4ο Περιφερειακό Κέντρο Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού Αττικής

Ψηφιακά Σενάρια για την Προσχολική Τάξη

Συλλογικός Τόμος με ψηφιακά σενάρια ομάδας Νηπιαγωγών Δ΄ Αθήνας

Ιούνιος 2021

4ο ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΨΗΦΙΑΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΤΑΞΗ

Συλλογικός Τόμος Ομάδας Νηπιαγωγών Δ΄ Αθήνας

Εκδότης: 4ο Περιφερειακό Κέντρο Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού (ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) Αττικής

Έτος Έκδοσης: 2021

Υπεύθυνος/η Έκδοσης: Καμήλος Νικόλαος, Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου Δημοτικής Εκπαίδευσης- Οργανωτικός Συντονιστής 4ου ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής -Νικολούδη Τριανταφυλλιά, Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Προσχολικής Εκπαίδευσης 4ου ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής

Επιμέλεια Έκδοσης: Καμήλος Νικόλαος, Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου Δημοτικής Εκπαίδευσης- Οργανωτικός Συντονιστής 4ου ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής -Νικολούδη Τριανταφυλλιά, Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Προσχολικής Εκπαίδευσης 4ου ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής

Υπεύθυνος κατά τον Νόμο: Καμήλος Νικόλαος, Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου Δημοτικής Εκπαίδευσης- Οργανωτικός Συντονιστής 4ου ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής

Φιλοτέχνηση εξωφύλλου: Παναγιώτης Φατσέας, Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου Εφαρμοσμένων Τεχνών, με έδρα στο 6ο ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής

ISBN: 978-618-85219-7-1

ΙΟΥΝΙΟΣ 2021

Σε όλες και σε όλους τις/τους Νηπιαγωγούς

που

το διάστημα εφαρμογής της

σύγχρονης και της ασύγχρονης

εξ αποστάσεως εκπαίδευσης,

απέδειξαν για άλλη μια φορά

την ευσυνειδησία τους και τον επαγγελματισμό τους.

Θεωρητική Προσέγγιση

Μαρία Σφυρόερα

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια στο Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία (Τ.Ε.Α.Π.Η.) του Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (Ε.Κ.Π.Α.)

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Γεωργάκη Γεωργία

Θεοδώρου Κωνσταντίνα

Κανέλλη Αικατερίνη

Κολοκούρα Σοφία

Κομζιά Ευαγγελία

Κρικλάνη Μαρία

Πανούση Ιωάννα

Τσούρα Ανδρονίκη

Φραγκή Κωνσταντίνα

Παιδαγωγική Επιμέλεια Έκδοσης

Νικολούδη Τριανταφυλλιά

Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Προσχολικής Εκπαίδευσης

4ου ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Αττικής

Περιεχόμενα

ΠΡΟΛΟΓΟΣ 6

Μαρία Σφυρόερα: «Αξιοποιώντας νέες ευκαιρίες στην εκπαίδευση: Ο μετασχηματισμός μιας κατάστασης έκτακτης ανάγκης σε ενδιαφέρουσα εκπαιδευτική εμπειρία». 8

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ 15

Δημιουργός Σεναρίου**: Γεωργάκη Γεωργία.** Τίτλος Σεναρίου: **«Γνωριμία με τα αδέσποτα ζώα»** 16

Δημιουργός Σεναρίου**: Γεωργάκη Γεωργία.** Τίτλος Σεναρίου**: «Μέρα και νύχτα»** 19

Δημιουργός Σεναρίου**: Γεωργάκη Γεωργία.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ετοιμαζόμαστε για ταξίδι!»**23

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ανακύκλωση, το λένε»** 27

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Ενέργεια … είσαι εδώ;»** 31

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Πάσχα, Πάσχα, Πασχαλιά με τα κόκκινα αυγά»**..... 35

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Το ταξίδι του Νερού»**38

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Χριστούγεννα ήρθαν πάλι»** 41

Δημιουργοί Σεναρίου**: Κωνσταντίνα Θεοδώρου, Ευαγγελία Κομζιά, Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου**: « Τα Δέντρα της γειτονιάς μας»**..... 45

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Περπατώ, περπατώ στο δάσος και ποιον συναντώ;»**..... 49

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: « Έχει ο καιρός γυρίσματα»**53

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: « Όταν η Γη τρέμει…»**..... 57

Δημιουργός Σεναρίου: **Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ο Γκαρής και η κυρία Επιστήμη»** 61

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ο Τάκης Κλιματάκης και η κλιματική αλλαγή»**..... 64

Δημιουργοί Σεναρίου**: Σοφία Κολοκούρα, Κωνσταντίνα Φραγκή.** Τίτλος Σεναρίου**: «Τη μαμά μου αγαπώ»** 68

Δημιουργοί Σεναρίου**: Σοφία Κολοκούρα, Κωνσταντίνα Φραγκή.** Τίτλος Σεναρίου**: «Πετάει, πετάει ... η πεταλούδα»** 71

Δημιουργός Σεναρίου**: Κομζιά Ευαγγελία.** Τίτλος Σεναρίου**: «Μια μουσική οικογένεια»** .. 74

Δημιουργός Σεναρίου**: Κομζιά Ευαγγελία.** Ψηφιακά παιχνίδια**: Νεκταρία Κορκού.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ο κόσμος της Νοηματικής»**..... 77

Δημιουργός Σεναρίου**: Κομζιά Ευαγγελία.** Ψηφιακά παιχνίδια**: Κορκού Νεκταρία- Κομζιά Ευαγγελία.** Τίτλος Σεναρίου**: « Η Γλαύκη η Κουκουβάγια μας μαθαίνει Αρχαία Ελληνικά »** 81

Δημιουργός Σεναρίου**: Ευαγγελία Κομζιά.** Ψηφιακά παιχνίδια**: Νεκταρία Κορκού- Ευαγγελία Κομζιά.** Τίτλος Σεναρίου**: «Μ΄ ένα βιβλίο αγκαλιά»** 85

Δημιουργοί Σεναρίου: **Ευαγγελία Κομζιά, Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου: **«Εθελοντισμός, μια πράξη μικρή, μια πράξη μεγάλη»** 89

Δημιουργός Σεναρίου: **Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου: **«Ο Γιάννος το χταπόδι και τα επαγγέλματα»** 93

Δημιουργός Σεναρίου: **Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου: **«Βήματα προσεκτικά στο δρόμο»** 96

Δημιουργός Σεναρίου: **Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου: **«Κάποτε ήμουν και εγώ…. ένας δεινόσαυρος τρομερός»** 99

Δημιουργός Σεναρίου: **Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου: **«Η φωτογραφία αλλιώς»** 102

Δημιουργοί Σεναρίου: **Μαρία Κρικλάνη, Ανδρονίκη Τσούρα, Κωνσταντίνα Φραγκή.** Τίτλος Σεναρίου: **«Τα λουλούδια μέσα από την εικαστική τέχνη»** 105

Δημιουργός Σεναρίου: **Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου: **«Η Γέφυρα»** 108

Δημιουργός Σεναρίου: **Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου: **«Η Ταυτότητα του Παρθενώνα»** 112

Δημιουργός Σεναρίου: **Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου: **«Οι Μουσικοί της φύσης»** ... 116

Δημιουργός Σεναρίου: **Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Οι 12 θεοί μέσα από αγγεία»** 119

Δημιουργός Σεναρίου: **Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Παραμυθο-προβλήματα»**124

Δημιουργός Σεναρίου: **Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Οι πλανήτες του Χολστ»** . 127

Δημιουργός Σεναρίου: **Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Στα μουσεία από μακριά»**130

Δημιουργός Σεναρίου: **Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Καλοκαιρινή ποίηση»** 135

Δημιουργοί Σεναρίου: **Κωνσταντίνα Φραγκή, Σοφία Κολοκούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Φθινόπωρο με τον Αρτσιμπόλντο-Φρούτα».** 138

Δημιουργοί Σεναρίου: **Κωνσταντίνα Φραγκή, Σοφία Κολοκούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Παίζω με τα σχήματα-Κύκλος»** 141

Δημιουργοί Σεναρίου: **Κωνσταντίνα Φραγκή, Σοφία Κολοκούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Μελοποιημένη Ποίηση, "Τα Τζιτζίκια", Οδυσσέας Ελύτης»** 144

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η αναστολή λειτουργίας των σχολείων λόγω της πανδημίας έφερε τον εκπαιδευτικό κόσμο μπροστά σε μία νέα, απαιτητική πραγματικότητα. Η Σχολική Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση (ΕξΑΕ) εισέβαλε στο ελληνικό σχολείο, ακολουθούμενη από νέα ορολογία, καινούριες γνώσεις που απαιτούσαν την καλλιέργεια του τεχνολογικών και ψηφιακών δεξιοτήτων, εντελώς διαφορετικούς τρόπους οργάνωσης και λειτουργίας της τάξης. Οι εκπαιδευτικοί ανταποκρίθηκαν άμεσα στις απαιτήσεις της ΕξΑΕ, αποδεικνύοντας για άλλη μια φορά τον επαγγελματισμό τους και την ευσυνειδησία τους.

Στο χώρο της Προσχολικής Εκπαίδευσης οι Νηπιαγωγοί επιδιώκοντας να υποστηρίξουν - στο βαθμό που ήταν δυνατό - συναισθηματικά τα παιδιά της τάξης τους, αλλά και να διατηρήσουν την επαφή και την επικοινωνία μαζί τους, εφάρμοσαν αρχικά την Ασύγχρονη και μετά τη Σύγχρονη Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Δημιούργησαν ψηφιακές δραστηριότητες και ψηφιακά σενάρια και μέσω διαδικτύου άρχισε να γίνεται ανταλλαγή αυτών στην ευρύτερη ομάδα των εκπαιδευτικών.

Στο πλαίσιο αυτό δημιουργήθηκε ένα δίκτυο ανταλλαγής ιδεών και προτάσεων στα Νηπιαγωγεία της Δ΄ Αθήνας, των οποίων είχαμε την Παιδαγωγική Ευθύνη. Όσες/οι συνάδελφοι επιθυμούσαν έστελναν στο ιστολόγιο που είχαμε δημιουργήσει (http://prosxolikinikoloudi4pekes.blogspot.com) τις δραστηριότητες που είχαν υλοποιήσει. Στην ενότητα ΜΕΝΟΥΜΕ ΣΠΙΤΙ, αλλά και στην ενότητα ΜΕΝΟΥΜΕ ΑΣΦΑΛΕΙΣ, είναι αναρτημένες προτάσεις- δραστηριότητες για την ψηφιακή τάξη που εφαρμόστηκαν κατά τη διάρκεια και των δύο ετών της Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης. Όσες/οι συνάδελφοι επιθυμούσαν είχαν τη δυνατότητα να δουν αυτές τις προτάσεις και να εμπλουτίσουν τις δικές τους.

Η θετική αποδοχή αυτής της προσπάθειας και η ποιότητα των δραστηριοτήτων αποτέλεσαν το ερέθισμα για να προχωρήσουμε σε μία ευρύτερη διάχυση αυτών με τη μορφή ενός ψηφιακού βιβλίου (e-book). Απευθυνθήκαμε με επιστολή- πρόσκληση προς όλες/όλους τις/τους Νηπιαγωγούς των Νηπιαγωγείων της Δ΄ Αθήνας και όσες/όσοι επιθυμούσαν να λάβουν μέρος σε αυτή την προσπάθεια, δήλωσαν συμμετοχή.

Το παρόν βιβλίο αποτελείται από 37 ολοκληρωμένα ψηφιακά σενάρια, διάρκειας από πέντε έως δεκαπέντε 30λεπτων διδακτικών ωρών. Η/Ο εκπαιδευτικός έχει την επιλογή να υλοποιήσει είτε ολόκληρο το σενάριο, είτε όσες δραστηριότητες από το σενάριο επιθυμεί. Τα σενάρια αποτελούν και μία τράπεζα ιδεών. Η συγγραφή των σεναρίων στηρίχθηκε στις βασικές αρχές της ΕξΑΕ. Αν και τα σενάρια αποτελούν μία τράπεζα ιδεών σε περίπτωση που για κάποιο λόγο χρειαστεί να εφαρμοστεί ξανά η Σύγχρονη ΕξΑΕ, ωστόσο μπορούν και προτείνεται να χρησιμοποιηθούν και συμπληρωματικά της Διά- Ζώσης Εκπαίδευσης. Τα σενάρια είναι διαμορφωμένα με τέτοιον τρόπο, ώστε να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών. Οι δραστηριότητες που έχουν επιλεγεί είναι ελκυστικές και κατάλληλες για την προσχολική ηλικία. Η δομή της περιγραφής κάθε σεναρίου έχει ως εξής: Στόχος, Μαθησιακές Επιδιώξεις, Διαθεματική Διασύνδεση, Σύνδεση με τις Δεξιότητες του 21ου αιώνα (4'Cs), Προτεινόμενη διάρκεια υλοποίησης, Δραστηριότητες για τη Σύγχρονη ΕξΑΕ, Ενδεικτικές Δραστηριότητες για τη Διά- Ζώσης και για την Ασύγχρονη εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, Διαδικτυακές πηγές και Ψηφιακά εργαλεία. Στο τέλος της περιγραφής κάθε σεναρίου ακολουθεί ο αντίστοιχος σύνδεσμος. Τα σενάρια παρουσιάζονται σύμφωνα με την αλφαβητική σειρά των Νηπιαγωγών- Δημιουργών τους.

Ευχαριστούμε πολύ την κ. Σφυρόερα Μαρία για τη συγγραφή της θεωρητικής προσέγγισης, τον κ. Φατσέα Παναγιώτη για τη φιλοτέχνηση του εξωφύλλου, τις Νηπιαγωγούς - Δημιουργούς των σεναρίων που μοιράστηκαν τις ιδέες τους μαζί μας. Ευχαριστούμε επίσης και τις νηπιαγωγούς Φωτεινή Αγγελοπούλου και Ευγενία Προμπονά που συνεργάστηκαν για το σενάριο: «Στα Μουσεία από μακριά» και τη Νηπιαγωγό Νεκταρία Κροκού για τη συμμετοχή της στη δημιουργία των ψηφιακών παιχνιδιών για τα σενάρια: «Ο κόσμος της Νοηματικής», «Η Γλαύκη η Κουκουβάγια, μας μαθαίνει Αρχαία Ελληνικά» και «Μ΄ ένα βιβλίο αγκαλιά».

Τριανταφυλλιά (Φυλλιώ) Νικολούδη

Μαρία Σφυρόερα: «Αξιοποιώντας νέες ευκαιρίες στην εκπαίδευση: Ο μετασχηματισμός μιας κατάστασης έκτακτης ανάγκης σε ενδιαφέρουσα εκπαιδευτική εμπειρία».

Ψηφιακός Γραμματισμός και Προσχολική Εκπαίδευση

Η ραγδαία ανάπτυξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) σε παγκόσμιο επίπεδο και η άρρηκτη πλέον σύνδεσή τους με όλες τις πτυχές της οικονομικής, κοινωνικής, πολιτισμικής και επιστημονικής πραγματικότητας αποτελούν πια γεγονός. Τα παιδιά ως «ψηφιακοί ιθαγενείς» (Prensky, 2001) έρχονται από τις πρώτες μέρες της ζωής τους σε επαφή με ένα πλούσιο σε ψηφιακά ερεθίσματα περιβάλλον. Εντούτοις, όλα τα παιδιά δεν έχουν ίδιες ευκαιρίες και δυνατότητες σε σχέση με την ενασχόλησή τους με τα ψηφιακά μέσα και αυτές οι διαφορές αφορούν τόσο την ποσότητα όσο και την ποιότητα ενασχόλησης και επομένως, όπως και σε πολλούς άλλους τομείς, τα παιδιά δεν φτάνουν στο σχολείο κουβαλώντας τις ίδιες «αποσκευές» σε σχέση με τον ψηφιακό γραμματισμό. Δεν είναι μάλιστα τυχαίο ότι οι όροι «ψηφιακοί ιθαγενείς» vs. «ψηφιακοί μετανάστες» τείνουν να αντικατασταθούν για τα παιδιά με τους όρους «ψηφιακοί εξόριστοι», «ψηφιακοί ορφανοί» και «ψηφιακοί κληρονόμοι» (Samuel, 2016), με τους τελευταίους να έχουν εντυπωσιακές ψηφιακές δεξιότητες λόγω του είδους της αλληλεπίδρασής τους με ενήλικες μέντορες (εκπαιδευτικούς και γονείς).

Το σχολείο, λοιπόν, - και ειδικά το νηπιαγωγείο - καλείται στο πλαίσιο μιας δημοκρατικής κοινωνίας να παίξει έναν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του «ψηφιακά εγγράμματου» πολίτη. Με βάση μια σύνθεση των ορισμών του «ψηφιακού γραμματισμού»[1], αυτός αποτελεί έναν συνδυασμό τόσο από βασικές ψηφιακές δεξιότητες (ανάγνωση, γραφή, πρόσβαση στην πληροφορία κ. ά.), όσο και από πιο σύνθετες δεξιότητες που σχετίζονται με διαδικασίες σκέψης και με μια πιο δημιουργική και κριτικά προσανατολισμένη χρήση των ψηφιακών εργαλείων και μέσων: ικανότητα διαχείρισης, οργάνωσης, ανάλυσης και αξιολόγησης της πληροφορίας, ανάπτυξη στρατηγικών επίλυσης προβλημάτων, αξιοποίηση

[1] Από το 1997 με την πρώτη εμφάνιση του όρου (Gilster, 1997) μέχρι και σήμερα, έχουν δοθεί πολλοί ορισμοί στην έννοια του ψηφιακού γραμματισμού, κάτι που αναδεικνύει ότι πρόκειται για μια δυναμική έννοια σε συνεχή εξέλιξη.

κατάλληλων ψηφιακών μέσων για ανάπτυξη επικοινωνίας, συνεργασίας και συλλογικής κουλτούρας μέσω δημιουργίας και παραγωγής πολιτισμικών αγαθών κ.ά. Έτσι μοιάζει ο ψηφιακός γραμματισμός να αποτελεί προϋπόθεση για τη διαμόρφωση και του «κριτικά εγγράμματου» πολίτη που δεν κατανοεί απλά τον κόσμο, αλλά συμβάλλει δημιουργικά και στη διαμόρφωσή του.

Σε αυτή την κατεύθυνση κινούνται πλέον και τα ΑΠ. Μία από τις μαθησιακές περιοχές του Νέου Προγράμματος Σπουδών του Νηπιαγωγείου (2014) είναι οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας, δηλαδή ο ψηφιακός γραμματισμός, ο οποίος περιλαμβάνει γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες για τις Τ.Π.Ε., απαραίτητες για τη συμμετοχή των παιδιών στην ψηφιακή εποχή, και παρέχει τα κατάλληλα εργαλεία σύνδεσης των καθημερινών εμπειριών και ενδιαφερόντων τους με τις γνώσεις που αποκτούν στο σχολείο. Στο νηπιαγωγείο, οι Τ.Π.Ε. - χωρίς να είναι αυτοσκοπός - μπορούν να λειτουργήσουν σαν εργαλείο για την ενίσχυση της μάθησης και της προσωπικής ανάπτυξης, σε όλες τις επιμέρους περιοχές, καθώς τα παιδιά ανακαλύπτουν τι μπορούν να κάνουν οι Τ.Π.Ε., έρχονται σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις τους και εξοικειώνονται με βασικές, απλές λειτουργίες τους, προκειμένου να τις χρησιμοποιήσουν ως εργαλεία για α) να παίξουν, β) να εκφράσουν ιδέες και συναισθήματα και να δημιουργήσουν, γ) να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν, δ) να αναζητήσουν και να διαχειριστούν ψηφιακές πληροφορίες, να πειραματιστούν, να διερευνήσουν, να επιλύσουν προβλήματα, ε) να αναγνωρίσουν τις χρήσεις των Τ.Π.Ε. στο περιβάλλον τους και στ) να αρχίσουν να διαχωρίζουν την υπεύθυνη και ασφαλή χρήση από μη ορθές πρακτικές» (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου, 2014). Μέσα σε ένα τέτοιο πλαίσιο, οι Τ.Π.Ε. ενσωματώνονται στην εκπαιδευτική διαδικασία στο Νηπιαγωγείο ως εργαλείο και όχι ως αυτοτελές αντικείμενο μάθησης. Η ενσωμάτωση αυτή είναι αναγκαία, εφόσον –πέρα από τη διαμόρφωση ψηφιακά εγγράμματων πολιτών- με βάση ερευνητικά δεδομένα, έχει τεκμηριωθεί η θετική επίδρασή τους στον τρόπο μετασχηματισμού της διδακτικής πράξης με έμφαση στη διαμόρφωση συνεργατικών και νοηματοδοτημένων περιβαλλόντων μάθησης που συμβάλλουν στην κινητοποίηση και τη συμμετοχή όλων των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Εξάλλου η μελέτη διαμόρφωσης συνεργατικών περιβαλλόντων μάθησης βρίσκεται τα τελευταία χρόνια και στο κέντρο ερευνών που μελετούν τα αποτελέσματα της αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. στο σχολείο. Η έρευνα έχει δείξει ότι η χρήση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας με ομάδες εργασίας δεν απομονώνει τους εμπλεκόμενους στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως θεωρήθηκε στο παρελθόν, αλλά μπορεί να διευκολύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση και επικοινωνία μεταξύ του εκπαιδευτικού και των εκπαιδευομένων, όπως και των μαθητών μεταξύ τους, να ενθαρρύνει τη λεκτική αλληλεπίδραση των μαθητών, αλλά και να βελτιώσει την ποιότητά της, αφού η ομιλία των παιδιών μπορεί από συσσωρευτική να μετασχηματίζεται σε διερευνητική, δηλαδή σε κριτική συζήτηση, αμφισβήτηση και διαπραγμάτευση (Hyun & Davis, 2005).

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στο πλαίσιο του Ψηφιακού Γραμματισμού.

Όμως, όπως συμβαίνει στην αξιοποίηση κάθε μεθόδου και εργαλείου, μοχλός της εκπαιδευτικής αλλαγής είναι ο ίδιος ο εκπαιδευτικός (Pratt, 2005; Prud'homme et al., 2011) που καθοδηγείται σε μεγάλο βαθμό από τις προσωπικές θεωρίες του για τη μάθηση. Αν οι αντιλήψεις του κινούνται σε κλειστά, μη διαδραστικά και παραδοσιακά «μοντέλα» ενδέχεται να αξιοποιεί κάποιες εφαρμογές ή/και εργαλεία που, αν και σύγχρονα τεχνολογικά, μπορούν να ακυρώσουν τη δυναμική και την προστιθέμενη εκπαιδευτική αξία των Τ.Π.Ε., δημιουργώντας «άλλοθι» ανοιχτών μαθησιακών περιβαλλόντων, είτε επειδή φαίνεται να κινητοποιούν τα παιδιά είτε επειδή σε μια αντίληψη γενίκευσης οι τεχνολογίες είναι συνυφασμένες με το "σύγχρονο". Οι Τ.Π.Ε., με άλλα λόγια, δεν οδηγούν από μόνες τους σε υιοθέτηση σύγχρονων και ανοιχτών παιδαγωγικών προσεγγίσεων και η προστιθέμενη αξία τους σε σχέση με αυτές δεν είναι δεδομένη. Εξάλλου, μεγάλος αριθμός από υπάρχοντα εκπαιδευτικά λογισμικά (πολλά δε και on line) δεν συνιστούν τίποτε περισσότερο από ηλεκτρονικά βιβλία ή ηλεκτρονικά φύλλα εργασίας, παρουσιάζοντας το περιεχόμενο με ωραία γραφικά, εικόνες και ήχους, προσφέροντας όμως μια χαμηλού βαθμού δυνατότητα διερεύνησης και αλληλεπίδρασης. Συχνά δε, αντανακλούν συμπεριφοριστικές αντιλήψεις για τη μάθηση, είναι γραμμικά, άρα υποβάλλουν μια μόνο πορεία επίλυσης-σκέψης,

παρέχουν μόνο εξωτερικά κίνητρα, πριμοδοτούν την ταχύτητα και αντιμετωπίζουν το λάθος ως αποτυχία στο πλαίσιο μιας παραδοσιακής προσέγγισης για τη μάθηση.

Από την άλλη ανοιχτά από τον σχεδιασμό τους λογισμικά (συστήματα εννοιολογικής χαρτογράφησης, επεξεργαστές κειμένων, εργαλεία ψηφιακής αφήγησης, οπτικοποίησης, προσομοίωσης, εφαρμογές web2) ή χωροευαίσθητα παιχνίδια που συνδυάζουν το ψηφιακό και το αναλογικό (αξιοποιώντας τη λογική των παιχνιδιών κρυμμένου θησαυρού), σε συνδυασμό με τις προσεγγίσεις των εκπαιδευτικών, μπορούν να δημιουργήσουν συνθήκες αλληλεπίδρασης, συνοικοδόμησης της γνώσης και ενεργητικής εμπλοκής στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σημαντικό σε αυτή τη διαδικασία είναι τα παιδιά με την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. και την υποστήριξη των εκπαιδευτικών, σε συνεργατικά πλαίσια μάθησης, να γίνονται τα ίδια παραγωγοί πολιτισμικών αγαθών (βιβλίων, ταινιών και γενικά οπτικοακουστικού υλικού) περνώντας σταδιακά από το ρόλο του θεατή/καταναλωτή στο ρόλο του κριτικού και στη συνέχεια στο ρόλο του παραγωγού (Kress & Van Leeuwen, 2001 και Γρόσδος & Ντάγιου, 2003). Σε αυτή μάλιστα την προοπτική η προστιθέμενη αξία των Τ.Π.Ε. για την ενίσχυση των διαδραστικών προσεγγίσεων είναι αδιαμφισβήτητη.

Οι Τ.Π.Ε. λοιπόν από μόνες τους δεν έχουν ούτε θετικό ούτε αρνητικό πρόσημο και τα οφέλη τους για την εκπαιδευτική διαδικασία εξαρτώνται άμεσα από τον τρόπο και τους λόγους χρήσης τους. Θετική μάλιστα εξέλιξη αποτελεί το γεγονός ότι έρευνες σχετικά με τις απόψεις των εκπαιδευτικών παιδιών προσχολικής ηλικίας και στον ελληνικό χώρο αφήνουν να διαφανούν σημαντικές μετακινήσεις των εκπαιδευτικών ως προς τους λόγους επιλογής της αξιοποίησης των Τ.Π.Ε.: από την αξιοποίησή τους λόγω κινήτρων, επιβραβεύσεων, παροχής σκορ, καλλιέργειας δεξιοτήτων γραφής (Νικολοπούλου, 2010) στην αξιοποίησή τους επειδή προωθούν τη συνεργατική μάθηση, τη διερεύνηση και την ανακάλυψη (Κόμης κ.ά, 2015). Επιπλέον, η προστιθέμενη αξία τους σχετίζεται με τον τρόπο με τον οποίο οι Τ.Π.Ε. συνδυάζονται με δράσεις βιωματικές σε φυσικό περιβάλλον, στο πλαίσιο της μικτής μάθησης (blended learning).

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση σε περιόδους κρίσης ως εκπαίδευση άμεσης ανάγκης και οι δυνατότητες των Τ.Π.Ε.

Οι δύο τελευταίες σχολικές χρονιές (2019-2020 & 2020-2021) σημαδεύτηκαν από την πανδημία COVID-19 που οδήγησε στη διαμόρφωση μιας εξ αποστάσεως εκπαίδευσης άμεσης ανάγκης (Emergency Remote Teaching) με χαρακτηριστικά διαφορετικά από αυτά μιας οργανωμένης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (Online learning). Σε αυτό το πλαίσιο, οι εκπαιδευτικοί κλήθηκαν να υιοθετήσουν μια εναλλακτική -σύγχρονη και ασύγχρονη- μορφή εκπαίδευσης εξ αποστάσεως λόγω της κρίσης (Hodges et al., 2020). Έτσι δημιουργήθηκαν νέες εκπαιδευτικές προκλήσεις και τέθηκαν επιτακτικά ζητήματα που ανέδειξαν για μια ακόμη φορά τον πολυδιάστατο και δυναμικό χαρακτήρα της εκπαίδευσης. Οι εκπαιδευτικοί, και ιδιαίτερα οι εκπαιδευτικοί παιδιών προσχολικής ηλικίας, κλήθηκαν να αναζητήσουν τρόπους ώστε να διατηρήσουν μια σχέση με τους μαθητές τους, να συνεχίζουν να διασφαλίζουν σε όλους ίσες ευκαιρίες συμμετοχής χωρίς αποκλεισμούς, να διατηρήσουν μια ισορροπία ανάμεσα σε δραστηριότητες που απαιτούν τη χρήση υπολογιστή και κινούνται σε ευέλικτα και συνεργατικά πλαίσια και σε δραστηριότητες ανοιχτού τύπου χωρίς υπολογιστή που θα μπορούσαν τα παιδιά να πραγματοποιήσουν στο σπίτι τους στη συνθήκη εγκλεισμού.

Σε μια τέτοια συνθήκη δοκιμάστηκαν τόσο τα αντανακλαστικά των εκπαιδευτικών όσο και οι ίδιες οι Τ.Π.Ε. Και είναι προφανές ότι αυτές όλες οι απόπειρες -που θα είχε πολύ ενδιαφέρον να ερευνηθούν συστηματικά- δεν κινήθηκαν στην ίδια κατεύθυνση: προσδιορίστηκαν τόσο από το μέσο αλλά και τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού των ίδιων των εκπαιδευτικών, όσο και από τις προσωπικές τους θεωρίες για τη μάθηση και τις πρότερες παιδαγωγικές τους πρακτικές. Η πρόκληση δε για τους εκπαιδευτικούς που υιοθετούσαν ανοιχτές και ευέλικτες παιδαγωγικές προσεγγίσεις στις τάξεις τους ήταν –σε μεγάλο βαθμό- το να «αντισταθούν» σε εύκολες έτοιμες λύσεις του διαδικτύου που δεν λαμβάνουν υπόψη τους τα διαφορετικά εκπαιδευτικά πλαίσια των μαθητών τους, αλλά ούτε και τις συνεργατικές διαδικασίες συνοικοδόμησης της γνώσης, ενώ παράλληλα οδηγούν στην «επίφαση» του σύγχρονου, όπως αναφέραμε παραπάνω.

Σε αυτό το πλαίσιο, πολλοί εκπαιδευτικοί δημιούργησαν υλικό, σχεδίασαν ενδιαφέροντα εκπαιδευτικά σενάρια, αξιοποίησαν την πολυμεσικότητα των Τ.Π.Ε.: οι περιορισμοί του μέσου και οι δυσκολίες της συνθήκης έκτακτης ανάγκης συχνά οδήγησαν εκπαιδευτικούς να παραδέχονται ότι κινήθηκαν κάπως «πιο παραδοσιακά» από όσο θα ήθελαν, μη καταφέρνοντας να διατηρήσουν στο βαθμό που θα επιθυμούσαν την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία ανάμεσα στα παιδιά. Εντούτοις, όσα έγιναν ήταν ιδιαίτερα σημαντικά. Οι διαδικασίες παραγωγής υλικού μπορεί να ιδωθούν ως μια σημαντική ευκαιρία αναθεώρησης και αναστοχασμού σε σχέση με τις παιδαγωγικές πρακτικές αλλά και τις δυνατότητες αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. Παράλληλα, οι εκπαιδευτικοί ενεργοποιήθηκαν άμεσα αναπτύσσοντας ουσιαστικά δίκτυα συνεργασίας και ανταλλαγών και δημιουργώντας, περισσότερο από κάθε άλλη φορά, «κοινότητες πρακτικής» (Wenger, 1998).

Αποτύπωση όλης αυτής της ιδιαίτερα αξιόλογης προσπάθειας αποτελεί και το παρόν ηλεκτρονικό βιβλίο. Εκπαιδευτικά σενάρια ιδιαίτερα ενδιαφέροντα και πολυδιάστατα, που κινούνται παράλληλα αλλά και διαφοροποιημένα, που εμπερικλείουν διαφορετικές προσεγγίσεις και που μπορούν στη συνέχεια να αποτελέσουν υλικό προς αξιοποίηση και αναμόρφωση στο πλαίσιο της μικτής μάθησης. Φυσικά, έτοιμες λύσεις δεν υπάρχουν. Κάθε εκπαιδευτικός σχεδιάζει λαμβάνοντας υπόψη το πλαίσιο της τάξης του, τα χαρακτηριστικά και τον βιόκοσμο των μαθητών του. Όμως οι ιδέες δεν δημιουργούνται εν κενώ. Ακουμπούν σε άλλες ιδέες και εξελίσσονται. Και αυτή η τόσο περίεργη συνθήκη της πανδημίας θα μπορούσε μέσα από όλες τις δυσκολίες που μας δημιούργησε να μας ενδυναμώσει ως εκπαιδευτικούς, ως συλλογικότητες, ως δημιουργούς πολιτισμικών αγαθών, ως ψηφιακά εγγράμματους. Το ίδιο και τους μαθητές μας!

Βιβλιογραφία

Γρόσδος, Σ., & Ντάγιου, Ε. (2003). *Γλώσσα και Τέχνη, Γλωσσικές δραστηριότητες για το δημοτικό σχολείο σύμφωνα με τη λειτουργική χρήση της γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας

Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Publishing

Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 27.

Hyun, E. & *Davis*, G. (*2005*). Kindergartners' Conversations in a Computer-Based Technology Classroom. *Communication Education*, 54 (2), 118-135.

Κόμης, Β., Τσουράπη, Χ., Λαβίδας, Κ. & Ζαγούρας, Χ. (2015). Απόψεις και Πρακτικές Σχετικά με την Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία των Επιμορφωμένων Εκπαιδευτικών Προσχολικής Εκπαίδευσης στο Πρόγραμμα Β' Επιπέδου. Στο Β. Δαγδιλέλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη, Μ. Τσιτουρίδου (Επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελλήνιου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»,* ΕΤΠΕ, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 30 Οκτωβρίου – 1 Νοεμβρίου 2015.

Kress, G., & Van Leeuwen, Th. (2001). *Multimodal discourse*. London: Arnold.

Νικολοπούλου, Κ . (2010). Μάθηση με τις ΤΠΕ: βασικές μέθοδοι και παράγοντες στην ερευνητική διαδικασία, *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*. Τ. 3, 129-139

Pratt. D. (dir.) (2005). *Five perspectives on teaching in adult and higher education*. Malabar, FL : Krieger.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/10748120110424816/full/html

Prud'homme, L., Dolbec, A., Guay M.-H. (2011). Le sens construit autour de la differentiation pédagogique dans le cadre d'une recherche-action-formation. Valorisation de la diversité en éducation: défis contemporains et pistes d'action. Vol. 39, n. 2, pp. 165-188.

Samuel, A. (2016). *Forget digital natives. Heres how kinds are really using the internet.* https://ideas.ted.com/opinion-forget-digital-natives-heres-how-kids-are-really-using-the-internet

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge, UK:Cambridge University Press

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

«Είναι χρήσιμο να θυμόμαστε πως σήμερα ο καθένας από εμάς μπορεί να αντιληφθεί εύκολα πολλές ιδέες που απλά ήταν αδιανόητες για τις μεγαλοφυΐες της γενιάς των παππούδων μας»

*(**Daniel Dennett,** Αμερικανός φιλόσοφος)*

Δημιουργός Σεναρίου**: Γεωργάκη Γεωργία.** Τίτλος Σεναρίου: **«Γνωριμία με τα αδέσποτα ζώα»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να επεκτείνουν τις γνώσεις τους, σε θέματα που έχουν σχέση με τα αδέσποτα ζώα, τις ανάγκες και τους τρόπους φροντίδας και προστασίας τους.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Παρατηρούν εγκαταλελειμμένα ζώα στο περιβάλλον τους και να συζητάνε πώς καλύπτουν τις ανάγκες τους για νερό, τροφή και ασφάλεια.
- ✓ Αναγνωρίζουν σχέσεις αλληλεξάρτησης ανάμεσα στα ζώα και στους ανθρώπους, να υιοθετήσουν θετικές στάσεις και υπεύθυνη συμπεριφορά
- ✓ Συλλέγουν δεδομένα μέσω έρευνας, να προσπαθούν να διαβάσουν διαγράμματα και να εξάγουν συμπεράσματα.
- ✓ Καταμετρούν κι αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες και να τις αντιστοιχούν με το κατάλληλο αριθμητικό σύμβολο.
- ✓ Πραγματοποιούν και περιγράφουν διαδρομές σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα.
- ✓ Διερευνούν σχέσεις ανάμεσα σε συμμεταβαλλόμενα μεγέθη.
- ✓ Χρησιμοποιούν κατάλληλο λεξιλόγιο για την παραγωγή παιχνιδιού με συγκεκριμένους κανόνες και οδηγίες.
- ✓ Χρησιμοποιούν βασικούς κανόνες συνομιλίας χρησιμοποιώντας κατάλληλο λεξιλόγιο μέσα στα πλαίσια συνεργατικών δραστηριοτήτων
- ✓ Ασκούνται στη χρήση ψηφιακών και διαδικτυακών εργαλείων

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Επικοινωνία, Παραγωγή προφορικού κειμένου), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Αειφόρος Ανάπτυξη, Βιοποικιλότητα), **Μαθηματικά** (Καταμέτρηση ποσοτήτων, Δόμηση χώρου και συντεταγμένες , Κατηγορικά δεδομένα, Εικονογράμματα), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία και αλληλεπίδραση, Γνωριμία και χρήση των Τ.Π.Ε.).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Ενσυναίσθηση, Υπευθυνότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Κριτική σκέψη), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός και τεχνολογικός γραμματισμός).

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έξι διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Κρυφοκοιτάζουμε στην κλειδαρότρυπα»

Καλούμε τα παιδιά να «κρυφοκοιτάξουν» μέσα από μια κλειδαρότρυπα (χρήση power point). Αποκαλύπτεται μόνο το κεφάλι μιας γάτας. Τα παροτρύνουμε να απαντήσουν διαισθητικά σε ερωτήσεις (πού βρίσκεται; τι βλέπει; τι σκέφτεται; τι εύχεται; Πώς νιώθει;). Αποκαλύπτεται όλη η εικόνα. Τα παιδιά απαντούν ξανά στις ίδιες ερωτήσεις, οι οποίες τώρα είναι διατυπωμένες στο 1ο πρόσωπο ενικού.

2η Δραστηριότητα: «Γνωριμία με τον Σώστη, τον διασώστη αδέσποτων ζώων» Ακούμε τα avatar της *δασκάλας* και του *Σώστη του διασώστη* αδέσποτων ζώων να δίνουν επιγραμματικές πληροφορίες ευαισθητοποίησης (ψηφιακό εργαλείο voki avatar). Καλούμε τα παιδιά να φωτογραφίσουν αδέσποτα της γειτονιάς τους και να ανεβάσουν τις φωτογραφίες τους στην e-class ή στην e-me..

3η Δραστηριότητα: «Τα αδέσποτα της γειτονιάς μας»
Διαμοιραζόμαστε στην ολομέλεια διαγραμματικό πίνακα με τα αδέσποτα ζώα που είδαν τα παιδιά στην εξόρμηση τους. Τον συμπληρώνουμε, τον διαβάζουμε και βγάζουμε στατιστικά συμπεράσματα (εφαρμογή Annotate της πλατφόρμας Webex).

4η Δραστηριότητα: «Αν τα αδέσποτα είχαν φωνή…»
Θέτουμε κατάλληλες ερωτήσεις στα παιδιά, ώστε να δημιουργήσουν σύντομες προτάσεις που να περιγράφουν την κατάσταση (συναισθηματική, σωματική κλπ.) των αδέσποτων.

5η Δραστηριότητα: «Ας παίξουμε παρέα…»

Δημιουργούμε το δικό μας επιτραπέζιο παιχνίδι. Τα παιδιά χωρίζονται σε 4 ομάδες (break out sessions, wheel of fortune). Ζητάμε τη βοήθεια από τους γονείς, ώστε σε κάθε ομάδα να υπάρχει ένας γονέας, με ρόλο συντονιστή/στριας. Διαμοιράζουμε διαφορετική εικόνα σε κάθε ομάδα και με την καθοδήγηση του /της εκπαιδευτικού προς τους γονείς τα παιδιά περιγράφουν τις εικόνες. Αναλυτικά παρουσιάζουμε τη διαδικασία του παιχνιδιού: Θέτουμε μέσω των γονέων ερωτήσεις στα παιδιά σε σχέση με την εικόνα που έχει η ομάδα τους. Ενδεικτικές ερωτήσεις (1η εικόνα): τι κάνει ο άνθρωπος; Προς τα πού τρέχει; Τι νιώθει; Πώς το καταλάβατε; Τι υπάρχει πίσω του; Είναι σωστό να τρέχει φωνάζοντας; Πώς θα του προτείνατε να συμπεριφερθεί μπροστά στην αγέλη; κλπ. Τα παιδιά αναλύουν την εικόνα, την περιγράφουν και υπαγορεύουν στο γονέα την ερώτηση στην οποία κατέληξαν για την εικόνα της ομάδας τους. Για κάθε ερώτηση προσπαθούν να βρουν τρεις πιθανές απαντήσεις, εκ των οποίων τη μία επιλέγουν ως ορθή. Ακολουθούν οι κανόνες: π.χ. πόσοι παίκτες παίζουν, σε κάθε σωστή απάντηση προχωράμε 1 βήμα μπροστά. Διαμοιράζουμε τετραγωνισμένο περιβάλλον. Ακολουθώντας συγκεκριμένες οδηγίες χωρικού προσανατολισμού διαμορφώνουμε την βάση του επιτραπέζιου παιχνιδιού μας. Το

παιχνίδι μας μπορούμε να το παίξουμε με το εργαλείο jamboard ή ppt σε κανονική προβολή.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Φωτογραφίζουμε τις αδέσποτες γάτες που κάνουν βόλτα στην αυλή του σχολείου μας
- Βλέπουμε βίντεο με οδηγίες για την κατασκευή ταΐστρας και ποτίστρας με ανακυκλώσιμα υλικά.
- Καλούμε στην τάξη μας κάποιο μέλος φιλοζωικού σωματείου και παίρνουμε συνέντευξη.
- Επεκτείνοντας το επιτραπέζιο μας το μετατρέπουμε σε επιδαπέδιο ομαδικό παιχνίδι.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ακούμε στην e-class ή στην e-me το τραγούδι «Ο Αδέσποτος».
- «Γράφουμε» με τον δικό μας τρόπο, τι δεν έχει ο αδέσποτος σκύλος και τι έχει ανάγκη και τα ανεβάζουμε στην e-class ή στην e-me.
- Ακούμε στην e-class ή στην e-me την ιστορία: «Ξουτ- Η ιστορία ενός αδέσποτου σκύλου», των Φωτεινής Τσάμπρα και Ζωής Σκαλίδη.
- Ζωγραφίζουμε μια σκηνή της ιστορίας που μας άρεσε και ανεβάζουμε τις ζωγραφιές μας στην e-class ή στην e-me.
- Ζητάμε από τα παιδιά με τη βοήθεια των γονέων τους να συμπληρώσουν και να αναρτήσουν στην e-class ή στην e-me φύλλα εργασίας μαθηματικής σκέψης. Δίνουμε τις κατάλληλες οδηγίες στους γονείς (εργαλείο Powerpoint: προβολή παρουσίασης – επιλογές δείκτη – πένα – τέλος προβολής– διατήρηση).

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Φωτογραφίες και εικόνες: https://pixabay.com/el/images/search/clipart
2. «Ο Αδέσποτος», τραγούδι στο σύνδεσμο: https://www.youtube.com/watch?v=Ci-yd0dBp44
3. Ξουτ - Η ιστορία ενός αδέσποτου σκύλου στο σύνδεσμο: https://www.youtube.com/watch?v=1l9pagFPl2k

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://l-www.voki.com
2. https://sketch.io/sketchpad
3. https://wheelofnames.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Γνωριμία με τα αδέσποτα ζώα»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Γεωργάκη Γεωργία.** Τίτλος Σεναρίου**: «Μέρα και νύχτα»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με το φαινόμενο της εναλλαγής μέρας – νύχτας και να διακρίνουν την επιστημονική εξήγηση από την παραμυθιακή / μυθολογική προσέγγισή του.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Συσχετίσουν την κίνηση της Γης γύρω από τον εαυτό της με την εναλλαγή μέρας-νύχτας
- ✓ Παρατηρούν, ερευνούν και προσομοιώνουν προκειμένου να καταλήξουν σε συμπεράσματα κοινής αποδοχής
- ✓ Παρακολουθούν βίντεο και να κατανοούν πληροφορίες σχετικά με την κίνηση της Γης και την εναλλαγή της μέρας – νύχτας
- ✓ Διατυπώνουν συμπεράσματα και να τα συγκρίνουν με τις αρχικές τους ιδέες
- ✓ Εκφράζουν τις ιδέες τους σε σχέση με την εναλλαγή ημέρας και νύχτας
- ✓ Ευαισθητοποιηθούν για τις ανάγκες των νυκτόβιων ζώων
- ✓ Προσεγγίσουν τον τρόπο δημιουργίας σύνθετων λέξεων
- ✓ Συζητούν νέες λέξεις και να δίνουν εξηγήσεις και ερμηνείες
- ✓ Αναπτύσσουν και να εκφράζουν ιδέες με ψηφιακά μέσα

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Κατανόηση προφορικών κειμένων, Παραγωγή Γραπτού Λόγου, Επικοινωνία), **Φυσικές Επιστήμες** (Ο πλανήτης Γη και το διάστημα) **Κοινωνικές Επιστήμες** (Αειφόρος Ανάπτυξη), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Τ.Π.Ε.** (Γνωρίζω τις Τ.Π.Ε και Δημιουργώ)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα, Συνεργατικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Στρατηγική σκέψη), **Δεξιότητες Ζωής** (Πρωτοβουλία, Οργανωτική Ικανότητα, Αποτελεσματικότητα), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Δεξιότητες δημιουργίας ψηφιακών δημιουργημάτων)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Εννέα διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Τι ξέρουμε για τη μέρα και τη νύχτα;»

Χωριζόμαστε σε δυο ομάδες: μέρα - νύχτα. Αν κρίνουμε σκόπιμο, διατηρούμε τη σύνθεση των ομάδων σταθερή σε όλο το σενάριο. Κάθε ομάδα απαντά σε διερευνητικές ερωτήσεις σχετικές με το φαινόμενο της εναλλαγής μέρας - νύχτας καθώς και με δραστηριότητες που σχετίζονται με αυτές (εργαλείο Ayoa).

2η Δραστηριότητα: «Η μέρα εναλλάσσεται με νύχτα»

Διαμοιράζουμε διαφάνεια όπου αστροναύτες μας καλούν να παρακολουθήσουμε βίντεο σχετικά με την εναλλαγή μέρας- νύχτας. Απαντάμε στις ερωτήσεις που εμπεριέχονται (εργαλείο Edpuzzle). Διαμοιράζουμε εργαλείο γραφικής απεικόνισης της γης (Google Earth). Επιβεβαιώνουμε το σφαιρικό της σχήμα, προσομοιώνουμε την περιστροφή της, ταξιδεύουμε στον κόσμο, εντοπίζουμε την τόπο καταγωγής μας, την πόλη μας κλπ. Με εφαρμογή καταγραφής στιγμιότυπου οθόνης (screenshot) καταγράφουμε τη γη και χρησιμοποιούμε στην επόμενη δραστηριότητα.

3η Δραστηριότητα: «Η μέρα και η νύχτα από … ψηλά»

Διαμοιράζουμε στο Annotate της πλατφόρμας σύγχρονης εκπαίδευσης το στιγμιότυπο που ήδη καταγράψαμε. Οι αστροναύτες ζητάνε τη βοήθεια μας. Ανασυνθέτουμε τις ομάδες: μέρα – νύχτα. Κάθε ομάδα έχει συγκεκριμένο χρόνο στη διάθεση της, για να επέμβει πάνω στη φωτογραφία και να απεικονίσει τη μέρα και τη νύχτα. Τέλος, κάθε ομάδα δικαιολογεί τις επιλογές της. Για τη μέτρηση του χρόνου μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εργαλεία όπως το KukuKlok.

4η Δραστηριότητα: «Ψηφιακοί επιστήμονες»

Διαμοιράζουμε λογισμικό με 3D ρεαλιστική απεικόνιση του ουρανού. Εντοπίζουμε βασικά «κουμπιά» του λογισμικού. Γράφουμε το όνομα της πόλης μας ή του χωριού μας, για να επιβεβαιώσουμε ότι την τρέχουσα ώρα η εφαρμογή όντως θα δείξει ότι είναι μέρα, όπως αντιλαμβανόμαστε εμπειρικά. Κατόπιν, τόσο τα παιδιά όσο και ο/η εκπαιδευτικός προτείνουν διάφορες τοποθεσίες της Ελλάδας και του κόσμου. Παρακινούμε τα παιδιά να κάνουν συγκρίσεις και να προβούν σε συμπεράσματα, αν τη δεδομένη ώρα κάπου αλλού έχει μέρα ή νύχτα σε σχέση με μια συγκεκριμένη πόλη ή το χωριό που ζουν (εφαρμογή Stellarium).

5η Δραστηριότητα: «Τι είναι μύθος και τι αλήθεια;»

Διαμοιράζουμε «δημοσιογραφική έρευνα» στην οποία τα παιδιά καλούνται να απαντήσουν ομαδικά ή ατομικά σε ερωτήσεις τύπου: μύθος ή αλήθεια (εργαλείο Learning Apps), με αφορμή τα παραμύθια και τους μύθους που έχουμε αναρτήσει στην e-class ή στην e-me, σχετικά με το φαινόμενο της εναλλαγής.

6η Δραστηριότητα: «Η ζωή τη νύχτα»

Διαμοιράζουμε τον τοίχο της ασύγχρονης πλατφόρμας όπου είναι αναρτημένες ζωγραφιές των παιδιών που αφορούν ημερήσιες και βραδινές δραστηριότητες τους καθώς και τον πίνακα αναφοράς με τα νυκτόβια ζώα. Συζητάμε, συγκρίνουμε και συμπεραίνουμε αν υπάρχουν κοινές για όλους μας δραστηριότητες που κάνουμε την ημέρα και την νύχτα π.χ. τη μέρα πάμε σχολείο - τη νύχτα κοιμόμαστε.

7η Δραστηριότητα: «Παιχνίδια της ημέρας και της νύχτας»

Διαμοιράζουμε παιχνίδια και χωρίζουμε τα παιδιά στις ομάδες τους. Κάθε ομάδα ταξινομεί ημερήσιες και νυχτερινές δραστηριότητες καθώς και ζώα που δραστηριοποιούνται την ημέρα ή τη νύχτα (εργαλείο Jamboard: drag & drop). Εναλλακτικά, υλοποιούμε την ίδια δραστηριότητα ατομικά (ppt: κανονική προβολή: drag & drop).

8η Δραστηριότητα: «Νυχτολέξεις – μερολέξεις»

Εξηγούμε τι σημαίνει «σύνθετη λέξη» και δίνουμε παράδειγμα. Παρακινούμε τα παιδιά να σκεφτούν κι εκείνα όποια λέξη θέλουν, ώστε ενώνοντας την με α΄ συνθετικό τη λέξη νύχτα ή/και μέρα να προκύψει νέα, υπαρκτή ή φανταστική, σύνθετη λέξη. Ο/η εκπαιδευτικός καταγράφει τις λέξεις των παιδιών. Ζητάμε καθένα τους να ζωγραφίσει τη σύνθετη λέξη του και να την αναρτήσει στην e –class ή e-me.

9η Δραστηριότητα: «Ψηφιακό λεξικό»

Θέτουμε στην ολομέλεια το ερώτημα τι να κάνουμε με τις σύνθετες λέξεις που συγκεντρώσαμε. «Κατευθύνουμε» τα παιδιά στην ιδέα ενός ψηφιακού λεξικού εξηγώντας παράλληλα τι είναι το λεξικό. Έχουμε ήδη ανεβάσει στο εργαλείο Flipsnack τις ζωγραφιές των παιδιών. Με τις κατάλληλες ερωτήσεις παρακινούμε να δώσει το καθένα έναν απλό ορισμό για τη σύνθετη λέξη του, τον οποίο καταγράφουμε στο λεξικό.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Καλούμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν σε μισό Α4 την πόλη ή το χωριό που μένουν μας (π.χ. Αθήνα) και στο άλλο μισό μια άλλη πόλη ή ένα άλλο χωριό, φανταστική/ό ή υπαρκτή/ό. Γράφουν με όποιον τρόπο μπορούν το όνομα των πόλεων ή των χωριών, καθώς και αν είναι μέρα ή νύχτα. Επεκτείνοντας, ενημερώνουμε τους γονείς ότι θα χρειαστούμε τη βοήθεια τους. Έχοντας δώσει τις απαραίτητες οδηγίες, ανατρέχουν στην εφαρμογή Stellarium προκειμένου τα παιδιά να αποδώσουν σε πραγματικό χρόνο τη μέρα ή τη νύχτα στην πόλη που επέλεξαν σε σχέση με την δική μας πόλη ή χωριό. Στο τέλος, ανεβάζουν τα έργα τους στον τοίχο της ασύγχρονης πλατφόρμας.
- Παρακολουθούμε ολιγόλεπτα videos με μύθους και παραμύθια της Ελλάδας και του κόσμου σχετικά με τη μέρα και νύχτα.
- Ο/η εκπαιδευτικός παρέχει λίστες αναφοράς με λέξεις που αφορούν τη νύχτα και τη μέρα και τα νυκτόβια ζώα.
- Καλούμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν τι κάνουν τη μέρα και τι τη νύχτα και ανεβάζουν τις ζωγραφιές τους στον τοίχο της ασύγχρονης πλατφόρμας.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες. Κάθε μια προσομοιώνει την εναλλαγή μέρας - νύχτας χρησιμοποιώντας την υδρόγειο σφαίρα κι ένα φακό. Κρατούν σημειώσεις με όποιον τρόπο μπορούν (γράφουν, ζωγραφίζουν κλπ.). Στην

ολομέλεια κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματα της επιστημονικής έρευνας της.

- Χωρίζουμε τα παιδιά σε 4 ομάδες. Παίζουμε ομαδικό επιδαπέδιο παιχνίδι «Μύθος ή αλήθεια» (Learning Apps). Μπροστά από τις ομάδες έχουμε κολλήσει στο πάτωμα οκτώ παράλληλες σειρές χαρτοταινίες που υποδηλώνουν έξι σταθμούς + την έξοδο, σε απόσταση η μία από την άλλη. Κάθε ομάδα, για να μπορέσει να προχωρήσει από σταθμό σε σταθμό, πρέπει να απαντήσει επιτυχώς σε μια σειρά ερωτήσεων. Όποια ομάδα φτάσει πρώτη στην έξοδο κερδίζει

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://pixabay.com/el/images/search/clipart
2. https://www.youtube.com/watch?v=ceos1z_64jY
3. https://www.youtube.com/watch?v=rG5a_9x2RIM
4. https://docs.google.com/presentation/d/1Cp2u74ASg8xvc1xUngz-7-sF47SUfAqGQG1rWC65La8/edit#slide=id.p

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://www.ayoa.com
2. https://wheelofnames.com
3. https://edpuzzle.com/media/6048b8227b3f5142699dc7cb
4. https://www.google.com/earth
5. https://kukuklok.com
6. https://stellarium.org/en_CA
7. https://learningapps.org
8. https://edu.google.com/products/jamboard
9. https://filmora.wondershare.net
10. https://www.flipsnack.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Μέρα και νύχτα»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Γεωργάκη Γεωργία.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ετοιμαζόμαστε για ταξίδι!»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να αντιληφθούν ότι για τον ασφαλή σχεδιασμό μιας διαδικασίας, όπως ένα ταξίδι, πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη μας παραμέτρους, οι οποίες μπορεί να επηρεάσουν την έκβαση της.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Συμμετέχουν σε λεκτικά παιχνίδια όπου κατά την ακρόαση ποιημάτων/αινιγμάτων καλούνται να μαντέψουν τη λέξη που ταιριάζει
- ✓ Αντιληφθούν ότι οι λέξεις αποτελούνται από φωνήματα που συνδυάζονται μεταξύ τους
- ✓ Χρησιμοποιούν βασικούς κανόνες συνομιλίας σε μία συζήτηση με το κατάλληλο κάθε φορά λεξιλόγιο
- ✓ Συμμετέχουν σε έρευνες και να διερευνούν ερωτήματα που μπορούν να απαντηθούν με συλλογή δεδομένων
- ✓ Συμμετέχουν σε ομαδικές δράσεις, συζητήσεις και διαδικασίες λήψης αποφάσεων συμβάλλοντας κάθε παιδί με το δικό του τρόπο
- ✓ Παρατηρούν διαφορετικούς τύπους κειμένων, να κάνουν υποθέσεις σχετικά με τη λειτουργία τους και να εντοπίζουν χρήσιμες πληροφορίες
- ✓ Συγκρίνουν έμμεσα μήκη αντικειμένων και αποστάσεις χρησιμοποιώντας επικαλύψεις ή μη τυπικές μονάδες μέτρησης
- ✓ Συμμετέχουν σε συζητήσεις για τα αποτελέσματα των μετρήσεων ανάλογα με τις μονάδες που χρησιμοποίησαν
- ✓ Αντλούν θέματα από τις εμπειρίες τους και να εκφράζονται καλλιτεχνικά
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Κατανόηση, Παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, Επικοινωνία), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Κοινωνική αλληλεπίδραση) **Μαθηματικά** (Στατιστική, Μέτρηση με επικαλύψεις), **Τέχνες** (Εικαστικά, Θέατρο), **Ιστορία και Πολιτισμός** (Άνθρωποι, Χώρος, Περιβάλλον), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Συνεργασία).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη,Επικοινωνία Συνεργασία,Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση προβλημάτων),

Δεξιότητες Ζωής (Οργανωτική ικανότητα, Αποτελεσματικότητα), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμη**ς (Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας, Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Εφτά διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Πώς ταξιδεύεις;»

Με κατάλληλες ερωτήσεις παροτρύνουμε τα παιδιά να αναφέρουν ποιο είναι το χωριό τους ή το μέρος που ταξιδεύουν συνήθως, να περιγράψουν αν είναι κοντά σε βουνό ή θάλασσα, τις δραστηριότητες που κάνουν εκεί. Στην ολομέλεια συμμετέχουμε σε έρευνα και συμπεραίνουμε με πόσους τρόπους μπορεί καθένας μας να ταξιδέψει ως το μέρος των διακοπών του, πώς ταξιδεύει συνήθως, πώς του/της αρέσει περισσότερο να ταξιδεύει. «Διαβάζουμε» τα αποτελέσματα της έρευνας και υποστηρίζουμε τα παιδιά να κάνουν εκτιμήσεις και συγκρίσεις (εργαλείο Google Forms).

2η Δραστηριότητα: «Πόση ώρα ταξιδεύεις;»

Διαμοιραζόμαστε τους πίνακες που συμπλήρωσαν τα παιδιά στην e-class ή e-me. Συγκρίνουμε: πόση ώρα θέλει ο/η …. να φτάσει στο χωριό του/της με το αυτοκίνητο; Πόσες με το αεροπλάνο; Ποιο μεταφορικό μέσο κάνει περισσότερη/λιγότερη ώρα; Αν βιαζόμαστε, ποιο μέσο να προτιμήσουμε; Προτείνουμε στα παιδιά να φανταστούμε πως θα πάμε ταξίδι όλοι μαζί. Συναποφασίζουμε για το μέσο με το οποίο θα ταξιδέψουμε.

3η Δραστηριότητα: «Ετοιμάζουμε βαλίτσες»

Συναποφασίζουμε πού θα πάμε: βουνό ή θάλασσα. Διαμοιράζουμε εικόνες με ρούχα και αξεσουάρ. «Γεμίζουμε» τη βαλίτσα μας ανάλογα με το αν το μέρος που επιλέξαμε είναι παραθαλάσσιο ή ορεινό.

4η Δραστηριότητα: «Ασφαλίζουμε τη βαλίτσα μας»

Θέτουμε στα παιδιά τον προβληματισμό: Τι θα συμβεί αν χάσουμε τις βαλίτσες μας; Τι να κάνουμε, για να τις ξαναβρούμε; Συμπεραίνουμε ότι κάθε βαλίτσα πρέπει να έχει ταμπέλα με τα στοιχεία του ιδιοκτήτη της. Προβληματιζόμαστε ποια στοιχεία είναι απαραίτητα. Χρειάζεται το όνομα μας; Χρειάζεται το επίθετο μας; Χρειάζεται το τηλέφωνο μας; Ποιος αριθμός: του σταθερού ή του κινητού; Πώς ξεκινάνε τα κινητά/σταθερά τηλέφωνα; Πόσα νούμερα έχουν; Δημιουργούμε καρτελάκι (εργαλείο PowerPoint).

5η Δραστηριότητα: «Ετοιμαζόμαστε να ταξιδέψουμε»

Διαμοιραζόμαστε εικόνα εισιτηρίου. Προβληματιζόμαστε σχετικά με τη χρήση του, το περιγράφουμε (π.χ. σχήμα), εντοπίζουμε βασικά στοιχεία: ονοματεπώνυμο ταξιδιώτη, μέσο μεταφοράς, ημερομηνία – ώρα αναχώρησης και επιστροφής,

αριθμός θέσης. Ανταλλάσσουμε ιδέες, συναποφασίζουμε και συμπληρώνουμε τα στοιχεία μας δημιουργώντας το ομαδικό μας εισιτήριο (εργαλείο PowerPoint).

6η Δραστηριότητα: «Πού πας διακοπές;»

Συμπληρώνουμε ακροστιχίδα και τα παιδιά «διαβάζουν» τη λέξη ΤΑΞΙΔΙ. Τα καλούμε να σκεφτούν λέξεις που τους θυμίζει η λέξη αυτή (εργαλείο AnswerGarden).

7η Δραστηριότητα: «Ταξιδιωτικό ημερολόγιο»

Θέτουμε τον προβληματισμό: Πώς θα θυμόμαστε για πάντα τις αναμνήσεις μας από το ταξίδι μας; Καθοδηγούμε τα παιδιά στην τήρηση ημερολογίου. Διαμοιραζόμαστε το εργαλείο StoryJumper, όπου ο/η εκπαιδευτικός έχει ήδη ανεβάσει προηγούμενες ζωγραφιές των παιδιών από την e-class ή την e-me. Φτιάχνουμε το ταξιδιωτικό ημερολόγιο της ομάδας μας.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Στο χάρτη εξακτινώνουμε με κορδόνια με κέντρο την Αθήνα τα μέρη που μας λένε τα παιδιά. Εάν υπάρχουν αλλοδαπά παιδιά φροντίζουμε να συμπεριλάβουμε, αναλόγως, είτε τον χάρτη της Ευρώπης ή τον παγκόσμιο χάρτη. Συγκρίνουμε τα κορδόνια και συμπεραίνουμε: ποιο μέρος είναι πιο μακριά/κοντά κλπ.
- Κατασκευάζουμε βαλίτσα από κουτί δημητριακών. Τα παιδιά επιλέγουν ανάμεσα σε εικόνες με ρούχα και αξεσουάρ και κόβουν αυτά που θα χρειαστούν στο ταξίδι τους, ανάλογα με το μέρος που πηγαίνει το καθένα. Τα τοποθετούν μέσα στη βαλίτσα τους.
- Φτιάχνουμε την καρτέλα της βαλίτσας και συμπληρώνουμε τα στοιχεία μας
- Ζητάμε από τους γονείς να φέρουν εισιτήρια που τυχόν έχουν από προηγούμενα ταξίδια τους. Εναλλακτικά εκτυπώνουμε εικόνες από το διαδίκτυο χρησιμοποιώντας μηχανή ασφαλούς πλοήγησης για παιδιά (KidRex). Εντοπίζουμε τι είδους εισιτήριο είναι το καθένα, ποια στοιχεία περιλαμβάνει. Κατασκευάζουμε το δικό μας εισιτήριο.
- Δραματοποίηση σε δύο φάσεις: α) Δυο παιδιά είναι οι ελεγκτές. Τέσσερα μοιράζονται στις γωνίες της αίθουσας (σταθμοί αναχώρησης). Ένα κρατάει ταμπέλα με επιγραφή και εικόνα πλοίου, άλλο με τρένου, 3ο με αεροπλάνου και 4ο με λεωφορείου. Ο ένας ελεγκτής τσεκάρει τα στοιχεία των εισιτηρίων και ο άλλος σβήνει από λίστα αναφοράς τα ονόματα όσων παιδιών – επιβατών ελέγχθηκαν. Αφού τσεκάρουν το επιλεγμένο μεταφορικό μέσο, οι ελεγκτές κατανέμουν τους επιβάτες στον αντίστοιχο σταθμό αναχώρησης. Β) Με δοσμένο σύνθημα ξεκινά το ταξίδι, το οποίο διαρκεί όσο χτυπά το ταμπουρίνο. Ενδιάμεσα, καλούμε κάθε ομάδα να δραματοποιήσει στιγμιότυπα όπως: το αεροπλάνο απογειώνεται κι οι επιβάτες ενθουσιάζονται (τι λένε; πώς δείχνουν τον ενθουσιασμό τους;), έχει κύμα, οι επιβάτες του πλοίου ζαλίζονται (τι λένε; πώς κινούνται;), το τρένο έχει καθυστέρηση στο σταθμό και οι επιβάτες εκνευρίζονται (τι σκέφτονται; τι λένε μεταξύ τους;), το λεωφορείο συναντά

κίνηση στο δρόμο και οι επιβάτες κουράζονται (πώς δείχνουν την κούραση τους; τι συζητάνε;). Κάθε φορά που μια ομάδα εκτελεί, οι υπόλοιπες παγώνουν, μέχρι να δοθεί ηχητικό σύνθημα π.χ. χτυπάμε δυνατά στο ταμπουρίνο. Στο τέλος όλες οι ομάδες συναντιούνται στο χώρο προορισμού τους, π.χ. εκτός τάξης

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Καλούμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν το μέρος που κάνουν διακοπές και να γράψουν όπως μπορούν την ονομασία του τόπου. Ανεβάζουν τις ζωγραφιές τους στον τοίχο της e – class ή της e-me.
- Ενημερώνουμε τους γονείς ότι θα χρειαστούμε τη βοήθεια τους, ώστε τα παιδιά να συμπληρώσουν πίνακα καταγραφής της διάρκειας του ταξιδιού τους με διάφορα μέσα μεταφοράς. Παρέχουμε τις κατάλληλες οδηγίες. Ανεβάζουν τους συμπληρωμένους πίνακες στην e-class ή e-me, για να τους επεξεργαστούμε στην ολομέλεια (εργαλείο Google Slides ή PowerPoint σε κανονική προβολή)
- Προτείνουμε στα παιδιά να δημιουργήσει το καθένα το δικό του εισιτήριο. Ενημερώνουμε τους γονείς ότι θα χρειαστούμε τη βοήθεια τους δίνοντας οδηγίες (τεχνική drag & drop, εργαλείο Google Slides ή PowerPoint σε κανονική προβολή).
- Κάθε παιδί ζωγραφίζει ό,τι του έκανε εντύπωση από προηγούμενο ταξίδι του. Γράφει, όπως μπορεί, μια λεζάντα για τη ζωγραφιά του. Ανεβάζουν τις ζωγραφιές στην e-class ή στην e-me, και δημιουργούμε ομαδικό ημερολόγιο στην ολομέλεια.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

https://pixabay.com/el/images/search/clipart

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. www.answergarden.ch
2. https://www.google.com/intl/en-GB/forms/about
3. https://www.storyjumper.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Ετοιμαζόμαστε για ταξίδι!»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ανακύκλωση, το λένε»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τις βασικές αρχές της ανακύκλωσης και τη σπουδαιότητά της για την προστασία του περιβάλλοντος και να υιοθετήσουν στάση υπεύθυνου πολίτη.

Μαθησιακές Επιδιώξεις : Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Καταμετρούν αντικείμενα και να συνθέτουν ποσότητες
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία χρήσιμα υλικά για να δημιουργήσουν τρισδιάστατα έργα
- ✓ Εξοικειώνονται με την κειμενική δομή της αφήγησης μιας ιστορίας
- ✓ Κατακτούν φθόγγους και φωνήματα της γλώσσας μας
- ✓ Ευαισθητοποιηθούν σε περιβαλλοντικά ζητήματα
- ✓ Περιμένουν τη σειρά τους και να ακολουθούν κανόνες
- ✓ Χρησιμοποιούν το ποντίκι

Διαθεματική Σύνδεση: Γλώσσα (Κατανόηση και ανάλυση των δομικών στοιχείων μιας αφήγησης, Καλλιέργεια λεξιλογίου), **Μαθηματικά** (Καταμέτρηση αντικειμένων και ανάλυση ποσοτήτων μέχρι το 10),**Τέχνες** (Εικαστική δημιουργία με τρισδιάστατα υλικά), **Κοινωνικές Επιστήμες:** (Υιοθέτηση στάσης υπεύθυνου για την προστασία του περιβάλλοντος πολίτη), **Τ.Π.Ε.** (Χρήση ποντικιού, χρήση ψηφιακών μέσων π.χ. Κινητού τηλεφώνου / φωτογραφικής μηχανής)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός), **Δεξιότητες του Νου** (Τρισδιάστατες κατασκευές)

Προτεινόμενη χρονική διάρκεια: 12 διδακτικές ώρες των 30' η κάθε μια

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Εννοιολογικός χάρτης»

Καταγράφουμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών για την Ανακύκλωση σε ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη ,ο οποίος μπορεί να γίνει είτε σε πλαίσιο κειμένου επάνω σε μια διαφάνεια είτε με χρήση ψηφιακού εργαλείου (π.χ.MindMeister).

2η Δραστηριότητα: «Φώνημα Α»

Προσεγγίζουμε το φώνημα «Α» τόσο μέσα από τα ονόματα των συμμαθητών μας, όσο και με ψηφιακό παιχνίδι (https://wordwall.net/resource/15950795).

3η Δραστηριότητα: «Αφήγηση ιστορίας ''Τα όνειρα των σκουπιδιών''»

Ακούμε και συζητούμε την ιστορία από το ΚΠΕ Καλαμάτας **«Τα όνειρα των σκουπιδιών»** και αναλύουμε τα δομικά της στοιχεία (ήρωες, τόπος, χρόνος, πρόβλημα, λύση).

4η Δραστηριότητα: «Ζωγραφική»

Ζωγραφίζουμε ότι μας εντυπωσίασε θετικά ή αρνητικά από την ιστορία και το παρουσιάζουμε στην ολομέλεια.

5η Δραστηριότητα: «Παρουσίαση φωτογραφιών»

Παροτρύνουμε τα παιδιά να διενεργήσουν έρευνα στο πεδίο, να αναζητήσουν και να φωτογραφίσουν κάδους στους δρόμους. Ανεβάζουμε τις φωτογραφίες στην e-me ή στην e-class και συζητάμε σχετικά με αυτές.

6η Δραστηριότητα: «Παρακολούθηση εκπαιδευτικού βίντεο»

Παρακολουθούμε εκπαιδευτικό βίντεο της Ελληνικής Εταιρείας Αξιοποίησης Ανακύκλωσης το οποίο έχει γίνει διαδραστικό στην πλατφόρμα e-me. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=897577

7η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι»

Όσο διαρκεί η μουσική https://youtu.be/3WShMzwT-nM ψάχνουμε στο σπίτι για να βρούμε συσκευασίες που ανακυκλώνονται. Τις μετράμε και βρίσκουμε ποιος κατάφερε να συγκεντρώσει τις περισσότερες ανακυκλώσιμες συσκευασίες.

8η Δραστηριότητα: «Ανασύνθεση ποσοτήτων»

Υπολογίζουμε τις ποσότητες που χρειαζόμαστε να προσθέσουμε έτσι ώστε να δημιουργήσουμε διαφορετικής πληθικότητας σύνολα. Χρησιμοποιούμε το Annotate της Webex και γράφουμε τον σωστό αριθμό.

9η Δραστηριότητα: «Πού είναι το σήμα της ανακύκλωσης;»

Αναζητούμε το σήμα της ανακύκλωσης στις συσκευασίες που βρήκαμε, το παρατηρούμε και συζητάμε για το σχεδιασμό του.

10η Δραστηριότητα: «Πώς ανακυκλώνουμε σωστά στο σπίτι;»

Παρακολουθούμε σχετικό βίντεο από την Ελληνική Εταιρεία Αξιοποίησης Ανακύκλωσης https://youtu.be/oKXiPcOYsCA και αξιολογούμε τις σχετικές γνώσεις που αποκομίσαμε, βάζοντας στη σειρά τα βήματα που πρέπει να ακολουθούμε για να ανακυκλώνουμε σωστά. https://learningapps.org/watch?v=p7tc1kqdk21

11η Δραστηριότητα: «Ομαδοποίηση»

Ομαδοποιούμε τις ανακυκλώσιμες συσκευασίες του σπιτιού μας με βάση το υλικό κατασκευής τους.

12η Δραστηριότητα : «Ψηφιακό Παιχνίδι»

Ταξινομούμε τα αντικείμενα στο σωστό κάδο, στο σύνδεσμο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3601?locale=el, με τη χρήση του ποντικιού- «σύρε κι άσε» καλούνται να ταξινομήσουν

13η Δραστηριότητα: «Καταιγισμός ιδεών - Τα πλαστικά στη ζωή μας»

Σκεφτόμαστε και αναφέρουμε κοινές πλαστικές συσκευασίες που χρησιμοποιούμε στην καθημερινότητα, προσέχοντας να μην επαναλάβουμε ό,τι ανέφεραν οι συμμαθητές μας

14η Δραστηριότητα: «Εκπαιδευτικό βίντεο»

Παρακολουθούμε το βίντεο.Εντοπίζουμε την περιβαλλοντική καταστροφή που προκαλείται στον άνθρωπο και στη φύση, όταν πετάμε το πλαστικό και δεν το ανακυκλώνουμε.https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5pembed&id=898398.

15η Δραστηριότητα: «Δημιουργία ψηφιακής αφίσας»

Ζωγραφίζουμε τα συμπεράσματα της προηγούμενης δραστηριότητας έτσι ώστε να δημιουργήσουμε μια ψηφιακή αφίσα ,για διάχυση αυτών στην υπόλοιπη σχολική κοινότητα με το ψηφιακό εργαλείο PosterMyWall

16η Δραστηριότητα: «Συζήτηση»

Παρατηρούμε τη φωτογραφία. Συζητάμε για την ανακύκλωση μπαταριών. (https://parallaximag.gr/life/perivallon/kamia-mpataria-ektos-ton-idikon-kadon).

17η Δραστηριότητα: «Εκπαιδευτικά βίντεο»

Παρακολουθούμε τα εκπαιδευτικά βίντεο με θέμα την ανακύκλωση των μπαταριών https://youtu.be/NYtjPT7cWXI και https://youtu.be/eHeZRYL0lcw

18η Δραστηριότητα: «Ψηφιακό κουίζ»

Αξιολογούμε τις γνώσεις μας με το ψηφιακό κουίζ https://view.genial.ly/607d10fe5d85620d398116e1/game-breakout-anakyklwsh-twra

19η Δραστηριότητα: «Ψηφιακό επιτραπέζιο»

Στο σύνδεσμο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/11023?locale=el παίζουμε σε ομάδες το επιτραπέζιο. Ένα μέλος της κάθε ομάδας αναλαμβάνει να απαντήσει στην ερώτηση που τυχαίνει στην ομάδα του

20η Δραστηριότητα: «Ακρόαση τραγουδιού»

Ακούμε το τραγούδι «Είμαι ο κάδος Μπλε»,https://youtu.be/H0e3D7wHoxU

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Δραματοποιούμε την ιστορία: «Τα όνειρα των σκουπιδιών»
- Φτιάχνουμε κούκλες από άχρηστο υλικό και παίζουμε αντικειμενοθέατρο

Δραστηριότητες Επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Δημιουργούμε τρισδιάστατες κατασκευές με χρήσιμα - «άχρηστα» υλικά, τις φωτογραφίζουμε και τις ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.
- Γράφουμε με τον δικό μας τρόπο ένα μήνυμα για την ανακύκλωση και το ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

https://parallaximag.gr

https://gr.pinterest.com

http://photodentro.edu.gr

https://afis.gr/

https://youtu.be/H0e3D7wHoxU

https://youtu.be/NYtjPT7cWXI

https://youtu.be/eHeZRYL0lcw

https://youtu.be/oKXiPcOYsCA

https://youtu.be/3WShMzwT-nM

https://creazilla.com

https://pixabay.com

https://www.openbook.gr

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://www.mindmeister.com

https://e-me.edu.gr

https://learningapps.org

https://www.postermywall.com

https://view.genial.ly

https://wordwall.net/

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο **«Ανακύκλωση το λένε…»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Ενέργεια … είσαι εδώ;»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν την έννοια της Ενέργειας, κάποιες από τις μορφές της, τρόπους εξοικονόμησης, καθώς και τις Ανακυκλώσιμες πηγές ενέργειας

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Διατυπώνουν σκέψεις, υποθέσεις, να εκφράζουν ιδέες, να επιχειρηματολογούν
- ✓ Υιοθετήσουν συμπεριφορές που συμβάλλουν στην προστασία του περιβάλλοντος.
- ✓ Επικοινωνήσουν στο πλαίσιο της ομάδας.
- ✓ Διακρίνουν ήχους και ανάλογα να εκφραστούν με την κίνηση
- ✓ Καλλιεργηθεί η λογική σκέψη και η δημιουργικότητά τους
- ✓ Εξασκηθούν στο χειρισμό του ποντικιού (σύρε κι άσε)

Διαθεματική Σύνδεση: Γλώσσα (Διατύπωση σκέψεων, επιχειρηματολογίας, υποθέσεων), **Τέχνες** (Διάκριση ήχων που σχετίζονται με το περιβάλλον, Κινητική έκφραση), **Φυσικές Επιστήμες** (Γνωριμία με βασικές έννοιες της φύσης, Αναγνώριση αλληλεπίδρασης ανθρώπου και φύσης, **Κοινωνικές Επιστήμες** (Απόκτηση θετικής και υπεύθυνης στάσης απέναντι στο φυσικό περιβάλλον), **Τ.Π.Ε.** (Επαφή με εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια, Εξοικείωση με τη λειτουργία απλών λειτουργιών των ψηφιακών συσκευών).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία και συνεργασία σε ομαδικό πλαίσιο, Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Υιοθέτηση στάσης υπευθυνότητας απέναντι στο φυσικό περιβάλλον, **Δεξιότητες Τεχνολογίας και επιστήμης** (Τεχνολογικός γραμματισμός), **Δεξιότητες του Νου** (Τρισδιάστατες κατασκευές)

Προτεινόμενη χρονική διάρκεια: 15 διδακτικές ώρες των 30΄ η κάθε μια

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Εννοιολογικός χάρτης και καταιγισμός ιδεών»

Με αφορμή απλές ρήσεις της καθημερινότητας σχετικά με την Ενέργεια (π.χ. «Φάε για να έχεις ενέργεια», καταγράφουμε όσα γνωρίζουμε και όσα θα θέλαμε να μάθουμε σε ένα ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη. Χρησιμοποιούμε είτε κάποιο σχετικό ψηφιακό εργαλείο (π.χ. Popplet), είτε εισάγουμε απλά πλαίσια κειμένου και σημειώνουμε εκεί.

2η Δραστηριότητα: «Γλωσσικό παιχνίδι αποκωδικοποίησης»

Αντιστοιχίζουμε την κάθε εικόνα με το γράμμα που υπάρχει κάτω από αυτή. Ακολουθώντας το υπόδειγμα που υπάρχει στο κάτω μέρος της διαφάνειας, βάζουμε τα γράμματα στη σειρά και συνθέτουμε την κρυμμένη λέξη.

3η Δραστηριότητα: «Παρουσίαση κάποιων μορφών ενέργειας-μικρό πείραμα»

Παρουσιάζουμε πληροφορίες σχετικά με την ηλιακή ενέργεια, την φωτεινή, την κινητική την χημική. Παίζουμε ένα παιχνίδι λογικής σειράς για εμπέδωση της αποκτηθείσας γνώσης.

https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=886213

4η Δραστηριότητα: «Γνωριμία με την ηλεκτρική ενέργεια στο σπίτι μας»

Κυκλώνουμε όσα χρειάζονται ηλεκτρική ενέργεια για να λειτουργήσουν. Κάνουμε έτσι μια μικρή εισαγωγή στο θέμα ηλεκτρική ενέργεια.

5η Δραστηριότητα: «Φωτογραφίζουμε τις ηλεκτρικές μας συσκευές»

Τα παιδιά με χρήση κινητών τηλεφώνων ή και φωτογραφικών μηχανών φωτογραφίζουν τις ηλεκτρικές συσκευές του σπιτιού τους. Με τη βοήθεια των γονέων το υλικό αυτό στέλνεται στην e-me ή στην e-class. Στην ολομέλεια, τις παρουσιάζουμε και συζητάμε σε ποιο δωμάτιο του σπιτιού, βρίσκονται συνήθως οι ηλεκτρικές συσκευές. Παρατηρούμε το πλήθος των ηλεκτρικών συσκευών που διαθέτουμε για μια άνετη καθημερινότητα**.**

6η Δραστηριότητα: «Μαθαίνουμε για τη διαδικασία παραγωγής της ηλεκτρικής ενέργειας»

Με τη βοήθεια εκπαιδευτικού βίντεο το οποίο μετατρέπουμε σε διαδραστικό μέσω της εφαρμογής e-me content . Πληροφορούμαστε για την παραγωγή της ηλεκτρικής ενέργειας στο εργοστάσιο και το ταξίδι της μέχρι να έρθει στα σπίτια μας και συζητάμε για την ανάγκη που προκύπτει να κάνουμε λελογισμένη χρήση ενέργειας. (https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=887302)

7η Δραστηριότητα: «Ζωγραφική»

Ζωγραφίζουμε το ταξίδι της ηλεκτρικής ενέργειας, σύμφωνα με όσα είδαμε στο βίντεο και αξιολογούμε τις γνώσεις που αποκτήσαμε σχετικά με την παραγωγή και τη σπουδαιότητα της ηλεκτρικής ενέργειας.

8η Δραστηριότητα: «Καταγραφή των παρατηρήσεων μας»

Καταγράφουμε τις παρατηρήσεις μας σχετικά με τους λανθασμένους τρόπους χρήσης ηλεκτρικής ενέργειας στο σπίτι μας, που οδηγούν στην σπατάλη αυτής, ώστε να έχουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα του προβλήματος κακοδιαχείρισης της.

9η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι γνώσεων»

Παίζουμε και εμπεδώνουμε την νέα γνώση σχετικά με τη σπατάλη και την εξοικονόμηση της ηλεκτρικής ενέργειας.Το παιχνίδι μπορεί είτε να αποσταλεί στο chat έτσι ώστε να το παίξουμε ο καθένας με το γονιό του είτε και στην ολομέλεια. (https://view.genial.ly/6069d64d7e2ace0cd7da9682/interactive-content-puzzle-quiz)

10η Δραστηριότητα: «Συζήτηση σε ομάδες στην Webex (Breakout Sessions)»
Σε ομάδες παρατηρούμε δύο φωτογραφίες – η μια παραπέμπει στις συνέπειες για τη Γη από την χρήση μη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας και η άλλη στην πράσινη ενέργεια. Συζητάμε τι βλέπουμε στην κάθε φωτογραφία, τι νιώθουμε, τι παρατηρούμε, μας κάνει η φωτογραφία να αναρωτιόμαστε για κάτι, μας θυμίζει κάτι που ίσως ξέρουμε ή έχουμε ακούσει; Ένας εκπρόσωπος από την κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια τα συμπεράσματα της ομάδας του για την φωτογραφία που ανέλαβε να επεξεργαστεί.

11η δραστηριότητα: Γνωριμία με κάποιες από τις ανανεώσιμες και μη πηγές ενέργειας
Προβάλλουμε εκπαιδευτικά βίντεο σχετικά με τις ανανεώσιμες και μη πηγές ενέργειας, μαθαίνουμε ποιες είναι αυτές και εμπεδώνουμε τις γνώσεις μας με ψηφιακό παιχνίδι **(**https://learningapps.org/watch?v=p2i75kuw321).

12η δραστηριότητα: «Συντάσσουμε ενεργειακό συμβόλαιο»
Προτείνουμε στα παιδιά, μετά από συζήτηση με τους γονείς τους, να αποφασίσουν ποιους από τους τρόπους εξοικονόμησης ενέργειας που είδαμε μπορούν να υιοθετήσουν και να συντάξουν το δικό τους « ενεργειακό συμβόλαιο», το οποίο θα υπογράψουν όλοι στην οικογένεια και θα διατηρούν σε εμφανές σημείο για να τους υπενθυμίζει τις δεσμεύσεις τους. Οι γονείς στέλνουν φωτογραφία αυτών και η νηπιαγωγός δημιουργεί το ψηφιακό βιβλίου των υπεύθυνων μικρών πολιτών, το οποίο μπορεί να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου (πιθανό ψηφιακό εργαλείο StoryJumper).

Προτεινόμενες δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Ακούμε ήχους κυμάτων, του αέρα, του νερού κι ένα τραγούδι για τον ήλιο. Ο καθένας μας εκφράζεται κινητικά με το ρυθμό, όπως επιθυμεί, προσέχοντας όμως να αλλάζει τις κινήσεις του ανάλογα με τον ήχο που ακούγεται (http://www.iema.gr/data/EducationalProjects/Melina/Tracks/Hxoi/sounds.htm).
- Σε χαρτόνι ζωγραφίζουμε τις βασικές ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, τις ονοματίζουμε, φτιάχνοντας έτσι τον πίνακα αναφοράς.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη εκπαίδευση:

- Για να διαπιστώσουμε την μετατροπή της ηλιακής ενέργειας σε χημική, προτρέπουμε τα παιδιά να πειραματιστούν με δύο φυτά (ένα σε ηλιόλουστο μέρος κι ένα σε σκιερό)και λίγες μέρες μετά να ανεβάσουν τις παρατηρήσεις τους στην e-me ή στην e-class.
- Κατασκευάζουμε παιχνίδια – ανεμόμυλους («φουρφούρια») με χαρτί και καλαμάκι (κατά προτίμηση χάρτινο). Διατυπώνουμε απορίες σχετικά με το πώς μπορούμε να τα κινήσουμε με τη δύναμη του αέρα. Καταγράφουμε με τη βοήθεια των γονέων τις σκέψεις μας και τα ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.(https://www.easy-crafts-for-kids.com/paper-windmill.html).

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

https://pixabay.com
https://www.freepik.com
https://creazilla.com
https://youtu.be/D5GYFrxMBqc
https://youtu.be/khAmv4Api-8
https://youtu.be/Y8ztI6KtVRE
https://youtu.be/coWQ1R2r5MY
https://youtu.be/Rqnt7wptU_Y
https://www.easy-crafts-for-kids.com/paper-windmill.html
http://www.iema.gr/data/EducationalProjects/Melina/Tracks/Hxoi/sounds.htm

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://www.storyjumper.com
https://e-me.edu.gr
https://www.genial.ly/en
https://learningapps.org

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο **«Ενέργεια … είσαι εδώ;»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Πάσχα, Πάσχα, Πασχαλιά με τα κόκκινα αυγά»**

Σκοπός: Το σενάριο σκοπεύει να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν για την εορτή του Πάσχα και να γνωρίσουν τα βασικά πασχαλινά έθιμα.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αναγνωρίζουν και να συμπληρώνουν κανονικότητες
- ✓ Γνωρίσουν σημαντικές θρησκευτικές γιορτές και έθιμα
- ✓ Έρθουν σε επαφή με την τέχνη με τη βοήθεια της τεχνολογίας**.**
- ✓ Καλλιεργήσουν το λεξιλόγιό τους

Διαθεματική Σύνδεση: **Γλώσσα** (Έκφραση προσωπικών βιωμάτων, Χρήση του κατάλληλου λεξιλογίου για τον επικοινωνιακό σκοπό που εξυπηρετεί), **Μαθηματικά** (Εντοπισμός και αναπαράσταση διαδρομών σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα, Σύνθεση μοτίβων) **Τέχνες** (Χρήση απλών τεχνικών για τη δημιουργία έργων), **Τ.Π.Ε**. (Χρήση ποντικιού, Γνωριμία με την τέχνη με τη βοήθεια του διαδικτύου)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές)

Προτεινόμενη χρονική διάρκεια: 10 διδακτικές ώρες των 30' η κάθε μια

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Επεξεργασία ποιήματος»

Ακούμε κι επεξεργαζόμαστε το πασχαλινό ποίημα «ΤΟ ΠΑΘΗΜΑ ΤΟΥ ΣΚΑΝΤΑΛΙΑΡΗ ΛΑΓΟΥ».

2η Δραστηριότητα: «Ζωγραφίζουμε το ποίημα»

Οπτικοποιούμε τις εικόνες που μας «έρχονται» στο μυαλό, όταν ακούμε το ποίημα.

3η Δραστηριότητα: «Εννοιολογικός χάρτης»

Καταγράφουμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών για το Πάσχα σε ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη ,ο οποίος μπορεί να γίνει είτε σε πλαίσιο κειμένου επάνω σε μια διαφάνεια είτε με χρήση ψηφιακού εργαλείου (π.χ**.** CmapTools).

4η Δραστηριότητα : «Εκπαιδευτικό βίντεο»

Παρακολουθούμε διαδραστικό εκπαιδευτικό βίντεο με θέμα τη ζωή, τα θαύματα, το θάνατο και την Ανάσταση του Χριστού. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=901816)

5η Δραστηριότητα: «**Ψηφιακή περιήγηση σε μουσείο»**

Με αφορμή τους πίνακες του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου που χρησιμοποιήθηκαν για το παιχνίδι πασχαλινή ιστοριογραμμή,

https://learningapps.org/watch?v=pvr9ebdfc21 και βρίσκονται στο παραπάνω εκπαιδευτικό βίντεο, μεταφερόμαστε στο Μουσείο Prado στην Ισπανία και θαυμάζουμε μερικούς ακόμα πίνακες του ζωγράφου αυτού (https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-works?searchObras=el%20greco).

6η Δραστηριότητα: «Εκπαιδευτικό βίντεο»

Παρακολουθούμε το διαδραστικό βίντεο και επεξεργαζόμαστε τις πληροφορίες για γεγονότα και έθιμα του Πάσχα (https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=902818).

7η Δραστηριότητα: «Πασχαλινές εικόνες»

Επιλέγουμε από ένα σύνολο εικόνων, όσες έχουν σχέση με τη γιορτή του Πάσχα. Αιτιολογούμε τις επιλογές μας.

8η Δραστηριότητα: «Σύνθεση μοτίβων»

Παρατηρούμε τους υπάρχοντες συνδυασμούς πασχαλινών αυγών, αναγνωρίζουμε και συμπληρώνουμε τα μοτίβα

9η Δραστηριότητα: «Βοήθησε το λαγό να πάει στο αυγό του»

Προτείνονται τρεις διαδρομές που θα μπορούσε να ακολουθήσει ο λαγός για να πάει στο αυγό που ψάχνει. Επιλέγουμε τη διαδρομή που ΔΕΝ είναι σωστή.

10η Δραστηριότητα: «Παραμύθι»

Στο σύνδεσμο https://youtu.be/i0t36Ewpc4s ακούμε το παραμύθι της Ι. Κυρίτση Τζιώτη «Η Πασχαλίτσα της Αγάπης». Αναλύουμε την ιστορία στα δομικά της στοιχεία (ήρωες, χρόνος, τόπος, πρόβλημα, λύση) και συζητάμε για τις εντυπώσεις που μας προκάλεσε.

11η Δραστηριότητα: «Δημιουργία ψηφιακού βιβλίου»

Ζητάμε από τα παιδιά να μας απαντήσουν στο ερώτημα «Για μένα, Πάσχα είναι….» και να ζωγραφίσουν τις απαντήσεις τους. Με τη βοήθεια των γονέων τους, αναρτούν στην e-me ή στην e-class. Με το ψηφιακό εργαλείο StoryJumper, δημιουργούμε ψηφιακό βιβλίο με τις ζωγραφιές τους.

12η Δραστηριότητα: «Πασχαλινές ευχές»

Ποιες ευχές ανταλλάσσουμε το Πάσχα; Προτείνουμε τις ιδέες μας έτσι ώστε να δημιουργηθεί πίνακας αναφοράς με ευχές για να μας φανεί χρήσιμος στην ολοκλήρωση της κάρτας μας.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Δραματοποιούμε το ποίημα της πρώτης δραστηριότητας
- Δημιουργούμε το λεξικό του γράμματος Π π: Το κάθε παιδί ζωγραφίζει σε μισό Α4 ένα αντικείμενο που αρχίζει από Π π, και γράφει το όνομά του.
- Ακούμε δημοτικά τραγούδια και χορεύουμε

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ακολουθούμε τι οδηγίες στο βίντεο https://youtu.be/g3F7tioyMpU δημιουργούμε το λαγό ή τους λαγούς που θέλουμε, για να στολίσουμε την πασχαλινή κάρτα μας.
- Ανασυνθέτουμε τις λέξεις στο ψηφιακό παιχνίδι https://wordwall.net/resource/16047217
- Ζητάμε από τα παιδιά να βρουν στο σπίτι τους αντικείμενα που αρχίζουν από «Π π». Αναφέρουμε και ονόματα συμμαθητών που αρχίζουν από το γράμμα αυτό
- Σε φύλλο εργασίας που απεικονίζονται διάφορα αντικείμενα, επιλέγουμε με το ποντίκι, όσα αντικείμενα αρχίζουν από «Π π». https://www.liveworksheets.com/ku1897385pn

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

https://youtu.be/i0t36Ewpc4s
https://youtu.be/hydoy5Ifgyg
https://youtu.be/tCbcr21Bbug
https://youtu.be/QE6aebRAXI8
https://youtu.be/g3F7tioyMpU
http://clipart-library.com
https://www.freepik.com
https://www.flickr.com
https://pixabay.com
https://creazilla.com
https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-works?searchObras=el%20greco
http://mikromikronip.blogspot.com/2015/04/blog-post.html

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://cmap.ihmc.us/cmaptools
https://content.e-me.edu.gr
https://learningapps.org
https://wordwall.net
https://www.liveworksheets.com
https://www.storyjumper.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Πάσχα,Πάσχα, Πασχαλιά με τα κόκκινα αυγά»

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Το ταξίδι του Νερού»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τον κύκλο του νερού και τις μορφές του , έτσι ώστε να κατανοήσουν το φυσικό φαινόμενο της βροχής και του χιονιού.

Μαθησιακές επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Διατυπώνουν προβλέψεις, υποθέσεις σε καταστάσεις πειραματισμού
- ✓ Δημιουργούν με ψηφιακά μέσα
- ✓ Καλλιεργούν το λεξιλόγιό τους και να παράγουν αφηγηματικά κείμενα
- ✓ Συγκρίνουν ποσότητες και να τις σειροθετούν

Διαθεματική Σύνδεση: Γλώσσα (Έκφραση σκέψεων, ιδεών, επιχειρημάτων, υποθέσεων , Εμπλουτισμός λεξιλογίου με τις ακριβείς λέξεις που περιγράφουν τα φυσικά φαινόμενα),**Τέχνες** (Δημιουργική έκφραση με διαφορετικά υλικά),**Φυσικές Επιστήμες** (Οργάνωση πειραματικών καταστάσεων, Δοκιμή, Καταγραφή και Εξαγωγή συμπερασμάτων, Κατανόηση των φυσικών φαινομένων), **Μαθηματικά** (Μέτρηση αντικείμενων μέχρι το 10, Σύγκριση ποσοτήτων και Διάταξη αυτών),**Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με ψηφιακούς τρόπους ζωγραφικής, Εξοικείωση με τη χρήση του ποντικιού και του πληκτρολογίου)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία και συνεργασία σε ομαδικό πλαίσιο, Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα**)**, **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και επιστήμης**(Ψηφιακός γραμματισμός), **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση προβλημάτων, Μελέτη περιπτώσεων)

Προτεινόμενη χρονική διάρκεια: επτά (7)διδακτικές ώρες των 30' η κάθε μια

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Εννοιολογικός χάρτης»

Καταγράφουμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών για το νερό, σε εννοιολογικό χάρτη ,ο οποίος μπορεί να γίνει είτε σε πλαίσιο κειμένου επάνω σε μια διαφάνεια είτε με χρήση ψηφιακού εργαλείου (π.χ**.** Bubbl.us)

2η Δραστηριότητα: «Παρακολούθηση εκπαιδευτικού βίντεο»

Παρακολουθούμε το διαδραστικό βίντεο (https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=892036) και θέτουμε τις σχετικές ερωτήσεις κατανόησης.

3η δραστηριότητα: «Συνεργατική ζωγραφική με ψηφιακό εργαλείο»

Ζωγραφίζουμε τον «κύκλο του νερού» συνεργατικά με το Colorillo.

4η δραστηριότητα : «**Παραμύθι: Ο χιονάνθρωπος που δεν ήθελε να λιώσει»**

Ακούμε την ιστορία (https://youtu.be/bIdOjQgZ0Xs) και συζητάμε για το περιεχόμενο, θέτοντας βασικές ερωτήσεις κατανόησης (τι έγινε, πού, ποιοι οι ήρωες, ποιο το πρόβλημα και ποια λύση βρέθηκε) .

5η δραστηριότητα: «**Ζωγραφική»**

Ζωγραφίζουμε, με όποιο υλικό επιθυμούμε, ό,τι μας έκανε εντύπωση από το παραμύθι.

6η δραστηριότητα: «Πείραμα εξάτμισης-υγροποίησης»

Παρακολουθούμε το εκπαιδευτικό βίντεο από το Φωτόδεντρο (http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/668) το οποίο παρουσιάζει ,σε εργαστηριακές συνθήκες, τα φαινόμενα της εξάτμισης και υγροποίησης του νερού.

7η δραστηριότητα: «Παρουσίαση των φαινομένων της εξάτμισης και υγροποίησης».

Παρουσιάζουμε τις σχετικές διαφάνειες ,βάσει των οποίων γίνεται λεπτομερής εξήγηση των φάσεων του κύκλου του νερού ,καθώς και των μεταμορφώσεων του νερού σε φυσικές συνθήκες. Παράλληλα, γίνεται συζήτηση σχετικά.

8η δραστηριότητα: «Αντιστοίχιση λέξεων-εικόνων»

Με τη χρήση του Annotate αντιστοιχίζουμε την εικόνα που δείχνει την μορφή του νερού με την λέξη που την περιγράφει.

9η δραστηριότητα: «Παιχνίδια»

Παίζουμε τα ενσωματωμένα στη διαδραστική αφίσα γλωσσικά και μαθηματικά παιχνίδια https://www.thinglink.com/scene/1446104179415187459

10η δραστηριότητα: «Δημιουργία ιστορίας»

Δημιουργούμε τη δική μας ιστορία σχετικά με το τι συναντά μια σταγόνα στο ταξίδι της .Χωριζόμαστε σε ομάδες και η κάθε μια συζητά για ένα μέρος της πλοκής, π.χ. Πού διαδραματίζεται ,ποιοι είναι οι ήρωες κτλ. Αφού δημιουργήσουμε την ιστορία την εικονογραφούμε. Τέλος, βάζουμε τις ζωγραφιές σε ψηφιακό βιβλίο StoryJumper. Αποφασίζουμε στην ολομέλεια τον ακριβή τίτλο που θα δώσουμε .

Προτεινόμενες δραστηριότητα για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Ρίχνουμε σε νερό τέμπερα ή χρώμα ζαχαροπλαστικής, τα βάζουμε στην κατάψυξη και με τα χρωματιστά παγάκια ζωγραφίζουμε σε χαρτόνι.
- Γεμίζουμε δύο όμοια ποτήρια με ίση ποσότητα νερού. Διατηρούμε το ένα σε εσωτερικό χώρο και το άλλο στην αυλή. Μετά από μια-δυο μέρες παρατηρούμε, τυχόν αλλαγές που έχουν γίνει ως προς την ποσότητα του νερού, προβληματιζόμαστε και καταγράφουμε τις παρατηρήσεις μας.

Δραστηριότητα επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Με άχρηστα υλικά που υπάρχουν στο σπίτι (χαρτί, αλουμινόχαρτο, διάφορα υφάσματα κι ό,τι άλλο θέλουν), με παγάκια και με γυάλινα ή πλαστικά βάζα με καπάκι, ζητάμε από τα παιδιά να βρουν τρόπους, ώστε να βοηθήσουν το χιονάνθρωπο από την 4η Δραστηριότητα να μην λιώσει.
- Ζωγραφίζουν ή φωτογραφίζουν τις προσπάθειες που κάνουν και τους τρόπους που έχουν βρει. Ανεβάζουν τις φωτογραφίες τους στην e-me ή στην e-class. Συζητάμε τα αποτελέσματα του πειράματος και τα συγκρίνουμε με αυτά της 6ης Δραστηριότητας

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

https://www.edivea.org/nipia_senarios.html

https://youtu.be/VSeEwnZWrmg

https://youtu.be/VSeEwnZWrmg

https://youtu.be/bIdOjQgZ0Xs

https://www.flickr.com/photos

https://creazilla.com

http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/668

Content.e-me.edu.gr https://youtu.be/ZWRDQscGLRc

https://www.storyjumper.com

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Evaporation.png

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://bubbl.us

https://colorillo.com/ciju?7bgo5y

https://colorillo.com/ciju?7bgo5y

https://padlet.com

https://www.thinglink.com

https://www.liveworksheets.com

https://learningapps.org

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο **«Το ταξίδι του νερού»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Θεοδώρου Κωνσταντίνα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Χριστούγεννα ήρθαν πάλι»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τι γιορτάζουμε τα Χριστούγεννα καθώς και κάποια βασικά έθιμα (κάλαντα, ευχετήριες κάρτες, στολισμό δέντρου)

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Περιγράφουν εικαστικά έργα
- ✓ Διαπιστώνουν τη σύνδεση παρελθόντος και παρόντος (όσον αφορά τα έθιμα)
- ✓ Διερευνούν εκφραστικές δυνατότητες του σώματός τους
- ✓ Καλλιεργούν τη λογική σκέψη και τη δημιουργικότητά τους
- ✓ Επικοινωνούν ένα μήνυμα και με ψηφιακό τρόπο

Διαθεματική Σύνδεση: Γλώσσα (Διατύπωση σκέψεων, Έκφραση συναισθημάτων, Κατανόηση των σκοπών της γραφής, Καλλιέργεια προφορικού λόγου, Κατανόηση και Ανάλυση γραπτού κειμένου), **Τέχνες** (Αναγνώριση των μορφικών στοιχείων ενός έργου τέχνης, Καλλιέργεια δημιουργικότητας και έκφρασης μέσα από τη ζωγραφική) **Κοινωνικές Επιστήμες** (Διαπίστωση της συνέχειας μεταξύ παρελθόντος και παρόντος), **Τ.Π.Ε.** (Γραφή με το πληκτρολόγιο, Χρήση ψηφιακών μέσων για επικοινωνία, Εξάσκηση στη χρήση του ποντικιού).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Δημιουργικότητα, Συνεργασία), **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες), **Δεξιότητες του Νου** (Δημιουργική σκέψη), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε ηλεκτρονικά μέσα, Ψηφιακός γραμματισμός).

Προτεινόμενη χρονική διάρκεια:10 διδακτικές ώρες των 30'η κάθε μια

Περιγραφή δραστηριοτήτων:

1η Δραστηριότητα: «Εννοιολογικός χάρτης και καταιγισμός ιδεών»

Καταγράφουμε όσα γνωρίζουμε και όσα θα θέλαμε να μάθουμε σχετικά με τη γιορτή των Χριστουγέννων σε ένα ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη. Χρησιμοποιούμε είτε κάποιο σχετικό ψηφιακό εργαλείο (π.χ.: Coggle.it), είτε εισάγουμε απλά πλαίσια κειμένου και σημειώνουμε στη διαφάνεια.

2η Δραστηριότητα: «Παρακολούθηση βίντεο-αφήγηση της ιστορίας της Γέννησης»

Παρακολουθούμε το βίντεο.Θέτουμε τις σχετικές ερωτήσεις κατανόησης και τοποθετούμε τα γεγονότα με χρονική σειρά.

https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=894215.

3η Δραστηριότητα: «Ψηφιακό παιχνίδι puzzle»

Κάνουμε το ψηφιακό puzzle (https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=019aa864c547)

4η Δραστηριότητα: «Αναζήτηση ζωγραφικού πίνακα»

Μέσα από τη λύση ενός μικρού αινίγματος επιλέγουμε τον πίνακα με τον οποίο θα ασχοληθούμε, για να προσεγγίσουμε ένα βασικό έθιμο των Χριστουγέννων, τα κάλαντα

5η Δραστηριότητα: «Πρώτη προσέγγιση του πίνακα του Ν. Λύτρα , Τα κάλαντα»

Προσεγγίζουμε τον συγκεκριμένο πίνακα μέσα από ερωτήσεις όπως: Τι παρατηρείτε; ποια χρώματα χρησιμοποιεί ο ζωγράφος; Ποια συναισθήματα σας προκαλούνται βλέποντας τον ;ποια συναισθήματα πιστεύετε πως είχε ο ζωγράφος την ώρα που τον έφτιαχνε; Σε ποια εποχή αναφέρεται; Θα μπορούσε να είναι σήμερα; Σας θυμίζει κάτι που γίνεται και στις μέρες μας; Αν ήσασταν μέσα στον πίνακα,τι ρόλο θα είχατε;

6η Δραστηριότητα: «Περαιτέρω επεξεργασία του πίνακα»

Χωριζόμαστε στα δωμάτια της ψηφιακής μας τάξης και ανταλλάσσουμε σκέψεις για τα εξής ερωτήματα: «Αν με τη φαντασία σας «μπαίνατε» στον πίνακα, τι θα μπορούσατε να μυρίσετε, τι θα μπορούσατε να ακούσετε και τι πιστεύετε ότι λένε οι φιγούρες που απεικονίζονται;» Παρουσιάζουμε τα συμπεράσματα της κάθε ομάδας στην ολομέλεια**.**

7η Δραστηριότητα: «Ψηφιακό παιχνίδι ανασύνθεσης του πίνακα»

Ανασυνθέτουμε τον πίνακα σέρνοντας και επικολλώντας το σωστό κομμάτι στη σωστή θέση (https://www.liveworksheets.com/ge1880746uy).

8η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι αναγνώρισης χριστουγεννιάτικων τραγουδιών»

Ακούμε ένα μέρος από κάποιο χριστουγεννιάτικο τραγούδι και μαντεύουμε ποιο είναι (https://player.quizalize.com/quiz/c988e8e9-f399-4f5d-87a1-1890f366b5dc).

9η Δραστηριότητα: «Ακρόαση καλάντων και εκμάθηση κάποιων»

Από το διαδραστικό χάρτη με τα κάλαντα από όλη την Ελλάδα επιλέγουμε να ακούσουμε όποια επιθυμούμε και προσπαθούμε να μάθουμε κάποια. (https://view.genial.ly/5fcbc069d292600d903c71b3/game-action-xristoygenniatika-paradosiaka-kalanta?fbclid=IwAR3ZL7jE6dK_Rxn82kypTWm-mFSCaF2ml5bG8_4u6n-IU6jQAT8bGwC4MvI).

10η Δραστηριότητα: «Τραγούδι»
Ακούμε το τραγούδι «το Δέντρο», συζητούμε για όσα ακούμε και …το απολαμβάνουμε. Ζωγραφίζουμε ό,τι μας άρεσε.
(https://youtu.be/POCrExbUh7I)

11η δραστηριότητα: «Αυτοσχεδιασμός»
Γυρίζουμε τον τροχό στο σύνδεσμο https://wordwall.net/resource/8493947 και εκφράζουμε με το σώμα μας ό,τι μας έτυχε.

12η Δραστηριότητα: «Στολίζουμε το φανταστικό δέντρο της τάξης μας»
Με τον ήχο χριστουγεννιάτικου τραγουδιού https://youtu.be/9VGU0r9fDbM ενθαρρύνουμε τα παιδιά να φανταστούν ότι θα μπορούσαμε να στολίσουμε το δέντρο της τάξης μας. Τα παροτρύνουμε να αναζητήσουν στο σπίτι τους το στολίδι που θα έφερναν και να το παρουσιάσουν στην ολομέλεια.

13η δραστηριότητα: «Ποιο είναι διαφορετικό;»
Παρατηρούμε τις μπάλες σε κάθε σειρά και αφού σκεφτούμε ποιες έχουν κάτι κοινό και τι είναι αυτό, διαγράφουμε εκείνη που είναι διαφορετική. Δικαιολογούμε τις απόψεις μας.

14η δραστηριότητα: «Παίζουμε κρεμάλα»
Στον σύνδεσμο https://learningapps.org/watch?v=pf7gttvi221 γράφουμε τη λέξη που βλέπουμε στις εικόνες επιλέγοντας τα σωστά γράμματα από το πληκτρολόγιο**.**

15η δραστηριότητα: «Συζήτηση για τις χριστουγεννιάτικες ευχές»
Συζητάμε στην ολομέλεια για τη συνήθεια της ανταλλαγής χριστουγεννιάτικων καρτών, τι γράφουμε εκεί και ποιες ευχές λέμε τα Χριστούγεννα.

16η δραστηριότητα: «Δημιουργία ευχετήριας κάρτας»
Προτείνουμε στα παιδιά να δημιουργήσουμε μια χριστουγεννιάτικη κάρτα με ψηφιακό τρόπο, για να την αποστείλουμε στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο της νηπιαγωγού της άλλης τάξης, προκειμένου να ευχηθούμε στους/στις συμμαθητές/τριες μας.
Προτείνουμε στα παιδιά να ζωγραφίσουν σε μικρό τετράγωνο χαρτί(10εκ*10) και να επιλέξουν μια ευχή από όσες έχουμε καταγράψει. Το υλικό στέλνουν οι γονείς στην e me ή στην e-class και με το ψηφιακό εργαλείο PosterMyWall δημιουργούμε ένα κολάζ. Φτιάχνουμε την ηλεκτρονική μας κάρτα με το κολάζ που δημιουργήσαμε, μέσω της εφαρμογής Greetings Island.

17η δραστηριότητα: «Παραμύθι»

Ακούμε στο σύνδεσμο https://youtu.be/x2AtAB_HLbI το παραμύθι της Άννης Θεοχάρη «**Για πάντα Χριστούγεννα**». Επεξεργαζόμαστε την υπόθεση συζητώντας τα ερωτήματα: ποιος είναι ο ήρωας, που και πότε διαδραματίζεται η ιστορία, ποιο πρόβλημα υπήρχε και ποια λύση βρέθηκε.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Φτιάχνουμε παραδοσιακά γλυκά
- Λέμε τα κάλαντα στα παιδιά του διπλανού τμήματος
- Δραματοποιούμε το παραμύθι: « Για πάντα Χριστούγεννα»

Δραστηριότητα επέκτασης στην Ασύγχρονη τάξη:

- Βρίσκουμε πληροφορίες για το ζωγράφο Ν. Λύτρα και τις παρουσιάζουμε στην ολομέλεια.
- Αναζητάμε και άλλα έργα τέχνης με θέμα τα Χριστούγεννα. Τα ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.
- Κατασκευάζουμε με ό,τι υλικά διαθέτουμε στο σπίτι ευχετήριες κάρτες για να τις δωρίσουμε στα μέλη της οικογένειάς τους και τις ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ	ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ
https://youtu.be/vXzKbXdnWI0	https://coggle.it/
https://commons.wikimedia.org	https://learningapps.org
https://youtu.be/POCrExbUh7I	https://www.jigsawplanet.com
https://youtu.be/9VGU0r9fDbM	bookcreator.com
https://creazilla.com	www.liveworksheets.com
https://youtu.be/x2AtAB_HLbI	https://www.quizalize.com
https://www.greetingsisland.com	https://wordwall.net/resource/8493947

https://view.genial.ly/5fcbc069d292600d903c71b3/game-action-xristoygenniatika-paradosiaka-kalanta?fbclid=IwAR3ZL7jE6dK_Rxn82kypTWm-mFSCaF2ml5bG8_4u6n-IU6jQAT8bGwC4MvI

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο **«Χριστούγεννα ήρθαν πάλι!»**

Δημιουργοί Σεναρίου**: Κωνσταντίνα Θεοδώρου, Ευαγγελία Κομζιά, Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου**: « Τα Δέντρα της γειτονιάς μας»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν το φυσικό περιβάλλον της γειτονιάς τους και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σε θέματα που αφορούν τη φροντίδα του.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Κάνουν ταξινομήσεις, ομαδοποιήσεις, αντιστοιχίσεις.
- ✓ Καταμετρούν ποσότητες.
- ✓ Καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους.
- ✓ Αναγνωρίζουν, να συγκρίνουν και να συσχετίζουν τα διάφορα είδη δέντρων.
- ✓ Αναπτύσσουν την παρατηρητικότητά τους, τη φαντασία τους και την κριτική τους σκέψη.
- ✓ Διακρίνουν συμπεριφορές που θέτουν σε κίνδυνο τα φυτά και τα δέντρα.
- ✓ Αποκτήσουν θετική στάση απέναντι στη φροντίδα του φυσικού περιβάλλοντος, ως υπεύθυνοι πολίτες.
- ✓ Εκφραστούν μέσα από την τέχνη – ζωγραφική.
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα.

Διαθεματική διασύνδεση: Γλώσσα (Δραστηριότητες κατανόησης και παραγωγής γραπτού και προφορικού λόγου, Εμπλουτισμός λεξιλογίου), **Μαθηματικά** (Δραστηριότητες ανάπτυξης μαθηματικών εννοιών, Συγκρίσεις, Αρίθμηση – Φύλλα καταγραφής), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Καλλιέργεια υπευθυνότητας, Απόκτηση θετικής στάσης), **Τ.Π.Ε.** (Χρήση ψηφιακών εργαλείων), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Άνθρωποι, Χώρος και Περιβάλλον, Εκπαίδευση για την Αειφόρο ανάπτυξη)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Παρατηρητικότητα, Κριτική σκέψη), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Απόκτηση θετικής στάσης για την προστασία του περιβάλλοντος, Αγάπη και Φροντίδα για τα φυτά, Ανάληψη ευθυνών και πρωτοβουλιών), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε ηλεκτρονικά μέσα, Χρήση ψηφιακών εργαλείων).
Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 15 ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε ώρα

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: « Δημιουργούμε τον εννοιολογικό χάρτη»

Με αφορμή ένα συγκεκριμένο λάχνισμα, συζητάμε με τα παιδιά για τα δέντρα που αναφέρονται στο λάχνισμα και τα ρωτάμε αν γνωρίζουν άλλα δέντρα. Καταγράφουμε τις γνώσεις τους για τα δέντρα του τόπου που ζούμε και τι θα ήθελαν να μάθουν σε έναν εννοιολογικό χάρτη, είτε με κάποιο ψηφιακό εργαλείο π.χ. Coggle.it ή Bubbl.us, είτε γράφοντας τις ιδέες των παιδιών στη διαφάνεια με εισαγωγή κειμένου.

2η Δραστηριότητα: «Φτιάχνουμε δικά μας λαχνίσματα»

Με τις ονομασίες των δέντρων που ξέρουμε και καταγράψαμε, φτιάχνουμε τα δικά μας λαχνίσματα, αλλάζοντας τα ονόματα των δέντρων του αρχικού.

3η Δραστηριότητα: «Γλωσσικό παιχνίδι με τις ονομασίες δέντρων» Συμπληρώνουμε με τα παιδιά την ακροστιχίδα με τη λέξη ΜΗΛΙΑ.

4η Δραστηριότητα: «Ελεύθερη ζωγραφική»

Ζωγραφίζουμε ένα δέντρο που ξέρουμε.

5η Δραστηριότητα: «Γινόμαστε εξερευνητές»

Προτείνουμε στην ολομέλεια, αν θέλουμε να γίνουμε εξερευνητές. Συζητάμε για το πώς μπορούμε να εξερευνήσουμε τα δέντρα της γειτονιάς μας. Παροτρύνουμε τα παιδιά με τη βοήθεια των γονέων τους να φωτογραφίσουν και να καταγράψουν τα φυτά που υπάρχουν στη γειτονιά τους. Στην εξερεύνησή μας συλλέγουμε φύλλα και κλαδάκια. Ζητάμε από τους γονείς να ανεβάσουν τις φωτογραφίες στην e-me ή στην e-class. Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός, δημιουργεί για την επόμενη ημέρα, μια παρουσίαση με όσα είπαν και κατέγραψαν τα παιδιά (Google Slides).

6η Δραστηριότητα: «Προβολή του παραγόμενου υλικού».

Προβάλλουμε την παρουσίαση με το υλικό της εξερεύνησης των παιδιών και τα παιδιά ανακοινώνουν στην ολομέλεια, όσα παρατήρησαν και κατέγραψαν.

7η Δραστηριότητα: «Ομαδοποιήσεις- καταγραφές»

Τα αποτελέσματα τα καταγράφουμε σε πίνακα και συμπεραίνουμε ποιο δέντρο συναντάμε πιο συχνά στη γειτονιά μας. Δημιουργούμε τον ατομικό μας πίνακα καταγραφής. Ζωγραφίζουμε και γράφουμε το όνομα του κάθε δέντρου. Μιλάμε για το δέντρο που μας αρέσει περισσότερο και το κυκλώνουμε στον πίνακά μας.

8η Δραστηριότητα: «Βρίσκουμε πληροφορίες και φτιάχνουμε τις ταυτότητες των δέντρων μας»

Ζητάμε από τους γονείς να μας βοηθήσουν να βρούμε πληροφορίες στο διαδίκτυο για το δέντρο που επιλέγει το κάθε παιδί (π.χ. το όνομά του, σε ποια κατηγορία ανήκει, αν είναι καρποφόρο, καλλωπιστικό, φυλλοβόλο ή αειθαλές). Με τις πληροφορίες που συγκεντρώνουμε, δημιουργούμε την ταυτότητα του δέντρου μας. Συμπληρώνουμε την καρτέλα παρατήρησης.

9η Δραστηριότητα: «Παρουσιάζουμε τις ταυτότητες των δέντρων μας»

Παρουσιάζουμε στην ολομέλεια τις ταυτότητες των δέντρων, που δημιουργήσαμε από τις πληροφορίες που συγκεντρώσαμε με τη βοήθεια των γονέων. Συζητάμε ομοιότητες και διαφορές, (αν δίνουν καρπούς ή όχι, τι μας προσφέρουν) και καταγράφουμε τις ιδέες μας σε πίνακα.

10η Δραστηριότητα: «Μαθηματικά και γλωσσικά παιχνίδια»

Ομαδοποιούμε τα δέντρα σε καρποφόρα, καλλωπιστικά, φυλλοβόλα και αειθαλή. Παίζουμε παιχνίδια αντιστοίχισης ποσοτήτων και αριθμού, σειροθέτησης ως προς το ύψος καθώς και ψηφιακά παιχνίδια με τα ονόματα και τους καρπούς (https://learningapps.org/view19139069)

11η Δραστηριότητα: «Πώς φροντίζουμε τα δέντρα;»

Στην ολομέλεια συζητάμε για τη φροντίδα των δέντρων .Τι χρειάζονται για να ζήσουν; Πώς τρέφονται; Τι μπορούμε να κάνουμε, για να τα φροντίζουμε; Καταγράφουμε τις απαντήσεις

12η Δραστηριότητα: «Αποτύπωμα δέντρου με το χέρι μας – ζωγραφική» Μαθαίνουμε για τα μέρη του δέντρου (ρίζες, κορμός, κλαδιά) . Με το αποτύπωμα του χεριού μας , ζωγραφίζουμε τα τρία μέρη του δέντρου.

13η Δραστηριότητα: «Ας παίξουμε»

Παίζουμε το παιχνίδι ερωτήσεων, για να θυμηθούμε τι μάθαμε https://wheelofnames.com/5qa-ucr

14η Δραστηριότητα: «Δημιουργία αφίσας»
Θέλοντας να στείλουμε ένα μήνυμα με όσα μάθαμε, δημιουργούμε μια αφίσα (PosterMyWall).

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Διαβάζουμε την ιστορία: «Το Δέντρο που έδινε» του Σίλβερστάιν.
- Δραματοποιούμε την ιστορία.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Με τα φύλλα και τα κλαδάκια που μαζέψαμε κατά τη διάρκεια της εξερεύνησης, κάνουμε μια κατασκευή ή δημιουργούμε έναν πίνακα.
- Φωτογραφίζουμε τις δημιουργίες μας και τις ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page
2. https://pixabay.com
3. https://wheelofnames.com/5qa-ucr

4. https://learningapps.org/watch?v=p0r5uzetn21
5. https://learningapps.org/view19139069

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://www.postermywall.com/index.php/l/poster-templates
2. https://coggle.it

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Τα δέντρα της γειτονιάς μας»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Περπατώ, περπατώ στο δάσος και ποιον συναντώ;»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν το περιβάλλον του δάσους, την χλωρίδα και ειδικά την πανίδα του και να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα που αφορούν την προστασία του.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Γνωρίσουν το δάσος ως οικοσύστημα και να παρατηρήσουν την χλωρίδα και πανίδα του
- ✓ Αναπτύσσουν την παρατηρητικότητα τους και την κριτική τους σκέψη
- ✓ Έρχονται σε επαφή με σχετικά τραγούδια, αινίγματα και παραμύθια
- ✓ Καλλιεργούν το λεξιλόγιο και τον προφορικό τους λόγο
- ✓ Εκφράζονται καλλιτεχνικά μέσα από εικαστικές δραστηριότητες και δραματοποίηση
- ✓ Μετρούν, ταξινομούν, συγκρίνουν και συσχετίζουν
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων
- ✓ Συνειδητοποιούν το ρόλο του ανθρώπου τόσο στην καταστροφή όσο και στην προστασία του δάσους και αποκτούν θετική συμπεριφορά προς αυτό

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Επικοινωνία, Έκφραση σκέψεων και ιδεών, Εμπλουτισμός λεξιλογίου, Αινίγματα), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Γνωριμία με το περιβάλλον, Προστασία περιβάλλοντος, Επίλυση προβλήματος), **Μαθηματικά** (Πίνακες καταγραφών, Ταξινομήσεις, Επεξεργασία δεδομένων, Παιχνίδια μνήμης), **Τέχνες** (Εικαστικές αποτυπώσεις, Δραματοποίηση), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Καλλιέργεια υπευθυνότητας, Θετική στάση προς το περιβάλλον),**Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με ψηφιακά εργαλεία, Χρήση ποντικιού και πληκτρολογίου).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα και Επικοινωνία), **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση προβλημάτων, Κατασκευές), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Κοινωνικές Δεξιότητες, Ενσυναίσθηση και Ευαισθησία), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων).

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 8 διδακτικές ώρες των 30 λεπτών

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Μαντεύω το αίνιγμα της Βάγιας και μαθαίνω το τραγούδι της»

Γνωρίζουμε τη Βάγια, που πάει μια βόλτα και μας προκαλεί να μαντέψουμε πού βρίσκεται. Στο δάσος συναντά μια φίλη και μας διαβάζει ένα αίνιγμα για να μαντέψουμε ποια είναι η φίλη που συνάντησε. Μαθαίνουμε το τραγούδι της κουκουβάγιας https://youtu.be/zcoC-k6Yc1M

2η Δραστηριότητα:« Ζωγραφίζω μια κουκουβάγια για να μπω στο μαγικό δάσος»

Παίρνουμε χαρτί και μαρκαδόρους και σχεδιάζουμε μια κουκουβάγια παρακολουθώντας τις οδηγίες στο βίντεο https://youtu.be/-DV6Yh5inq0 . Στη συνέχεια με τη βοήθεια των γονιών ανεβάζουμε την ζωγραφιά μας στην e-me ή στην e-class.

3η Δραστηριότητα: «Εννοιολογικός χάρτης δάσους»

Καταγράφουμε τις υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών για το δάσος αλλά και τι θα ήθελαν να μάθουν για το δάσος σε εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος μπορεί να γίνει ή σε κάποιο ψηφιακό εργαλείο (Popplet) ή στην επιφάνεια της παρουσίασης μας με χρήση σχημάτων ή πλαισίου κειμένου.

4η Δραστηριότητα: «Παρατηρώ εικόνες του δάσους και των οργανισμών που υπάρχουν σε αυτό και ζωγραφίζω το δικό μου δάσος»

Παρουσιάζουμε εικόνες από το οικοσύστημα του δάσους, τα δέντρα, τα φυτά, τα ζώα και τα έντομα, τις παρατηρούμε και συζητάμε τι άλλο μπορούμε να συναντήσουμε σε ένα δάσος. Ζωγραφίζουμε το δάσος όπως το φανταζόμαστε και το παρουσιάζουμε στην ολομέλεια της τάξης.

5η Δραστηριότητα: «Αρωματικά βότανα και πίνακας γευστικής δοκιμής»

Παρουσιάζουμε εικόνες από αρωματικά βότανα που υπάρχουν στο δάσος, συζητάμε για αυτά και την χρησιμότητα τους και καταγράφουμε σε έναν πίνακα που είναι ενσωματωμένος στις διαφάνειες αν έχουμε δοκιμάσει κάποιο αρωματικό βότανο και ποιο. Μετράμε πόσοι έχουν πιεί/φάει κάποιο αρωματικό βότανο και ποιο προτιμούν οι περισσότεροι.

6η Δραστηριότητα: « Παρακολούθηση βίντεο με τα ζώα του δάσους»

Παρακολουθούμε το βίντεο https://www.youtube.com/watch?v=hSAn6B1psaU, το οποίο παρουσιάζει τα πιο γνωστά ζώα του δάσους και μαθαίνουμε πληροφορίες για αυτά. Συζητάμε ποιο μας άρεσε περισσότερο, αν κάποιο μας φοβίζει και αν έχουμε δει κάποιο από κοντά.

7 η Δραστηριότητα: « Μουσικοκινητικό παιχνίδι: Μια βόλτα στο δάσος»

Ακούμε το μουσικοκινητικό τραγούδι «Μια βόλτα στο δάσος» https://youtu.be/Sxt-J49SZrA και ακολουθούμε τις οδηγίες του μιμούμενοι τα ζώα (περπατώ αργά στο δάσος, περπατάω σαν την αρκούδα με βαριά βήματα, πετάω σαν το αηδόνι κ.α.).

8η Δραστηριότητα: «Αινίγματα με τα ζώα του δάσους »

Μεταφερόμαστε στο διαδικτυακό παιχνίδι https://wordwall.net/resource/17320380 και προσπαθούμε να μαντέψουμε το ζώο στο οποίο αναφέρεται το κάθε αίνιγμα επιλέγοντας την εικόνα του σωστού ζώου.

9η Δραστηριότητα:« Ακρόαση ήχων ζώων του δάσους»

Παρακολουθούμε το βίντεο https://youtu.be/YbXVjqTKIKs και αναγνωρίζουμε τους ήχους των ζώων του δάσους. Συζητάμε ποιος μας έκανε εντύπωση, ποιος ήταν αστείος, ποιος μας φόβισε

10η Δραστηριότητα:« Δραματοποίηση με τα ζώα του δάσους»

Μεταφερόμαστε στο διαδικτυακό παιχνίδι https://wordwall.net/resource/17357798 πατάμε ένας ένας τον τροχό των ζώων και μιμούμαστε ήχο και κίνηση του ζώου που μας τυχαίνει.

11η Δραστηριότητα: «Ταξινομώ τα ζώα του δάσους, της σαβάνας, του αγροκτήματος»

Με τη χρήση του διαδικτυακού παιχνιδιού https://wordwall.net/resource/17315737 ταξινομούμε το κάθε ζωάκι στο περιβάλλον όπου ζει με τη χρήση Drag and Drop.

12η Δραστηριότητα:« Παιχνίδι μνήμης : Ποιο ζώο λείπει;»

Με τη χρήση των διαφανειών του PowerPoint και σε προβολή παρουσίασης παρατηρούμε τα ζώα σε κάθε διαφάνεια και στη συνέχεια βρίσκουμε ποιο ή ποια ζώα λείπουν στην επόμενη διαφάνεια.

13η Δραστηριότητα: « Ακρόαση παραμυθιού : Το μικρό λυκάκι φροντίζει το δάσος»

Ακούμε την ιστορία https://youtu.be/YtLaKp3OEi0 και συζητάμε για το περιεχόμενο της μέσα από ερωτήσεις κατανόησης του κειμένου. Στη συνέχεια συζητάμε για τους κινδύνους που αντιμετωπίζει το δάσος και οι κάτοικοι του.

14η Δραστηριότητα: «Το αλφαβητάρι του δάσους»

Με τη βοήθεια όσων ακούσαμε και είδαμε στις προηγούμενες δραστηριότητες συμπληρώνουμε το Αλφαβητάρι του δάσους το οποίο μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη βοήθεια του κειμενογράφου.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Διαβάζουμε διάφορα βιβλία για το δάσος από τη βιβλιοθήκη μας.
- Φτιάχνουμε τη μακέτα του δάσους και ζώα με άχρηστα υλικά.
- Φυτεύουμε κουκούτσια από τα φρούτα που τρώμε στην αυλή του σχολείου.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ακούμε το παραμύθι « Το Δάσος της Αγάπης https://youtu.be/5QSVYw7x8nE

- και ζωγραφίζουμε ότι μας έκανε εντύπωση. Αναρτούμε τις ζωγραφιές μας στην e-me ή στην e-class.
- Ακούμε το τραγούδι «Στο δάσος» https://youtu.be/0jw6bBY-KVY
- Φτιάχνουμε με ότι υλικά έχουμε σπίτι αφίσες ευαισθητοποίησης για την προστασία του δάσους. Αναρτούμε τα έργα μας στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://pixabay.com/el/
2. https://youtu.be/zcoC-k6Yc1M
3. https://youtu.be/-DV6Yh5inq0
4. https://www.youtube.com/watch?v=hSAn6B1psaU
5. https://youtu.be/Sxt-J49SZrA
6. https://wordwall.net/resource/17320380
7. https://youtu.be/YbXVjqTKIKs
8. https://wordwall.net/resource/17357798
9. https://wordwall.net/resource/17315737
10. https://youtu.be/YtLaKp3OEi0
11. https://youtu.be/5QSVYw7x8nE
12. https://youtu.be/0jw6bBY-KVY

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://www.popplet.com
2. https://wordwall.net

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Περπατώ, περπατώ στο δάσος και ποιόν συναντώ;»

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: « Έχει ο καιρός γυρίσματα»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να επεκτείνουν τις γνώσεις τους για τα καιρικά φαινόμενα, ώστε μέσα από κατάλληλες διδακτικές προσεγγίσεις να οδηγηθούν στην κατάκτηση της γνώσης και στην εξοικείωση με τη μεθοδολογία των φυσικών επιστημών.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Παρατηρούν και να περιγράφουν τον καιρό εμπλουτίζοντας παράλληλα τον προφορικό τους λόγο
- ✓ Αναγνωρίζουν τα διάφορα καιρικά φαινόμενα και τα βασικά μετεωρολογικά σύμβολα που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή
- ✓ Πειραματίζονται με διάφορα υλικά και κάνουν υποθέσεις
- ✓ καταγράφουν τις παρατηρήσεις τους απεικονίζοντας τις σχέσεις σε πίνακες καταγραφής με τη χρήση συμβόλων
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων
- ✓ Αναπτύξουν ικανότητες επίλυσης προβλημάτων και δεξιότητες αντιμετώπισης ακραίων καιρικών φαινομένων
- ✓ Πειραματίζονται με διάφορα ψηφιακά εργαλεία και με τη χρήση του υπολογιστή
- ✓ Συσχετίζουν εικόνες με λέξεις

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Έκφραση σκέψεων και ιδεών, Επικοινωνία, Εμπλουτισμός λεξιλογίου και Ανάπτυξη προφορικού λόγου), **Μαθηματικά** (Μετρήσεις, Ταξινομήσεις, Φύλλα καταγραφής), **Φυσικές επιστήμες** (Πειράματα, Δοκιμή, Καταγραφή συμπερασμάτων, **Τέχνες** (Δημιουργική έκφραση με διάφορα υλικά), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Υπευθυνότητα, Οργάνωση και Αυτοπροστασία), **Τ.Π.Ε.** (Αλληλεπίδραση, Συνεργασία, Γνωριμία με ψηφιακά εργαλεία).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Παρατηρητικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές, Πειράματα, Επίλυση προβλημάτων), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Ανάληψη ευθυνών, Αυτοπροστασία), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Παραγωγή περιεχομένου, Χρήση σε ψηφιακά εργαλεία)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 9 διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα:« Εννοιολογικός χάρτης καιρικών φαινομένων»

Καταγράφουμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών για τα καιρικά φαινόμενα σε εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος μπορεί να γίνει με χρήση ψηφιακού εργαλείου όπως το Bubbl.us. Εναλλακτικά, καταγράφουμε τις γνώσεις για τα καιρικά φαινόμενα αλλά και τα σύμβολα με τα οποία απεικονίζεται το κάθε φαινόμενο, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Kidspiration.

2η Δραστηριότητα : «Αναγνώριση καιρικών φαινομένων μέσα από παρατήρηση εικόνων»

Παρατηρούμε εικόνες στις διαφάνειες από διάφορα καιρικά φαινόμενα και συζητούμε τις εμπειρίες μας, αν ξέρουμε πως δημιουργούνται, ποια η διαφορά σε καιρικά φαινόμενα που μοιάζουν και τι συναισθήματα μας προκαλούν.

3η Δραστηριότητα: «Ζωγραφίζω το καιρικό φαινόμενο που μου προκαλεί τα βασικά συναισθήματα»

Παίρνουμε ένα χαρτί και σχεδιάζοντας μια κάθετη και μια οριζόντια γραμμή το χωρίζουμε σε τέσσερα κουτάκια. Στο πρώτο ζωγραφίζουμε ποιο καιρικό φαινόμενο μας προκαλεί χαρά, στο επόμενο ποιο μας προκαλεί λύπη, στο επόμενο φόβο και τέλος θυμό και το παρουσιάζουμε στην ολομέλεια της τάξης επιχειρηματολογώντας.

4η Δραστηριότητα: «Ιστορία «Ήλιος και άνεμος» και εικαστική αποτύπωσή της»

Ακούμε την ιστορία «Ήλιος και άνεμος» https://youtu.be/6fk1aeNh5LI. Συζητάμε για το περιεχόμενο της ιστορίας μέσα από κατάλληλες ερωτήσεις κατανόησης και τα παιδιά ζωγραφίζουν την ιστορία χωρίζοντας το χαρτί τους με μια κάθετη γραμμή στη μέση, ώστε από τη μια πλευρά να ζωγραφίζουν τον αέρα, από την άλλη πλευρά τον ήλιο και τι κατάφερε ο καθένας τους.

5η Δραστηριότητα: «Σύνθεση διαδικτυακού παζλ»

Μετατρέπουμε σε διαδικτυακό παζλ μέσω της ψηφιακής εφαρμογής Jigsaw Planet, μια εικόνα στην οποία απεικονίζεται ένα ηλιόλουστο τοπίο, χρησιμοποιώντας τον φυλλομετρητή. Στη συνέχεια το διαμοιράζουμε στο chat του Webex και το συνθέτουμε.

6η Δραστηριότητα:« Εκπαιδευτικό βίντεο – Η δημιουργία της βροχής»

Παρακολουθούμε το εκπαιδευτικό video/animation για το σχηματισμό της βροχής http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6954?locale=el από το αποθετήριο του Φωτόδεντρου, το οποίο παρουσιάζει με απλό και κατανοητό τρόπο πως σχηματίζεται η βροχή. Συζητάμε για το περιεχόμενο του και καταγράφουμε τις νέες λέξεις που ακούσαμε (υδρατμός, εξάτμιση, ατμόσφαιρα κ.α.)

7η Δραστηριότητα: «Συνεργατική ζωγραφική – Βροχερό τοπίο»

Ζωγραφίζουμε συνεργατικά ένα βροχερό τοπίο με το ψηφιακό εργαλείο Colorillo . Ενδεικτικά https://colorillo.com/ck7n?17g187h

8η Δραστηριότητα: «Πειράματα δημιουργίας καιρικών φαινομένων»

Παρακολουθούμε το βίντεο https://YouTube/be5ht2d-mqo, στο οποίο παρουσιάζονται τρία απλά πειράματα για να δημιουργήσουμε έναν ανεμοστρόβιλο, βροχή και σύννεφα. Συγκεντρώνουμε τα υλικά που χρειαζόμαστε και με τη βοήθεια ενός ενήλικα πραγματοποιούμε μαζί βήμα- βήμα κάθε πείραμα.

9η Δραστηριότητα : «Παρακολούθηση δελτίου καιρού και καταγραφή συμβόλων»

Παρακολουθούμε ένα δελτίο καιρού, παρατηρώντας προσεκτικά τα σύμβολα που εμφανίζονται https://www.youtube.com/watch?v=ir6jeU5Kvhw και στη συνέχεια κυκλώνουμε τα σύμβολα που είδαμε στο βίντεο χρησιμοποιώντας το Annotate και αναγνωρίζουμε τα υπόλοιπα σύμβολα που βλέπουμε στη διαφάνεια.

10η Δραστηριότητα: «Αντιστοίχιση εικόνων - λέξεων»

Με τη χρήση του Annotate στο Webex αντιστοιχίζουμε το σύμβολο του καιρικού φαινομένου με τη λέξη του παρατηρώντας προσεκτικά το πρώτο γράμμα της κάθε λέξης.

11η Δραστηριότητα : «Εβδομαδιαία καταγραφή καιρού»

Καταγράφουμε τον καιρό της εβδομάδας στον πίνακα διπλής εισόδου από το Φωτόδεντρο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10769?locale=el και παράλληλα βγάζουμε συμπεράσματα μέσω του ραβδογράμματος για τον καιρό της εβδομάδας, μετράμε πόσες μέρες είχαμε το κάθε καιρικό φαινόμενο και κάνουμε υποθέσεις για την επόμενη εβδομάδα.

12η Δραστηριότητα: «Κυκλώνω τα σωστά ρούχα ανάλογα με το καιρικό φαινόμενο»

Παρατηρούμε σε κάθε διαφάνεια τι καιρό μας δείχνει και κυκλώνουμε τα αντικείμενα/ρούχα που πρέπει να φορέσουμε/πάρουμε μαζί μας.

13η Δραστηριότητα: «Παρακολούθηση εκπαιδευτικών βίντεο αυτοπροστασίας από έντονα καιρικά φαινόμενα»

Μπαίνουμε στην ιστοσελίδα της πολιτικής προστασίας, παρακολουθούμε τα spots για διάφορα έντονα καιρικά φαινόμενα (καύσωνας, πλημμύρα, χιονόπτωση) https://www.civilprotection.gr/el/entona-kairika-fainomena και συζητάμε για όσα παρακολουθήσαμε.

14η Δραστηριότητα: **«Παιχνίδι επιλογής σωστών αντικειμένων αυτοπροστασίας από έντονα καιρικά φαινόμενα»**

Παίζουμε το ψηφιακό παιχνίδι στην ιστοσελίδα του Φωτόδεντρου http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6780?locale=el, βοηθώντας την Πύρρα να

επιλέξει τα σωστά αντικείμενα, ώστε να προστατευτεί από τα έντονα καιρικά φαινόμενα.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Διαβάζουμε παραμύθια σχετικά με τον καιρό όπως για παράδειγμα το «Πέφτει πέφτει η σταγόνα» του Σ. Γκόντγουιν ή τα καιρικά φαινόμενα , όπως ο «Φαέθοντας και το άρμα του ήλιου»
- Δραματοποιούμε το ποίημα «Ήλιος και Βοριάς»

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Αναρτούμε ένα φύλλο εργασίας που έχει σχεδιασμένο το χάρτη της Ελλάδας αφού παρακολουθήσουμε το δελτίο καιρού στις ειδήσεις, καταγράφουμε με σύμβολα τι καιρό θα κάνει σε μεγάλες πόλεις της Ελλάδας και το παρουσιάζουμε στη σύγχρονη εκπαίδευση.
- Αναρτούμε το ποίημα του Ζαχαρία Παπαντωνίου: Από πού ’σαι ποταμάκι;». Ζωγραφίζουν ότι τους άρεσε από το ποίημα και αναρτούν τη ζωγραφιά τους στην e-me e-class

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://pixabay.com/el/
2. https://youtu.be/6fk1aeNh5LI
3. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0e2e5441380a
4. http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6954?locale=el
5. https://youtu.be/be5ht2d-mqo
6. https://www.youtube.com/watch?v=ir6jeU5Kvhw
7. http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10769?locale=el
8. https://www.civilprotection.gr/el/entona-kairika-fainomena
9. http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6780?locale=el

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1 . https://bubbl.us
2. https://colorillo.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Έχει ο καιρός γυρίσματα»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: « Όταν η Γη τρέμει…»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να επεκτείνουν τις γνώσεις τους και να εξοικειωθούν με το φυσικό φαινόμενο του σεισμού μέσα από τη μελέτη του φαινομένου και των αιτιών του, καθώς και να αποκτήσουν δεξιότητες επιβίωσης μέσα από την εκμάθηση μέτρων πρόληψης και προστασίας.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Γνωρίσουν πώς είναι το εσωτερικό της Γης και πώς επηρεάζει τη σεισμική δραστηριότητα
- ✓ Εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο με νέο ειδικό λεξιλόγιο και ορολογία
- ✓ Γνωρίσουν την ελληνική και ξένη μυθολογία που συνδέεται με το σεισμό
- ✓ Εκφράζονται δημιουργικά αξιοποιώντας το παραγόμενο υλικό μέσα από την τέχνη και τη μουσική
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων
- ✓ Γνωρίσουν και υιοθετούν στην καθημερινότητα τους τα μέτρα πρόληψης και προστασίας
- ✓ Μετρούν, καταγράφουν και εντοπίζουν περιοχές με σεισμική δραστηριότητα
- ✓ Αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Έκφραση εμπειριών και σκέψεων, Εμπλουτισμός προφορικού λόγου με σχετική ορολογία), **Μαθηματικά** (Μετρήσεις, Καταγραφές, Εντοπισμός θέσης στο χάρτη, μέτρηση κλίμακας Ρίχτερ από το 1-10), **Φυσικές Επιστήμες** (Κατανόηση φυσικού φαινομένου), **Τέχνες** (Εικαστικά, Μουσική), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Αυτορρύθμιση, Αυτοπροστασία),**Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση, Γνωριμία με ψηφιακό τρόπο ζωγραφικής, Χρήση ψηφιακών εργαλείων).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα, Παρατηρητικότητα, Επικοινωνία, Συνεργασία), **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση προβλημάτων), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Υιοθέτηση μέτρων πρόληψης και προστασίας), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Παραγωγή περιεχομένου σε ψηφιακά εργαλεία)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Επτά διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Εννοιολογικός χάρτης»

Καταγράφουμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών για το σεισμό και τις απορίες τους σε εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος μπορεί να γίνει με τη χρήση ψηφιακού εργαλείου όπως το Coogle it ή πάνω σε μια διαφάνεια με τη χρήση του πλαισίου κειμένου και σχημάτων.

2η Δραστηριότητα: «Σεισμός και μυθολογία»

Μαθαίνουμε ιστορίες από την ελληνική και ξένη μυθολογία μέσα από την ιστοσελίδα του ΟΑΣΠ https://www.oasp.gr/node/2074 , χωριζόμαστε σε Breakout Sessions, αναλαμβάνουμε ένα μύθο και με τη συνεργασία των γονέων, τον δραματοποιούμε.

3η Δραστηριότητα: «Ζωγραφίζουμε τον μύθο που μας έκανε εντύπωση»

Επιλέγουμε το μύθο που μας εντυπωσίασε από την προηγούμενη δραστηριότητα και τον ζωγραφίζουμε επιλέγοντας, όποια υλικά ζωγραφικής θέλουμε. Στη συνέχεια ανεβάζουμε την ζωγραφιά στη e -me ή στην e-class.

4η Δραστηριότητα : «Παρατήρηση σεισμικών δονήσεων σε πραγματικό χρόνο»

Μπαίνουμε στην ιστοσελίδα https://www.seismoi.gr και παρατηρούμε τις σεισμικές δονήσεις σε Ελλάδα και εξωτερικό σε πραγματικό χρόνο θέλοντας να κατανοήσουμε ότι είναι ένα απόλυτα σύνηθες φαινόμενο. Παρατηρούμε προσεκτικά τα χρώματα των κουκίδων και εξηγούμε τι σημαίνει το κάθε χρώμα και γιατί κάποια αναβοσβήνουν.

5η Δραστηριότητα: «Μέτρηση και καταγραφή σεισμικών δονήσεων»

Παρουσιάζουμε στη διαφάνεια ένα σεισμογράφο και αναφέρουμε τη σχετική ορολογία (σεισμολόγος, σεισμογράφος, Ρίχτερ) και στη συνέχεια με χρήση του Whiteboard και το annotate σχεδιάζουμε με γραμμές ζιγκ ζαγκ μια ασθενή και μια ισχυρή σεισμική δόνηση.

6η Δραστηριότητα: «Τραγούδι – Σεισμός σεισμός μη σε πιάνει πανικός»

Ακούμε το τραγούδι https://youtu.be/zIS0GItfJS4 και συζητάμε για το περιεχόμενο του. Δηλαδή, ποια μέτρα προστασίας παρατηρήσαμε, ποιες οδηγίες καταγράψαμε, τι κάνουμε αν κάνει σεισμό και βρισκόμαστε στο σχολείο ή σε εξωτερικό χώρο κ.ά.

7η Δραστηριότητα: «Παρουσίαση αφίσας ΟΑΣΠ με θέμα την προστασία από το σεισμό»

Παρουσιάζουμε την αφίσα του ΟΑΣΠ με τίτλο «Προετοιμάσου για το σεισμό» https://www.oasp.gr/sites/default/files/afisa.pdf και συζητάμε για το τι κάνουμε πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το σεισμό.

8η Δραστηριότητα: «Άσκηση σεισμού»

Αξιοποιώντας τις γνώσεις που αποκομίσαμε από τις προηγούμενες δραστηριότητες δοκιμάζουμε να κάνουμε μια άσκηση σεισμού στο σπίτι την ώρα του μαθήματος με τις κατάλληλες εντολές.

9η Δραστηριότητα: «Το βαλιτσάκι του σεισμού»

Βλέπουμε εικόνες αντικειμένων, τα ονοματίζουμε, υποθέτουμε ποια από αυτά τα αντικείμενα είναι αντικείμενα πρώτης ανάγκης σε περίπτωση σεισμού και τα κυκλώνουμε με το annotate.

10η Δραστηριότητα: «Παίζουμε διαδικτυακό επιτραπέζιο παιχνίδι»

Παίζουμε το διαδικτυακό επιτραπέζιο παιχνίδι «Σεισμός και αυτοπροστασία» από το Φωτόδεντρο http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10938 ανά ομάδες των τεσσάρων ατόμων. Ρίχνουμε το ζάρι, μετράμε πόσα βήματα θα κάνουμε και ανάλογα σε ποιο τετράγωνο θα πέσει το πιόνι μας ακολουθούμε τις οδηγίες ή μαντεύουμε γιατί χάσαμε τη σειρά μας ή γιατί προχωρήσαμε μπροστά ανάλογα με τις κάρτες που πετυχαίνουμε.

11η Δραστηριότητα: «Συννεφόλεξο σεισμού»

Καταγράφουμε στο ψηφιακό εργαλείο WordArt τις λέξεις που μας έρχονται πλέον στο μυαλό όταν ακούμε τη λέξη σεισμός συνδυάζοντας έτσι τις εμπειρίες μας αλλά και τη νέα ορολογία που μάθαμε. Ενδεικτικά, https://wordart.com/xwgt5dwe9ong/word-art%205

12η Δραστηριότητα:« Δημιουργία ηλεκτρονικού λεξικού»

Δημιουργούμε το δικό μας ηλεκτρονικό λεξικό με όρους σχετικούς με το φαινόμενο του σεισμού με τη βοήθεια του ψηφιακού εργαλείου StoryJumper. Ζωγραφίζουμε ανά ζευγάρια στο ψηφιακό εργαλείο Colorillo εικόνες σχετικές με το φαινόμενο του σεισμού (δόνηση, Εγκέλαδος, ηφαίστειο κ.α) και στη συνέχεια βάζουμε τις ζωγραφιές στο ψηφιακό βιβλίο, γράφουμε τις λέξεις και ηχογραφούμε το λήμμα.

Ενδεικτικά,https://www.storyjumper.com/book/read/76948715/5dfe70261a9dc

Προτεινόμενες Δραστηριότητες στη Διά- Ζώσης Εκπαίδευση:

- Κατασκευάζουμε με διάφορα υλικά το βαλιτσάκι σεισμού.
- Διαβάζουμε το βιβλίο «Η οργή του Εγκέλαδου».
- Δραματοποιούμε σκηνές από την ιστορία.
- Δημιουργούμε το εσωτερικό της Γης με πλαστελίνες.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Συμπληρώνουμε με τη βοήθεια των γονέων το παρακάτω ερωτηματολόγιο μεταγνωστικής δραστηριότητας https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScqHZ9BJiUFkTf73YxHdjzAvonmg5XKJwo7YhvPEsBFSWW-FQ/viewform?usp=sf_link

- Φτιάχνουμε την οικογενειακή μας αφίσα με τα μέτρα πρόληψης και προστασίας και την αναρτούμε στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://pixabay.com/el/
2. https://www.oasp.gr/node/2074
3. https://www.seismoi.gr/
4. https:/youtu.be/zIS0GItfJS4
5. https://www.oasp.gr/sites/default/files/afisa.pdf
6. http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10938
7. https://wordart.com/xwgt5dwe9ong/word-art%205
8. https://www.storyjumper.com/book/read/76948715/5dfe70261a9dc

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://coggle.it
2. https://wordart.com
3. https://www.storyjumper.com
4. https://colorillo.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **« Όταν η Γη τρέμει…»**

Δημιουργός Σεναρίου: **Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ο Γκαρής και η κυρία Επιστήμη»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά μέσα από κατάλληλες δραστηριότητες να πειραματιστούν με τις ιδιότητες του νερού σε σχέση με διάφορα υλικά και να κατανοήσουν τις έννοιες της διαλυτότητας, διαπερατότητας και απορροφητικότητας.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Γνωρίζουν την ιδιότητα του νερού σε σχέση με άλλα υλικά (διαλυτότητα)
- ✓ Γνωρίζουν την έννοια της διαπερατότητας του νερού
- ✓ Κατανοούν την έννοια της απορροφητικότητας του νερού από κάποια υλικά
- ✓ Κατανοούν ότι το νερό διαλύει κάποια υλικά αλλά δεν εξαφανίζονται
- ✓ Διατυπώνουν υποθέσεις και κάνουν παρατηρήσεις
- ✓ Ταξινομούν και καταγράφουν
- ✓ Μετρούν, απαριθμούν και λύνουν απλά μαθηματικά προβλήματα
- ✓ Αντιστοιχίζουν εικόνες με λέξεις

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Επικοινωνία, Έκφραση ιδεών και υποθέσεων, Εμπλουτισμός λεξιλογίου, Αντιστοιχίσεις εικόνας και λέξης, Αναγνώριση γραμμάτων), **Φυσικές Επιστήμες** (Οργάνωση πειραμάτων, Πρόβλεψη και Καταγραφή παρατήρησης), **Μαθηματικά** (Ταξινομήσεις υλικών, Μέτρηση αντικειμένων, Επίλυση μαθηματικών προβλημάτων), **Τέχνες** (Εικαστικά, Μουσική, Δραματοποίηση), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία), **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση προβλημάτων, Στρατηγική σκέψη), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Δημιουργία και Διαμοιρασμός ψηφιακών δημιουργημάτων), **Δεξιότητες Ζωής** (Οργανωτικότητα, Αποτελεσματικότητα).

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έξι διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Ακρόαση ιστορίας: Ο φορτωμένος γάιδαρος»

Ακούμε προσεκτικά την ιστορία «Ο φορτωμένος γάιδαρος». Απαντάμε στις ερωτήσεις και συζητάμε για το πάθημα του Γκαρή.

https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1009137 .

2η Δραστηριότητα: «Τραγούδι: Ήταν ένα γάιδαρος και δραματοποίηση»

Ακούμε το γνωστό τραγούδι https://youtu.be/fOcMWLDzhe4 , το τραγουδάμε και το δραματοποιούμε.

3η Δραστηριότητα: «Διαλυτότητα – Πειραματισμοί με στερεά υλικά»

Με υλικά που έχουμε σπίτι μας, πειραματιζόμαστε με την ιδιότητα του νερού να διαλύει ορισμένες ουσίες. Προβληματιζόμαστε σε ποιες ουσίες δεν ισχύει αυτό. Καταγράφουμε τις παρατηρήσεις μας με τη βοήθεια του Annotate.

4η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι με τις έννοιες περισσότερα – λιγότερα»

Μετράμε τα σακιά σε κάθε δέντρο και απαντάμε στην ερώτηση του Γκαρή βρίσκοντας τα περισσότερα ή τα λιγότερα σακιά.

5η Δραστηριότητα: «Πειραματισμοί με την απορροφητικότητα των υλικών»

Πειραματιζόμαστε με την ιδιότητα κάποιων υλικών να απορροφούν το νερό και το βαθμό απορροφητικότητας. Παρατηρούμε και καταγράφουμε τα συμπεράσματα μας με τη χρήση του annotate. Επικουρικά παρακολουθούμε το βίντεο https://youtu.be/0HzrvtHFm2s

6η Δραστηριότητα: «Αντιστοίχιση εικόνας – λέξης»

Με την εφαρμογή Drag and Drop της e-me. Παρατηρούμε το πρώτο γράμμα κάθε λέξης και αντιστοιχίζουμε τις λέξεις με τις εικόνες από στοιχεία της ιστορίας που διαβάσαμε.https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1009717

7η Δραστηριότητα: «Σχεδιάζουμε ένα φίλο γαϊδουράκο για τον Γκαρή»

Ακολουθούμε τα 9 βήματα που προτείνονται στην ιστοσελίδα. Σχεδιάζουμε ένα φίλο για τον Γκαρή, του δίνουμε όνομα και ανεβάζουμε την ζωγραφιά μας στην e-me ή στην e-class. Όποιο παιδί επιθυμεί ζωγραφίζει με το δικό του τρόπο τον Γκαρή. https://www.wedrawanimals.com/how-to-draw-a-donkey-for-kids,

8η Δραστηριότητα: «Πειραματισμοί διαπερατότητας νερού»

Πειραματιζόμαστε με την ιδιότητα του νερού να διαπερνά κάποια υλικά, ώστε να βρούμε με τι υλικό θα μπορούσαμε να φτιάξουμε σακιά ώστε να μην την ξαναπατήσει ο Γκαρής. Κάνουμε προβλέψεις και μετά καταγράφουμε τις παρατηρήσεις μας με το Annotate.

9η Δραστηριότητα: «Μετράμε και κυκλώνουμε το σωστό αριθμό»

Παρατηρούμε την κάθε διαφάνεια, μετράμε πόσα γαϊδουράκια εμφανίζονται και κυκλώνουμε το σωστό αριθμό

10η Δραστηριότητα: «Μαθηματικά προβλήματα»

Παρατηρούμε κάθε διαφάνεια και ακούγοντας την εντολή της κυρίας Επιστήμης μετράμε τα γαϊδουράκια και βρίσκουμε τη λύση σε κάθε πράξη που μας ζητάει.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά- Ζώσης Εκπαίδευση:

- Δραματοποιούμε την ιστορία «Ο φορτωμένος γάιδαρος» με τη βοήθεια δύο τσουβαλιών με αλάτι και σφουγγάρια και μια λεκάνη νερό.
- Χρησιμοποιούμε το νερό από τη λεκάνη με το διαλυμένο αλάτι για να ζωγραφίζουμε σχέδια σε μαύρο κανσόν με πινέλα. Τα αφήνουμε να στεγνώσουν στον ήλιο και στη συνέχεια παρατηρούμε ότι το αλάτι που ήταν διαλυμένο στο νερό εμφανίζεται.
- Κατασκευάζουμε με άχρηστα υλικά τον Γκαρή.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Πειραματιζόμαστε με τη διαλυτότητα υγρών υλικών με το νερό (λάδι, χρώματα ζαχαροπλαστικής, χυμό λεμονιού κ.α.), καταγράφουμε τις παρατηρήσεις μας και τις ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.
- Παίζουμε διαδικτυακό παιχνίδι αναγραμματισμού λέξεων από την ιστορία που διαβάσαμε.
- Αναζητούμε πληροφορίες για το γαϊδούρι (πού ζει, τι τρώει κ.α.) και φτιάχνουμε αφίσες ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης για τη χρήση των γαϊδουριών στη ζωή μας.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://pixabay.com/el
2. https://youtu.be/W4Vwth5s3yw
3. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1009137
4. https://youtu.be/fOcMWLDzhe4
5. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1009717
6. https://www.wedrawanimals.com/how-to-draw-a-donkey-for-kids/
7. https://youtu.be/0HzrvtHFm2s

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://content.e-me.edu.gr

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Ο Γκαρής και η κυρία Επιστήμη»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Αικατερίνη Κανέλλη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ο Τάκης Κλιματάκης και η κλιματική αλλαγή»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με την έννοια της κλιματικής αλλαγής, να κατανοήσουν πώς επηρεάζει ο άνθρωπος το κλίμα και το περιβάλλον στο οποίο ζει αλλά και να γνωρίσουν πώς επηρεάζονται και τα ζώα από την κλιματική αλλαγή και την ανθρώπινη δραστηριότητα και κατ' επέκταση να υιοθετήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές απέναντι στο περιβάλλον.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Γνωρίζουν την έννοια της κλιματικής αλλαγής
- ✓ Παρατηρούν και προβληματίζονται ώστε να επιλύσουν ένα πρόβλημα
- ✓ Εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο τους με νέα ορολογία
- ✓ Αναγνωρίζουν ως αιτία του προβλήματος την ανθρώπινη δραστηριότητα
- ✓ Διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους ζωικούς οργανισμούς που απειλούνται από την κλιματική αλλαγή και την ανθρώπινη δραστηριότητα
- ✓ Υιοθετούν θετική στάση και συμπεριφορά απέναντι στο περιβάλλον καλλιεργώντας την έννοια του ενεργού πολίτη μέσα τους.
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων
- ✓ Ταξινομούν, απαριθμούν και κάνουν μαθηματικές απλές μαθηματικές πράξεις

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Επικοινωνία, Έκφραση σκέψεων, Υποθέσεις, Εμπλουτισμός λεξιλογίου, Αναγραμματισμοί λέξεων), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Αειφόρος Ανάπτυξη, Άνθρωπος και περιβάλλον), **Μαθηματικά** (Ταξινομήσεις, Απαρίθμηση), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Καλλιέργεια υπευθυνότητας, Απόκτηση θετικής στάσης προς το περιβάλλον), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση, Χρήση ψηφιακών εργαλείων).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Κριτική σκέψη, Παρατηρητικότητα, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Ανάπτυξη θετικής στάσης προς το περιβάλλον, Πρωτοβουλία), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Χρήση ψηφιακών εργαλείων).

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έξι διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Παρατήρηση εικόνων και συζήτηση»

Παρατηρούμε δύο εικόνες της γης μία με τη γη να είναι χαρούμενη και μία να νιώθει να πνίγεται. Θέτουμε τις κατάλληλες ερωτήσεις και συζητάμε για το τι δείχνουν οι εικόνες. https://www.freepik.com/free-vector/polluted-earth-icon_4564808.htm#page=2&query=earth+pollution&position=6 https://www.freepik.com/free-vector/watercolor-mother-earth-day-illustration_12811735.htm#page=1&query=watercolor%20earth&position=0

2η Δραστηριότητα: «Εκπαιδευτικό διαδραστικό βίντεο για την κλιματική αλλαγή»

Παρακολουθούμε το διαδραστικό βίντεο και απαντάμε στις σχετικές ερωτήσεις.https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1018916

3η Δραστηριότητα: «Εκπαιδευτικό διαδραστικό βίντεο με τις συνέπειες της κλιματικής αλλαγής»

Παρακολουθούμε το διαδραστικό βίντεο και σχολιάζουμε το περιεχόμενο του απαντώντας και στις ερωτήσεις κατανόησης. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1018704

4η Δραστηριότητα:«Κλιματική αλλαγή: συνέπειες και αντιμετώπιση »

Ζωγραφίζουμε τις συνέπειες της κλιματικής αλλαγής και πώς μπορούμε να προστατεύσουμε το περιβάλλον μας. Ανεβάζουμε την ζωγραφιά μας στην e-me ή στην e-class.

5η Δραστηριότητα: «Ζώα που απειλούνται από την κλιματική αλλαγή – Πολική αρκούδα »

Παρακολουθούμε ένα βίντεο με τις συνέπειες του λιώσιμου των πάγων σε μια πολική αρκούδα https://www.youtube.com/watch?v=gpnE_bp6OEs&t=35s και συζητάμε για το περιεχόμενο του βίντεο.

6η Δραστηριότητα: «Μαθαίνουμε τα πάντα για την πολική αρκούδα»

Ακούμε και παρατηρούμε τη διαδραστική παρουσίαση για την πολική αρκούδα https://view.genial.ly/5ecabe8cad9c9e0d8e2093f2/presentation-polikh-arkoyda και τις συνέπειες της κλιματικής αλλαγής στη ζωή της.

7η Δραστηριότητα: «Μαθηματικό παιχνίδι ταξινόμησης»

Παίζουμε ένα διαδικτυακό παιχνίδι https://learningapps.org/12589201 μετρώντας σε κάθε εικόνα πόσες πολικές αρκούδες υπάρχουν και σύροντας την εικόνα στο σωστό αριθμό.

8η Δραστηριότητα: «Ζώα που απειλούνται από την κλιματική αλλαγή - Κοάλα »

Ακούμε και παρατηρούμε τη διαδραστική παρουσίαση για το Κοάλα https://view.genial.ly/5ecae54aad9c9e0d8e209751/guide-koala και μαθαίνουμε πως η κλιματική αλλαγή το απειλεί.

9η Δραστηριότητα: «Κατασκευή κοάλα με διάφορα υλικά»

Με ότι υλικά έχουμε σπίτι κατασκευάζουμε το δικό μας κοάλα και ανεβάζουμε την κατασκευή μας στην e-me ή στην e-class. Παίρνουμε ιδέες από τις παρακάτω ιστοσελίδες:

https://iheartcraftythings.com/newspaper-koala-craft.html
https://iheartcraftythings.com/paper-plate-koala-kid-craft.html
https://www.lottamagazine.com/newsite/kids-crafts/paper-plate-koalas
https://iheartcraftythings.com/newspaper-koala-craft.html

10η Δραστηριότητα: «Ψηφιακό παιχνίδι αναγραμματισμού λέξεων ζώων»

Παίζουμε το ψηφιακό παιχνίδι https://wordwall.net/resource/17677881 προσπαθώντας να συνθέσουμε το όνομα κάθε ζώου που απειλείται σύροντας τα γράμματα του στη σωστή θέση

11η Δραστηριότητα: «Παρακολούθηση εκπαιδευτικού βίντεο »

Παρακολουθούμε το εκπαιδευτικό βίντεο https://youtu.be/0hr9cOUKfGY, στο οποίο ο Πέρι το περιβάλλον μας προτείνει μια λύση για την μείωση της κλιματικής αλλαγής.

12η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι ταξινόμησης ανακυκλώσιμων υλικών»

Παίζουμε το ψηφιακό παιχνίδι https://wordwall.net/resource/17702977 στο οποίο αναγνωρίζουμε ποια αντικείμενα ανακυκλώνονται και ποια δεν ανακυκλώνονται και τα ταξινομούμε στο σωστό κάδο (ανακύκλωσης ή σκουπιδιών)

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά- Ζώσης Εκπαίδευση:

- Κατασκευάζουμε την τρύπα του όζοντος με ένα πλαστικό ποτήρι καφέ στο οποίο βάζουμε μέσα τη Γη, που έχουμε δημιουργήσει με πλαστελίνη και στο θόλο του ποτηριού κολλάμε έναν ήλιο με ακτίνες να μπαίνουν στην «ατμόσφαιρα» - θόλο του ποτηριού
- Διαβάζουμε το παραμύθι «Η κυρά Φύση και ο κακός Ρύπος» και το δραματοποιούμε.
- Γράφουμε όλοι μαζί ένα μήνυμα για να πληροφορήσουμε το άλλο τμήμα για το τι μπορούμε να κάνουμε για να μειώσουμε την κλιματική αλλαγή

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ακούμε το τραγούδι : «Ο χορός της ανακύκλωσης». Ζωγραφίζουμε ότι μας άρεσε από το τραγούδι. Αναρτούμε τις ζωγραφιές μας στην e-me ή στην e-class. (https://www.youtube.com/watch?v=F5x6-jIzkSc)
- Με τη βοήθεια των γονιών μας βρίσκουμε πληροφορίες και για άλλα ζώα που απειλούνται από την κλιματική αλλαγή και την ανθρώπινη δραστηριότητα και φτιάχνουμε μια έντυπη παρουσίαση που την ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.
- Με τις πληροφορίες που συγκεντρώσαμε, δημιουργούμε το ψηφιακό βιβλίο με τα ζώα που απειλούνται από την κλιματική αλλαγή και το αναρτούμε στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://pixabay.com/el/
2. https://www.youtube.com/watch?v=gpnE_bp6OEs&t=35s
3. https://learningapps.org/12589201
4. https://iheartcraftythings.com/newspaper-koala-craft.html
5. https://iheartcraftythings.com/paper-plate-koala-kid-craft.html
6. https://www.lottamagazine.com/newsite/kids-crafts/paper-plate-koalas/
7. https://iheartcraftythings.com/newspaper-koala-craft.html
8. https://youtu.be/0hr9cOUKfGY
9. http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3601?locale=el
10. https://www.freepik.com/free-vector/polluted-earth-icon_4564808.htm#page=2&query=earth+pollution&position=6
11. https://www.freepik.com/free-vector/watercolor-mother-earth-day-illustration_12811735.htm#page=1&query=watercolor%20earth&position=0
12. https://www.youtube.com/watch?v=wa58h4IJ6Hk&t=97s
13. https://www.youtube.com/watch?v=y-VNfbKEjRU

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://content.e-me.edu.gr
2. https://wordwall.net
3. https://www.genial.ly
4. https://learningapps.org

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

« Ο Τάκης Κλιματάκης και η κλιματική αλλαγή»

Δημιουργοί Σεναρίου**: Σοφία Κολοκούρα, Κωνσταντίνα Φραγκή.** Τίτλος Σεναρίου**: «Τη μαμά μου αγαπώ»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι, με αφορμή τη γιορτή της μητέρας, τα παιδιά να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για τη μητέρα τους.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αποκτήσουν ενσυναίσθηση
- ✓ Αναπτύξουν ικανότητες επικοινωνίας
- ✓ Αποδέχονται τη διαφορετικότητα
- ✓ Παραγάγουν προφορικά κείμενα σύμφωνα με τις δεσμεύσεις που ισχύουν κάθε φορά
- ✓ Παράγουν περιγραφικά (προφορικά) κείμενα
- ✓ Παράγουν αφηγηματικά κείμενα
- ✓ Συνειδητοποιούν ότι ο γραπτός λόγος αναπαριστά τον προφορικό λόγο
- ✓ Εξοικειωθούν με τις βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα)
- ✓ Κινούνται και να αλλάζουν το σχήμα του σώματός τους στο χώρο, με ευκολία και ακρίβεια.

Διαθεματική Διασύνδεση: Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη (Κοινωνικές Δεξιότητες, Κοινωνική Αλληλεπίδραση), **Γλώσσα** (Παραγωγή Προφορικών Κειμένων, Κατανόηση Γραπτών Κειμένων), **Πολιτισμός-Τέχνες** (Χορός-Κίνηση), **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε., Πρόσβαση στην πληροφορία και διαχείρισή της)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική Σκέψη, Επικοινωνία), **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες, Ενσυναίσθηση και Ευαισθησία) **Δεξιότητες του Νου** (Πλάγια Σκέψη), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έξι διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Παραμύθι "Θα σ αγαπώ ό,τι κι αν γίνει"».

Παρακολουθούμε στο youtube το παραμύθι "Θα σ' αγαπώ ό,τι κι αν γίνει"(https://www.youtube.com/watch?v=uxu7voSDl70&t=1s).

2η Δραστηριότητα: «Θυμάμαι το παραμύθι».

Θέτουμε στα παιδιά ερωτήσεις κατανόησης-επεξεργασίας περιεχομένου της ιστορίας, τους δίνουμε τρεις απαντήσεις και επιλέγουν την απάντηση που ταιριάζει. Π.χ. «Πώς ένιωθε ο μικρός; 1. Κακόκεφος 2. Χαρούμενος 3. Τρομαγμένος», «Με ποιό τρόπο έδειξε ο μικρός ότι ήταν κακόκεφος; 1. Έβαλε τα κλάματα.2. Άρχισε να τρέχει. 3. Κλείστηκε στο δωμάτιό του», «Η μαμά θα τον αγαπούσε ό,τι κι αν γινόταν; 1. Ναι 2. Όχι.

3η Δραστηριότητα: «Το αλεπουδάκι μεταμορφώνεται».

Με τη χρήση του ψηφιακού εργαλείου LearningApps.org καλούμε τα παιδιά να βάλουν στη σειρά τις εικόνες από την ιστορία που απεικονίζουν τις μεταμορφώσεις του μικρού μας ήρωα.

4η Δραστηριότητα: «Με ποιον τρόπο σου εκφράζει η μαμά την αγάπη της ;»

Προτρέπουμε τα παιδιά να εκφράσουν εμπειρίες και εκδηλώσεις έκφρασης της μητρικής αγάπης. Κάνουμε την καταγραφή και δημιουργούμε έναν εννοιολογικό χάρτη αγάπης με το ψηφιακό εργαλείο Bubbl.us, ή με το εργαλείο του εννοιολογικού χάρτη της e-class.

5η Δραστηριότητα: «Ο τροχός της αγάπης»

Έχουμε δημιουργήσει ένα τροχό με το ψηφιακό εργαλείο WordWall με τις εκδηλώσεις μητρικής αγάπης που έχουμε καταγράψει στην προηγούμενη δραστηριότητα. Γυρνάμε τον τροχό και τα παιδιά καλούνται να μιμηθούν αυτό που έδειξε ο τροχός.

6η Δραστηριότητα: «Μ ...όπως Μαμά»

Με αγαπημένα πράγματα της μαμάς σχηματίζουμε τη λέξη “ΜΑΜΑ”. Ζητάμε να συγκεντρώσουν τα παιδιά αγαπημένα αντικείμενα της μαμάς τους και να σχηματίσουν τη λέξη “ΜΑΜΑ”.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Δείχνουμε στα παιδιά πίνακες ζωγραφικής διαφόρων ζωγράφων με θέμα τη μητέρα και ξεκινάμε συζήτηση. Με κατάλληλες ερωτήσεις τα προτρέπουμε να εκφράσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους όταν βλέπουν αυτούς τους πίνακες.
- Δημιουργούμε ένα ποίημα ή μια ιστορία με θέμα τη “Μαμά”.
- Καλούμε τις μαμάδες στο νηπιαγωγείο και παίζουμε παιχνίδι. Οι μαμάδες κάθονται όρθιες και σε σειρά, η μία δίπλα στην άλλη. Κάθε παιδί κλείνει τα μάτια του και με την αφή και την όσφρηση προσπαθεί να αναγνωρίσει τη μαμά του. Αν είναι μεγάλος ο αριθμός των παιδιών χωριζόμαστε σε ομάδες.
- Καλούμε τις μαμάδες στο νηπιαγωγείο και ζητάμε να έχουν μαζί τους μια φωτογραφία με το παιδί τους σε μικρότερη ηλικία. Προβάλουμε την κάθε

φωτογραφία (στον υπολογιστή ή στην ψηφιακή συσκευή που διαθέτει η τάξη) και η μαμά με το παιδί της την αναπαριστούν στο σήμερα.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ζητάμε από τους γονείς να μας στείλουν μια φωτογραφία με το παιδί τους (μπορεί να είναι και μια ζωγραφιά, που να απεικονίζει το παιδί και τη μαμά), την κάνουμε παζλ με τη βοήθεια του Jigsaw Planet και τους στέλνουμε το σύνδεσμο να παίξουν.
- Στέλνουμε το περίγραμμα ενός προσώπου https://drive.google.com/file/d/1cK768KmjEQ4WA6ERVS1zuqYHKOdVTz-A/view?usp=sharing και τα παιδιά το συμπληρώνουν για να φτιάξουν το πορτρέτο της μαμάς τους.
- Μορφοποιούμε σε παζλ έργα ζωγραφικής που απεικονίζουν μητέρες με παιδιά και στέλνουμε το σύνδεσμο https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=39c5f5474c5e

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://www.youtube.com/watch?v=uxu7voSDl70&t=1s
2. http://go.bubbl.us/ba6cb0/e084?/New-Mind-Map
3. https://eclass.sch.gr
4. https://wordwall.net/resource/17102722
5. https://learningapps.org/watch?v=ptigwrg3n21
6. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=39c5f5474c5e

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://www.jigsawplanet.com
2. https://learningapps.org
3. https://wordwall.net
4. https://bubbl.us

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Τη μαμά μου αγαπώ»**

Δημιουργοί Σεναρίου**: Σοφία Κολοκούρα, Κωνσταντίνα Φραγκή.** Τίτλος Σεναρίου**:**
«Πετάει, πετάει ... η πεταλούδα»

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν τον κύκλο ζωής της πεταλούδας.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να :

- ✓ Διακρίνουν μορφολογικά και βασικά χαρακτηριστικά των εντόμων
- ✓ Συγκρίνουν διαφορετικά στάδια ανάπτυξης και να αντιληφθούν τον κύκλο της ζωής της πεταλούδας
- ✓ Παρατηρούν το φυσικό περιβάλλον και να αντλούν θέματα από αυτό
- ✓ Συνειδητοποιούν ότι ο γραπτός λόγος αναπαριστά τον προφορικό λόγο
- ✓ Αναγνωρίζουν και να καταμετρούν αριθμητικές ποσότητες
- ✓ Ταυτίζουν όμοιες εικόνες
- ✓ Δημιουργούν εικαστικές αναπαραστάσεις δύο διαστάσεων
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- ✓ Διερευνούν τις εκφραστικές δυνατότητες του σώματος σε σχέση με το χώρο
- ✓ Χρησιμοποιούν για αναπαραγωγή έργων την ψηφιακή τεχνολογία
- ✓ Εξοικειωθούν με τις βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα)

Διαθεματική Διασύνδεση: Φυσικές Επιστήμες (Ζωντανοί Οργανισμοί) **Γλώσσα** (Κατανόηση Γραπτών Κειμένων), **Μαθηματικά** (Αριθμοί), **Τέχνες** (Εικαστικά, Θέατρο), **Φυσική Αγωγή** (Αυτο-έκφραση και κοινωνική αλληλεπίδραση), **Τ.Π.Ε.** (Γνωρίζω τις Τ.Π.Ε. και δημιουργώ)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Πρωτοβουλία, Αποτελεσματικότητα) **Δεξιότητες του Νου** (Στρατηγική σκέψη, Επίλυση προβλημάτων, Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Πέντε (5) διδακτικές ώρες, διάρκειας τριάντα (30) λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Ο κύκλος ζωής της πεταλούδας»

Παρακολουθούμε το διαδραστικό βίντεο και ζητάμε από τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το annotation για τις σωστές απαντήσεις. Απενεργοποιούμε το annotation επιλέγουμε την απάντηση του παιδιού. Ερωτήσεις που υπάρχουν στο διαδραστικό βίντεο: «Μέσα από το αυγό βγαίνει μια κάμπια; Α. Σωστό Β. Λάθος», «Τί τρώει η κάμπια; α. ζαχαρωτά β. λουλούδια γ. φύλλα», «Τί κάνει η κάμπια αφού κρεμαστεί στο κλαδί; α. Γυμναστική β. Τυλίγεται στο κουκούλι της γ. Τρώει», «Σε τι μεταμορφώνεται η κάμπια;, «Ποια εικόνα δείχνει σε τι μεταμορφώνεται η κάμπια;» https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=972571

2η Δραστηριότητα: «Μεταμορφώνομαι σε πεταλούδα»

Αφηγούμαστε το παρακάτω απόσπασμα:

«Πρώτα θα γίνω ένα αυγό, μικρούλι, τοσοδούλι!

Κάμπια θα γίνω αργότερα,

θα τριγυρνώ με κέφι και φύλλα θα μασουλάω!

Μετά θα γίνω χρυσαλλίδα, θα μπω μες το κουκούλι!

Τώρα πια είμαι πεταλούδα και τριγυρνώ με κέφι από λουλούδι σε λουλούδι!»

Ακούμε ένα μουσικό κομμάτι https://www.youtube.com/watch?v=cbCu4Tg-hS4 Τα παιδιά με τη συνοδεία μουσικής αναπαριστούν με το σώμα τους τον κύκλο ζωής της πεταλούδας και δοκιμάζουν διαφορετικά είδη κίνησης και επιπέδων.

3η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι μνήμης»

Με το ψηφιακό εργαλείο Wordwall, παίζουμε ένα παιχνίδι μνήμης με έργα ζωγραφικής που απεικονίζουν πεταλούδες. Τα παιδιά καλούνται να βρουν τις όμοιες εικόνες διαλέγοντας δύο αριθμούς από το 1 έως το 14. Ο/Η εκπαιδευτικός ανοίγει τις επιλογές τους. Βρείτε τις όμοιες εικόνες

4η Δραστηριότητα: «Μαθηματικά πεταλουδοπαιχνιδίσματα»

Προβάλουμε στα παιδιά πεταλούδες και τα καλούμε να τις μετρήσουν και να γράψουν με Annotate τον αριθμό των πεταλούδων.

5η Δραστηριότητα: «Πεταλουδοδημιουργίες»

Ζητάμε να συγκεντρώσουν τα παιδιά λαχανικά και φρούτα και να δημιουργήσουν βρώσιμες πεταλουδοδημιουργίες. Στη συνέχεια με τη βοήθεια των γονέων τις ανεβάζουν στην κυψέλη του τμήματός τους (e-me) ή στην ψηφιακή τάξη (e-class) ή τις αποστέλλουν με e-mail, ανάλογα με τον τρόπο επικοινωνίας του κάθε τμήματος.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- STEAM ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: “ Τι πεταλούδες επισκέπτονται την αυλή μας;”

Παίρνουμε ένα πλαστικό δίσκο ή οποιοδήποτε παρόμοιο αντικείμενο και κάνουμε τρύπες. Περνάμε σχοινί για να μπορεί να κρεμαστεί. Πάνω στο δίσκο βάζουμε άνθη λουλουδιών και φρούτα, ψεκασμένα με ζαχαρόνερο. Οι πεταλούδες προσελκύονται από το ζαχαρόνερο, το οποίο τρώνε. Τις παρατηρούμε που θα καθίσουν πάνω στα άνθη και στα φρούτα και φωτογραφίζουμε, αν προλάβουμε προτού πετάξουν ξανά.

- Με τη βοήθεια διαφόρων υλικών και με διαφορετικές τεχνικές ζωγραφικής δημιουργούμε τις δικές μας πεταλούδες. Όταν τις ολοκληρώσουμε τις πλαστικοποιούμε και δημιουργούμε μια εικαστική σύνθεση στον αύλειο χώρο.

- Φτιάχνουμε πεταλούδες από διαφορετικά υλικά (γλασέ, βελουτέ, υφάσματα, αφρώδη). Τα παιδιά με κλειστά μάτια καλούνται να αναγνωρίσουν από τι υλικό είναι φτιαγμένες.

- Έχουμε φτιάξει πεταλούδες με τους αριθμούς από το 1-12, μια απόχη και 2 ζάρια. Τα παιδιά ρίχνουν τα ζάρια, προσθέτουν τους αριθμούς που έφεραν και μετά "πιάνουν" την πεταλούδα με τον αντίστοιχο αριθμό.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Στέλνουμε το μισό από εικόνες πεταλούδων και τα παιδιά προσπαθούν να ζωγραφίσουν συμμετρικά το άλλο μισό. Οι δημιουργίες τους αναρτώνται στην e-me ή στην e-class Ζωγραφίζω το άλλο μισό
- Στέλνουμε σύνδεσμο από το youtube για να ακούσουν και να δουν το παραμύθι "Μια πολύ πεινασμένη κάμπια"
- https://www.youtube.com/watch?v=HwLwtCwO7X8
- Ζωγραφίζουν μια εικόνα του παραμυθιού και την αναρτούν στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=972571
2. https://www.youtube.com/watch?v=cbCu4Tg-hS4
3. https://wordwall.net/resource/17189392
4. https://www.youtube.com/watch?v=HwLwtCwO7X8

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://wordwall.net
2. https://content.e-me.edu.gr

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Πετάει, πετάει… η πεταλούδα»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Κομζιά Ευαγγελία.** Τίτλος Σεναρίου**: «Μια μουσική οικογένεια»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου, είναι μέσω της ακρόασης, σύνθεσης και της ερμηνείας, τα παιδιά να κατανοήσουν ποικίλες μουσικές έννοιες και να αναπτύξουν τη μουσική τους νοημοσύνη.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Εξερευνούν και να παράγουν ήχους
- ✓ Τραγουδούν
- ✓ Κινούνται στο ρυθμό
- ✓ Παίζουν αυτοσχέδια μουσικά όργανα και με το σώμα τους
- ✓ Δημιουργούν συνθέσεις
- ✓ Γνωρίσουν εναλλακτικούς και συμπληρωματικούς τρόπους επικοινωνίας
- ✓ Πειραματιστούν, αυτοσχεδιάσουν και να εξοικειωθούν με τους ήχους διαφόρων αντικειμένων
- ✓ Καλλιεργήσουν μια συμπεριφορά ακοής, μιας στάσης ζωής να ακούμε τα πάντα.
- ✓ Διακρίνουν και να αναγνωρίζουν μουσικές νότες και αξίες
- ✓ χρησιμοποιούν άχρηστα υλικά για την δημιουργία μουσικών οργάνων

Διαθεματική Διασύνδεση: **Γλώσσα** (Καλλιέργεια προφορικού λόγου), **Τέχνες** (Μουσική, Χορός-Κίνηση, Δραματοποίηση, Εκτέλεση και Σύνθεση απλών μουσικών συνθέσεων, Απόδοση με μη συμβατική σημειογραφία, Ατομικός και Ομαδικός αυτοσχεδιασμός με φωνή και με μουσικά όργανα, Παρουσίαση εκτελέσεων σε κοινό),**Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Συνεργασία, Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση, Αυτοεκτίμηση), **Μαθηματικά** (Αντίληψη χώρου- χρόνου, Περιοδικότητα, Μοτίβα, Κλάσματα , Ρυθμική αγωγή-γρήγορα, αργά, επιτάχυνση, Ρυθμικές αξίες),**Φυσικές επιστήμες** (Διάκριση - Αναγνώριση των ήχων, ήχος, ηχόχρωμα, παραγωγή ήχου), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Παρατηρητικότητα, Κριτική σκέψη), **Δεξιότητες του Νου** (Σύνθεση παρτιτούρας), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης (**Ψηφιακός γραμματισμός)**.**

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 12 διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Το avatar Μουσική συστήνεται - αφόρμηση - καταγραφή ιδεών»

Η εισαγωγή στο θέμα γίνεται από το avatar με όνομα Μουσική. Ρωτάμε τα παιδιά τι γνωρίζουν για τη μουσική και καταγράφουμε τις ιδέες μας στη διαφάνεια ή με το ψηφιακό εργαλείο goggle it.

2η Δραστηριότητα: «Ρυθμός και μελωδία»

Με το avatar παρουσιάζουμε την οικογένεια «της ΜΟΥΣΙΚΗΣ», μιλάμε για τον ρυθμό και τη μελωδία, ακούμε δύο σχετικά μουσικά κομμάτια και παρατηρούμε πόσο γρήγορα ή αργά είναι και πώς αλλάζει η μελωδία.

3η Δραστηριότητα: «Μουσική…. γυμναστική»

Ακούμε «το καρναβάλι των ζώων» https://www.youtube.com/watch?v=k2RPKMJmSp0 και κινούμαστε-περπατάμε σύμφωνα με τη μουσική http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10701?locale=el

4η Δραστηριότητα: « Οι νότες»

Ακούμε τις νότες και μαθαίνουμε το όνομά τους, το πεντάγραμμο και τη θέση τους πάνω σ΄ αυτό, Διακρίνουμε τον χαμηλό και ψηλό τους ήχο, το κλειδί του ΣΟΛ.http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/5835.

5η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι με τις νότες»

Επιλέγουμε ένα χρώμα για τ΄ «αγόρια» κι ένα για τα «κορίτσια» και με το μολυβάκι της Webex λέμε τις νότες και τις κυκλώνουμε με το αντίστοιχο χρώμα.

6η Δραστηριότητα: «Η διάρκεια του ήχου»

Διηγούμαστε με μια μικρή ιστορία το μοίρασμα της πίτας σε ολόκληρο, μισό και τέταρτο, με σκοπό να κατανοήσουν τη διάρκεια, μαθαίνουμε τα σύμβολά τους.

7η Δραστηριότητα: « Παιχνίδι με τη διάρκεια του ήχου»

Για να κατανοήσουμε τη διάρκεια, ακούμε διάφορους ήχους και όση ώρα διαρκεί ο κάθε ήχος , τον καταγράφουμε τραβώντας αντίστοιχα γραμμές στο χαρτί μας.

8η Δραστηριότητα: «Τι είναι η παρτιτούρα και το μέτρο στη μουσική;»

Μαθαίνουμε τι είναι η παρτιτούρα και αναπαριστούμε το κάθε μέτρο πάνω στα βαγόνια ενός τρένου**.** Κάθε βαγόνι χωράει ή ένα ολόκληρο, ή δύο μισά ή τέσσερα τέταρτα, κλπ.

9η Δραστηριότητα: «Μουσικά μαθηματικά - Παιχνίδι με τις αξίες»

Με το μολυβάκι της Webex μοιράζουμε τις αξίες-μέτρα στα αντίστοιχα βαγόνια.

10η Δραστηριότητα: «Φεγγαράκι μου λαμπρό»

Ακούμε το παιδικό τραγούδι «φεγγαράκι μου λαμπρό» και προσπαθούμε να διαβάσουμε τις νότες στο πεντάγραμμο.

11η Δραστηριότητα: «Παίζω και βρίσκω τα μέτρα του τραγουδιού»

Χρωματίζουμε τις νότες του τραγουδιού με διαφορετικό χρώμα και διαμορφώνουμε ανάλογα την παρτιτούρα του τραγουδιού. Βρίσκουμε και κυκλώνουμε με το μολυβάκι της Webex τα χρώματα που αντιστοιχούν σε κάθε βαγόνι. Στη συνέχεια διαβάζουμε τραγουδιστά τις νότες. Χτυπάμε τις νότες με το χέρι μας σε διάφορα σημεία στο σώμα μας… στα πόδια, στο στήθος στην κοιλιά.

Προτεινόμενες δραστηριότητες για τη Διά - Ζώσης Εκπαίδευση:

- Μαθαίνουμε για τα μουσικά όργανα και κατασκευάζουμε το δικό μας μουσικό όργανο με ανακυκλώσιμα υλικά.
- Χωριζόμαστε σε ομάδες. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας παίζουν έναν ρυθμό χτυπώντας τα χέρια τους. Τα παιδιά της δεύτερης ομάδας παίζουν τον ίδιο ρυθμό χτυπώντας τα γόνατά τους. Τα παιδιά της τρίτης ομάδα, παίζουν τον ίδιο ρυθμό, χτυπώντας το στήθος τους. Δημιουργούμε μια ορχήστρα με ήχους τους σώματος.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Δημιουργούμε παρτιτούρα με ανακυκλώσιμα υλικά. Μπορούμε να παίξουμε το τραγούδι που μάθαμε με αυτοσχέδια μουσικά όργανα. Βρίσκουμε 6 συσκευασίες, όσες είναι και οι νότες του τραγουδιού μας και τις χρωματίζουμε σύμφωνα με την παρτιτούρα που φτιάξαμε. Διαβάζουμε τα μέτρα και χτυπάμε με ένα κουτάλι τις συσκευασίες .
- Δημιουργούμε τα δικά μας μουσικά κομμάτια και τα παρουσιάζουμε στο επόμενο μάθημα.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://www.google.com/intl/en-GB/slides
2. https://pixabay.com/el
3. https://www.youtube.com/watch?v=A86wOqWGp0I
4. https://www.youtube.com/watch?v=b44-5M4e9nI
5. https://www.youtube.com/watch?v=k2RPKMJmSp0
6. http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/5835
7. https://www.youtube.com/watch?v=1Yc0KFnlv3o
8. https://www.youtube.com/watch?v=u_ILz3rOGpo

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://coggle.it
2. https://webex.sch.gr

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Μια μουσική οικογένεια»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Κομζιά Ευαγγελία.** Ψηφιακά παιχνίδια**: Νεκταρία Κορκού.**
Τίτλος Σεναρίου**: «Ο κόσμος της Νοηματικής»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να επεκτείνουν τις γνώσεις τους, να γνωρίσουν κι άλλες μορφές επικοινωνίας και να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα διαφορετικότητας.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Διατυπώνουν υποθέσεις, ερωτήσεις
- ✓ Αριθμούν
- ✓ Κάνουν ταξινομήσεις
- ✓ Επικοινωνούν διαφορετικά
- ✓ Αναπτύσσουν τον προφορικό τους λόγο, αυξάνοντας το κίνητρο μάθησης
- ✓ Αναπτύσσουν δεξιότητες κατανόησης του πολιτισμού των κωφών
- ✓ Διατηρούν την οπτική επαφή
- ✓ Κατανοούν τη διαφοροποίηση χρήσης της γλώσσας από διαφορετικούς τύπους ανθρώπων.
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Επικοινωνία), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Διαφορετικότητα), **Μαθηματικά** (Αρίθμηση, αντιστοίχιση), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Αυτορρύθμιση, Απόκτηση θετικής στάσης, Σεβασμός στη διαφορετικότητα), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Πρωτοβουλία, Κατανόηση, Ενσυναίσθηση και Ευαισθησία), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός), **Δεξιότητες του Νου** (Οργανωμένη σκέψη, Επίλυση προβλημάτων)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 10 διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Προβολή βίντεο-αφόρμηση»

Βλέπουμε το βίντεο : «ο εθνικός ύμνος στη νοηματική γλώσσα» https://www.youtube.com/watch?v=1NzGokn7Ar0

2η Δραστηριότητα: «Καταγραφή ιδεών»

Σχολιάζουμε και καταγράφουμε τις ιδέες μας .

3η Δραστηριότητα: «Εισαγωγή στη νοηματική»

Με τη χρήση εικόνων, συζητάμε με τα παιδιά για τη νοηματική γλώσσα.

4η Δραστηριότητα: «Το όνομα μας στη νοηματική»

Κάνουμε αναφορά στο όνομά μας. Ρωτάμε πώς θα μπορούσαμε να το πούμε διαφορετικά και διατυπώνουμε τις υποθέσεις μας. Παρουσιάζουμε το δακτυλικό αλφάβητο

5η Δραστηριότητα: «Ακούμε το τραγούδι ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΧΕΡΙΑ»

Παρακολουθούμε το βίντεο του τραγουδιού, ανακοινώνουμε τις παρατηρήσεις και νοηματίζουμε τα λόγια. https://www.youtube.com/watch?v=1yE1PZDXPsI

6η Δραστηριότητα: «Η Άνοιξη και οι μήνες στη νοηματική»

Ρωτάμε τα παιδιά, αν είχαμε ένα/μία συμμαθητή/τρια κωφό/ή, πώς θα του/της λέγαμε τους μήνες –την ημερομηνία -τις εποχές κάθε πρωί στη πρωινή ρουτίνα. Κάθε εποχή ή μήνας νοηματίζεται με κάτι που το χαρακτηρίζει. Δίνουμε διευκρινίσεις για τους μήνες της Άνοιξης. (**Μάρτιος: Παρέλαση**-Την 25η Μαρτίου κάνουμε παρέλαση. Κουνάμε τα χέρια μας να κάνουμε παρέλαση. Πάμε… ένα δύο –εν δυο. **Απρίλιος-Πάσχα**. Τσουγκρίζουμε δύο φανταστικά αβγά. **Μάιος-Πρωτομαγιά**- Μυρίζουμε τα λουλούδια και σχηματίζουμε ένα φανταστικό στεφάνι με τα χέρια μας). Παρακολουθούμε τα σχετικά βίντεο http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/lexiko-mhnes

7η Δραστηριότητα: «Το Καλοκαίρι και οι μήνες στη νοηματική»

Συνεχίζουμε με τους μήνες του Καλοκαιριού. Δίνουμε τις σχετικές διευκρινίσεις. (**Ιούνιος**: Κλείνουν τα σχολεία. Οι πιο μεγάλοι μαθητές δίνουν εξετάσεις. Οι μικροί παίρνουν τα αναμνηστικά τους. **Ιούλιος:** Ο μήνας των διακοπών, αποχαιρετάμε και πάμε διακοπές. **Αύγουστος:** Δεκαπενταύγουστος, τορπιλισμός της Έλλης στο νησί της Τήνου. Τεντώνουμε την παλάμη του ενός χεριού μας και χτυπάμε στο πλάι με δύο δάχτυλα του άλλου μας χεριού, σαν μια φανταστική τορπίλη που χτυπά τη φρεγάτα ΕΛΛΗ). Παρακολουθούμε τα σχετικά βίντεο http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/lexiko-mhnes

8η Δραστηριότητα: «Το Φθινόπωρο και οι μήνες στη νοηματική»

Συνεχίζουμε με τους μήνες του Φθινοπώρου. Δίνουμε τις σχετικές διευκρινίσεις. (**Σεπτέμβριος,** τρυγομηνάς ή τρυγητής: Αφού μαζέψουμε τα σταφύλια τα πάμε στο πατητήρι και κάνουμε το κρασί. Τι ωραίο –νόστιμο το σταφύλι που κρατάμε και τρώμε μία-μία τις ρόγες του!!! **Οκτώβρης:** αρχίζει με το γράμμα Οο. Με τον αντίχειρά μας και το δείκτη σχηματίζουμε το γράμμα Ο. **Νοέμβριος**: αρχίζει με το γράμμα Νν. Το γράμμα Νν το προφέρουμε με τη μύτη. Ακουμπάμε το δείκτη μας στο ένα μας ρουθούνι). Παρακολουθούμε τα σχετικά βίντεο
http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/lexiko-mhnes

6η Δραστηριότητα: «Ο Χειμώνας και οι μήνες στη νοηματική»

Ολοκληρώνουμε με τους μήνες του Χειμώνα. Δίνουμε τις σχετικές διευκρινίσεις. (**Δεκέμβριος**: είναι ο μήνας των Χριστουγέννων και λέμε χριστουγεννιάτικα κάλαντα. Τι όργανο κρατάμε; Ας χτυπήσουμε το φανταστικό τριγωνάκι μας….. **Ιανουάριος**: Ο Άγιος Βασίλης κουβαλάει τα δώρα. Ας φανταστούμε ότι κουβαλάμε ένα μεγάλο σάκο γεμάτο δώρα. **Φεβρουάριος:** Απόκριες, ας φορέσουμε τη φανταστική μας μάσκα).
Παρακολουθούμε τα σχετικά βίντεο http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/lexiko-mhnes

7η Δραστηριότητα: «Οι αριθμοί στη νοηματική»

Παρακολουθούμε το βίντεο με τους αριθμούς στη νοηματική, προσπαθούμε να τους νοηματίσουμε με τα δάχτυλά μας.

8η Δραστηριότητα: «Οι ημέρες της εβδομάδας στη νοηματική»

Παρακολουθούμε το βίντεο με τις ημέρες της εβδομάδας . Στην πρωινή ρουτίνα νοηματίζουμε την κάθε ημέρα που έχουμε.

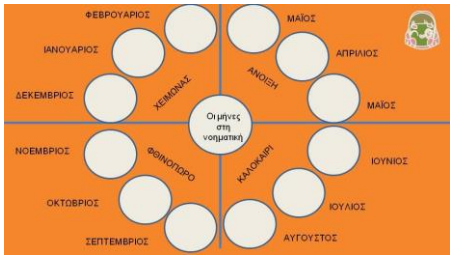
https://www.youtube.com/watch?v=XBpvy8ibOsk

9η Δραστηριότητα: «Ώρα για παιχνίδι-ανατροφοδότηση»

Παίζουμε με τα παιδιά το επιτραπέζιο και αξιολογούμε τι μάθαμε. https://view.genial.ly/609980ba81ff570d7745300a/interactive-content-paixnidi-me-nohma

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Δημιουργούμε ομαδικά ένα ημερολόγιο για κωφά παιδιά, ζωγραφίζοντας σε κάθε μήνα το χαρακτηριστικό του
- Μα γάντια σχηματίσουμε τις χειρομορφές στον πίνακα του καιρού.
- «Λέμε» στα υπόλοιπα παιδιά της τάξης, το όνομά μας στη νοηματική γλώσσα



Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Αναρτούμε στην e-me ή στην e-class το βιβλίο: « Η γάτα η κουμπάρα», στη νοηματική γλώσσα. https://www.youtube.com/watch?v=0lEYUdUeduM
- Ζητάμε από τα παιδιά να «μαντέψουν» τι λέει και με τη βοήθεια των γονέων τους αναρτούν τις ιδέες τους.
- Αναρτούμε το δακτυλικό αλφάβητο

- Συνεχίζουμε να μαθαίνουμε τους αριθμούς στη νοηματική γλώσσα, όπως είδαμε στο σχετικό βίντεο.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://www.google.com/slides
2. https://pixabay.com/el
3. http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/lexiko-mhnes
4. https://www.youtube.com/watch?v=1NzGokn7Ar0
5. https://www.youtube.com/watch?v=NMHxAZGJ27w
6. https://www.youtube.com/watch?v=1yE1PZDXPsI
7. https://www.youtube.com/watch?v=XBpvy8ibOsk
8. http://users.sch.gr/stefanski/amea/aps-noimatiki.pdf
9. https://www.youtube.com/watch?v=0lEYUdUeduM

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://view.genial.ly/609980ba81ff570d7745300a/interactive-content-paixnidi-me-nohma

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Ο κόσμος της Νοηματικής»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Κομζιά Ευαγγελία.** Ψηφιακά παιχνίδια**: Κορκού Νεκταρία-Κομζιά Ευαγγελία.** Τίτλος Σεναρίου**: « Η Γλαύκη η Κουκουβάγια μας μαθαίνει Αρχαία Ελληνικά »**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι η επαφή των παιδιών με τα σπίτια, την ενδυμασία και κυρίως με τη γλώσσα που μιλούσαν στην Αρχαία Ελλάδα και να δημιουργηθούν κίνητρα μάθησης.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αναπτύσσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο.
- ✓ Γνωρίσουν και να συνδέσουν γνωστικές περιοχές
- ✓ Εμπλακούν και να παρατηρήσουν κοινωνικά ζητήματα τότε-τώρα
- ✓ Αντιληφθούν και να διακρίνουν ομοιότητες στη σημερινή γλώσσα μας με τα αρχαία ελληνικά
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται
- ✓ Απαριθμούν, αντιστοιχίζουν, διακρίνουν ομοιότητες , ταξινομούν

Διαθεματική προσέγγιση: Γλώσσα (Δραστηριότητες κατανόησης και παραγωγής γραπτού και προφορικού λόγου), **Μαθηματικά** (Δραστηριότητες αντιστοίχισης, αρίθμησης, ομαδοποίησης), **Τ.Π.Ε.** (Εξοικείωση με βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας**,** Εκτέλεση απλών λειτουργιών σε λογισμικά), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Ιστορία & Πολιτισμός)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη), **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες, Υπευθυνότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές, Οργανωτική σκέψη), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Τεχνολογικός γραμματισμός)

Προτεινόμενη χρονική διάρκεια: 12 διδακτικές ώρες, 30 λεπτά η κάθε διδακτική

Περιγραφή Δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Γλαύκη η κουκουβάγια. Μια καινούργια φίλη στην τάξη μας»

Η Γλαύκη η κουκουβάγια, χαιρετάει τα παιδιά και εισάγει το θέμα που έχει σχέση με την Αρχαία Ελλάδα. Για να μάθουμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών, δημιουργούμε έναν εννοιολογικό χάρτη στη διαφάνεια, σχετικά με τι γνωρίζουμε για την Αρχαία Ελλάδα.

2η Δραστηριότητα: «Τα σπίτια στην Αρχαία Ελλάδα»

Προβάλλουμε βίντεο προσομοίωσης κατασκευής αρχαίων σπιτιών και φωτογραφίες από τη μηχανή αναζήτησης google ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΑΡΧΑΙΩΝ ΣΠΙΤΙΩΝ. Παρατηρούμε τις εικόνες και συζητάμε για ομοιότητες και διαφορές.

https://www.youtube.com/watch?v=6phFJ3_8HFI
https://www.youmagazine.gr/2018/03/26529-oi-iliakes-poleis-ton-archaion-ellinon-vid
https://www.briefingnews.gr/ellada/ta-spitia-stin-arhaia-ellada-eihan-thermomonosi-kai-endodapedia-thermansi

3η Δραστηριότητα: «Παιχνίδι»

Παίζουμε παιχνίδι με μαθηματικές έννοιες

4η Δραστηριότητα: «**Η ενδυμασία στην Αρχαία Ελλάδα και η ενδυμασία σήμερα»**

Παρατηρούμε τις εικόνες, βρίσκουμε ομοιότητες και διαφορές

5η Δραστηριότητα: «Συνεργατική δράση»

Χωριζόμαστε σε τέσσερις ομάδες, μπαίνουμε στα δωμάτια διαλόγου και ζωγραφίσουμε τις ενδυμασίες και τα σπίτια τότε και τώρα.

6η Δραστηριότητα: «Τι λέμε όταν χαιρετάμε τον φίλο/η μας»

Βρίσκουμε λέξεις που λέμε όταν χαιρετάμε, τις καταγράφουμε σε πίνακα και κάνουμε υποθέσεις για τη γλώσσα των αρχαίων ελλήνων

7η Δραστηριότητα: «Πώς χαιρετάμε στα Αρχαία;»

Με τη Γλαύκη μαθαίνουμε πώς χαιρετάμε στα Αρχαία ελληνικά

8η Δραστηριότητα: «Ας συστηθούμε»

Με τη βοήθεια της Γλαύκης προσεγγίζουμε την αρχαία ελληνική, προφέρουμε προτάσεις και απαντάμε σε ερωτήσεις σχετικές με το όνομά μας.

9η Δραστηριότητα: «Οικία-σπίτι»

Ανακαλύπτουμε λέξεις που κρύβουν τη λέξη οικία. Βρίσκουμε λέξεις που έχουν σχέση με τη λέξη κατοικώ.

10η Δραστηριότητα: « ὕδωρ»

Μιλάμε για την ύδρευση των αρχαίων ελλήνων, λύνουμε αινίγματα και ανακαλύπτομαι λέξεις που λέμε σήμερα και έχουν κρυμμένη τη λέξη ὕδωρ. Βρίσκουμε από ποιες λέξεις σχηματίζεται η υδρόγειος σφαίρα.

11η Δραστηριότητα: «Ποίημα»

Διαβάζουμε το ποίημα στη γλώσσα της Γλαύκης . Συζητάμε ποιες λέξεις ακούσαμε, αν καταλάβαμε γιατί μιλάει το ποίημα κλπ.

12η Δραστηριότητα: «Τα μέρη του σώματος»

Παρατηρούμε τις εικόνες και συζητάμε για τις ονομασίες των μερών του σώματος.

13η Δραστηριότητα: **«Πίνακας αναφοράς»**

Ανακοινώνουμε τις λέξεις που βρήκαμε και δημιουργούμε πίνακα αναφοράς με εικόνες που αναζητούμε στη μηχανή αναζήτησης Google kind.

14η Δραστηριότητα: «Ώρα για παιχνίδι»

Λύνουμε το σταυρόλεξο

15η Δραστηριότητα: **«Μύθοι»**

- Λέμε μία φράση από το μύθο «ΑΛΩΠΗΞ ΚΑΙ ΛΕΑΙΝΑ» στην αρχαία ελληνική, κάνοντας ταυτόχρονα και τη μετάφραση.

16η Δραστηριότητα: **«Ώρα για παιχνίδι-ανατροφοδότηση»**

Ανατροφοδότηση με ένα παιχνίδι genial.ly

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Φτιάχνουμε κλεψύδρα από άχρηστα υλικά.
- Βρίσκουμε λέξεις που σχετίζονται με τις λέξεις που μάθαμε. Τις ζωγραφίζουμε.
- Δημιουργούμε ένα γλωσσάρι με αυτές τις λέξεις και με τις ζωγραφιές τους.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση

- Ζωγραφίζουμε το δικό μας φανταστικό σπίτι ή το κατασκευάζουμε με ανακυκλώσιμα υλικά και το αναρτούμε στην e-me ή στην e-class.
- Φτιάχνουμε ένα κολάζ με την αλεπού και τη λέαινα και αναρτούμε τη δημιουργία μας στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://pixabay.com/el
2. https://www.youmagazine.gr/2018/03/26529-oi-iliakes-poleis-ton-archaion-ellinon-vid
3. https://www.briefingnews.gr/ellada/ta-spitia-stin-arhaia-ellada-eihan-thermomonosi-kai-endodapedia-thermansi
4. https://www.liveworksheets.com/c?a=c&sr=y&af=sy&l=dh&i=unzoszc&r=cf&db=0&f=dzduzfuf&cd=kinwxlgjpgkke2ngnxgexepi
   https://learningapps.org/watch?v=ppar36ern21
   https://view.genial.ly/608f9d3f598ae00d1f90a7ba/interactive-content-question-answer
5. https://www.youtube.com/watch?v=WtFoiFwQeik (ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΩΓΗ: ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΑΡΧΑΙΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ)

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://creazilla.com/
2. https://slidesgo.com/
3. genial.ly
4. https://learningapps.org/
5. https://www.liveworksheets.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:
«Η Γλαύκη η Κουκουβάγια μας μαθαίνει Αρχαία Ελληνικά»

Δημιουργός Σεναρίου**: Ευαγγελία Κομζιά.** Ψηφιακά παιχνίδια**: Νεκταρία Κορκού- Ευαγγελία Κομζιά.** Τίτλος Σεναρίου**: «Μ΄ ένα βιβλίο αγκαλιά»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με το βιβλίο, να το αγαπήσουν και να εκτιμήσουν την αξία του.

Μαθησιακές επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αναπτύσσουν τον προφορικό τους λόγο και την άρθρωση, μέσα από την αφήγηση και την αναδιήγηση των ιστοριών.
- ✓ Ενισχύσουν την ακουστική και την αναγνωστική τους ικανότητα
- ✓ Καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους και τη φαντασία τους και τη κριτική τους σκέψη
- ✓ Γνωρίσουν τα επαγγέλματα που είναι σχετικά με τη δημιουργία ενός βιβλίου, να μάθουν για τη δομή του βιβλίου
- ✓ Αποκτήσουν θετική στάση για το βιβλίο, να το αγαπούν και να το φροντίζουν
- ✓ Εκφραστούν μέσα από την δημιουργία ιστοριών, καλλιεργώντας την ικανότητα του γραπτού λόγου και τη ζωγραφική
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα .

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Δραστηριότητες κατανόησης και παραγωγής γραπτού και προφορικού λόγου, Εμπλουτισμός λεξιλογίου), **Μαθηματικά** (Σειροθετήσεις, Αντιστοιχίσεις), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Καλλιέργεια υπευθυνότητας, Απόκτηση θετικής στάσης), **Τ.Π.Ε.** (Χρήση ψηφιακών εργαλείων).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Ψηφιακή δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Απόκτηση θετικής στάσης για το βιβλίο), **Δεξιότητες του Νου** (Δημιουργία ιστοριών, Οργανωμένη σκέψη), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε ηλεκτρονικά μέσα, Χρήση ψηφιακών εργαλείων)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 12 ώρες, 30 λεπτά η κάθε διδακτική ώρα

Περιγραφή Δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: « Δημιουργούμε τον εννοιολογικό χάρτη»

Με αφορμή την αφήγηση ενός παραμυθιού, συζητάμε με τα παιδιά για την ιστορία που ακούσαμε. Δημιουργούμε <u>έναν εννοιολογικό χάρτη,</u> γράφοντας τις απαντήσεις και τις ιδέες των παιδιών στη διαφάνεια με εισαγωγή κειμένου και εικόνας, γύρω από την κεντρική ιδέα «Μ΄ ένα βιβλίο αγκαλιά».

2η Δραστηριότητα: «**Βρίσκω το αγαπημένο μου παραμύθι**»

Αναζητούμε στη βιβλιοθήκη μας το αγαπημένο μας παραμύθι και το φέρνουμε στη ψηφιακή τάξη

3η Δραστηριότητα: «Τα βασικά μέρη του βιβλίου»

Συζητάμε για τα μέρη του βιβλίου , εξώφυλλο, οπισθόφυλλο, ιστορία.

4η Δραστηριότητα: «Το εξώφυλλο του αγαπημένου μας παραμυθιού»

Μιλάμε για τον τίτλο, τον/την συγγραφέα και εντοπίζουμε το όνομά του/της στο εξώφυλλο. Ζωγραφίζουμε το εξώφυλλο του αγαπημένου μας παραμυθιού. Γράφουμε το όνομα του/της συγγραφέα του στη ζωγραφιά μας.

5η Δραστηριότητα: «Δημιουργία ψηφιακού βιβλίου»

Με το ψηφιακό εργαλείο storyjamber δημιουργούμε ένα ψηφιακό βιβλίο με τους/τις συγγραφείς και το παρουσιάζουμε στην τάξη. Προβάλουμε ένα βίντεο με τον Άντερσεν. https://www.youtube.com/watch?v=W5_S9I97ZBQ&t=45s

6η Δραστηριότητα: «Πώς γεννιέται ένα βιβλίο»

Προβάλουμε το βίντεο και βλέπουμε τα στάδια δημιουργίας του βιβλίου. https://issuu.com/kedrospbl/docs/20090907_pos_ftiaxnetai_ena_vivlio/1?ff=true

7η Δραστηριότητα-: «Τα επαγγέλματα που σχετίζονται με το βιβλίο

Μιλάμε για τα επαγγέλματα που σχετίζονται με το βιβλίο… συγγραφέας – εικονογράφος – βιβλιοδέτης – βιβλιοπώλης

8η Δραστηριότητα: «Ανάλυση της ιστορίας-τα μέρη της ιστορίας»

Δημιουργούμε ένα πίνακα με τις ερωτήσεις «ποιός, πού, πρόβλημα, λύση». Συζητάμε με τα παιδιά τι χρειάζεται για να γράψουμε μια ιστορία, δηλ. να δημιουργήσουμε έναν ήρωα, να σκεφτούμε που θα βρίσκεται-τον τόπο, ποιο πρόβλημα είχε και πώς λύθηκε.

9η Δραστηριότητα: **«Δημιουργία ιστορίας»**

Με το ψηφιακό εργαλείο Storyboard That γράφουμε με τα παιδιά μια ιστορία. Επιλέγουμε τους χαρακτήρες, σκεφτόμαστε τους διαλόγους και συνθέτουμε τις σκηνές της ιστορίας.

10η Δραστηριότητα: «**Συμμετοχή των αισθήσεων στην ανάγνωση ιστοριών**»

Αναρωτιόμαστε με ποιον τρόπο συμμετέχει το σώμα μας, όταν διαβάζουμε, ακούμε ή γράφουμε ιστορίες.

11η Δραστηριότητα: **«Ώρα για παιχνίδι»**

Παίζουμε ψηφιακά παιχνίδια με γλωσσικές και μαθηματικές έννοιες https://learningapps.org/watch?v=pkqbypc4321

12η Δραστηριότητα: «Έχω μια ιδέα!!!!! Να φτιάξουμε ένα μικρό βιβλίο;» Προβάλουμε ένα βίντεο για το πώς φτιάχνουμε ένα μικρό βιβλίο. https://vimeo.com/147373315

13η Δραστηριότητα: «Μαθαίνουμε για τη βιβλιοθήκη»

Συζητάμε για τη βιβλιοθήκη, κάνουμε εικονική ξενάγηση σε διάφορες βιβλιοθήκες με τη μηχανή αναζήτησης Google, προβάλουμε το βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=Mj6bHDPH-Zs

14η Δραστηριότητα : «Ώρα για παιχνίδι ανατροφοδότησης»

Παίζουμε το ψηφιακό παιχνίδι για να δούμε τι μάθαμε https://wordwall.net/el/resource/16280774

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Μιμούμαστε το τι μπορούμε να κάνουμε με ένα βιβλίο, σύμφωνα με τις προτάσεις των παιδιών (π.χ. μιλάμε με τον/την ήρωα/ηρωίδα, βλέπουμε τις εικόνες, γινόμαστε ο ήρωας/η ηρωίδα του βιβλίου, παίρνουμε το βιβλίο αγκαλιά, αλλάζουμε το τέλος της ιστορίας, κ.ά.)
- Μπερδεύουμε τις ιστορίες των αγαπημένων παραμυθιών των παιδιών και φτιάχνουμε μια «παραμυθοσαλάτα»
- Δραματοποιούμε σκηνές από την «παραμυθοσαλάτα»

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση

- Βρίσκουμε πληροφορίες για τον/την συγγραφέα του αγαπημένου μας βιβλίου και τις ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class
- Μαθαίνουμε για τα μικρά βιβλία, δημιουργούμε ένα μικρό βιβλίο και γράφουμε μια μικρή ιστορία στις σελίδες του. Αποστέλλουμε τις οδηγίες στους γονείς. Στο επόμενο μάθημα διαβάζουμε τις ιστορίες.
- Με ανακυκλώσιμα υλικά, που έχουμε στο σπίτι δημιουργούμε μια μικρή βιβλιοθήκη για τα μικρά μας βιβλία.
- Κατασκευάζουμε ένα σελιδοδείκτη

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://www.youtube.com/watch?v=Mj6bHDPH-Zs
2. https://vimeo.com/147373315
3. https://issuu.com/kedrospbl/docs/20090907_pos_ftiaxnetai_ena_vivlio/1?ff=true
4. https://pixabay.com/el/
5. https://slidesgo.com/

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:

1. https://wordwall.net/el/resource/16280774
2. https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator
3. https://learningapps.org/watch?v=pkqbypc4321

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Μ΄ ένα βιβλίο αγκαλιά»**

Δημιουργοί Σεναρίου**: Ευαγγελία Κομζιά, Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου**:**
«Εθελοντισμός, μια πράξη μικρή, μια πράξη μεγάλη»

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης των παιδιών σε κοινωνικά και περιβαλλοντικά θέματα και η εξοικείωση με την έννοια του εθελοντισμού, με απώτερο στόχο την μελλοντική εθελοντική τους στάση.

Μαθησιακές Επιδιώξεις (ενδεικτικά): Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Καλλιεργήσουν ηθικές αξίες, όπως αλληλεγγύη, προσφορά, υπευθυνότητα
- ✓ Εκφράζουν και να αναγνωρίζουν συναισθήματα που προκαλούν διάφορες κοινωνικές καταστάσεις π.χ. φτώχεια, προσφυγιά
- ✓ Προτείνουν λύσεις και να γίνουν ενεργοί πολίτες σε θέματα που αφορούν την ζωή τους και την κοινωνία
- ✓ Ευαισθητοποιηθούν και να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι στο περιβάλλον και τα ζώα
- ✓ Γνωρίσουν διάφορες εθελοντικές ομάδες και το έργο που επιτελούν

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Παραγωγή Προφορικών κειμένων), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Ενσυναίσθηση, Συναισθήματα, Απόκτηση θετικής στάσης, Σεβασμός σε αδύναμες ομάδες), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Ενεργοί Πολίτες, Προστασία φύσης-ζώων), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Μαθηματικά** (Αντιστοιχίσεις), **Τ.Π.Ε.** (Άντληση πληροφοριών από το Διαδίκτυο)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα, Πρωτοβουλία, Πολιτειότητα, Ενσυναίσθηση και Ευαισθησία), **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση προβλημάτων), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Δώδεκα διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Αφόρμηση-τι νέα»

Αφηγούμαστε μια μικρή φανταστική ιστορία κοινωνικής προσφοράς για να κάνουμε την εισαγωγή της έννοιας του εθελοντισμού. Παρατηρούμε την εικόνα.

2η Δραστηριότητα: «Καταγραφή ιδεών»

Αφού γίνει η εισαγωγή, συζητάμε με τα παιδιά για την πράξη αυτή και καταγράφουμε στο πίνακα ιδεών κι άλλες περιπτώσεις ανθρώπων και μη, που χρειάζονται βοήθεια.

3η Δραστηριότητα: «Μήνυμα εθελοντισμός»

Μιλάμε για τη λέξη "ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ" και ακούμε το μήνυμα.

4η Δραστηριότητα: «1η διαδραστική εικόνα»

Παρατηρούμε και απαντάμε σε σχετικές ερωτήσεις στην εικόνα με τον άστεγο. Βρίσκουμε και κυκλώνουμε ό,τι χρειάζεται ένας άστεγος.

5η Δραστηριότητα: «Ζωγραφική-αποτύπωση αντιθέσεων»

Σε φύλλο χωρισμένο στη μέση ζωγραφίζουμε έναν άστεγο και έναν που έχει τα απαραίτητα για να ζήσει.

6η Δραστηριότητα: «2η διαδραστική εικόνα»

Παρατηρούμε την εικόνα ενός αδέσποτου ζώου, απαντάμε σε σχετικές ερωτήσεις, βρίσκουμε και κυκλώνουμε όσα έχει ανάγκη.

7η Δραστηριότητα: «Εθελοντισμός και συναισθήματα»

Θυμόμαστε και συζητάμε περιπτώσεις που βοηθήσαμε κάποιον ή μας βοήθησε. Σκεφτόμαστε και φανταζόμαστε πώς νιώθουν και οι δύο πλευρές. Καταγράφουμε τις περιπτώσεις. Επιλέγουμε το αντίστοιχο emoticon της Webex.

8η Δραστηριότητα: «Αντιστοίχιση εικόνα και συναίσθημα»

Παίζουμε ένα παιχνίδι αντιστοίχισης. Προβάλλουμε σε διαφάνειες αντίθετες εικόνες και emoticon με τα συναισθήματα λύπη-χαρά. Επιλέγουμε και ενώνουμε, με τη χρήση του Annotate, την εικόνα με το συναίσθημα που μας προκαλεί.

9η Δραστηριότητα: «Οργανωμένες εθελοντικές ομάδες»

Γνωρίζουμε κάποιες από τις ομάδες εθελοντών. Αναφέρουμε το έργο τους και συζητάμε για αυτό. Πλοηγούμαστε στις ιστοσελίδες τους, διακρίνουμε τα λογότυπα.

10η Δραστηριότητα: «Κουίζ- ώρα για παιχνίδι»

Παίζουμε ένα παιχνίδι ερωτήσεων, για να διαπιστώσουμε τι μάθαμε. https://wordwall.net/resource/16562802

11η Δραστηριότητα: «Συννεφόλεξο *εθελοντισμός*»

Σκεφτόμαστε και γράφουμε λέξεις που συνδέονται με τις ενέργειες του εθελοντισμού. Με το εργαλείο word cloud art creator δημιουργούμε ένα συννεφόλεξο / αφίσα και το κοινοποιούμε στους γονείς και στα παιδιά.

12η Δραστηριότητα: «Κατασκευή *δίνω χέρι για βοήθεια σε...*»

Σε ένα χαρτί σχεδιάζουμε το περίγραμμα της παλάμης μας. Επάνω γράφουμε την λέξη ΒΟΗΘΑΩ. Σε κάθε δάχτυλο ζωγραφίζουμε αυτό, στο οποίο θα θέλαμε να προσφέρουμε βοήθεια (άτομο, ομάδα, …). Αποχαιρετούμε με την παροιμία «Κάνε το καλό και ρίξτο στο γιαλό».

Δραστηριότητες επέκτασης για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Χωριζόμαστε σε ομάδες και επιλέγουμε την εθελοντική δράση που θα θέλαμε να συμμετέχουμε. Στη συνέχεια σκεφτόμαστε το λογότυπό μας και δημιουργούμε μία αφίσα με φράσεις που χαρακτηρίζουν το έργο μας, την οποία κοινοποιούμε στη σχολική κοινότητα.
- Υλοποιούμε τις εθελοντικές δράσεις

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class για ακρόαση δύο τραγούδια σχετικά με το θέμα που επεξεργαζόμαστε.
  - https://www.youtube.com/watch?v=HcEOyDnUNWk Ο μάγειρας-Μάριος Φραγκούλης
  - https://www.youtube.com/watch?v=IFnv9vxubYc Υπάρχουν χέρια-Locomondo
- Διαβάζουμε το παραμύθι «Τι ζητούσε μια φορά η αλεπού στη ρεματιά;» και ζωγραφίζουμε, ότι μας έκανε εντύπωση. Ανεβάζουμε τις ζωγραφιές μας στην e-me ή στην e-class. Το παραμύθι διατίθεται δωρεάν στα σχολεία που υλοποιούν σχετικό πρόγραμμα, από το Εθνικό Κέντρο Αιμοδοσίας (info@ekea.gr)

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://tinyurl.com/yzywdoyj
2. https://tinyurl.com/yzhj2mak
3. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=911842
4. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=912022
5. https://wordwall.net/resource/16562802/%ce%b5%ce%b8%ce%b5%ce%bb%ce%bf%ce%bd%cf%84%ce%b9%ce%ba%ce%b5%cf%83-%ce%bf%ce%bc%ce%b1%ce%b4%ce%b5%cf%83
6. Φωτογραφικά Αφιερώματα | msf.gr
7. Τι κάνουμε
8. Η ActionAid | Ποιοι Είμαστε | Αλλάζουμε Ζωές, Αλλάζουμε τον Κόσμο
9. Greenpeace Ελλάδα

10. Εθελοντισμός - Γίνε εθελοντής!
11. Εθελοντές Αιμοδότες - ΕΚΕΑ
12. https://www.youtube.com/watch?v=HcEOyDnUNWk
13. https://www.youtube.com/watch?v=IFnv9vxubYc

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. Coggle.it (εννοιολογικός χάρτης)
2. WordWall (quiz)
3. e-me content (image hotspots)
4. https://wordart.com (συννεφόλεξο)

ΠΗΓΗ ΕΙΚΟΝΩΝ- ΛΟΓΟΤΥΠΑ

1. msf.gr
2. File:Actionaid logo.svg
3. File:Greenpeace destacada-360x336.png
4. www.taxheaven.gr

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Εθελοντισμός, μια πράξη μικρή, μια πράξη μεγάλη»

Δημιουργός Σεναρίου**: Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Ο Γιάννος το χταπόδι και τα επαγγέλματα»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν κάποια επαγγέλματα μέσω ενός παραμυθιού

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Έρθουν σε επαφή με τον όρο "επάγγελμα" και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο τους με ονόματα επαγγελματιών
- ✓ Συνδέουν το κάθε επάγγελμα με τον αντίστοιχο εξοπλισμό-εργαλεία που αξιοποιεί
- ✓ Κατανοήσουν ότι κάθε επάγγελμα επιτελεί το δικό του έργο και έχει τον δικό του ρόλο και αξία στην κοινωνική ζωή
- ✓ Εξοικειωθούν με την τεχνική του αυτοσχεδιασμού
- ✓ Μιλήσουν για τα επαγγέλματα των γονέων τους

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Παραγωγή και Κατανόηση Προφορικών Κειμένων, Κατανόηση Γραπτών Κειμένων, Νέο Λεξιλόγιο), **Μαθηματικά** (Ταξινομήσεις, Αντιστοιχίσεις), **Τέχνες** (Αυτοσχεδιασμός), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Επαγγέλματα), **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα, Επικοινωνία), **Δεξιότητες Ζωής** (Οργανωτική ικανότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Πλάγια σκέψη), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Εφτά διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Συζήτηση-Ανίχνευση εμπειριών»

Μέσα από ερωτήσεις διερευνούμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τα επαγγέλματα και αν συνδέουν τον συγκεκριμένο όρο με τις λέξεις "δουλειά" και "εργασία". Παροτρύνουμε τα παιδιά να μιλήσουν για τα επαγγέλματα των γονιών τους.

2η Δραστηριότητα: «Αφήγηση παραμυθιού»

Ακούμε το παραμύθι «ΟΧ ΧΤΑΠΟΔΙ, ΛΑΘΟΣ ΠΟΔΙ» του συγγραφέα Αντώνη Παπαθεοδούλου.

3η Δραστηριότητα: «Καταγραφή των επαγγελμάτων»

Επιλέγουμε, βάζοντας ένα «χ» σε όσα επαγγέλματα αναφέρθηκαν μέσα στο παραμύθι και τα βλέπουμε στη διαφάνεια

4η Δραστηριότητα: «Γλωσσικό παιχνίδι- *Μάντεψε το επάγγελμα από την περιγραφή*»

Περιγράφουμε με λέξεις χαρακτηριστικές προς το κάθε επάγγελμα και τα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν ποιο είναι.

5η Δραστηριότητα: «Εντοπισμός εργαλείων στο χώρο»

Παροτρύνουμε τα παιδιά να ψάξουν στο χώρο τους να βρουν δύο εργαλεία από κάθε επάγγελμα που εμείς λέμε. Δίνουμε την εντολή και εκείνα προσπαθούν να εντοπίσουν σχετικά εργαλεία.

6η Δραστηριότητα: «Αυτοσχεδιασμός-*Γίνε αυτό που δείχνει ο τροχός*»

Κρατάμε τα εργαλεία που συγκεντρώσαμε και αυτοσχεδιάζουμε υποδυόμενοι τα διάφορα επαγγέλματα. Χρησιμοποιούμε έναν ψηφιακό τροχό και ακολουθούμε τις οδηγίες που μας δίνει.

7η Δραστηριότητα: «Γλωσσικό παιχνίδι-*Ξεμπέρδεψε τα πόδια-επαγγέλματα του χταποδιού*»

Καλούμε τα παιδιά να επιλέξουν την σωστή εικόνα ανάμεσα σε δύο επαγγέλματα και να διακρίνουν ποιο πόδι -επάγγελμα είναι το σωστό, σύμφωνα με την περιγραφή που κάνουμε.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Παίζουμε παντομίμα τα επαγγέλματα και τα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν ποιον επαγγελματία υποδύεται ο συμμαθητής τους.
- Το κάθε παιδί μιλάει για το επάγγελμα που θα ήθελε να κάνει όταν μεγαλώσει και αιτιολογεί την επιλογή του. Στην συνέχεια ζωγραφίζουν το επάγγελμα που διάλεξαν.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Στέλνουμε τον σύνδεσμο https://www.youtube.com/watch?v=HcEOyDnUNWk και ακούμε το τραγούδι «Μάγειρας» (Μάριος Φραγκούλης, Ηλίας Μαμαλάκης). Ζητάμε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν ό,τι τους άρεσε από το τραγούδι και να το στείλουν στην e-me ή στην e-class.

- Τα παιδιά παίζουν ένα ψηφιακό παιχνίδι «Επαγγέλματα - Διάλεξε το σωστό εργαλείο». Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ταιριάξουν το κάθε επάγγελμα με το σωστό εργαλείο-εξοπλισμό.
  Ο σύνδεσμος για το παιχνίδι: «Επαγγέλματα-Διάλεξε το σωστό εργαλείο»

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://www.youtube.com/watch?v=HcEOyDnUNWk
   Τραγούδι «Μάγειρας» (Μάριος Φραγκούλης-Ηλίας Μαμαλάκης)

2. https://www.youtube.com/watch?v=ln1E3RwvrHs
   Αφήγηση παραμυθιού «Όχ, χταπόδι, λάθος πόδι!» (Συγγραφέας Αντώνης Παπαθεοδούλου, Εκδόσεις Παπαδόπουλος. Αφήγηση Προκόπης Αγαθοκλέους, στο πλαίσιο της δράσης "Να σου πω ένα παραμύθι"-Fairytale museum of Cyprus)

3. «Επαγγέλματα-Διάλεξε το σωστό εργαλείο»

4. Τροχός-επαγγέλματα:

   https://wordwall.net/el/resource/15383938/e%cf%80%ce%b1%ce%b3%ce%b3%ce%ad%ce%bb%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b1-%ce%b3%ce%b9%ce%bd%ce%b5

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://wordwall.net/about/template/random-wheel
2. https://wordwall.net/about/template/matching-pairs

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Ο Γιάννος το χταπόδι και τα επαγγέλματα»

Δημιουργός Σεναρίου**: Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Βήματα προσεκτικά στο δρόμο»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να αποκτήσουν ως πεζοί κυκλοφοριακή συνείδηση και να μάθουν βασικούς κανόνες οδικής κυκλοφορίας

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αναγνωρίσουν την αναγκαιότητα εφαρμογής κανόνων για την ασφαλή κυκλοφορία στο δρόμο και να γνωρίσουν βασικά σύμβολα του Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας
- ✓ Χρησιμοποιούν καθημερινά υλικά για να δημιουργούν πρωτότυπα έργα
- ✓ Αναλύουν και να αντλούν πληροφορίες από οπτικοακουστικά έργα
- ✓ Εκφραστούν λεκτικά και να τεκμηριώνουν τις απαντήσεις τους
- ✓ Αναδείξουν υπευθυνότητα και να διαμοιράσουν την νέα γνώση σε άλλους μαθητές παράγοντας ψηφιακό υλικό

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Παραγωγή Προφορικών και Γραπτών Κειμένων, Επικοινωνία), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Κυκλοφοριακή Αγωγή), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Αυτοπροστασία, Αποδοχή κανόνων), **Μαθηματικά** (Κατασκευή επίπεδων σχημάτων), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε., Ανάλυση και Κατανόηση Οπτικοακουστικών έργων, Παραγωγή ψηφιακού έργου)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα, Επικοινωνία), **Δεξιότητες Ζωής** (Αυτομέριμνα, Υπευθυνότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Εφτά διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Βίντεο κυκλοφοριακής αγωγής»

Εισάγουμε τα παιδιά στο θέμα που είναι η κυκλοφοριακή αγωγή για πεζούς και διερευνούμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Παρακολουθούμε ένα βίντεο κυκλοφοριακής αγωγής για πεζούς από την τροχαία Αττικής.

2η Δραστηριότητα: «Γλωσσικό παιχνίδι *ΣΩΣΤΟ-ΛΑΘΟΣ»*

Αναλύουμε και συζητάμε τα όσα είδαμε στο βίντεο. Καλούμε τα παιδιά να αναφέρουν τις συμπεριφορές που μας κρατάνε ασφαλείς στο δρόμο. Δείχνουμε στα παιδιά εικόνες με σωστή και λάθος συμπεριφορά ενός πεζού και εκείνα μαντεύουν την απάντηση.

3η Δραστηριότητα: «Φωτο-αφήγηση βημάτων *ΔΙΑΣΧΙΖΩ ΤΟΝ ΔΡΟΜΟ»*

Βλέπουμε ένα πολύ μικρό βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση σχετικά με την διάβαση «ζέβρα» και τα βήματα για να διασχίσουμε με ασφάλεια τον δρόμο. Χρησιμοποιούμε 5 εικόνες με αυτά τα βήματα και τα παιδιά βάζουν τίτλο σε κάθε εικόνα. Τα βήματα είναι: 1. Κοιτάζω αριστερά, 2. Κοιτάζω δεξιά, 3. Κοιτάζω αριστερά, 4. Ακούω προσεκτικά, 5. Περνάω τον δρόμο όταν σιγουρευτώ ότι είναι άδειος.

4η Δραστηριότητα: «Σήματα κυκλοφορίας»

Κάνουμε μια παρουσίαση στα παιδιά για την ορθή χρήση του φωτεινού σηματοδότη και των σημάτων κυκλοφορίας που αφορούν τους πεζούς, διάβαση, πεζόδρομος κ.α. Διαχωρίζουμε τα σήματα κυκλοφορίας ανάλογα το χρώμα και το σχήμα τους, στοιχεία τα οποία υποδηλώνουν υποχρεωτικότητα, προειδοποίηση, απαγόρευση και πληροφόρηση.

5η Δραστηριότητα: «Κατασκευή σημάτων κυκλοφορίας-φανάρι»

Χρησιμοποιώντας απλά υλικά, φτιάχνουμε δικά μας σήματα κυκλοφορίας και φανάρια. Παρουσιάζουμε τις κατασκευές μας.

6η Δραστηριότητα: «Stop motion animation-Careful steps on the street»

Δείχνουμε στα παιδιά ένα stop motion animation που δημιούργησαν μαθητές άλλου νηπιαγωγείου με σκοπό να μοιραστούν την γνώση, για ασφαλή μετακίνηση με τα πόδια, με άλλα σχολεία.

7η Δραστηριότητα: «Δημιουργία ψηφιακής αφίσας»

Προτείνουμε στα παιδιά να δημιουργήσουμε εμείς μια ψηφιακή αφίσα για τον ίδιο λόγο και τα καλούμε να σκεφτούν τους κανόνες και τα μηνύματα που θα μεταφέρει η αφίσα μας. Καταγράφουμε όσα μας λένε. Χωριζόμαστε σε ομάδες και αναλαμβάνουμε αρμοδιότητες. Οι μισοί θα αναλάβουν να ζωγραφίσουν κάποιο κανόνα και οι άλλοι μισοί να τον «γράψουν». Η αφίσα μας θα αποτελείται από συνδυασμό εικόνας και γραπτού κειμένου. Δίνουμε έναν τίτλο στην αφίσα μας. Ζητάμε από τα παιδιά να στείλουν τις εργασίες τους και ολοκληρώνουμε τη ψηφιακή αφίσα με το ψηφιακό εργαλείο PosterMyWall

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Κάνουμε μια προσομοίωση της κυκλοφορίας στο δρόμο φτιάχνοντας μακέτα στην τάξη. Ζωγραφίζουμε τον δρόμο, δημιουργούμε σήματα και φανάρια με πλαστελίνη, χρησιμοποιούμε ανθρωπάκια και αυτοκίνητα παιχνίδια π.χ.

playmobil. Αναπαριστούμε την κυκλοφορία πεζών και οχημάτων βάσει των κανόνων κυκλοφοριακής αγωγής.

- Μεταφέρουμε την παραπάνω δραστηριότητα προσομοίωσης στην αυλή του σχολείου. Ορίζουμε με κιμωλία μια πορεία κυκλοφορίας, δημιουργούμε κάποια βασικά σήματα κυκλοφορίας και φανάρι από χαρτί και χρησιμοποιούμε στεφάνια για οχήματα. Γινόμαστε εμείς οι ίδιοι πεζοί και αυτοκίνητα και «κυκλοφορούμε» βάσει του Κ.Ο.Κ.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Στέλνουμε τον παρακάτω σύνδεσμο στα παιδιά για να παρακολουθήσουν το βίντεο κυκλοφοριακής αγωγής από την τροχαία Αττικής. Αφού το παρακολουθήσουν, τους ζητάμε να ζωγραφίσουν μια σωστή και μια λάθος συμπεριφορά ενός πεζού κατά την διάρκεια της κυκλοφορίας του στο δρόμο. https://www.youtube.com/watch?v=LAm1TbddWQ4
- Στέλνουμε στα παιδιά ένα αρχείο αναφορικά με τα σήματα κυκλοφορίας και το φανάρι και τους ζητάμε να κατασκευάσουν τα δικά τους σήματα-φανάρι. https://drive.google.com/file/d/11UrAvXUfoPH12ehqFtyK4U2OQLVyHHJK/view?usp=sharing

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Τροχαία Αττικής-τμήμα τροχαίας Καισαριανής https://www.youtube.com/watch?v=LAm1TbddWQ4
2. Εκπαιδευτική τηλεόραση-κυκλοφοριακή αγωγή https://edutv.minedu.gov.gr/index.php/kikloforiak-agogi/diabasi-pezon
3. Stop motion animation “Careful steps on the street” https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=910143
4. Σήματα κυκλοφορίας-φανάρι για ασύγχρονη εκπαίδευση https://drive.google.com/file/d/11UrAvXUfoPH12ehqFtyK4U2OQLVyHHJK/view?usp=sharing

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://www.postermywall.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Βήματα προσεκτικά στο δρόμο»

Δημιουργός Σεναρίου**: Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Κάποτε ήμουν και εγώ…. ένας δεινόσαυρος τρομερός»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν τους δεινόσαυρους και τον τρόπο που εξαφανίστηκαν

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Μάθουν βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα των δεινοσαύρων, όπως μέγεθος, τρόπος γέννησης κ.ά.
- ✓ Κατηγοριοποιούν τους δεινόσαυρους με κριτήριο την εμφάνιση, την τροφή και τον τρόπο που περπατούσαν
- ✓ Συνειδητοποιήσουν ότι οι δεινόσαυροι υπήρξαν στο παρελθόν και να συνδέσουν το επάγγελμα του παλαιοντολόγου με την εξερεύνηση αυτών, αλλά και την ύπαρξη μουσείων φυσικής ιστορίας με το γεγονός ότι σήμερα έχουμε πληροφορίες για τους δεινοσαύρους.
- ✓ Ενισχύσουν και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους για αυτά τα ζώα μέσα από ποικίλα ψηφιακά παιχνίδια
- ✓ Εκφραστούν προφορικά αναδιατυπώνοντας πληροφορίες, καινούριες λέξεις, νέα γνώση

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Παραγωγή Προφορικών και Γραπτών Κειμένων, Επικοινωνία, Νέο Λεξιλόγιο), **Φυσικές Επιστήμες** (Ζωντανοί οργανισμοί), **Μαθηματικά** (Κατηγοριοποιήσεις, Χρονική Εξέλιξη), **Τέχνες** (Δραματοποίηση, Εικαστικά), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Ιστορία: Χρονολόγηση, Ιστορική ερμηνεία και Ανάλυση), **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε., Ψηφιακά Παιχνίδια)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα, Επικοινωνία), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός, Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Οχτώ διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Α' ΦΑΣΗ: ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ

1η Δραστηριότητα: «Παρακολούθηση βίντεο»

Διερευνούμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, σχετικά με τους δεινόσαυρους. Παρακολουθούμε ένα βίντεο που δίνει πληροφορίες για την ζωή αυτών των ζώων.

2η Δραστηριότητα: «Συζήτηση-Ιστόγραμμα»

Μετά το βίντεο και με κατάλληλες ερωτήσεις, καλούμε τα παιδιά να δώσουν απαντήσεις σε θέματα που αφορούν τους δεινόσαυρους. Καταγράφουμε ό,τι καινούριο μάθαμε σε ένα ιστόγραμμα. Μπορούμε εναλλακτικά να φτιάξουμε το ιστόγραμμα μας χρησιμοποιώντας ένα ψηφιακό εργαλείο εννοιολογικού χάρτη τύπου CmapTools.

Β' ΦΑΣΗ: ΠΑΙΖΩ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ ΨΗΦΙΑΚΑ

3η Δραστηριότητα: «Κουίζ- Βρες την σωστή απάντηση»

Παίζουμε ένα ψηφιακό παιχνίδι-κουίζ και επιλέγουμε τις σωστές απαντήσεις. Ενισχύουμε τις γνώσεις μας πάνω σε όσα μάθαμε.

4η Δραστηριότητα: «Κατηγοριοποίηση- Βάλε τον δεινόσαυρο στην κατηγορία που ανήκει»

Παίζουμε ένα ψηφιακό παιχνίδι και κατηγοριοποιούμε τους δεινόσαυρους με κριτήριο την εμφάνιση τους, σε αυτούς με λοφίο στο κεφάλι, με κέρατα και σε θωρακισμένους.

5η Δραστηριότητα: «Χρονική σειρά εξέλιξης ενός δεινοσαύρου»

Τοποθετούμε την κάθε εικόνα δεινόσαυρου σε χρονική σειρά ανάλογα τα στάδια εξέλιξης του.

6η Δραστηριότητα: «Ονόματα δεινοσαύρων- αναγραμματισμός»

Βάζουμε σε σειρά τα γράμματα από τα ονόματα κάποιων δεινοσαύρων.

Γ' ΦΑΣΗ: ΜΑΘΑΙΝΩ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ ΤΩΝ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ

7η Δραστηριότητα: «Παρακολούθηση βίντεο και δραματοποίηση εξαφάνισης των δεινοσαύρων»

Παρακολουθούμε ένα βίντεο σχετικά με την εξαφάνιση των δεινοσαύρων και δραματοποιούμε τις σκηνές που είδαμε στο βίντεο.

8η Δραστηριότητα: «Εικονογράφηση των δύο εκδοχών εξαφάνισης των δεινοσαύρων»

Χωρίζουμε ένα χαρτί Α4 στη μέση, στη μια πλευρά γράφουμε την λέξη μετεωρίτης και στην άλλη την λέξη ηφαίστειο. Τα παιδιά εικονογραφούν τις δύο σκηνές στο αντίστοιχο πεδίο.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Παίζουμε τα ψηφιακά παιχνίδια στον Η/Υ σε ομάδες των τριών ατόμων.

- Τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες και συγκεντρώνουν τις πληροφορίες για τους δεινόσαυρους φτιάχνοντας βιβλία. Η 1η ομάδα φτιάχνει ένα βιβλίο για τα είδη των δεινοσαύρων. Η 2η ένα βιβλίο με πληροφορίες για το πού και πώς μαθαίνουμε για τους δεινόσαυρους (μουσεία-παλαιοντολόγος). Η 3η ομάδα φτιάχνει ένα βιβλίο για το πώς μάχονται οι δεινόσαυροι και η 4η για το πώς εξαφανίστηκαν. Στο τέλος, συγκεντρώνουμε όλα τα βιβλία δημιουργώντας ένα ενιαίο ψηφιακό βιβλίο στην εφαρμογή Book Creator και το στέλνουμε σε άλλα νηπιαγωγεία να μάθουν και αυτοί για τους δεινόσαυρους.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Στέλνουμε στα παιδιά το σύνδεσμο Dinosaur bones game για να παίξουν το παιχνίδι "Dinosaur Bones Game"(στο παιδικό κανάλι του BBC, Cbeebies). Τους δίνουμε την οδηγία ότι είναι παλαιοντολόγοι και πρέπει να τοποθετήσουν τα κόκκαλα του δεινόσαυρου πάνω στο σκελετό ώστε να σχηματιστεί όλο το σώμα του.
- Προτρέπουμε τα παιδιά να κάνουν με την βοήθεια των γονέων ένα πείραμα για το ηφαίστειο. Στέλνουμε τις παρακάτω οδηγίες Πείραμα -ηφαίστειο https://drive.google.com/file/d/1yc9BhNPbnIIH39AKaJ6jYdLfx7FU5mRI/view?usp=sharing και τους ζητάμε να φωτογραφίσουν το αποτέλεσμα και να το ανεβάσουν στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Σύρε τον δεινόσαυρο στην κατηγορία που ανήκει
2. Χρονική εξέλιξη δεινοσαύρου
3. Κουίζ-βρες το σωστό
4. Δεινόσαυροι- αναγραμματισμός
5. Βίντεο εξαφάνισης
6. Δεινόσαυροι
7. Dinosaur bones game
8. Πείραμα -ηφαίστειο

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://bookcreator.com
2. https://cmap.ihmc.us

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Κάποτε ήμουν κι εγώ….ένας δεινόσαυρος τρομερός»

Δημιουργός Σεναρίου**: Μαρία Κρικλάνη.** Τίτλος Σεναρίου**: «Η φωτογραφία αλλιώς»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με την τέχνη της φωτογραφίας και να γνωρίσουν τα είδη γωνιών λήψης .

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Συνειδητοποιήσουν σταδιακά πως η επιλογή των διαφόρων γωνιών λήψης έχει κάθε φορά συγκεκριμένο στόχο και αποδίδει διαφορετικό νόημα στη φωτογραφία
- ✓ Επιλέγουν ένα θέμα προς φωτογράφιση και να το φωτογραφίζουν από διαφορετικές οπτικές γωνίες σύμφωνα με τις ανάγκες της εργασίας τους και το αποτέλεσμα που επιθυμούν
- ✓ Έρθουν σε επαφή με το γλωσσικό κώδικα της φωτογραφίας και συγκεκριμένα με τους γλωσσικούς όρους «πλονζέ», «κοντρ πλονζέ» και «κανονικό κάδρο»
- ✓ Συμμετέχουν σε δραστηριότητες που θα τους βοηθήσουν να γίνουν κριτικοί «αναγνώστες» των μέσων μελλοντικά
- ✓ Συγκρίνουν μεγέθη και μήκη
- ✓ Κάνουν αντιστοιχίσεις και ομαδοποιήσεις

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Παραγωγή Προφορικών Κειμένων, Ανάγνωση, Νέο Λεξιλόγιο), **Τέχνες** (Αισθητική Αγωγή και Οπτικοακουστική Έκφραση), **Μαθηματικά** (Οπτικοποίηση και χωρικός συλλογισμός, Αντιστοιχίσεις, Μεγέθη), **Τ.Π.Ε.** (Βασικές λειτουργίες ψηφιακών συσκευών)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Οργανωτική ικανότητα, Αποτελεσματικότητα), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Γραμματισμός στα Μέσα, Δεξιότητες Ανάλυσης και Παραγωγής οπτικοποιημένου περιεχομένου), **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση προβλημάτων)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Πέντε διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Πειραματιζόμαστε με την φωτογραφική μηχανή»

Κάνουμε εισαγωγή στο θέμα μας, την φωτογραφία και ρωτάμε τα παιδιά αν έχουν τραβήξει ποτέ φωτογραφία. Πειραματιζόμαστε με την φωτογραφική μηχανή και το κινητό τηλέφωνο και γνωρίζουμε τις βασικές λειτουργίες των συσκευών για την λήψη φωτογραφιών.

2η Δραστηριότητα: «Αναλύουμε τις φωτογραφίες-διερευνούμε τις οπτικές γωνίες»

Δείχνουμε στα παιδιά έναν αριθμό φωτογραφιών που έχουν τραβηχτεί από διαφορετική οπτική γωνία. Με κατάλληλες ερωτήσεις προσεγγίζουμε έννοιες «από ψηλά», «από χαμηλά», «στο ύψος των ματιών» και αρχίζουμε να κατανοούμε ότι η διαφορετική απεικόνιση του ίδιου θέματος εξυπηρετεί συγκεκριμένο κάθε φορά στόχο και αποδίδει διαφορετικό νόημα στη φωτογραφία.

3η Δραστηριότητα: «Αντιστοιχούμε τον κάθε ήρωα με την φωτογραφία που έχει τραβήξει»

Με την βοήθεια τριών ηρώων, διαφορετικού ύψους (γίγαντας, νάνος και μυρμήγκι), ταξινομούμε τις φωτογραφίες με τον ήρωα που τις έχει τραβήξει βάσει του ύψους του.

4η Δραστηριότητα: «Γινόμαστε φωτογράφοι!»

Γινόμαστε φωτογράφοι και φωτογραφίζουμε το ίδιο αντικείμενο από διαφορετικές οπτικές γωνίες ύστερα από κάποια εντολή π.χ «φωτογράφισε σαν γίγαντας».

5η Δραστηριότητα: «Μαθαίνουμε γλωσσικούς όρους της φωτογραφίας»

Κάνουμε αναφορά και αντιστοίχιση των διαφορετικών ειδών λήψης με τους γλωσσικούς τους όρους: «πλονζέ», «κοντρ πλονζέ» και «κανονικό κάδρο». Τα παιδιά κάνουν εξάσκηση με τους γλωσσικούς όρους παίζοντας ένα ψηφιακό παιχνίδι αντιστοίχισης.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες: την ομάδα του γίγαντα, την ομάδα του νάνου και την ομάδα του μυρμηγκιού. Οι τρεις ήρωες επισκέπτονται την τάξη και φωτογραφίζουν διάφορα αντικείμενα και γωνιές του χώρου. Υπενθυμίζουμε τις οπτικές γωνίες που βάσει ύψους θα πρέπει να λάβουν υπόψη τους τα παιδιά. Όλα τα παιδιά πρέπει να περάσουν από τον ρόλο του φωτογράφου. Στην συνέχεια εκτυπώνουμε τις φωτογραφίες που έβγαλαν οι ομάδες, τις παρουσιάζουν και φτιάχνουν φωτοκόμικ με τι συνάντησε ο κάθε ήρωας στην τάξη μας.
- Μια παραλλαγή της προηγούμενης δραστηριότητας είναι όλες οι ομάδες να φωτογραφίσουν τα ίδια αντικείμενα, όπως θα τα φωτογράφιζαν και οι τρεις χαρακτήρες. Στην συνέχεια παρουσιάζουμε τις φωτογραφίες στον Η/Υ, οι ομάδες συγκρίνουν τις φωτογραφίες τους και σχολιάζουν ομοιότητες και διαφορές.
- Σε τρία μεγάλα χαρτόνια τοποθετούμε την εικόνα του κάθε ήρωα. Ανακατεύουμε τις φωτογραφίες που έβγαλαν τα παιδιά και έπειτα τις αντιστοιχούν στο κάθε χαρτόνι ανάλογα την οπτική γωνία που έχει τραβηχτεί.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Στέλνουμε στα παιδιά το εποπτικό-φωτογραφικό υλικό και τους ζητάμε από κάθε τριάδα φωτογραφιών να μαντέψουν ποιά έχει τραβήξει ο κάθε ήρωας.
- Ζητάμε από τα παιδιά να γίνουν «τα μάτια» του κάθε ήρωα και να φωτογραφήσουν το αγαπημένο τους παιχνίδι σαν να είναι γίγαντες, νάνοι, μυρμήγκια. Αναρτούν τις φωτογραφίες τους στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Ψηφιακό παιχνίδι "Ονομασίες ειδών λήψης φωτογραφίας"
   https://learningapps.org/watch?v=pfz17cgmj21

2. Φωτογραφίες-εποπτικό υλικό
   https://drive.google.com/file/d/1GV3L10Jy_x7i985F7Ijc_c0bSq3oRwFx/view?usp=sharing

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

https://learningapps.org/createApp.php

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Η φωτογραφία αλλιώς»**

Δημιουργοί Σεναρίου**: Μαρία Κρικλάνη, Ανδρονίκη Τσούρα, Κωνσταντίνα Φραγκή.**
Τίτλος Σεναρίου**: «Τα λουλούδια μέσα από την εικαστική τέχνη»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με έργα τέχνης με θέμα τα λουλούδια.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Γνωρίσουν έργα διάσημων ζωγράφων με θέμα το λουλούδι
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- ✓ Χρησιμοποιούν για αναπαραγωγή και μετασχηματισμό έργων την ψηφιακή τεχνολογία
- ✓ Εξοικειωθούν με τις βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα)
- ✓ Παράγουν περιγραφικά (προφορικά) κείμενα
- ✓ Επιλέγουν το λεξιλόγιο που θα χρησιμοποιήσουν λαμβάνοντας υπόψη τον επικοινωνιακό σκοπό
- ✓ Αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες και να καταμετρούν αντικείμενα σε εικόνες
- ✓ Πραγματοποιούν συγκρίσεις

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Παραγωγή Προφορικών Κειμένων, Επικοινωνία), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Μαθηματικά** (Καταμέτρηση Ποσοτήτων, Συγκρίσεις), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Ιστορία & Πολιτισμός), **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε., Πρόσβαση στην πληροφορία και διαχείρισή της)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Δημιουργικότητα, Φαντασία), **Δεξιότητες Ζωής**(Οργανωτική Ικανότητα, Αποτελεσματικότητα) **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έξι διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Βλέπουμε πίνακες ζωγραφικής με θέμα τα λουλούδια»

Δείχνουμε στα παιδιά πίνακες ζωγραφικής διάσημων ζωγράφων με θέμα τα λουλούδια και τους ζητάμε να τους παρατηρήσουν. Στη συνέχεια με κατάλληλες

ερωτήσεις επικεντρωνόμαστε σε κάθε πίνακα ξεχωριστά αλλά και συνδυαστικά, με 3 ή 4 πίνακες μαζί.

2η Δραστηριότητα: «Ζωγραφίζουμε τους παραπάνω πίνακες»

Προτρέπουμε τα παιδιά να διαλέξουν τον πίνακα που τους άρεσε πιο πολύ και να προσπαθήσουν να τον ζωγραφίσουν, παρατηρώντας τα χρώματα που διάλεξε ο ζωγράφος στο συγκεκριμένο πίνακα, τα λουλούδια ή και τα αντικείμενα που έχει χρησιμοποιήσει, τη θέση όλων αυτών στον πίνακα.

3η Δραστηριότητα: «Δίνουμε χρώμα σε έναν διάσημο πίνακα στον Η/Υ»

Αφού ζωγραφίσουμε τον πίνακα που μας άρεσε πιο πολύ, πάμε τώρα να δώσουμε χρώμα σ' ένα διάσημο πίνακα. Ανοίγουμε την εφαρμογή:
Art Coloring Book — Google Arts & Culture
όπου προσπαθούμε να βάλουμε τα χρώματα που έχει χρησιμοποιήσει ο ζωγράφος στον πίνακά του ή όποια άλλα χρώματα επιθυμούμε. Ολοκληρώνοντας, αποθηκεύουμε το έργο που φτιάξαμε και το εκτυπώνουμε ή το στέλνουμε στην e-me ή στην e-class.

4η Δραστηριότητα: «Φωτογραφίζουμε τα λουλούδια με έναν διαφορετικό τρόπο»

Γνωρίζουμε τον εικαστικό καλλιτέχνη Fong Qi Wei, ο οποίος δεν ζωγράφιζε τα λουλούδια αλλά τα φωτογράφιζε με ένα διαφορετικό τρόπο: Exploded Flowers – fqwimages. Προσπαθούμε να κάνουμε κι εμείς το ίδιο.

5η Δραστηριότητα: «Φτιάχνουμε κολάζ με θέμα το λουλούδι»

Δείχνουμε στα παιδιά μερικές ιδέες για το πώς μπορούμε να φτιάξουμε μία κατασκευή - κολάζ λουλούδι από υλικά καθημερινά ή και άχρηστα. Το κάθε παιδί επιλέγει τα υλικά που του ταιριάζουν και μπορεί να βρει και κατασκευάζει το δικό του λουλούδι.

6η Δραστηριότητα: «Δημιουργούμε εικαστική έκθεση με θέμα τα λουλούδια»

Ετοιμάζουμε μία εικαστική έκθεση με τις δημιουργίες των παιδιών. Ζητάμε από τα παιδιά να στείλουν στην e-me ή στην e-class τα 4 έργα του, τη ζωγραφική του με το λουλούδι (δρ.2), το χρωμάτισμα του διάσημου πίνακα (δρ.3), τη διαφορετική φωτογραφία του λουλουδιού (δρ.4) και το κολάζ - κατασκευή λουλούδι (δρ.5). Έτσι, δημιουργούμε τη διαδικτυακή εικαστική πινακοθήκη μας.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Ζωγραφίζουμε τους πίνακες με τον δικό μας τρόπο στο καβαλέτο
- «Στήνουμε» την εικαστική έκθεση μέσα στο χώρο του σχολείου.
- Προσκαλούμε τα παιδιά του άλλου τμήματος και τα ξεναγούμε στην έκθεσή μας.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Αποστέλλουμε τους πίνακες στους μαθητές και επιλέγουν τον πίνακα που θέλουν να αναπαραστήσουν με την ζωγραφική τους. Τους πίνακες τους βρίσκουμε στον παρακάτω σύνδεσμο
  PINAKES_LOULOUDIA.pdf
- Στέλνουμε στα παιδιά το παρακάτω αρχείο με οδηγίες και τους ζητάμε να κάνουν ένα απλό πείραμα χρωματισμού ενός λουλουδιού στο νερό, με την βοήθεια των γονέων.
  Πείραμα- Η μαγική εικόνα

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Exploded Flowers – fqwimages
2. Pencil shaving art (flowers) II By Colourless Nasir
3. TP Roll Flowers | Kids' Crafts | Fun Craft Ideas
4. Art Coloring Book — Google Arts & Culture
5. 3 προτάσεις για κολάζ με φύλλα και λουλούδια!
6. Πείραμα-Η μαγική εικόνα

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

"Τα λουλούδια μέσα από την εικαστική τέχνη"

Δημιουργός Σεναρίου**: Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου**: «Η Γέφυρα»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να καταστούν ικανά να διαχειρίζονται τις μεταξύ τους συγκρούσεις μέσα από την υλοποίηση επικοινωνιακών, συνεργατικών και άλλων μορφών δραστηριοτήτων.

Μαθησιακές επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Επικοινωνούν μεταξύ τους και να περιγράφουν λόγους για τους οποίους μια συμπεριφορά είναι αποδεκτή ή όχι.
- ✓ Κάνουν υποθέσεις για πιθανές αντιδράσεις και συναισθήματα των άλλων σε δικές τους ενέργειες.
- ✓ Συνεργάζονται και συμμετέχουν σε συζητήσεις και λήψη αποφάσεων
- ✓ Εξασκούνται να προβλέπουν τα συναισθήματα και τις αντιδράσεις των άλλων σε δικές τους ενέργειες.
- ✓ Καταγράφουν και σχολιάζουν αποδεκτούς και μη αποδεκτούς τρόπους επίλυσης συγκρούσεων μεταξύ τους και τις συζητούν σε ομάδα.
- ✓ Ενθαρρύνονται να διαπιστώσουν ότι κάθε ενέργεια έχει και μια συνέπεια χρησιμοποιώντας τη λογική πράξης – συνέπειας (**ΑΝ .. ΤΟΤΕ**)
- ✓ Προτείνουν λύσεις και επισημάνουν ότι σε μια σύγκρουση και τα δύο μέρη έχουν «δίκιο» και καθοδηγούνται στην εξεύρεση αμοιβαία ικανοποιητικών λύσεων με διαπραγμάτευση

Διαθεματική διασύνδεση: Γλώσσα (Προφορική επικοινωνία, Ομιλία και Ακρόαση), **Μαθηματικά** (Συγκέντρωση, Οργάνωση, Επεξεργασία δεδομένων), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων, Αυτορρύθμιση, Προσωπική Ενδυνάμωση, Ενσυναίσθηση), **Τ.Π.Ε.** (Συνεργασία σε ομάδες για την παραγωγή ενός κοινού έργου, Χρήση ψηφιακών εργαλείων), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Ανθρωπογενές περιβάλλον), **Δημιουργία και έκφραση** (Εικαστικά, Παιχνίδι ρόλων)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη, **Δεξιότητες Ζωής** (Αυτορρύθμιση, Προσωπική Ενδυνάμωση, Ενσυναίσθηση, **Δεξιότητες του Νου** (Κριτική σκέψη, Διατύπωση υποθέσεων και Έλεγχος αποτελεσμάτων, Οργανωσιακή μάθηση), **Δεξιότητες**

Τεχνολογίας και Επιστήμης (Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε ηλεκτρονικά μέσα - χρήση ψηφιακών εργαλείων).

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 10 διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε ώρα

Περιγραφή δραστηριοτήτων:

1η Δραστηριότητα: «Εντοπίζουμε αποδεκτές και μη αποδεκτές συμπεριφορές»

Παρακολουθούμε στην ολομέλεια το βίντεο η Γέφυρα το οποίο θα αποτελέσει την αφόρμηση του σεναρίου . Τα παιδιά εκφράζουν απόψεις για το αν συμφωνούν ή διαφωνούν με τη συμπεριφορά των ηρώων. Οι ιδέες των παιδιών καταγράφονται από την εκπαιδευτικό και αποτυπώνονται στο Coggle.it (συνεργατικό ψηφιακό εργαλείο εννοιολογικής χαρτογράφησης).

2η Δραστηριότητα: «Σχολιάζουμε το βίντεο»

Με τη χρήση ερωτήσεων ανοικτού τύπο, προσπαθούμε να εμπλέξουμε τα παιδιά σε συζήτηση, προκειμένου να σχολιάσουν και να διατυπώσουν τις ιδέες τους σε σχέση με όσα είδαν στο παραπάνω βίντεο. (αποδεκτές και μη αποδεκτές συμπεριφορές, συναισθήματα που πιθανόν τους προκαλούν, κ.ά.)

3η Δραστηριότητα: «Επεξεργασία βίντεο»

Διαπιστώνοντας, πως το βίντεο δεν έχει λόγια , χωριζόμαστε σε ζευγάρια και επιλέγουμε μια σκηνή του βίντεο στην οποία θα αποκωδικοποιήσουμε τη γλώσσα του σώματος των ηρώων και θα προσθέσουμε λόγια. Κάθε ζευγάρι θα παρουσιάσει στην ολομέλεια την άποψή του και θα την αιτιολογήσει. Με τη βοήθεια του λογισμικού επεξεργασίας βίντεο scotcut θα επεξεργαστούμε το βίντεο και θα το δημιουργήσουμε εκ νέου προσθέτοντας κείμενο με τις ιδέες των παιδιών.

4η Δραστηριότητα: «Αναγνωρίζουμε, ότι κάθε ενέργεια έχει μια συνέπεια-αποτέλεσμα»

Αναζητούμε στο διαδίκτυο εικόνες αποδεκτής και μη αποδεκτής συμπεριφοράς με τη χρήση της μηχανής αναζήτησης Safe Search For Kids! . Δημιουργούμε έναν πίνακα με δυο στήλες (αποδεκτές και μη αποδεκτές συμπεριφορές) και τοποθετούμε τις εικόνες στη σωστή στήλη. Δικαιολογούμε τις επιλογές μας χρησιμοποιώντας τις λέξεις «**ΑΝ…ΤΟΤΕ**» αναφέροντας τις συνέπειες κάθε συμπεριφοράς.

5η Δραστηριότητα: «Χαρούμενο και λυπημένο προσωπάκι»

Με τη βοήθεια του λογισμικού γενικής χρήσης genial.ly δημιουργούμε δυο διαδραστικές φωτογραφίες. Μία με το χαρούμενο πρόσωπο και μια με το λυπημένο. Εισάγουμε στα κουμπιά διάδρασης τις ζωγραφιές των παιδιών με τις συμπεριφορές που προκαλούν το αντίστοιχο συναίσθημα.

6η Δραστηριότητα: «Φτιάχνουμε μια ιστορία»

Ξεκινάμε μία ιστορία (Εισαγωγή προβλήματος). Τα παιδιά συνεργάζονται σε ζευγάρια και προτείνουν συμπεριφορές στους ήρωες, ενημερώνοντάς τους ότι **ΑΝ** επιλέξουν μια ανεπιθύμητη ενέργεια-συμπεριφορά, **ΤΟΤΕ** θα έχουν ένα ανεπιθύμητο αποτέλεσμα - συνέπεια και τέλος ένα αρνητικό συναίσθημα και αντίστροφα. Στο λογισμικό tux paint τα παιδιά αποτυπώνουν τις προτάσεις τους με ζωγραφική ή ζωγραφίζουν στο χαρτί τους (Tux Paint).

7η Δραστηριότητα: «Δημιουργούμε διαδραστικό παιχνίδι»

Τα ζευγάρια παρουσιάζουν τα έργα- προτάσεις τους στην ολομέλεια αιτιολογώντας τις επιλογές τους. Με τη βοήθεια της/του εκπαιδευτικού τα παιδιά εισάγουν τα παραγόμενα έργα τους και της/του υπαγορεύουν το κείμενο σε ένα ημιδομημένο google slides, για να δημιουργήσουν την πυραμίδα της ιστορίας και να διαφανούν οι επιλογές-προτάσεις των παιδιών, αλλά και τα αποτελέσματα αυτών. Δημιουργούμε συνδέσεις μεταξύ των διαφανειών, ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι ένα διαδραστικό παιχνίδι. Διαφωνία στην τσουλήθρα

8η Δραστηριότητα: «Ανταποκρινόμαστε -Υιοθετούμε αποδεκτές συμπεριφορές είμαστε χαρούμενοι με τους φίλους μας»

Καλούμε τα παιδιά να σκεφτούν και να προτείνουν αποδεκτές συμπεριφορές που μπορούμε να υιοθετήσουμε στην τάξη μας για να είμαστε χαρούμενοι. Κάθε παιδί επιλέγει μια επιθυμητή συμπεριφορά και τη ζωγραφίζει. (Προσέχουμε οι επιλογές μας να είναι διαφορετικές). Με τη βοήθεια του ψηφιακού εργαλείου easel.ly δημιουργούμε ένα infographic στο οποίο εισάγονται τα έργα των παιδιών. Δημιουργούμε ένα μήνυμα πχ. ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΧΑΡΟΥΜΕΝΑ. Αυτό θα αποτελέσει το κοινωνικό συμβόλαιο της τάξης μας.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Με εικόνες αποδεκτής και μη συμπεριφοράς παίζουμε ένα παιχνίδι ρόλων**« ΑΝ…ΤΟΤΕ».** Ένα παιδί επιλέγει τυχαία μια κάρτα . Περιγράφει την κάρτα του με παντομίμα ξεκινώντας με τη λέξη **ΑΝ** και επιλέγει ένα παιδί από την ομάδα που πρέπει να απαντήσει ξεκινώντας με το **ΤΟΤΕ** και παντομίμα.
- Παίζουμε με τα μουσικά όργανα. Αποφασίζουμε ότι οι μαράκες και τα ντέφια θα παίζουν, όταν βλέπουμε μια εικόνα αποδεκτής συμπεριφοράς, ενώ τα πιατίνια και τα τύμπανα όταν βλέπουμε μια εικόνα μη αποδεκτής συμπεριφοράς. Κάθε φορά που κάποιος χτυπάει λάθος οργανάκι η ομάδα χάνει έναν πόντο. Το παιχνίδι σταματάει όταν η ομάδα χάσει 5 πόντους.

Δραστηριότητα επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ζητάμε από τα παιδιά να ζωγραφίζουν τις σκηνές του βίντεο «Γέφυρα» και να τις αποστέλλουν στην e me ή στην e-class.
- Δημιουργούμε με τα έργα των παιδιών ένα βίντεο. Επεξεργασία βίντεο

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Εικόνες από pixabay https://pixabay.com/el
2. Βίντεο στο you tube bridge

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. Coggle. it
2. Επεξεργασία βίντεο
3. Safe Search For Kids!
4. Tux paint
5. Easel.ly

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Η Γέφυρα»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου**: «Η Ταυτότητα του Παρθενώνα»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν το σπουδαίο μνημείο της χώρας μας τον «Παρθενώνα» και να σχεδιάσουν την ταυτότητά του, με αναφορά σε βασικά χαρακτηριστικά της κατασκευής του.

Μαθησιακές επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Επικοινωνούν μεταξύ τους και να σχολιάζουν πολυτροπικά κείμενα χρησιμοποιώντας στοιχειώδη επιχειρηματολογία και εκφράσεις όπως « πριν-σήμερα»..
- ✓ Αναγνωρίζουν και να κατονομάζουν τα βασικά στοιχεία της αρχιτεκτονικής του Παρθενώνα .
- ✓ Κατακτήσουν νέο λεξιλόγιο (αέτωμα, μετόπη, κίονας,) και να το εντάσσουν στις περιγραφές τους.
- ✓ Εντοπίσουν το σχήμα, τον αριθμό και τη θέση συγκεκριμένων στοιχείων εφαρμόζοντας οικείες μαθηματικές έννοιες σε νέες καταστάσεις προκειμένου να αντιληφθούν την αρχιτεκτονική του Παρθενώνα.
- ✓ Επιλέγουν τα σημειωτικά μέσα (γράμματα, εικόνες, χρώματα κλπ) που θα χρησιμοποιήσουν για την παραγωγή κειμένων.
- ✓ Χρησιμοποιούν εργαλεία της γεωγραφίας για να βρουν τις πληροφορίες που χρειάζονται για μια διαδρομή
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν.

Διαθεματική διασύνδεση: Γλώσσα (Προφορική, Γραπτή επικοινωνία, Ομιλία και Ακρόαση), **Μαθηματικά** (Συγκέντρωση, Οργάνωση επεξεργασία δεδομένων, Σχήματα και Αριθμοί), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων-Υπευθυνότητα), **Τ.Π.Ε.** (Συνεργασία σε ομάδες για την παραγωγή ενός κοινού έργου, Χρήση ψηφιακών εργαλείων), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Ανθρωπογενές περιβάλλον, Γνωριμία με ιστορικά μνημεία του τόπου μας), **Δημιουργία και έκφραση** (Εικαστικά, Κατασκευές)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Παρατηρητικότητα, Κριτική σκέψη),**Δεξιότητες Ζωής** (Υπευθυνότητα απέναντι στην ιστορική μας κληρονομιά), **Δεξιότητες του Νου** (Κριτική σκέψη, Εφαρμογή γνωστών εννοιών σε νέες καταστάσεις, Κατασκευές),

Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης (Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε ηλεκτρονικά μέσα, Χρήση ψηφιακών εργαλείων)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 10 διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Μεταφερόμαστε Ψηφιακά στον Παρθενώνα»

Με τη βοήθεια του προγράμματος γραφικής απεικόνισης της Γης Google Earth μεταφερόμαστε ψηφιακά στο χώρο του Παρθενώνα, προκειμένου να δημιουργήσουμε αυθεντικές καταστάσεις και να αρχίσουμε να συζητάμε σχετικά με τον Παρθενώνα, ώστε να διερευνήσουμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, τις ιδέες των οποίων καταγράφουμε στο ψηφιακό εργαλείο εννοιολογικής χαρτογράφησης coggle.it .

2η Δραστηριότητα: «Αναζητάμε πληροφορίες για το μνημείο»

Αναζητάμε πληροφορίες για τον Παρθενώνα στο διαδίκτυο Safe Search For Kids! και συζητάμε στην ολομέλεια για αυτές. Μέσα από τη συζήτηση προκύπτει η ανάγκη να δούμε τον Παρθενώνα την εποχή που χτίστηκε.

3η Δραστηριότητα: «Ταξίδι στο χρόνο»

Για την προσέγγιση της κατασκευής του Παρθενώνα επιλέγουμε το βίντεο https://www.facebook.com/watch/?v=1112932508719002 το οποίο ξεκινάει προβάλλοντας το μνημείο όπως είναι σήμερα και στη συνέχεια δείχνει την κατασκευή του μνημείου στην αρχαιότητα. Εστιαζόμαστε στις διαφορετικές οπτικές γωνίες της κατασκευής , που αναδεικνύονται μέσα από το βίντεο και στα διάφορα χαρακτηριστικά αρχιτεκτονικά στοιχεία (μετόπες, αετώματα, κίονες)

4η Δραστηριότητα: «Εντοπίζουμε τα βασικά στοιχεία αρχιτεκτονικής του Παρθενώνα»

Ξεκινάμε μια εικονική περιήγηση του Παρθενώνα στην αρχαιότητα https://youtu.be/iwAshPwvwHc. Μελετάμε τα αρχιτεκτονικά στοιχεία της κατασκευής του, αξιοποιώντας τα γεωμετρικά σχήματα που ήδη γνωρίζουμε. Καταμετράμε τον αριθμό των κιόνων και εισάγουμε νέο λεξιλόγιο (μετόπη, κίονας, αέτωμα), ταυτίζοντας λέξεις με σχήματα.

5η Δραστηριότητα: «Αναγνωρίζουμε τα σχήματα και κατονομάζουμε τα μέρη που αντιστοιχούν»

Γινόμαστε μικροί αρχαιολόγοι και σε ζευγάρια με τη βοήθεια μεγεθυντικού φακού, ψάχνουμε τη λέξη που αντιστοιχεί στο σχήμα που βλέπουμε και την αναγνωρίζουμε.

6η Δραστηριότητα: «Αποκρυπτογράφηση μηνύματος»

Με τη χρήση ειδικών συμβόλων και γραμμάτων αποκρυπτογραφούμε ένα μήνυμα που βρήκαμε στις ανασκαφές μας αναγνωρίζοντας τις λέξεις και εξηγώντας σε ποιο μέρος της αρχιτεκτονικής του μνημείου αντιστοιχεί.

7η Δραστηριότητα: «Δημιουργία μηνύματος- αφίσας»

Για να ενημερώσουμε τους επισκέπτες του μνημείου με όλα όσα μάθαμε για τον Παρθενώνα στην εποχή του, χωριζόμαστε σε ομάδες και αναπαριστούμε τον Παρθενώνα του «χθες» εισάγοντας τα στοιχεία που λείπουν σήμερα και τις ονομασίες τους στο συνεργατικό ψηφιακό εργαλείο Draw.Chat.

8η Δραστηριότητα: «Εντοπίζουμε τον Παρθενώνα στο χάρτη»

Πληροφορούμε τους επισκέπτες πώς θα πάνε στον Παρθενώνα εντοπίζοντάς τον στο χάρτη. Με αφετηρία το Σύνταγμα δείχνουμε τη διαδρομή και εξηγούμε στο χάρτη χρησιμοποιώντας εκφράσεις κατεύθυνσης «δεξιά, αριστερά, ευθεία». https://www.google.gr/maps . Προβάλλουμε τη διαδρομή με τα πόδια και με το αυτοκίνητο. Συγκρίνουμε ποια είναι η πιο κοντινή . Εισάγουμε τον προβληματισμό αν μπορούμε να κάνουμε τη διαδρομή που δείχνει ο χάρτης με τα πόδια χρησιμοποιώντας το αυτοκίνητο και γιατί;

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Προγραμματίζουμε μια επίσκεψη στον Παρθενώνα.
- Σχεδιάζουμε μια διαδρομή στο λαβύρινθο του Colby mouse και τα παιδιά σε ζευγάρια οδηγούν βήμα-βήμα το ποντίκι στον Παρθενώνα χρησιμοποιώντας τις κάρτες με τις κατευθύνσεις για να φτιάξουν τον αλγόριθμο.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ζητάμε από τα παιδιά να αναπαραστήσουν τον Παρθενώνα, μετά από την παρουσίαση του βίντεο προσπαθώντας να θυμηθούν όσο περισσότερα στοιχεία της αρχιτεκτονικής του και να αποστείλουν τα έργα τους στην **e- me** ή την **e-class.** Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με τα στοιχεία που εντοπίσαμε.
- Με άχρηστα υλικά τα παιδιά δημιουργούν μια τρισδιάστατη κατασκευή του Παρθενώνα. Αποστέλλουν τα έργα τους στην e-me ή την e-class. Στο ψηφιακό εργαλείο emaze δημιουργούμε ένα ψηφιακό μουσείο με τα έργα τους.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Εικόνες από: https://pixabay.com/el
2. Βίντεο στο you tube :https://youtu.be/iwAshPwvwHc
3. Βίντεο από byzantine Athens στο Facebook: https://www.facebook.com/watch/?v=1112932508719002

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. Google Earth
2. Coggle. it
3. Safe Search For Kids!
4. https://draw.chat/
5. https://www.google.gr/maps/
6. https://www.emaze.com/

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Η ταυτότητα του Παρθενώνα»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Ιωάννα Πανούση.** Τίτλος Σεναρίου**: «Οι Μουσικοί της φύσης»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να παρατηρήσουν ήχους από το φυσικό περιβάλλον, όπως οι φωνές των πουλιών και να γνωρίσουν ποιότητες του ήχου (κοφτός -συνεχόμενος).

Μαθησιακές επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Συνδέουν μουσικά ακούσματα με εξωμουσικά ερεθίσματα
- ✓ Διακρίνουν διάφορους ήχους και να τους συσχετίζουν με το περιβάλλον από το οποίο προέρχονται
- ✓ Αντιλαμβάνονται ποιότητες σε κάθε ήχο
- ✓ Συσχετίζουν τους ήχους με απλά σύμβολα
- ✓ Αντιλαμβάνονται
- ✓ Δημιουργούν μικρά μελωδικά μοτίβα
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν.

Διαθεματική διασύνδεση: Γλώσσα (Προφορική-Γραπτή επικοινωνία, Ομιλία και Ακρόαση), **Μαθηματικά** (Δημιουργία μοτίβων, Αντιστοίχιση εικόνας ήχου), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων - Υπευθυνότητα), **Τ.Π.Ε.** (Συνεργασία σε ομάδες για την παραγωγή ενός κοινού έργου, Χρήση ψηφιακών εργαλείων), **Κοινωνικές Επιστήμες** (Φυσικό περιβάλλον, Γνωριμία με τα πουλιά και τη φωνή τους), **Δημιουργία και έκφραση** (Εικαστικά, Κατασκευές)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα, Παρατηρητικότητα, Κριτική σκέψη), **Δεξιότητες Ζωής** (Θετική στάση απέναντι στο φυσικό περιβάλλον και την πανίδα), **Δεξιότητες του Νου** (Υπολογιστική σκέψη, Εφαρμογή γνωστών εννοιών σε νέες καταστάσεις, Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε ηλεκτρονικά μέσα, Χρήση ψηφιακών εργαλείων).
Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: 10 διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Γνωρίζουμε τον ήχο της φωνής των πουλιών»

Κατασκευάζουμε τα κιάλια μας και γινόμαστε παρατηρητές πουλιών. https://youtu.be/cHfmZoMKpF4. Ακολουθούμε το φίλο μας και μεταφερόμαστε στο δάσος . Ακούμε τις φωνές των πουλιών και συζητάμε για τα χαρακτηριστικά του ήχου της φωνής των πουλιών που μας βοηθάνε να τις αναγνωρίσουμε (ποιότητες ήχου) ώστε να διερευνήσουμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, τις ιδέες των οποίων καταγράφουμε στο ψηφιακό εργαλείο εννοιολογικής χαρτογράφησης Coggle.it .

2η Δραστηριότητα: «Γνωρίζουμε πουλιά και τη φωνή τους»
Ακούμε τις φωνές των πουλιών και μαθαίνουμε σε ποιο πουλί ανήκει. Συζητάμε για τα χαρακτηριστικά του ήχου κάθε φωνής.

3η Δραστηριότητα: «Αναγνωρίζουμε ήχους»
Αναγνωρίζουμε τη φωνή κάθε πουλιού δημιουργώντας μια διαδρομή που θα μας οδηγήσει σε αυτή με τη χρήση χωρικών εννοιών (πάνω-δεξιά- αριστερά).

4η Δραστηριότητα: «Εντοπίζουμε ποιότητες ήχου»
Ακούμε προσεκτικά τις φωνές των πουλιών και εντοπίζουμε κοφτούς και συνεχόμενους ήχους. Αναπαριστούμε τους ήχους με σύμβολα. Όταν ακούμε τον ήχο (φωνή πουλιού), βάζουμε γραμμές. Όταν γίνεται παύση, βάζουμε κύκλο. Π.χ. κοράκι: κρα- κρα -παύση, δηλαδή «γραμμή-γραμμή-κύκλος (- - ο)». Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούμε μοτίβα, η παρατήρηση των οποίων μας δίνει αφορμή να συζητήσουμε για τις διαφορές του κοφτού με το συνεχόμενο ήχο.

5η Δραστηριότητα: «Αναζητούμε κοφτούς και συνεχόμενους ήχους στο περιβάλλον.»
Με τη χρήση της εφαρμογής Nabu ακούμε τις φωνές διαφορετικών πουλιών και εντοπίζουμε κοφτούς και συνεχόμενους ήχους.

6η Δραστηριότητα: «Μιμούμαστε τις φωνές των πουλιών.»
Παρακολουθούμε το βίντεο από την ποιμενική του Μπετόβεν https://youtu.be/mfFldO-B8vE , στο οποίο ο συνθέτης κατάφερε να μιμηθεί τις φωνές των πουλιών με τη χρήση μουσικών οργάνων. Ανακαλύπτουμε ήχους που μπορούμε να κάνουμε με το σώμα μας (π.χ. παλαμάκια) και με τη σειρά μας «μιμούμαστε» τις φωνές των πουλιών που γνωρίσαμε, ακολουθώντας τα μοτίβα που φτιάξαμε στην 4η δραστηριότητα.

7η Δραστηριότητα: «Ψηφοφορία»
Ψηφίζουμε το πουλί που προτιμάμε με το ψηφιακό εργαλείο Fast Poll και αναλύουμε τα οπτικοποιημένα αποτελέσματα της ψηφοφορίας για να δούμε ποιο είναι το δημοφιλέστερο πουλί.

8η Δραστηριότητα: «Ζωντανεύουμε τις ζωγραφιές μας»
Ζωγραφίζουμε το πουλί που προτιμάμε και με τη χρήση της εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας Quiver Vision ζωντανεύουμε τις ζωγραφιές μας.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Φτιάχνουμε ταΐστρες πουλιών από ανακυκλώσιμα υλικά με σκοπό να τα προσελκύσουμε και να ακούσουμε τις φωνές τους ή να τα αναγνωρίσουμε π.χ. σπουργίτι και να θυμηθούμε τις φωνές τους.
- Βρίσκουμε ήχους στο χώρο του σχολείου και τους χαρακτηρίζουμε σε κοφτούς και συνεχόμενους.
- Δημιουργούμε κώδικα με τις φωνές των πουλιών και οργανώνουμε μια μικρή συναυλία με τους μουσικούς της φύσης. Παράδειγμα κώδικα 111223322413334422 όπου σε κάθε αριθμό θα αντιστοιχεί η φωνή ενός πουλιού που έχουμε επιλέξει. Τα παιδιά θα πατάνε τόσες φορές τη φωνή του πουλιού όσες λέει ο αριθμός της.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Αναζητάμε κοφτούς και συνεχόμενους ήχους στο περιβάλλον του σπιτιού μας. Με τη βοήθεια των γονιών τους ηχογραφούμε και τους ανεβάζουμε στην e- me ή την e-class. Παρουσιάζουμε τους ήχους που ηχογραφήσαμε στην ολομέλεια .
- Ζωντανεύουμε τη ζωγραφιά με το πουλί που προτιμάμε με την εφαρμογή QuiverVision και τις ανεβάζουμε στην e- me ή στην e- class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Εικόνες από: https://pixabay.com/el
2. Ήχοι πουλιών: https://freeanimalsounds.org/forest-sounds
3. Βίντεο στο YouTube: https://youtu.be/mfFldO-B8vE
4. https://youtu.be/cHfmZoMKpF4

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://coggle.it
2. https://fast-poll.com/new
3. https://quivervision.com
4. https://www.nabu.de/downloads/6-grafiken/vogeluhr/index.php?iframed=1

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Οι μουσικοί της φύσης»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Οι 12 θεοί μέσα από αγγεία»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν τους 12 θεούς του Ολύμπου, μέσα από την κεραμική τέχνη των αρχαιοελληνικών αγγείων.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Παράγουν περιγραφικά και αφηγηματικά κείμενα
- ✓ Γνωρίζουν και να χρησιμοποιούν απλές τεχνικές για τη δημιουργία πρωτότυπων έργων δύο και τριών διαστάσεων
- ✓ Χρησιμοποιούν για πειραματισμό, παραγωγή, αναπαραγωγή και μετασχηματισμό έργων την ψηφιακή τεχνολογία
- ✓ Γνωρίζουν τις λειτουργίες και τη χρήση της φωτογραφικής κάμερας
- ✓ αρχίσουν να κατανοούν ότι μπορούμε να μάθουμε για το παρελθόν με πολλούς τρόπους και μέσα.
- ✓ Κατανοήσουν ότι κάποια πράγματα ή καταστάσεις αλλάζουν με το πέρασμα του χρόνου ενώ άλλα παραμένουν ίδια
- ✓ Εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο με τη χρήση λογισμικού σχεδίασης και επεξεργασίας εικόνας.

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Κειμενική οργάνωση της γλώσσας), **Εικαστικά** (Καλλιτεχνική έκφραση, Σχέση με το παρελθόν) **Κοινωνικές Επιστήμες** (Ιστορία και Πολιτισμός), **Τ.Π.Ε.** (Οι Τ.Π.Ε. στην κοινωνία και τον πολιτισμό).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές), **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Δέκα πέντε διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Εννοιολογική χαρτογράφηση»

Ρωτάμε τα παιδιά τι γνωρίζουν για τους 12 θεούς και φτιάχνουμε έναν εννοιολογικό χάρτη. Μπορούμε να το κάνουμε στην e-class με το εργαλείο Εννοιολογική χαρτογράφηση, ή με annotation πάνω στη διαφάνεια ή ακόμα και σε χαρτί. Παράδειγμα στην e-class:

2η Δραστηριότητα: «Μικρά μαθηματικά»

Μέσα από μικρές ασκήσεις μαθηματικών τα παιδιά μπαίνουν στη θέση του αρχαιολόγου και ανακαλύπτουν τα αγγεία. Η δραστηριότητα αυτή διατρέχει όλο το σενάριο. (Δραστηριότητες: 2.1 - 2.2 - 2.4 - 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.9, στις διαφάνειες 8,14, 25,32,43 και 58 αντίστοιχα: Προσπαθούμε να βρούμε το σωστό αγγείο μέσα από το σχήμα του. Δραστηριότητες:2.3 - 2.8, στις διαφάνειες 20 και 50 αντίστοιχα: Ψάχνουμε να βρούμε τόσα αγγεία όσα λέει ο αριθμός) .

3η Δραστηριότητα: «Αγγεία τότε και τώρα»

Στη δραστηριότητα αυτή προσπαθούμε να κάνουμε μία σύνδεση από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Τα αρχαία αγγεία τα χρησιμοποιούσαν για πολλά πράγματα, έχουμε όμως και εμείς σήμερα αγγεία που μοιάζουν με τα παλιά; Είναι για τις ίδιες χρήσεις; Τα παιδιά ανακαλύπτουν μέσα στο σπίτι τους αντικείμενα που μοιάζουν με τα αρχαία αγγεία, τα φωτογραφίζουν και στο τέλος του προγράμματος κάνουμε μία ψηφιακή έκθεση με τα παλιά και τα νέα. Μπορεί να γίνει στην e-me με το εργαλείο Collage, για παράδειγμα:

3.1: Αμφορέας:

https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=893317

3.3: Σκύφος:

https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=893506

3.6: Πυξίδα:

https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=893964

4η Δραστηριότητα: «Ο Αμφορέας του Δία»

Παρατηρούμε τον αμφορέα του Δία και τον σχολιάζουμε.

5η Δραστηριότητα: «Η γέννηση της Αθηνάς»

Παρατηρούμε το αγγείο και σχολιάζουμε για τη γέννηση της Αθηνάς από το κεφάλι του Δία.

6η Δραστηριότητα: «Η διαμάχη της Αθηνάς και του Ποσειδώνα»

Παρατηρούμε το αγγείο και βλέπουμε το βίντεο και το σχολιάσουμε: https://youtu.be/O7U61C8gvjg

7η Δραστηριότητα: «Ηρακλής και Κύκνος»

Παρατηρούμε το αγγείο και σχολιάζουμε.

8η Δραστηριότητα: «Η πυξίδα της Αφροδίτης»

Παρατηρούμε το αγγείο και σχολιάζουμε. Η Αφροδίτη (είναι καθιστή) με τις φίλες της την Πειθώ, την Υγεία, την Ευδαιμονία, την Εύκλεια, την Ευνομία και την Παιδεία.

9η Δραστηριότητα: «Μεταλλουργία»

Παρατηρούμε το αγγείο και βλέπουμε το βίντεο και το σχολιάζουμε: https://youtu.be/rd40KMFITog

10η Δραστηριότητα: «Ο μύθος της Περσεφόνης»

Παρατηρούμε το αγγείο και ακούμε το τραγούδι: https://youtu.be/lImBKj9KV0k

11η Δραστηριότητα: «Η ιστορία της τηλεπικοινωνίας»

Παρατηρούμε το αγγείο και βλέπουμε το βίντεο και το σχολιάζουμε: https://youtu.be/rDkxsNmKDGk

12η Δραστηριότητα: «Τι ήξερα τότε και τι ξέρω τώρα»

Δείχνουμε στα παιδιά τον πρώτο εννοιολογικό χάρτη που είχαμε φτιάξει στην αρχή και προσπαθούμε να πούμε και να καταγράψουμε σε έναν καινούριο χάρτη τις νέες γνώσεις, ιδέες και πληροφορίες που αποκτήσαμε.

13η Δραστηριότητα: «Ψηφιακή έκθεση φωτογραφίας»

Πραγματοποιούμε μία ψηφιακή έκθεση φωτογραφίας με τίτλο «Αγγεία τότε και τώρα». Έχουμε μαζέψει όλες τις φωτογραφίες με τα αντικείμενα που σπιτιού που ταιριάζουν στα αντίστοιχα αρχαία αγγεία και τα εκθέτουμε στους γονείς ή/και στα υπόλοιπα τμήματα του σχολείου.

14η Δραστηριότητα: «Πορτφόλιο»

Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα πορτφόλιο ψηφιακό όπου τα παιδιά διαλέγουν τις δραστηριότητες, τις φωτογραφίες ή/και τις ζωγραφιές τους αυτά που τους άρεσαν περισσότερο για να τις αποθηκεύσουν.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Διαβάζουμε τα βιβλία: «ΟΙ 12 ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ» του Φίλιππου Μανδηλαρά και «Οι 12 θεοί του Ολύμπου» των Κατερίνας Μουρίκη, και Ιωάννας Κυρίτση.
- Διαβάζουμε και δραματοποιούμε το μύθο «Η διαμάχη της Αθηνάς και του Ποσειδώνα»

- Διαβάζουμε το μύθο «Ο μύθος της Περσεφόνης» και ζωγραφίζουμε σκηνές από το μύθο.
- Φτιάχνουμε αγγεία από πλαστελίνη ή από πηλό.
- «Η διαμάχη της Αθηνάς και του Ποσειδώνα». Συζητάμε για το πώς θα ονομαζόταν η Αθήνα αν είχε κερδίσει ο Ποσειδώνας; Πώς θα ονομαζόταν αν ήθελαν και οι άλλοι θεοί να δώσουν το όνομά τους (ο Δίας, ο Απόλλωνας, η Αφροδίτη, κ.λ.π.)

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- «Ζωγραφίζουμε το αγγείο του Δία»: Παρατηρούμε τον αμφορέα του Δία και προσπαθούμε να το ζωγραφίσουμε. Γράφουμε και το όνομα του θεού αν θέλουμε. Αναρτούν τη ζωγραφιά τους στην e-me ή στην e-class.
- «Όλυμπος»: Στέλνουμε στα παιδιά το βίντεο για τον Όλυμπο να το δουν: https://youtu.be/PIaOcRIMbjI και τους θέτουμε το ερώτημα να σκεφτούν τι θα διάλεγαν εκείνα για κατοικία των θεών (κάποιο άλλο βουνό, δάσος, θάλασσα, το κέντρο της γης, το διάστημα, ένα παλάτι κτλ.) και να το ζωγραφίσουν. Αναρτούν τη ζωγραφιά τους στην e-me ή στην e-class.
- «Ιππόκαμπος»: Στέλνουμε στα παιδιά το βίντεο για τον ιππόκαμπο να το δουν: https://youtu.be/5RC62I1lnps Ζητάμε από τα παιδιά να φανταστούν το δικό τους μυθικό τέρας που θα περιλαμβάνει δύο είδη ζώων, να το ζωγραφίσουν και να το ονομάσουν. Για παράδειγμα, χταπόδι + φάλαινα = οχταφάλαινα. Αναρτούν τη ζωγραφιά τους στην e-me ή στην e-class.
- «Η γέννηση της Αθηνάς»: Ζητάμε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν σε ένα χαρτί το πρόσωπό τους και μετά να ζωγραφίσουν ό,τι νομίζουν ότι γεννάει το κεφάλι μας (ιδέες, γνώση, συναισθήματα, κ.λ.π.). Αναρτούν τη ζωγραφιά τους στην e-me ή στην e-class.
- «Απόλλωνας και Άρτεμη – Μέρα και Νύχτα»: Φωτογραφίζουμε ένα αντικείμενο τη μέρα και το ίδιο αντικείμενο τη νύχτα και φτιάχνουμε ένα κολάζ εναλλαγής εικόνας μέρα νύχτα στην e-me.
- «Θεοί και γραμματόσημα»: Ένα παιχνίδι όπου τα παιδιά προσπαθούν να βρουν το αρχικό γράμμα του ονόματος των θεών βλέποντας γραμματόσημα: https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=746744
- «Το δικό μας αγγείο»: Βλέπουμε το βίντεο https://www.youtube.com/watch?v=u1qx5kohof0 και προσπαθούμε να φτιάξουμε το δικό μας αγγείο με πλαστελίνη ή πηλό.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. http://www.freepik.com Designed by pch.vector
2. http://www.freepik.com Designed by macrovector
3. https://pixabay.com

4. https://www.metmuseum.org
5. Griechische_Vasen,_1898_https://commons.wikimedia.org
6. https://el.wikipedia.org
7. https://youtu.be/PIaOcRIMbjI
8. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mount_Olympus-JP.jpg
9. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Black_Sea_fauna_Seahorse.JPG
10. https://www.britishmuseum.org/
11. https://creazilla.com/
12. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alonnisos_Excavation.jpg

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://www.youtube.com
2. Εννοιολογική χαρτογράφηση https://eclass.sch.gr
3. Collage εργαλείο e-me https://e-me.edu.gr
4. Image Slider εργαλείο στην e-me https://e-me.edu.gr
5. e-portofolio εργαλείο στην e-me https://e-me.edu.gr

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Μανδηλαράς, Φ. (2009). *ΟΙ 12 ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ.* Αθήνα: Παπαδόπουλος.
2. Μουρίκη, Κ., Κυρίτση, Ι. (2014). *Οι 12 θεοί του Ολύμπου.* Αθήνα: Διάπλαση.

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: «**Οι 12 θεοί μέσα από αγγεία**»

Δημιουργός Σεναρίου**: Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Παραμυθο-προβλήματα»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να εμπλακούν σε μαθηματικά προβλήματα μέσα από γνωστά τους παραμύθια.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Καταμετρούν πραγματικά αντικείμενα και αντικείμενα σε εικόνες και άλλες μορφές συμβολικών παραστάσεων μέχρι το 10
- ✓ Αναλύουν και να συνθέτουν ποσότητες μέχρι το 10
- ✓ Προσεγγίζουν τις πράξεις πρόσθεση και αφαίρεση
- ✓ Ομαδοποιούν αντικείμενα σε δυάδες, τριάδες
- ✓ Εκτιμούν τον όγκο απλών στερεών και να κάνουν συγκρίσεις
- ✓ Ομαδοποιούν, να διατάσσουν , να σειροθετούν, να ταξινομούν
- ✓ Επιλύουν προβλήματα
- ✓ Διακρίνουν την εικόνα μιας λέξης από την γραπτή απόδοσή της
- ✓ Πειραματίζονται και να λύνουν προβλήματα με τη χρήση ψηφιακών μέσων

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Κατανόηση γραπτών κειμένων), **Μαθηματικά** (Αριθμοί και πράξεις, Εισαγωγή στην Αλγεβρική σκέψη, Μετρήσεις), **Τ.Π.Ε.** (Διερευνώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με τις Τ.Π.Ε.).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Στρατηγική σκέψη, Επίλυση προβλημάτων), **Δεξιότητες Ζωής** (Οργανωτική Ικανότητα, Αποτελεσματικότητα), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Πέντε διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες»

Διαβάζουμε στα παιδιά το παραμύθι και τους ζητάμε να απαντήσουν στις ερωτήσεις – προβλήματα της ιστορίας σχετικά με τα διαφορετικά μεγέθη, μεγάλο, μεσαίο, μικρό.

2η Δραστηριότητα: «Τα τρία μικρά γουρουνάκια»

Διαβάζουμε στα παιδιά το παραμύθι και τους ζητάμε να απαντήσουν στις ερωτήσεις – προβλήματα της ιστορίας που αφορούν προσθέσεις και αφαιρέσεις.

3η Δραστηριότητα: «Η κόκκινη κοτούλα»

Διαβάζουμε στα παιδιά το παραμύθι και τους ζητάμε να απαντήσουν στην ερώτηση της ιστορίας σχετικά με τη σειροθέτηση.

4η Δραστηριότητα: «Ο παπουτσής και τα ξωτικά»

Διαβάζουμε στα παιδιά το παραμύθι και τους ζητάμε να απαντήσουν στις ερωτήσεις – προβλήματα της ιστορίας σχετικά με τον πολλαπλασιασμό του 2.

5η Δραστηριότητα: «Φτιάχνουμε το δικό μας παραμυθο-πρόβλημα»

Φτιάχνουμε μαζί με τα παιδιά το δικό μας παραμύθι με προβλήματα. Ξεκινάμε από ένα παιδάκι με το «μια φορά κι έναν καιρό» και μετά κάθε παιδί με τη σειρά του συνεχίζει το παραμύθι βάζοντας ένα νέο στοιχείο ή πρόβλημα. Καταγράφουμε την ιστορία των παιδιών και τους τη στέλνουμε για να την εικονογραφήσουν, αν θέλουν.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Διαβάζουμε τα παραμύθια: «Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες», «Τα τρία γουρουνάκια», «Η κόκκινη κοτούλα», «Ο παπουτσής και τα ξωτικά».
- Ζωγραφίζουμε ό,τι μας άρεσε περισσότερο από τα παραμύθια που διαβάσαμε.
- Δραματοποιούμε τα παραμύθια που διαβάσαμε.
- Μπορούμε να φτιάξουμε μία συνταγή για ψωμί ακολουθώντας τα βήματα που πρέπει.
- Παίζουμε παπουτσο-μπερδέματα. Βγάζουμε τα παπούτσια μας, τα ανακατεύουμε και προσπαθούμε να βρούμε τα ζευγάρια. Κάνουμε ερωτήσεις, όπως, πόσα ζευγάρια παπούτσια έχουμε στην τάξη μας; Πόσα παπούτσια;

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Βλέπουμε το βίντεο: «Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες» https://youtu.be/d0T46gdoBC4
- Ζητάμε από τα παιδιά να βρουν στο σπίτι τους και να φωτογραφίσουν αντικείμενα διαφορετικού μεγέθους, όπως για παράδειγμα, ένα μεγάλο, ένα μεσαίο και ένα μικρό πιάτο και να μας τα στείλουν στην e-me ή στην e-class.
- Με τις φωτογραφίες των παιδιών φτιάχνουμε ένα παιχνίδι «Σύρε και Άφησε» στην e-me ή στην e-class, όπου τα παιδιά πρέπει να βάλουν στην σωστή στήλη τα αντικείμενα ανάλογα με το μέγεθός τους.
- Βλέπουμε το βίντεο: «Τα τρία γουρουνάκια» https://youtu.be/Or11v6aG4vk
- Ακούμε το τραγούδι για το τρία: https://youtu.be/h1Wgt1HMaw4
- Βλέπουμε το βίντεο: «Η κόκκινη κοτούλα» https://youtu.be/LZcwnfxoyt4
- Ζητάμε από τα παιδιά να «γράψουν» ή να εικονογραφήσουν μια συνταγή με τα βήματα που πρέπει να κάνουμε.

- Βλέπουμε το βίντεο: «Ο παπουτσής και τα ξωτικά» https://youtu.be/OWnCBTZmyK4
- Ζητάμε από τα παιδιά να μετρήσουν και να καταγράψουν με αριθμούς τα ζευγάρια παπούτσια που έχουν στο σπίτι τους και μετά να το «πολλαπλασιάσουν» με το 2 για να βρουν πόσα παπούτσια έχουν. Το ίδιο μπορούμε να κάνουμε και με τις κάλτσες.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. www.coreknowledge.org

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://www.youtube.com
2. https://e-me.edu.gr

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Παραμυθο-προβλήματα»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Οι πλανήτες του Χολστ»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν τη μουσική που έγραψε ο Χολστ για τους πλανήτες και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους για το ηλιακό σύστημα.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Παράγουν περιγραφικά κείμενα
- ✓ Συνδέουν μουσικά ακούσματα με εξωμουσικά ερεθίσματα
- ✓ Προσεγγίζουν τις μουσικές άλλων λαών και πολιτισμών
- ✓ Εκτελούν μικρές χορογραφίες
- ✓ Επινοούν τρόπους για να ανταποκρίνονται κινητικά σε διαφορετικά οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα
- ✓ Αναγνωρίζουν το σφαιρικό σχήμα ως το καταλληλότερο για να περιγράψουν τον πλανήτη Γη, τον ήλιο και τους άλλους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος
- ✓ Μπορούν να πληροφορούνται με εφαρμογές υπερμέσων
- ✓ Αναγνωρίζουν τις Τ.Π.Ε. ως μέσα για ψυχαγωγία, εργασία και αλληλεπίδραση
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Επικοινωνία), **Τέχνες** (Μουσική, Χορός – Κίνηση), **Φυσικές Επιστήμες** (Ο πλανήτης Γη και το διάστημα), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Αποδοχή διαφορετικότητας), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Πλάγια σκέψη), **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Μοντελισμός και προσομοίωση)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έντεκα διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Τι γνωρίζουμε για τους πλανήτες;»

Φτιάχνουμε μαζί με τα παιδιά έναν εννοιολογικό χάρτη για το τι γνωρίζουμε για τους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον εννοιολογικό χάρτη της e-class.

Κάθε πλανήτης αποτελείται από τρεις δραστηριότητες, οι οποίες είναι:

- Διαβάζουμε τις πληροφορίες για τον πλανήτη και σχολιάζουμε.
- Ταξιδεύουμε στον πλανήτη και λέμε τις εντυπώσεις μας.
- Ακούμε τη μουσική του Χολστ και αν θέλουμε κατά τη διάρκεια της μουσικής, μπορούμε να ζωγραφίσουμε τον πλανήτη όπως τον φανταζόμαστε.

2η Δραστηριότητα: «Ερμής, ο μικρούλης!»

3η Δραστηριότητα: «Αφροδίτη, η ζεστή!»

4η Δραστηριότητα: «Άρης, ο κόκκινος!»

5η Δραστηριότητα: «Δίας, ο μεγάλος!»

6η Δραστηριότητα: «Κρόνος, με τα δαχτυλίδια!»

7η Δραστηριότητα: «Ουρανός, ο γαλάζιος!»

8η Δραστηριότητα: «Ποσειδώνας, ο παγωμένος!»

9η Δραστηριότητα: «Τα αγαπημένα μας!»

Συζητάμε με τα παιδιά ποιος πλανήτης και ποια μουσική μας άρεσε πιο πολύ και ανακαλύπτουμε τα αγαπημένα μας.

10η Δραστηριότητα: «Η Γη μας!»

- Διαβάζουμε τις πληροφορίες για τη Γη και σχολιάζουμε.
- Ταξιδεύουμε στη Γη μας από το διάστημα και λέμε τις εντυπώσεις μας.

11η Δραστηριότητα: «Μία μουσική για τη Γη μας!»

Συζητάμε για μουσικές γνωστές μας ή ακόμα και τραγούδια που θα μπορούσαμε να αφιερώσουμε στη Γη μας. Διαλέγουμε ένα το αγαπημένο μας για τη Γη ή ακόμα μπορούμε να φτιάξουμε και μία λίστα με τη μουσική και τα τραγούδια της Γης. Προσπαθούμε να βρούμε και ένα τίτλο, όπως έκανε ο Χολστ για τους πλανήτες.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Ζωγραφίζουμε ή κατασκευάζουμε το ηλιακό μας σύστημα με τους πλανήτες, ακούγοντας τη μουσική.
- Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να χορογραφήσουν, αυτοσχεδιάζοντας, τη μουσική του κάθε πλανήτη. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και αντικείμενα της τάξης, (πανιά, γκοφρέ χαρτί, μπάλες μικρές ή μεγάλες, κτλ.) και ίσως βγει μία ιστορία για τον κάθε πλανήτη.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Κάθε φορά που μιλάμε για έναν πλανήτη μπορούμε να στείλουμε στα παιδιά τα βίντεο με τη μουσική του Χολστ για να την ακούσουν και να παρατηρήσουν τα μουσικά όργανα. Μπορούμε να τους στείλουμε και κάποιες ερωτήσεις όπως: Πόσα μουσικά όργανα αναγνωρίζουν και ποια; Τι ήχο έχουν; Ποιο τους

αρέσει πιο πολύ; Μετά, μπορούμε να συζητήσουμε όλα τα ερωτήματα στην ψηφιακή μας τάξη.

Ερμής: https://youtu.be/3dcMSNgvxpU
Αφροδίτη: https://youtu.be/mp5gksq_OEI
Άρης: https://youtu.be/cXOanvv4plU
Δίας: https://youtu.be/T0Fx24Xzc3U
Κρόνος: https://youtu.be/OYPg8H5LtCI
Ουρανός: https://youtu.be/lGfwxpuY2jY
Ποσειδώνας: https://youtu.be/oFMXNUHuWug

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://spaceplace.nasa.gov/menu/solar-system
2. https://solarsystem.nasa.gov/planets/overview
3. https://solarsystem.nasa.gov/resources
4. https://en.wikipedia.org/wiki/Gustav_Holst
5. National Youth Orchestra of Canada
6. Jack Singer Hall, Calgary. Recorded 2015 Aug 09
7. https://pixabay.com/el/

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. Εννοιολογικός χάρτης https://eclass.sch.gr
2. You Tube https://www.youtube.com

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Οι πλανήτες του Χολστ»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Στα μουσεία από μακριά»**

Συνεργάστηκαν οι Νηπιαγωγοί: **Ευγενία Προμπονά** και **Φωτεινή Αγγελοπούλου**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τα μουσεία και να γνωρίσουν τη μουσειακή αγωγή.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αναγνωρίζουν προσωπικά τους χαρακτηριστικά, απόψεις, επιλογές
- ✓ Αναπτύξουν το αίσθημα του «ανήκειν» (κοινωνική ταυτότητα)
- ✓ Αποδέχονται τη διαφορετικότητα
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- ✓ Αναγνωρίζουν ορισμένα έργα τέχνης άλλων λαών, πολιτισμών και περιόδων
- ✓ Γνωρίζουν διαφορετικά είδη των εικαστικών τεχνών (ζωγραφική, γλυπτική, video art, κ.ά.)
- ✓ Χρησιμοποιούν στον προφορικό τους λόγο ορισμένους απλούς όρους τέχνης
- ✓ Γνωρίζουν ότι η τέχνη μπορεί να εκτίθεται σε ειδικούς χώρους
- ✓ Αρχίσουν να κατανοούν ότι μπορούμε να μάθουμε για το παρελθόν με πολλούς τρόπους και μέσα
- ✓ Διατυπώνουν ερωτήματα για το άμεσο παρελθόν και να προσπαθούν να δίνουν απαντήσεις
- ✓ Κατανοήσουν ότι κάποια πράγματα ή καταστάσεις αλλάζουν με το πέρασμα του χρόνου ενώ άλλα παραμένουν ίδια
- ✓ Εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο με τη χρήση λογισμικού σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής ήχου, εικόνας, βίντεο
- ✓ Αναγνωρίζουν τις Τ.Π.Ε. ως μέσα για ψυχαγωγία, εργασία και αλληλεπίδραση
- ✓ Επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τη χρήση ψηφιακών μέσων

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Επικοινωνία), **Τέχνες** (Καλλιτεχνική έκφραση, Σχέση με τον «άλλον»), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Ταυτότητα, Αποδοχή διαφορετικότητας), **Κοινωνικές επιστήμες** (Ιστορία και πολιτισμός, Σχέση με το παρελθόν, Κοινωνική συνείδηση) **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Αλληλεπίδραση).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Επικοινωνία, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Κατασκευές), **Δεξιότητες Ζωής** (Κοινωνικές Δεξιότητες), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Δεξιότητες δημιουργίας και

διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων, Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έντεκα διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Τι γνωρίζουμε για τα μουσεία;»

Φτιάχνουμε μαζί με τα παιδιά έναν εννοιολογικό χάρτη για το τι γνωρίζουμε για τα μουσεία. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον εννοιολογικό χάρτη της e-class.

2η Δραστηριότητα: «Οι κανόνες του Μουσείου»

Βλέπουμε μαζί με τα παιδιά τις εικόνες που αφορούν τους κανόνες του μουσείου και σχολιάζουμε.

3η Δραστηριότητα: «Διαλέγουμε ένα Μουσείο»

Περιγράφουμε στα παιδιά τα 4 διαφορετικά μουσεία που μπορούμε να επισκεφτούμε διαδικτυακά και αποφασίζουμε όλοι μαζί ποιο θα δούμε.

Τα τέσσερα Μουσεία είναι:

1. Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο
2. Εθνική Πινακοθήκη
3. Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης
4. Μουσείο Φυσικής Ιστορίας

4η Δραστηριότητα «Δικαιώματα του/της επισκέπτη/τριας του Μουσείου»

Ξεκινάμε την περιήγησή μας στο Μουσείο που επέλεξαν πρώτο τα παιδιά. Συζητάμε τα δικαιώματα που έχουν όσοι/όσες επισκέπτονται ένα Μουσείο. Υλοποιούμε για κάθε μουσείο, δέκα δραστηριότητες, όσα είναι και τα δικαιώματα των επισκεπτών/τριών.

Δικαίωμα Νο 1: «Να κλείσεις τα μάτια σου όποτε θέλεις και να προσπαθήσεις να «ταξιδέψεις» στο παρελθόν».

Παρουσιάζουμε στα παιδιά τις συλλογές του Μουσείου, που έχουμε επιλέξει, και αποφασίζουμε ποια απ' όλες θα δούμε καλύτερα. Μεταφερόμαστε στο διαδικτυακό τόπο του Μουσείου και της συγκεκριμένης συλλογής και δείχνουμε στα παιδιά τα εκθέματα της συλλογής σε χαλαρό ρυθμό χωρίς πολλές πληροφορίες, προτρέποντας τα παιδιά να σχολιάσουν και να πουν τις εντυπώσεις τους.

Δικαίωμα Νο 2: «Να μείνεις για όση ώρα θέλεις μπροστά από ένα έκθεμα, να το δεις προσεκτικά, να προσπαθήσεις να το ζωγραφίσεις ή να το αποτυπώσεις στη μνήμη σου». (Δραστηριότητα για την Ασύγχρονη Εκπαίδευση)

Κάθε παιδί επιλέγει ποιο έκθεμα από την συλλογή του άρεσε περισσότερο κι εμείς τα στέλνουμε ασύγχρονα στο σπίτι για να έχουν το χρόνο να το δουν και να το

ζωγραφίσουν**.** Τα παιδιά με τη βοήθεια των γονέων τους μπορούν να βγάλουν μία φωτογραφία και να μας στείλουν τη ζωγραφιά τους.

Δικαίωμα Νο 3:«Να επιστρέψεις σε αίθουσα την οποία έχεις ήδη επισκεφτεί. Θα πρέπει να αισθανθείς το Μουσείο ως έναν ενιαίο χώρο και όχι ως μεμονωμένα τμήματα».

Αφού έχουμε ζωγραφίσει το έκθεμα που μας άρεσε περισσότερο από τη συγκεκριμένη συλλογή, διαλέγουμε τώρα μία διαφορετική συλλογή/ αίθουσα να επισκεφτούμε. Βλέπουμε μαζί με τα παιδιά τα εκθέματα αυτής της συλλογής.

Δικαίωμα Νο 4: «Να διαβάζεις μόνο όσα επεξηγηματικά κείμενα, που συνοδεύουν τα εκθέματα, θέλεις πραγματικά να διαβάσεις».

Ρωτάμε τα παιδιά να μας πουν ποια επεξηγηματικά κείμενα θέλουν πραγματικά να τους διαβάσουμε.

Δικαίωμα Νο 5:«Να κάνεις ερωτήσεις για τα εκθέματα που σε ενδιαφέρει να γνωρίσεις καλύτερα». (Δραστηριότητα για την Ασύγχρονη Εκπαίδευση)
Στέλνουμε στα παιδιά το σύνδεσμο με τη συλλογή και τους αναθέτουμε να σκεφτούν ερωτήσεις για συγκεκριμένο έκθεμα το οποίο θα ήθελαν να γνωρίσουν καλύτερα. Με τη βοήθεια των γονέων τους καταγράφουν τις ερωτήσεις και μας τις στέλνουν.

Δικαίωμα Νο 6: «Να επιλέξεις πόσα και ποια από τα εκθέματα θα παρατηρήσεις».

Μπορούμε να διαλέξουμε μία άλλη συλλογή να επισκεφτούμε και να δούμε τα εκθέματα.

Δικαίωμα Νο 7: «Να μπαίνεις στη θέση του αγάλματος που αντικρίζεις ή του ήρωα που είναι αποτυπωμένος πάνω σε μάρμαρο, πηλό ή γυαλί». (Δραστηριότητα για την Ασύγχρονη Εκπαίδευση)

Ζητάμε από τα παιδιά να διαλέξουν ένα έκθεμα και να προσπαθήσουν να το παρουσιάσουν με το σώμα τους και με τη βοήθεια των γονιών τους να βγάλουν μία φωτογραφία και να μας τη στείλουν.

Δικαίωμα Νο 8: «Να συνεχίζεις την έρευνα για την ιστορική περίοδο που σε ενδιαφέρει και μετά την επίσκεψή σου στο Μουσείο». (Δραστηριότητα για την Ασύγχρονη Εκπαίδευση)

Αναθέτουμε στα παιδιά να κάνουν μία ιστορική έρευνα, με τη βοήθεια των γονιών τους, καταγράφοντας τα πιο ενδιαφέροντα σημεία και μας τα παρουσιάζουν.

Δικαίωμα Νο 9:«Να παρατηρείς τους χώρους του Μουσείου, το κτίριο το οποίο το στεγάζει, τον φωτισμό του και όχι μόνο τα εκθέματα».

Παρατηρούμε μαζί με τα παιδιά το ίδιο το Μουσείο και τους χώρους του και σχολιάζουμε.

Δικαίωμα Νο 10: «Να επισκεφτείς και πάλι, όσες φορές θέλεις, την ίδια έκθεση».

Συζητάμε με τα παιδιά τι τους άρεσε περισσότερο, τι λιγότερο και ποια έκθεση/ συλλογή του μουσείου θα επισκέπτονταν πάλι.

5η Δραστηριότητα: «Κι άλλα μουσεία»

«Επιστρέφουμε» πάλι στη Μόνα Λίζα, όπου μας δίνεται η επιλογή να ξαναρχίσουμε από την αρχή επιλέγοντας ένα άλλο μουσείο από τα τέσσερα ή να δούμε τελείως διαφορετικά μουσεία.

5η Δραστηριότητα: «Μουσείο Παιχνιδιών!»

Επιβραβεύουμε τα παιδιά δείχνοντας τους το μουσείο παιχνιδιών όπου περιηγούμαστε ελεύθερα βλέποντας τα παλιά παιχνίδια και σχολιάζοντας. Ζητάμε από τα παιδιά να διαλέξουν και να μας δείξουν κάποια από τα παιχνίδια τους που θα μπορούσαν να μπουν στο μουσείο των παιχνιδιών.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Διαβάζουμε τα παρακάτω βιβλία: «Ο μικρός Ερμής», του Ευγένιου Τριβιζά, «Το άγαλμα που κρύωνε», του Χρήστου Μπουλώτη και «Μία + 5 Καρυάτιδες», του Αλέξη Κυριτσόπουλου.
- Δραματοποιούμε σκηνές από τα βιβλία.
- Ζωγραφίζουμε τα αγάλματα, στα οποία αναφέρονται τα βιβλία.
- Φτιάχνουμε την τάξη μας μουσείο. Αναλαμβάνουμε όλοι ρόλους όπως, επισκέπτες, φύλακες, υποδοχή και ταμίας, εκθέματα, κτλ. και καλούμε τα τμήματα των άλλων τάξεων να μας επισκεφτούν.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Δημιουργία ψηφιακής έκθεσης ζωγραφικής με τα αγαπημένα μας εκθέματα από τη 2η δραστηριότητα των δικαιωμάτων.
- Το μικρό ψηφιακό βιβλίο του Αρχαιολογικού Μουσείου/ της Πινακοθήκης/ της Σύγχρονης Τέχνης/ της Φυσικής Ιστορίας: με βάση τις ερωτήσεις που έχουν θέσει τα παιδιά στην 5η δραστηριότητα των δικαιωμάτων., δημιουργούμε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με περισσότερες πληροφορίες για τα εκθέματα που μας ζήτησαν τα παιδιά.
- Ψηφιακή έκθεση φωτογραφίας με τις φωτογραφίες που μας έχουν στείλει τα παιδιά από την 7η δραστηριότητα των δικαιωμάτων.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:EMST_Kallirrois_Ave_Photo_by_Stephie_Grape.jpg
2. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%CE%9C%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%BF_%CE%93%CE%BF%CF%85%CE%BB%CE%B1%CE%BD%CE%B4%CF%81%CE%AE_7886.jpg

3. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arch%C3%A4ologisches_Nationalmuseum_Athen.jpg
4. https://palaiofaliro.gr/tourismos-2/axiotheata/mousio-pechnidion-mousio-benaki/
5. https://www.naftemporiki.gr/story/1705634/i-anakainismeni-ethniki-pinakothiki-anoigei-tis-pules-tis
6. https://pixabay.com/el
7. http://www.saitapublications.gr/2014/01/ebook.79.html

(Ευχαριστούμε ιδιαίτερα τις εκδόσεις Σαΐτα και τους δημιουργούς του βιβλίου «Τα 10 δικαιώματα του (μικρού) επισκέπτη ενός Μουσείου», που ταξιδεύει ελεύθερα στο Διαδίκτυο με άδεια Creative Commons)

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. Εννοιολογικός χάρτης https://eclass.sch.gr
2. You Tube https://www.youtube.com

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Κυριστόπουλος, Α. (2007). *Μία + 5 Καρυάτιδες.* Αθήνα: Κέδρος.
2. Μπουλιώτης, Χ. (2011). *Το άγαλμα που κρύωνε.* Αθήνα: Πατάκης.
3. Τριβιζάς, Ε.(2017). *Ο μικρός Ερμής.* Αθήνα: Μίνωας.

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Στα μουσεία από μακριά»**

Δημιουργός Σεναρίου**: Ανδρονίκη Τσούρα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Καλοκαιρινή ποίηση»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με την ποίηση, να εκφραστούν μέσα από αυτήν και να δημιουργήσουν τα δικά τους ποιήματα.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αναπτύξουν το αίσθημα του «ανήκειν» (κοινωνική ταυτότητα)
- ✓ Αποκτήσουν ενσυναίσθηση
- ✓ Εντοπίζουν στοιχεία λόγου και να κάνουν υποθέσεις για την ταυτότητα του ομιλητή ή της ομιλήτριας
- ✓ Αντιλαμβάνονται διαισθητικά ότι η μορφή του προφορικού κειμένου εξαρτάται από τις σχέσεις μεταξύ των συνομιλητών, το θέμα, το σκοπό του ομιλητή
- ✓ Παράγουν προφορικά κείμενα σύμφωνα με τις δεσμεύσεις που ισχύουν
- ✓ κάθε φορά
- ✓ Συμμετέχουν σε συζητήσεις στο νηπιαγωγείο για θέματα των ενδιαφερόντων τους
- ✓ Κατακτήσουν βασικό λεξιλόγιο της ελληνικής γλώσσας για θέματα που επεξεργάζονται στο νηπιαγωγείο
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- ✓ Παρατηρούν το φυσικό και το κοινωνικό περιβάλλον και να αντλούν θέματα από αυτό
- ✓ Τραγουδούν τραγούδια κατάλληλα για την ηλικία τους

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Κατανόηση γραπτών κειμένων, Επικοινωνία), **Τέχνες** (Καλλιτεχνική έκφραση, Σχέση με τον «άλλον»), **Τ.Π.Ε.** (Επικοινωνία, Συνεργασία) **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Ταυτότητα).

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική σκέψη, Δημιουργικότητα, Επικοινωνία), **Δεξιότητες του Νου** (Πλάγια σκέψη), **Δεξιότητες Ζωής** (Ενσυναίσθηση και Ευαισθησία), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Πέντε διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Καλοκαιρινές φιλίες»

Διαβάζουμε στα παιδιά το ποίημα και απαντάμε στις ερωτήσεις. Ζωγραφίζουμε τις δικές μας καλοκαιρινές φιλίες παίρνοντας έμπνευση από τον ήχο των τζιτζικιών της φωτογραφίας. Παρουσιάζουμε στην ολομέλεια τις ζωγραφιές μας.

2η Δραστηριότητα: «Ο τζίτζικας»

Διαβάζουμε στα παιδιά το ποίημα και απαντάμε στις ερωτήσεις. Αφού έχουμε εντοπίσει το στίχο που επαναλαμβάνεται στο ποίημα, προσπαθούμε να τον μελοποιήσουμε με το MELODY MAKER του CHROME MUSIC LAB. Κάθε παιδί επιλέγει μία διαφορετική νότα, που μπορούμε να την ξεχωρίσουμε από τα χρώματα, και μετά προσπαθούμε να τραγουδήσουμε το στίχο «τζίτζικά μου, τζίτζικά μου» σύμφωνα με τη μελωδία που γράψαμε. Μπορούμε να το επαναλάβουμε με διαφορετικές νότες.

3η Δραστηριότητα: «Η χρυσόμυγα»

Διαβάζουμε στα παιδιά το ποίημα και απαντάμε στις ερωτήσεις. Ζωγραφίζουμε με τα παιδιά ένα χάρτη της αυλής/βεράντας/σπιτιού με τα μέρη στα οποία θα πηγαίναμε αν είμασταν χρυσόμυγα.

4η Δραστηριότητα: «Ο θαλασσοπόρος»

Διαβάζουμε στα παιδιά το ποίημα και απαντάμε στις ερωτήσεις. Ακούμε το τραγούδι (https://youtu.be/_E5S3YfEJcs).Γινόμαστε κι εμείς θαλασσοπόροι. Κάθε παιδί με τη σειρά διαλέγει ένα καράβι (βάρκα, ιστιοφόρο, πειρατικό, κρουαζιερόπλοιο κτλ.) και έναν προορισμό. Εμείς καταγράφουμε και μετά προσπαθούμε να φτιάξουμε μια ιστορία με το δικό μας ταξίδι.

5η Δραστηριότητα: «Γαλήνη»

Διαβάζουμε στα παιδιά το ποίημα και απαντάμε στις ερωτήσεις. Κάθε παιδί με τη σειρά μας λέει μία λέξη για τη θάλασσα. Καταγράφουμε τις λέξεις και προσπαθούμε τώρα να φτιάξουμε ένα δικό μας ποίημα για τη θάλασσα. Μετά ζωγραφίζουμε το ποίημα μας ακούγοντας τη θάλασσα και βλέποντας την εικόνα.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά- Ζώσης Εκπαίδευση:

- Δραματοποιούμε τα ποιήματα.
- Στήνουμε μία έκθεση με ζωγραφιές από τα ποιήματα.
- Οργανώνουμε μια γιορτή με τα ποιήματα και καλούμε τα παιδιά των άλλων τμημάτων ή και τους γονείς.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Ακούμε το Τραγούδι «Ο τζίτζικας» https://youtu.be/keGqAa7im_E. Ζωγραφίζουμε σκηνές από το τραγούδι και τις ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class.

- Δημιουργούμε το ψηφιακό λεξικό των άγνωστων λέξεων που βρήκαμε στα ποιήματα. Φωτογραφίζουμε αντικείμενα του σπιτιού, που ταιριάζουν σε αυτές ή ψάχνουμε για εικόνες στο διαδίκτυο. Αναρτούμε τις φωτογραφίες και τις εικόνες στην e-me ή στην e-class.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. Όλα τα ποιήματα είναι από το Ανθολόγιο για τα παιδιά του Δημοτικού, μέρος δεύτερο, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 1975 και βρίσκονται στην Ιστορική συλλογή σχολικών εγχειριδίων του ΙΕΠ http://e-library.iep.edu.gr/iep/index.html
2. Kiddopedia Animals
3. https://pixabay.com/el
4. https://www.hippopx.com
5. https://youtu.be/keGqAa7im_E
6. https://youtu.be/_E5S3YfEJcs

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://www.youtube.com
2. https://musiclab.chromeexperiments.com/Experiments

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: «**Καλοκαιρινή ποίηση**»

Δημιουργοί Σεναρίου**: Κωνσταντίνα Φραγκή, Σοφία Κολοκούρα.** Τίτλος Σεναρίου**: «Φθινόπωρο με τον Αρτσιμπόλντο-Φρούτα».**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν τα φθινοπωρινά φρούτα.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να :

- ✓ Γνωρίσουν τα φθινοπωρινά φρούτα μέσα από τον πίνακα "Φθινόπωρο" του διάσημου ζωγράφου Τζουζέπε Αρτσιμπόλντο
- ✓ Χρησιμοποιούν στον προφορικό τους λόγο ορισμένους απλούς όρους τέχνης
- ✓ Εφαρμόζουν στρατηγικές οργάνωσης του λόγου τους πριν μιλήσουν
- ✓ Παράγουν περιγραφικά (προφορικά) κείμενα
- ✓ να διερευνούν σχέσεις ανάμεσα σε συμμεταβαλλόμενα ή αντίστροφα μεταβαλλόμενα μεγέθη σε απλές καταστάσεις
- ✓ Πραγματοποιούν άμεσες συγκρίσεις
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- ✓ Γνωρίσουν τα διάφορα είδη φθινοπωρινών φρούτων
- ✓ Εξοικειωθούν με τις βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα)
- ✓ Πραγματοποιούν συγκρίσεις

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Παραγωγή Προφορικών Κειμένων, Επικοινωνία), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Μαθηματικά** (Καταμέτρηση Ποσοτήτων, Συγκρίσεις, Άλγεβρα), **Ιστορία και Πολιτισμός** (Εκπαίδευση για την αειφόρο ανάπτυξη, Βιοποικιλότητα: Χλωρίδα) **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε., Πρόσβαση στην πληροφορία και διαχείρισή της)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική Σκέψη, Δημιουργικότητα), **Δεξιότητες Ζωής** (Αποτελεσματικότητα) **Δεξιότητες του Νου** (Επίλυση Προβλημάτων, Πλάγια Σκέψη, Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Έξι διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Φθινοπωρινά φρούτα στην τέχνη»

Παρουσιάζουμε στα παιδιά τον πίνακα ζωγραφικής του Ιταλού ζωγράφου Τζουζέπε Αρτσιμπόλντο με τίτλο "Φθινόπωρο". Τα ενθαρρύνουμε να μας πουν τί βλέπουν. Τα βοηθάμε να ανακαλύψουν ότι το πρόσωπο που απεικονίζει ο πίνακας έχει σχηματιστεί με πολλά φθινοπωρινά φρούτα και λαχανικά.

2η Δραστηριότητα: «Πώς φτιάχτηκε ο πίνακας»

Δείχνουμε στα παιδιά το παρακάτω βίντεο και τους ζητάμε να παρατηρήσουν πώς φτιάχτηκε ο πίνακας αλλά και σε ποια θέση μπήκαν τα φρούτα.

https://www.youtube.com/watch?v=JCTfkxkdxP4

3η Δραστηριότητα: «Φρούτα στο πρόσωπο»

Τα παιδιά καλούνται να αντιστοιχίσουν με τη βοήθεια του annotate τα φρούτα με τα διάφορα μέρη του προσώπου που παρατήρησαν στην προηγούμενη δραστηριότητα. Μαλλιά: σταφύλια, μάγουλο: μήλο, μύτη: αχλάδι, στόμα-μουσάκι: κάστανο.

4η Δραστηριότητα: «Μισά και ολόκληρα»

Ζητάμε από τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το Annotate και να ενώσουν τα μισά με τα ολόκληρα φρούτα.

5η Δραστηριότητα: «Από το μικρότερο στο μεγαλύτερο»

Προβάλλουμε στα παιδιά διάφορα μεγέθη μήλων και τους ζητάμε να γράψουν τους αριθμούς από το ένα (1) έως το πέντε (5) με το annotate ξεκινώντας από το μικρότερο προς το μεγαλύτερο μήλο.

6η Δραστηριότητα: «Είναι φθινοπωρινό φρούτο;»

Τα παιδιά μέσω του ψηφιακού εργαλείου LearningApps καλούνται να αναγνωρίσουν και να βάλουν σε ομάδες τα φρούτα του φθινοπώρου και τα φρούτα που δεν ανήκουν στο φθινόπωρο.

7η Δραστηριότητα: «Νόστιμες φατσούλες»

Ζητάμε από τα παιδιά με όποιο φθινοπωρινό φρούτο θέλουν και αξιοποιώντας υλικά από την κουζίνα, όπως μπαχαρικά αλλά και φυσικά υλικά π.χ βελανίδια να δημιουργήσουν αστεία, φρέσκα αλλά και νόστιμα πρόσωπα. Στη συνέχεια τα ενθαρρύνουμε να παρουσιάσουν το δικό τους φρουτο-ήρωα και την ιστορία του.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Παίζουμε το παραδοσιακό παιχνίδι «τα μήλα»
- Φτιάχνουμε μηλόπιτα και κάνοντας πικ νικ στην αυλή. Κερνάμε το γειτονικό μας τμήμα.
- Πραγματοποιούμε παιχνίδια γεύσης με τα φρούτα.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Αναρτούμε στην e-me ή στην e-class ένα παιχνίδι για να ενώσουν τα μισά με τα ολόκληρά τους φρούτα Μισά και ολόκληρα
- Ακούμε τα τραγούδια που αναρτούμε στην e-me ή στην e-class.
  https://www.youtube.com/watch?v=_nunqL5fIlU

  https://www.youtube.com/watch?v=M1qmOAiRorg

  https://www.youtube.com/watch?v=W939JvWxoMM

- Αναρτούμε στην e-me ή στην e-class το παραμύθι «Το δέντρο που έδινε» https://www.youtube.com/watch?v=UmZulvbllPU . Τα παιδιά ζωγραφίζουν σκηνές από το παραμύθι και με τη βοήθεια των γονέων τους, τις αναρτούν.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://www.wikiart.org
2. https://pixabay.com
3. https://creazilla.com
4. https://www.youtube.com/watch?v=JCTfkxkdxP4
5. https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=999142
6. https://learningapps.org/watch?v=pgwanfrat21

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://learningapps.org
2. http://content.e-me.edu.gr

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Φθινόπωρο με τον Αρτσιμπόλνντο-Φρούτα»

Δημιουργοί Σεναρίου: **Κωνσταντίνα Φραγκή, Σοφία Κολοκούρα.** Τίτλος Σεναρίου: **«Παίζω με τα σχήματα-Κύκλος»**

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τα σχήματα και συγκεκριμένα με το σχήμα του κύκλου, να μάθουν να τα αναγνωρίζουν και να τα κατονομάζουν.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Αναγνωρίζουν και να ταξινομούν τα βασικά επίπεδα σχήματα με βάση γενικά χαρακτηριστικά
- ✓ Διατυπώνουν διευκρινιστικές ερωτήσεις στο/στη νηπιαγωγό, τους συμμαθητές τους ή γονείς τους για το είδος των πληροφοριών που δεν κατανοούν
- ✓ Διακρίνουν την εικόνα μιας λέξης από την γραπτή απόδοσή της
- ✓ Αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες
- ✓ Καταμετρούν πραγματικά αντικείμενα και αντικείμενα σε εικόνες
- ✓ Κατασκευάζουν επίπεδο γεωμετρικό σχήμα (κύκλο) με διάφορα μέσα
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- ✓ Εξοικειωθούν με τις βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα)
- ✓ Παράγουν περιγραφικά (προφορικά) κείμενα

Διαθεματική Διασύνδεση: Μαθηματικά (Γεωμετρία, Καταμέτρηση Ποσοτήτων, Ταξινόμηση), **Γλώσσα** (Παραγωγή Προφορικών Κειμένων, Επικοινωνία), **Τέχνες** (Εικαστικά), **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε., Πρόσβαση στην πληροφορία και διαχείρισή της)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική Σκέψη, Επικοινωνία), **Δεξιότητες Ζωής** (Πρωτοβουλία, Οργανωτική Ικανότητα) **Δεξιότητες του Νου** (Στρατηγική Σκέψη, Μελέτη Περιπτώσεων, Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Εφτά διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Τί σχήμα έχει;»

Δείχνουμε διάφορες εικόνες που απεικονίζουν διαφορετικά και ποικίλα σχήματα και ενθαρρύνουμε τα παιδιά να τα ονομάσουν.

2η Δραστηριότητα: «Ο κύκλος ταξιδεύει στην τέχνη»

Παρουσιάζουμε στα παιδιά έργα της καλλιτέχνιδας Γιαγιόι Κουσάμα με χαρακτηριστικό τις βούλες και τα προτρέπουμε να αντιληφθούν ποιο είναι το κοινό σχήμα σε όλα τα έργα της.

3η Δραστηριότητα: «Το σώμα μου κουνώ, κύκλο φτιάχνω στο λεπτό»

Τα παιδιά φτιάχνουν σχήματα με διάφορα μέρη του σώματός τους. Ενώνουν τα χέρια, τα δάχτυλα, τα πόδια, φτιάχνουν κύκλο με το στόμα και ό,τι άλλο φανταστούν. Προσπαθούν να μετακινηθούν στο χώρο χωρίς να χαλάσουν το σχήμα.

4η Δραστηριότητα: «Κύκλο ψάχνω στο λεπτό»

Προτρέπουμε τα παιδιά να ψάξουν στο σπίτι και να μαζέψουν όσα περισσότερα κυκλικά αντικείμενα μπορούν. Ενεργοποιούμε ψηφιακό χρονόμετρο και εξηγούμε στα παιδιά ότι όταν τελειώσει ο χρόνος θα πρέπει να έχουν επιστρέψει στη θέση τους μαζί με όλα τα αντικείμενα. Παρουσιάζουν τα αντικείμενα που βρήκαν. Κλεψύδρα

5η Δραστηριότητα: «Ώρα να σχεδιάσεις»

Ζητάμε από τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τα κυκλικά αντικείμενα που έφεραν στην προηγούμενη δραστηριότητα και τα παροτρύνουμε να σχεδιάσουν σε ένα χαρτί τα περιγράμματά τους δημιουργώντας τα δικά τους έργα.

6η Δραστηριότητα: «Κύκλος και Μαθηματικά»

Προβάλουμε στα παιδιά διαφάνειες με διάφορους κύκλους και τους ζητάμε να τους μετρήσουν. Με τη βοήθεια του Annotate κυκλώνουν το σωστό αριθμό. Αν κάποιο παιδί δεν έχει τη δυνατότητα να κυκλώσει, τότε λέει σε ποιο χρώμα βρίσκεται ο σωστός αριθμός.

7η Δραστηριότητα: "Φτιάχνω ζευγαράκια"

Με το ψηφιακό εργαλείο Word wall, παίζουμε ένα παιχνίδι μνήμης με διάφορα σχήματα. Τα παιδιά καλούνται να βρουν τις όμοιες εικόνες διαλέγοντας δύο αριθμούς από το 1 έως το 12. Ο/Η εκπαιδευτικός ανοίγει τις επιλογές τους.

Βρες τα όμοια σχήματα

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά-Ζώσης Εκπαίδευση:

- Με ανακυκλώσιμα στρογγυλά υλικά (καπάκια από μπουκάλια, ή από στρογγυλές συσκευασίες) τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν ατομικές συνθέσεις.
- Έχουμε κόψει πολλά σχήματα σε διάφορα χρώματα και μεγέθη. Τα απλώνουμε ανακατεμένα στο δάπεδο και με τη συνοδεία μουσικής τα παιδιά κινούνται γύρω από τα σχήματα παρατηρώντας τα. Μόλις η μουσική

σταματήσει τα παιδιά καλούνται να φέρουν το χρώμα και το μέγεθος του κύκλου που ζητάμε. Τα σκορπίζουμε πάλι στο δάπεδο και ξεκινάμε από την αρχή.

- Φτιάχνουμε ζυμάρι και πλάθουμε διάφορα μεγέθη κύκλων, δημιουργώντας ό, τι φανταζόμαστε. Ψήνουμε τους ζυμαρένιους κύκλους και τους βάφουμε με χρώματα . Αν θέλουμε η ζύμη να είναι χρωματιστή μπορούμε μέσα στα υλικά, πριν τα ανακατέψουμε, να ρίξουμε χρώμα ζαχαροπλαστικής (τουλάχιστον μια κουταλιά της σούπας) ή τέμπερα.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Κύκλος σαν…: Παροτρύνουμε τα παιδιά αφού σχηματίσουν έναν κύκλο να τον μεταμορφώσουν σε ό,τι φαντάζονται.
- Ανεβάζουμε στον τοίχο της e-me ή στις ανακοινώσεις της e-class το σύνδεσμο με το Παραμύθι: Η Τελεία, Τα παιδιά καλούνται να παρακολουθήσουν την ιστορία.Ζωγραφίζουν όποια σκηνή από την ιστορία τους αρέσει. Αναρτούν τη ζωγραφιά τους με τη βοήθεια των γονέων τους στην e-me ή στην e-class.
- Ανεβάζουμε στην e-me ή στην e-class το παιχνίδι Ξεχώρισε τους κύκλους από τα υπόλοιπα σχήματα. Με το ψηφιακό εργαλείο LearningApps τα παιδιά ξεχωρίζουν τις εικόνες, που παρουσιάζονται, σέρνοντας και τοποθετώντας τες σε δύο (2) κατηγορίες: σε αυτές που απεικονίζουν κύκλους και σε αυτές που απεικονίζουν τα υπόλοιπα σχήματα.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

1. https://www.wikiart.org/
2. https://pixabay.com/
3. https://creazilla.com/
4. https://www.pngwing.com/
5. https://wordwall.net/resource/17626949
6. https://learningapps.org/view20553102
7. https://www.youtube.com/watch?v=oXu1Nj_Nn0o

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://wordwall.net/
2. https://learningapps.org/
3. https://www.online-stopwatch.com/eggtimer-countdown/full-screen/?fbclid=IwAR3rCTIX2bJslAgxwvBhStiDf5wTSmrfqUAyJp_hSglaEwv9rWlnVY2X8UA

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο: **«Παίζω με τα σχήματα-Κύκλος»**

Δημιουργοί Σεναρίου**: Κωνσταντίνα Φραγκή, Σοφία Κολοκούρα.** Τίτλος Σεναρίου**:**
«Μελοποιημένη Ποίηση, "Τα Τζιτζίκια", Οδυσσέας Ελύτης»

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τη μελοποιημένη ποίηση.

Μαθησιακές Επιδιώξεις: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- ✓ Γνωρίσουν έργα διάσημων ποιητών που έχουν μελοποιηθεί
- ✓ Αναπτύξουν ικανότητες επικοινωνίας
- ✓ Συνεργάζονται σε ομαδικές δραστηριότητες
- ✓ Εντοπίζουν στοιχεία λόγου και να κάνουν υποθέσεις για την ταυτότητα του ομιλητή ή της ομιλήτριας
- ✓ Συνειδητοποιούν ότι η ακρόαση γίνεται για διαφορετικούς κάθε φορά σκοπούς ανάλογα με τους τύπους κειμένων και τα ενδιαφέροντα των ακροατών
- ✓ Παράγουν αφηγηματικά κείμενα
- ✓ Αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες χρησιμοποιώντας στρατηγικές άμεσης αναγνώρισης
- ✓ Καταμετρούν αντικείμενα σε εικόνες
- ✓ Αναγνωρίζουν οικείους απλούς χάρτες, εντοπίζοντας θέσεις και διαδρομές
- ✓ Χρησιμοποιούν εργαλεία της γεωγραφίας όπως οι χάρτες και η υδρόγειος σφαίρα για να βρουν τις πληροφορίες που χρειάζονται για μια περιοχή ή μια διαδρομή
- ✓ Χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- ✓ Τραγουδούν τραγούδια
- ✓ Εξοικειωθούν με τις βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα)

Διαθεματική Διασύνδεση: Γλώσσα (Κατανόηση και Παραγωγή Προφορικών Κειμένων, Επικοινωνία), **Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη** (Κοινωνικές Δεξιότητες, Κοινωνική Αλληλεπίδραση) **Τέχνες** (Μουσική, Εικαστικά), **Μαθηματικά** (Καταμέτρηση Ποσοτήτων), **Ιστορία & Πολιτισμός** (Άνθρωποι, Χώρος & Περιβάλλον), **Τ.Π.Ε.** (Γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε., Πρόσβαση στην πληροφορία και διαχείρισή της)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται: Δεξιότητες Μάθησης (Κριτική Σκέψη, Δημιουργικότητα, Επικοινωνία), **Δεξιότητες Ζωής** (Πρωτοβουλία, Οργανωτική

Ικανότητα, Αποτελεσματικότητα), **Δεξιότητες του Νου** (Πλάγια Σκέψη, Επίλυση προβλημάτων, Κατασκευές), **Δεξιότητες Τεχνολογίας και Επιστήμης** (Ψηφιακός γραμματισμός)

Προτεινόμενη Χρονική διάρκεια: Εφτά (7) διδακτικές ώρες, διάρκειας 30 λεπτών η κάθε διδακτική ώρα.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1η Δραστηριότητα: «Τραγουδάω ένα ποίημα»

Ακούμε το μελοποιημένο ποίημα του Οδυσσέα Ελύτη: Τα τζιτζίκια

2η Δραστηριότητα: «Ζωγραφίζουμε το ποίημα»

Προτρέπουμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν τις εικόνες που φαντάζονται ακούγοντας το παραπάνω μελοποιημένο ποίημα. Παρουσιάζουν τα έργα τους στην ολομέλεια.

3η Δραστηριότητα: "Ψάξε και βρες στο χάρτη"

Διαμοιράζουμε το χάρτη της Ελλάδας. Ψάχνουμε και εντοπίζουμε τα νησιά που αναφέρονται στο ποίημα. Με τα εργαλεία του Annotate, κυκλώνουμε τα νησιά. Τα παιδιά καλούνται να βρουν στο χάρτη το μέρος απ' όπου κατάγονται ή βρίσκεται το χωριό τους ή η περιοχή που ζούνε. Για τη φάση αυτή του σχεδίου ανάλογα με την ομάδα που έχουμε, φροντίζουμε να έχουμε τα μέρη του χάρτη και των παιδιών που είναι από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα.

4η Δραστηριότητα: "Ταξίδι στα νησιά"

Με τη βοήθεια του Google Earth ταξιδεύουμε και επισκεπτόμαστε τα νησιά που αναφέρονται στο μελοποιημένο ποίημα, δηλαδή στη Σίκινο και στην Αμοργό. Αφού επισκεφτούμε τα δύο νησιά, βρίσκουμε και το σχολείο μας και συζητάμε τα πάντα γύρω από ένα ταξίδι προς τα νησιά (απόσταση, μέσα μεταφοράς, προετοιμασία βαλίτσας κτλ.)

5η Δραστηριότητα: «Ποια εικόνα σου θυμίζει το ποίημα;»

Δείχνουμε στα παιδιά μία διαφάνεια με εικόνες από λέξεις που αναφέρονται στο μελοποιημένο ποίημα και εικόνες από λέξεις που δεν αναφέρονται. Τα παιδιά με το εργαλείο του annotate καλούνται να ανακαλέσουν το ποίημα-τραγούδι και να βάλουν σε κύκλο τις λέξεις εικόνες που αναφέρονται στο ποίημα.

6η Δραστηριότητα: «Φτιάχνω μια ιστορία»

Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες με την λειτουργία της ψηφιακής τάξης - Breakout Sessions. Ύστερα από συζήτηση, η κάθε ομάδα διαλέγει τέσσερις (4) εικόνες από την προηγούμενη δραστηριότητα και καλείται με την καθοδήγηση του/της νηπιαγωγού να δημιουργήσει μικρές συνεργατικές ιστορίες. Ο/Η νηπιαγωγός καταγράφει την ιστορία κάθε ομάδας. Στη συνέχεια οι ιστορίες παρουσιάζονται στην ολομέλεια.

7η Δραστηριότητα: «Τόσα τζιτζίκια όσα λέει ο αριθμός»

Τα παιδιά ενθαρρύνονται να κυκλώσουν με το εργαλείο του annotate τόσα τζιτζίκια, όσα λέει ο αριθμός.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες για τη Διά- Ζώσης Εκπαίδευση:

- Δραματοποιούμε την ιστορία του μελοποιημένου ποιήματος και μπορούμε κατ' επέκταση να το χρησιμοποιήσουμε και για καλοκαιρινή εκδήλωση.
- Χρησιμοποιούμε τα μουσικά όργανα από τη μουσική γωνιά και περπατώντας στο χώρο απαγγέλουμε ρυθμικά το μελοποιημένο ποίημα.

Δραστηριότητες επέκτασης στην Ασύγχρονη Εκπαίδευση:

- Αποστέλλουμε στα παιδιά να ακούσουν κι άλλο μελοποιημένο ποίημα για τα τζιτζίκια, διαφορετικού ποιητή, του Γιάννη Ρίτσου:
  Τζιτζίκια στήσαν το χορό Γ. Ρίτσου
- Στον τοίχο της e-me ή στις ανακοινώσεις της e-class γράφουμε το γλωσσοδέτη: «Ο τζίτζιρας ο μίτζιρας, ο τζιτζιμιτζιχότζιρας, ανέβηκε στη τζιτζιριά στη μιτζιριά, στη τζιτζιμιτζιχοτζιριά, να κόψει τα τζίτζιρα τα μίτζιρα, τα τζιτζιμιτζιχότζιρα». Προτρέπουμε τα παιδιά να προσπαθήσουν να το πουν, να ηχογραφήσουν τις προσπάθειές τους και να το ανεβάσουν στην ηλεκτρονική τάξη τους (e-me ή e-class).

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

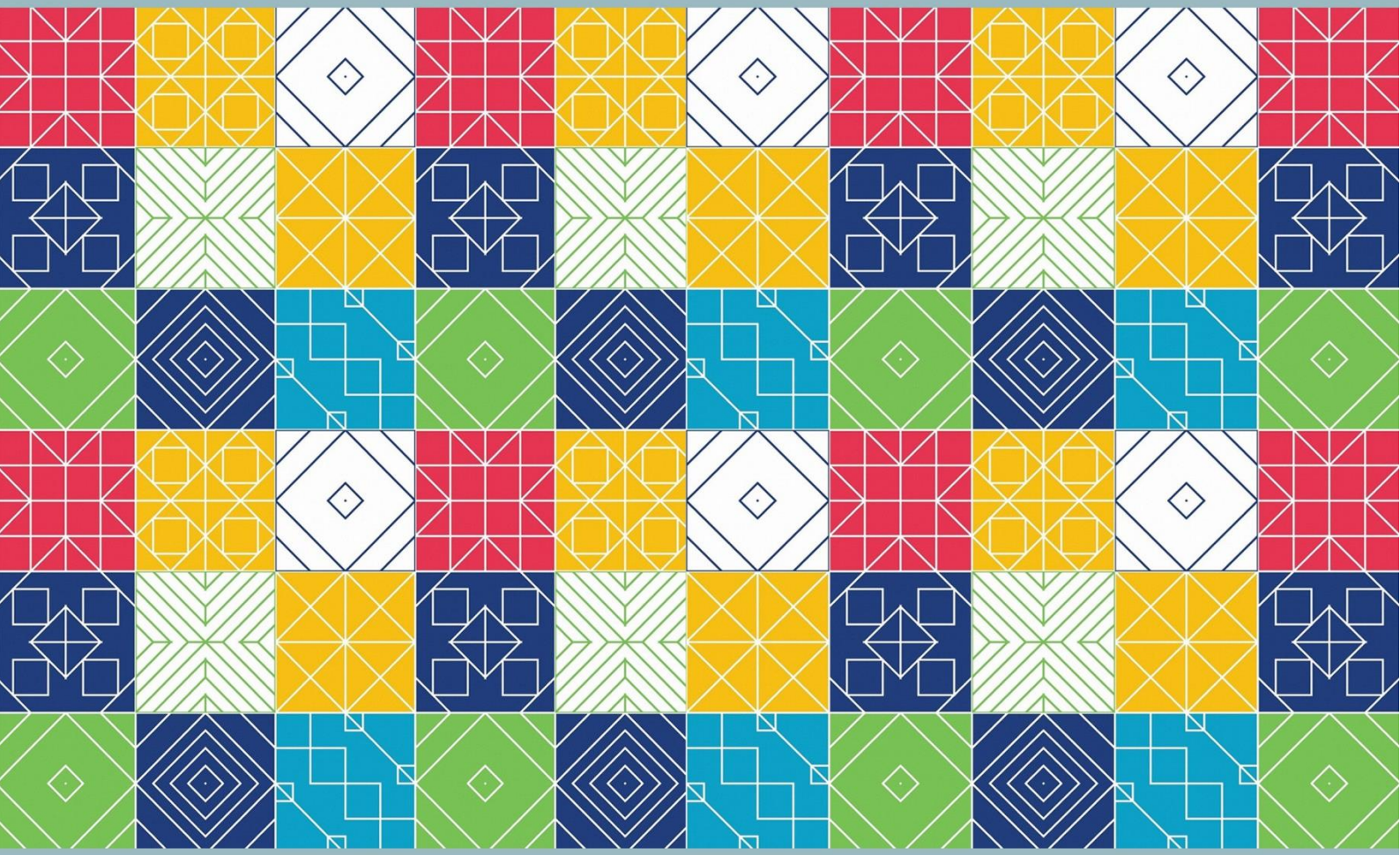
1. https://youtu.be/l2SDBXanZQw
2. https://el.wikipedia.org/wiki/Κατάλογος_ελληνικών_νησίδων_ανά_νομό#/media/Αρχείο:Νησιά_της_ελληνικής_επικράτειας.svg
3. https://earth.google.com/web/
4. https://creazilla.com/
5. https://pixabay.com/
6. https://youtu.be/EoME3ztGJlA

ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

1. https://earth.google.com/web

Στον παρακάτω σύνδεσμο θα βρείτε το σενάριο:

«Μελοποιημένη Ποίηση-Τα Τζιτζίκια- Οδυσσέας Ελύτης»



ISBN: 978-618-85219-7-1