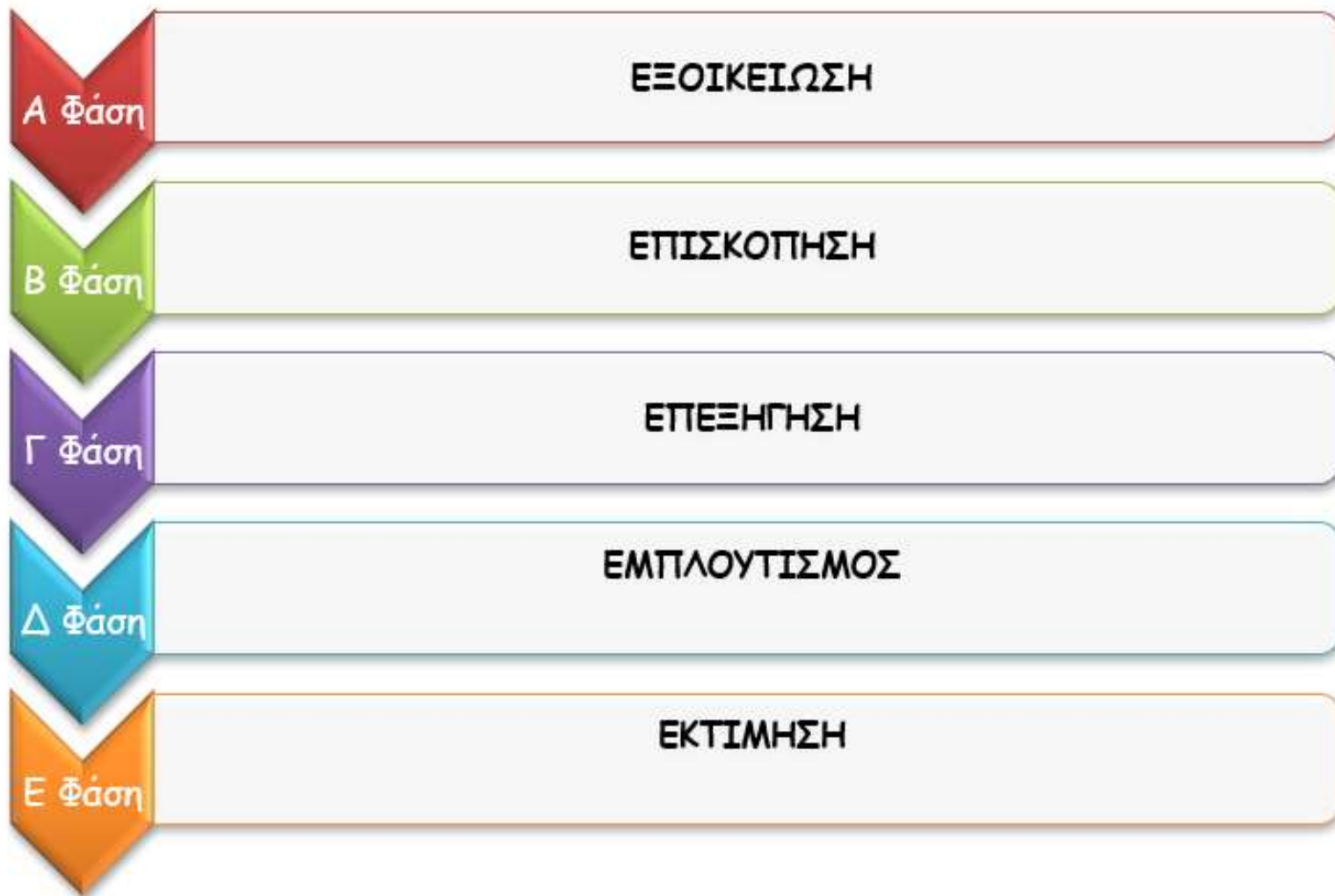


**Νέο πρόγραμμα σπουδών**

**Διδακτικός σχεδιασμός**

Η μαθησιακή διαδικασία εξελίσσεται σε **5** **διαδοχικές φάσεις** που ουσιαστικά αλληλοσυμπληρώνονται:

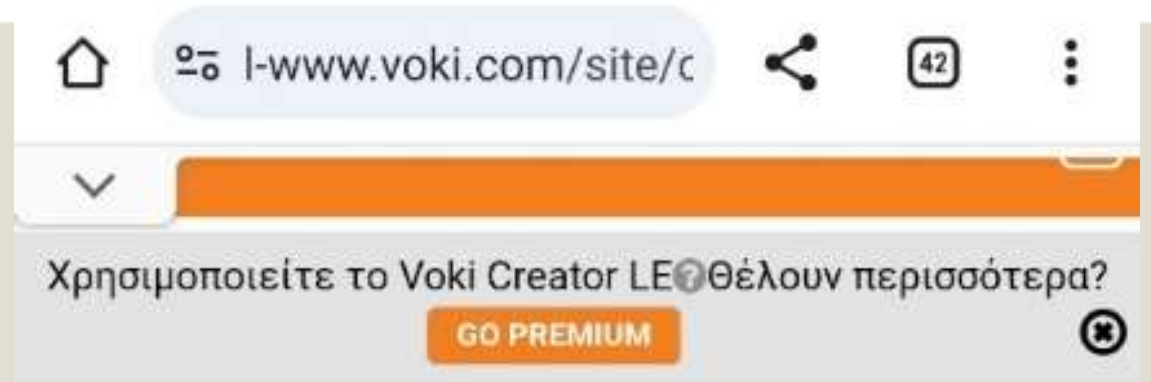


## Α Φάση Εξοικείωση:

- Συζήτηση
- Ερωτήσεις
- Καταιγισμός Ιδεών/  
Ιδεοθύελλα

Ρουτίνες σκέψης π.χ. «Βλέπω-  
Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι»

- Παρατήρηση
- Ιχνογράφημα
- Εποπτικό υλικό
- Παιχνίδι
- Κούκλα
- Κουκλοθέατρο
- Κατασκευή
- Νοητικός χάρτης
- Διάγραμμα K-W-L-H



Θέλουν περισσότερα? Δείτε τι προσφέρει το Voki Premium

Όλοι οι χαρακτήρες

Δωρεάν Λογαριασμοί Φοιτητών

Ξεκλειδωτή εφαρμογή για κινητά

Χωρίς Διαφήμιση

## Β ΦΑΣΗ-Επισκόπηση

### Πειράματα

- Αναζήτηση και Σύνθεση πληροφοριών
- Χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών
- Συζητήσεις
- Ρουτίνες σκέψης (π.χ. τίτλοι)
- Παρατηρήσεις, καταγραφή
- Φωτογραφικό υλικό
- Καταγραφές στο διάγραμμα Κ-W-L-H



## Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ:

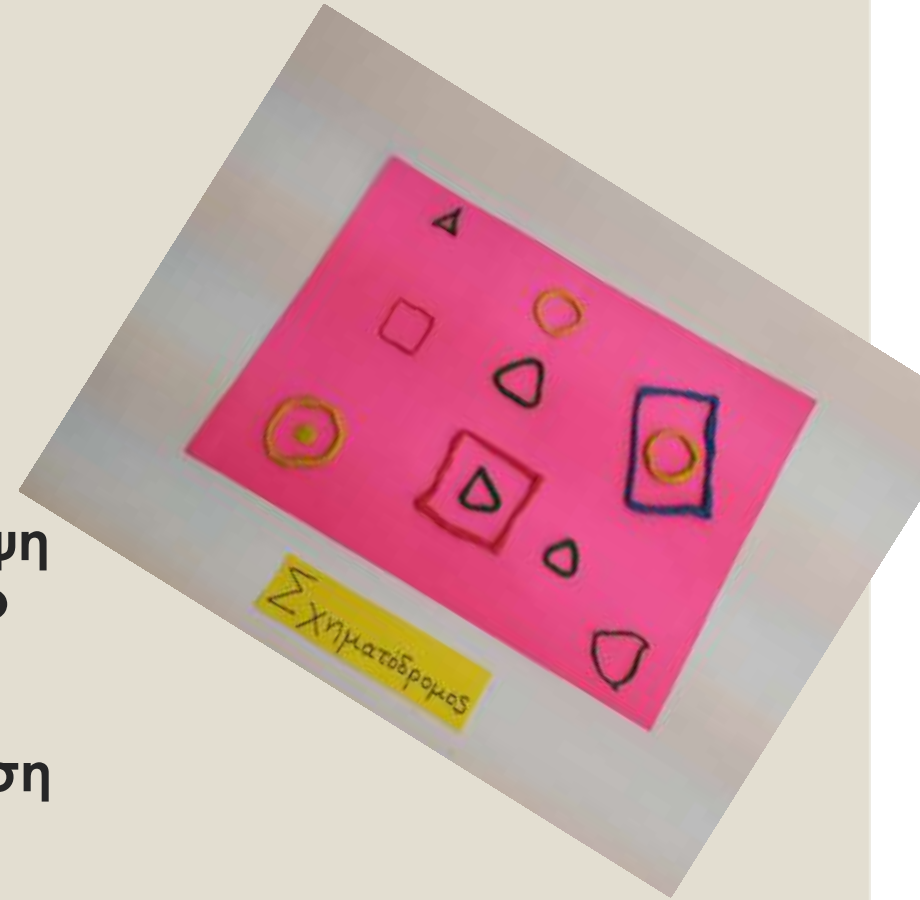
- Πείραμα
- Επιτόπια παρατήρηση
- Φύλλα Καταγραφής
- Φωτογραφικό Υλικό
- Σύνθεση πληροφοριών
- Συζήτηση -  
επιχειρηματολογία
- Παρουσιάσεις
- Πίνακας ΚWLH





## Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ:

- Κατασκευή με τουβλάκια.
- Κατασκευή μακέτας, χάρτη.
- Δημιουργία μιας ψηφιακής παρουσίασης.
- Δημιουργία ενός βιβλίου, μιας αφίσας, μιας εικαστικής δημιουργίας.
- Σχεδιασμός ενός προβλήματος εκπαιδευτικής ρομποτικής.
- Θεατρική παράσταση
- Παντομίμα
- Έκθεση με τα έργα τους.
- Επιτραπέζιο παιχνίδι κουίζ γνώσεων που βοηθά στη σύνοψη των βασικών γνώσεων που έχουν κατακτηθεί σε σχέση με το θέμα.
- Ραβδόγραμμα με φωτογραφίες από τις διάφορες δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν κατά την υλοποίηση της θεματικής προσέγγισης.
- Ραβδόγραμμα προτιμήσεων παιχνίδι, βιωματική μάθηση, Συζήτηση, ομαδοσυνεργατική μάθηση.



## Ε' ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ:

- Χρήση της κούκλας
- Καταγραφές ή φωτογραφίες των παιδιών από την υλοποίηση των δραστηριοτήτων
- Παρουσιάσεις των ομάδων και των έργων τους
- Συζήτηση με έμφαση στη σύγκριση των αρχικών ιδεών των παιδιών και των γνώσεων που οικοδόμησαν.
- Παιχνίδι μνήμης
- Διάγραμμα KWLH



## Ρόλος του/της Εκπαιδευτικού:

Σε όλη τη διάρκεια υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου, η/ο νηπιαγωγός λειτουργεί ως διευκολυντής και **ενορχηστρωτής** της μαθησιακής διαδικασίας. Υποστηρίζει τους μαθητές, ώστε να μπορέσουν από τη μία πλευρά να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της κάθε δραστηριότητας, και από την άλλη να εξοικειωθούν με ένα σύνολο από συνεργατικές μορφές δράσης και αλληλεπίδρασης. Επιπλέον, όπου και όταν χρειάζεται, ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **υποστηρικτής** αναλαμβάνοντας **ενισχυτικό ρόλο**, κυρίως στα στάδια διερεύνησης του θέματος. Αυτό σημαίνει ότι λειτουργεί ως βοηθός και αξιοποιώντας στοχευμένες ερωτήσεις ή επισημάνσεις, βοηθά τους μαθητές να ανακαλέσουν πρότερες γνώσεις τους, να διατυπώσουν υποθέσεις, να πάρουν αποφάσεις, να επιλέξουν υλικά ή τεχνικές για την υλοποίηση μίας κατασκευής ή εικαστικής δημιουργίας, να ερμηνεύσουν παρατηρήσεις και να εξάγουν συμπεράσματα. Επιπρόσθετα, λειτουργεί ως **διαμεσολαβητής**, καθώς επικοινωνεί τις ιδέες μεταξύ των παιδιών, αλλά και ως κοινωνικός παιδαγωγός **συνεργάζεται με τους γονείς**, για την ολοκλήρωση και διάχυση των παραγόμενων του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου. Τέλος, ως **ερευνητής** παρατηρεί, καταγράφει και ερμηνεύει την όλη μαθησιακή πορεία των μαθητών και μαθητριών, με σκοπό τη συνεχή ανατροφοδότηση τους.

## Αξιολόγηση:

Καταγραφή της μαθησιακής διαδικασίας με τη χρήση του διαγράμματος KWLH: Η/Ο νηπιαγωγός σε όλη τη διάρκεια υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου, **διευκολύνει** την δυναμική εμπλοκή των παιδιών στη **διαδικασία της αυτοαξιολόγησης**. Η τεχνική K-W-L-H

(από τα αρχικά «**Know - Want to Know - Learn - How I learn**» / Ξέρω - Θέλω να Μάθω – Έμαθα - Πώς Έμαθα) συνιστά ένα δυναμικό εργαλείο αξιολόγησης, το



# Διάγραμμα ΚWLH



Εικόνα 41. Το διάγραμμα «Τι γνωρίζω; Τι θέλω να μάθω; Τι έμαθα; Πώς το έμαθα»

