

Β. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη

Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα: Γλώσσα (ανάπτυξη προφορικού λόγου), Μαθηματικά (χώρος, αρίθμηση), Φυσική αγωγή (ετοιμότητα)

Στόχοι: να γνωρίσουν τον περιβάλλοντα χώρο του νηπιαγωγείου, τον τρόπο λειτουργίας του και να γνωριστούν μεταξύ τους, να αναπαράγουν το όνομά τους χρησιμοποιώντας ένα σύστημα αποκωδικοποίησης, να καλλιεργήσουν την ετοιμότητά τους.

Μέθοδοι: διδακτικά ομαδικά και κινητικά παιχνίδια, εκπαίδευση μέσω τέχνης (κουκλοθέατρο), ερωταπαντήσεις / συζήτηση

Υλικά: Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου, φωτογραφίες παιδιών, web 2.0 jigsaw planet



[ΑΘΑΝΑΣΙΑ](#)



[ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ](#)

1. Γνωρίζω από τα μάτια

Τα παιδιά καλούνται να γνωρίσουν τους συμμαθητές τους απ' την εικόνα των ματιών τους και με υπερσύνδεση να εξακριβώσουν αν μάντεψαν σωστά ή όχι.

Παρατηρούν επίσης το όνομα κάθε παιδιού καθώς η εικόνα βρίσκεται σε υπερσύνδεση με το όνομα.

2. Το κλειδί (παραλλαγή)

Ένας παίκτης φεύγει από το δωμάτιο ή του κρύβει η δασκάλα τα μάτια. Ένας άλλος κρύβει ένα ορισμένο αντικείμενο σε ένα σημείο της τάξης. Ο 1^{ος} παίκτης κάνει ερωτήσεις στους υπόλοιπους για να καταλάβει πού το έκρυψε και οι υπόλοιποι πρέπει να απαντούν μόνο με «ναι» ή «όχι». Για παράδειγμα:

Είναι στο χώρο με το οικοδομικό υλικό;

Είναι στα παζλ;

Είναι στη βιβλιοθήκη; Κλπ.

3. Το παζλ των γωνιών



Στο λογισμικό jigsaw planet εισάγονται οι περιοχές – γωνιές

δραστηριοτήτων του σχολείου και τα παιδιά καλούνται να μαντέψουν για ποιο κέντρο διαφέροντος πρόκειται. Στη συνέχεια, κολλούν την αντίστοιχη κάρτα στον

επιλεγμένο χώρο. Ταυτόχρονα αποφασίζονται οι κανόνες λειτουργίας της κάθε περιοχής (τακτοποίηση, μουσική συμμαζέματος, ησυχία, κλπ.).

4. Οι κανόνες της τάξης

Μέθοδοι – Τεχνικές: ταξινομία του Bloom, ερωταπαντήσεις, εννοιολογικός χάρτης
Μαθησιακή Περιοχή: Γλώσσα (κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου, παραγωγή γραπτού λόγου)

Εμπλεκόμενες μαθησιακές Περιοχές:

Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη (ταυτότητα), Τέχνες(εικαστικά)

Στόχοι: να συνηθίσουν την ακρόαση του προφορικού λόγου, να έρθουν σε επαφή με τις αρχές της επικοινωνίας, να λειτουργήσουν ως ακροατές. Να ασκήσουν τη μνήμη και την παρατηρητικότητά τους. Να ασκήσουν την κριτική τους σκέψη, να αναπτύξουν επιχειρήματα. Να ανακαλύψουν ότι ο γραπτός λόγος αποτελεί εικονική αναπαράσταση του προφορικού – αναγνώριση ονόματος, να συλλέξουν δεδομένα . Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να νιώσουν ξεχωριστά μέλη της ίδιας κοινότητας.

Υλικά: κουκλοθέατρο, kidspiration

Δραστηριότητες:

Παρουσιάζεται ένα κουκλοθέατρο «Ο Μάνος στο σχολείο» (Τσιλιμένη Τ. 1994).

Ακολουθεί συζήτηση:

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΝΩΣΗΣ

- Ποιος είναι ο ήρωας της ιστορίας (για ποιον μιλάει);
- Τι του συνέβη;
- Τι νιώθει γι' αυτό;
- Με ποιον τρόπο τον βοηθάει η μητέρα του;
- Τι έγινε τελικά;

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗΣ

- Ο Μάνος είχε μια πολύ δυσάρεστη εμπειρία στο σχολείο. Ποια ήταν αυτή;
- Τι είναι ευχάριστο για εσένα στο σχολείο;
- Τι είναι δυσάρεστο;

Οι απόψεις καταγράφονται

ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Στο λογισμικό εννοιολογικών χαρτών δημιουργείται η καλή και η κακή τάξη



ΑΝΑΛΥΣΗΣ

Γιατί είναι σημαντικό να έχουμε μια καλή τάξη;

ΣΥΝΘΕΣΗΣ

Δημιουργία κανόνων: τα παιδιά αποφασίζουν να φτιάξουν τους κανόνες της τάξης τους. αρχικά επιλέγονται οι κανόνες προφορικά και μετά πραγματοποιείται η δημιουργία τους. Συγκεκριμένα αποφασίζουν για:

- Μέθοδο: ζωγραφική, κολάζ εικόνων, φωτογραφίες, κλπ.
- Υλικά: κόλλες, ψαλίδια, φωτογραφική μηχανή, χαρτιά, μαρκαδόροι

Στη συνέχεια, χωρίζονται σε ομάδες και η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να φτιάξει έναν κανόνα. Οι κανόνες αναρτώνται στην τάξη.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Τα παιδιά απαντούν σε ερωτήσεις :

- Τι σου άρεσε από τη δραστηριότητα;
- Τι θα άλλαζες;
- Ποια στιγμή σου άρεσε περισσότερο; Γιατί;
- Συμπλήρωσε το φύλλο με τα συναισθήματά σου;

Ζωγράφισε το συναίσθημά σου για την δραστηριότητα



Χαρούμενος/η	
Λυπημένος/η	
Αγχωμένος/η	
Ενθουσιασμένος/η	

Το όνομά μου:

Ημερομηνία:

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Τσιλιμένη Τ. (1994). Κουκλοθέατρο II, Αθήνα: Καστανιώτης