα μνημεία.

Είμαι σίγουρη ότι θα τα καταφέρετε, είστε πολύ έξυπνα παιδιά!

Σας χαρετώ, θα τα ξαναπούμε σύντομα

Η ξεναγός Αφροδίτη


# ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΞΕΝΑΓΟΥ ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ



# ΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΕΣ ΑΦΙΣΕΣ







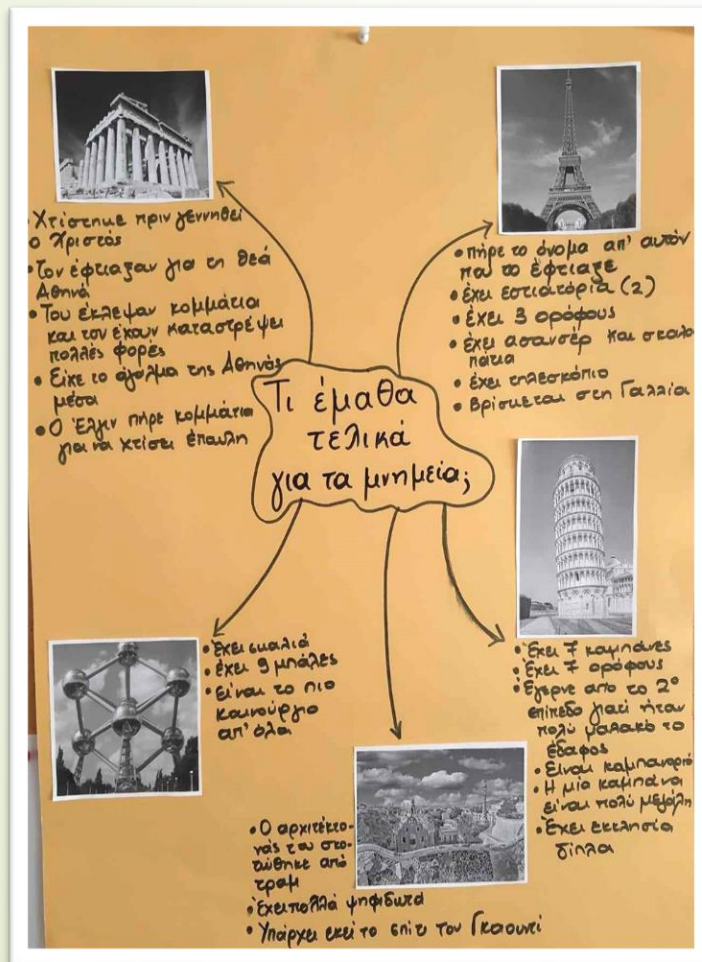
1. Δημιουργούμε τον 2<sup>ο</sup> εννοιολογικό χάρτη για να καταγραφούν γνώσεις και δεξιότητες που αποκόμισαν. Ακόμα γίνεται σύγκριση του 1ου με τον 2<sup>ο</sup> εννοιολογικό χάρτη (Τότε νόμιζα ότι... τώρα ξέρω..).

2. Προκειμένου να αξιολογήσουμε την εμπέδωση των όσων έμαθαν τα παιδιά, δημιουργούμε παιχνίδια μετά από τηλεδιάσκεψη μέσω webex που θα έχουν οι εκπαιδευτικοί. Τα παιχνίδια αυτά είναι ίδια για όλα τα παιδιά και αναρτώνται στο συνεργατικό padlet, για εξάσκηση και διασκέδαση.

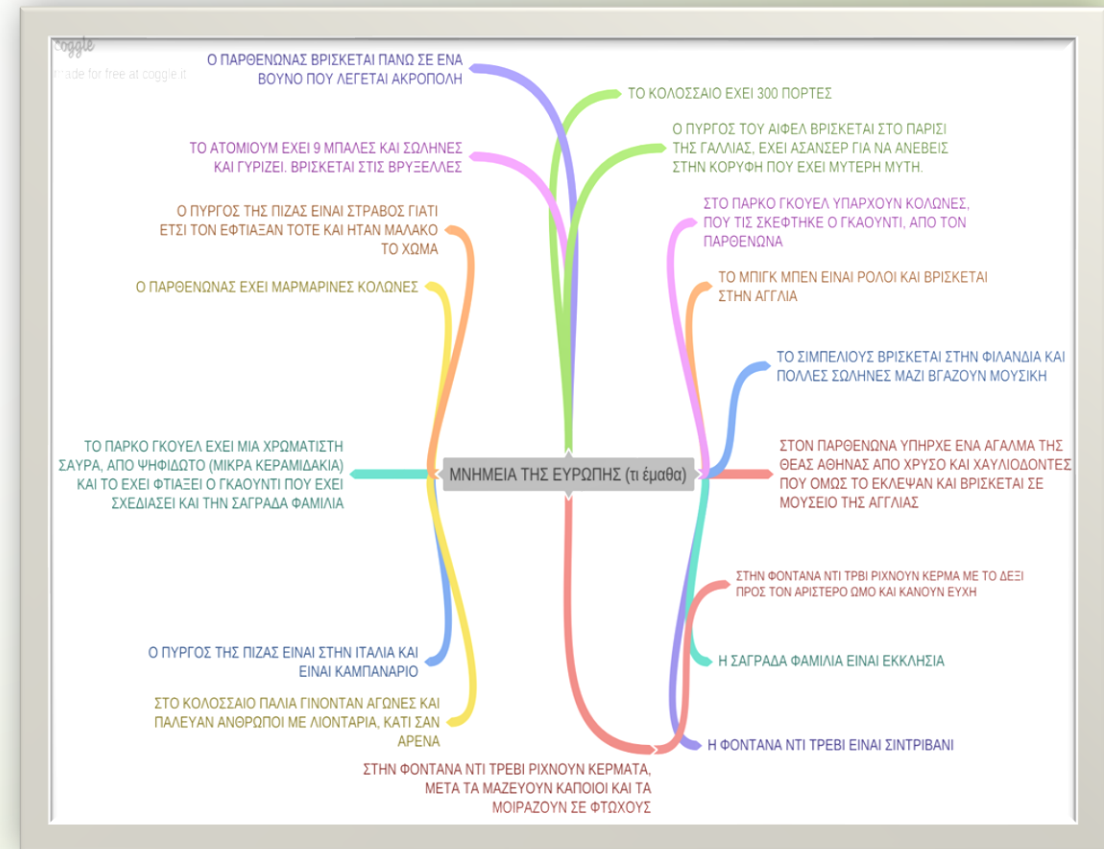
## 7ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ / ΔΙΑΧΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

# ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ- 2<sup>οι</sup> Εννοιολογικοί χάρτες

## 1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΑΣΤΡΟΥΣ



## 1<sup>ο</sup> ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΣΠΕΤΣΩΝ



3. Στο storyjumber δημιουργούμε συνεργατικά ένα βιβλίο γνώσεων για τα μνημεία. Όλοι μαζί ψηφίζουν το τίτλο του βιβλίου, στη δημοσκόπηση στο twinspace . Ο σύνδεσμός θα σταλεί στους γονείς των παιδιών και θα ενσωματωθεί στο twinspace και τα ιστολόγια των σχολείων.

4. Το ομιλούμενο avatar Αφροδίτη απομένει σε κάθε μαθητή το δίπλωμα του ξεναγού.

5. Στην αξιολόγηση του προγράμματος συμμετέχουν και οι γονείς, οι οποίοι συμπληρώνουν ερωτηματολόγιο που δομείται από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Το εν λόγω ερωτηματολόγιο δημιουργείται στο [Google forms](#) και αποστέλλεται γονείς μέσω mail.

## 7ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ / ΔΙΑΧΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ