

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΠΕ (Επιμόρφωση Β1 Επιπέδου)

3^η ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΣ –ΙΟΥΛΙΟΣ 2018

« Μέσα από τα ζώα- μια διαδραστική προσέγγιση από το σύνολο
στο ένα-ΤΟ ΑΛΟΓΟ»



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

ΚΕΚΑΛΦΑ ΕΠΕ -ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ 5493-5

Επιμορφώτρια : ΑΡΧΟΝΤΟΥΛΑ ΜΑΝΤΖΑΡΙΔΟΥ

1.ΤΙΤΛΟΣ: « Μέσα από τα ζώα- μια διαδραστική προσέγγιση από το σύνολο στο ένα-ΤΟ ΑΛΟΓΟ»

Μέσα από το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε την έννοια «τα ζώα» σαν σύνολο και σταδιακά μέσα από ερωτήσεις- δραστηριότητες μαζί με τα παιδιά θα οδηγηθούμε στο να επικεντρωθούν σε ένα ζώο που τα παιδιά θα επιλέξουν για μια πιο αναλυτική – διαθεματική αλλά και διαδραστική προσέγγιση.

2. ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ:

Θα προσεγγίσουμε το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο σύμφωνα με το ΦΕΚ 304/13-3-2003,τ.Β',Δ.Ε.Π.Π.Σ. και Α.Π.Σ. της Προσχολικής Αγωγής , διότι είναι απόλυτα συμβατό με αυτό.

Οι εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές είναι:

- ❖ Παιδί και Περιβάλλον (Φυσικό περιβάλλον, ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση)
- ❖ Παιδί και γλώσσα
- ❖ Παιδί και μαθηματικά
- ❖ Παιδί και πληροφορική
- ❖ Παιδί και Τέχνη –δημιουργία και έκφραση

3.ΤΑΞΗ: Το εκπαιδευτικό σενάριο απευθύνεται στα παιδιά του Νηπιαγωγείου(νήπια-προνήπια).

4.ΣΤΟΧΟΙ:

Σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι να καταφέρουν οι μαθητές να αποκτήσουν επιστημονική γνώση και την ικανότητα να χρησιμοποιούν τη γνώση για να εξηγούν φαινόμενα και να βγάζουν συμπεράσματα σχετικά με τα ζώα , την τέχνη και τη χρήση λογισμικών πληροφορικής.

Διδακτικοί Στόχοι

Οι μαθητές επιδιώκεται:

Α. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- ❖ Να θυμηθούν να περιγράφουν και να αναγνωρίζουν ζώα ανάλογα με τις εμπειρίες τους .
- ❖ Να ξεχωρίζουν το διαφορετικό ζώο από μια ομάδα με κοινά χαρακτηριστικά.
- ❖ Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους ζωικούς οργανισμούς.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

- ❖ Στα παιδιά δίνονται ευκαιρίες για παρατήρηση και διερεύνηση ώστε να συνειδητοποιούν σταδιακά ότι στη φύση υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από ζωντανούς οργανισμούς και να τους ταξινομούν .
- ❖ Να καλλιεργήσουν τη φωνολογική επίγνωση.
- ❖ Να περιγράφουν, να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις και γράμματα στο περιβάλλον.
- ❖ Να «εκτελούν» απλές μαθηματικές πράξεις.
- ❖ Να κρίνουν στάσεις και συμπεριφορές χρησιμοποιώντας τη τέχνη.

B. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- ❖ Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στον Η/Υ ως μέσο άντλησης πληροφοριών.
- ❖ Να εξοικειωθούν με την εύρεση, αξιολόγηση και αξιοποίηση πληροφοριών και εικόνων μέσω του διαδικτύου.
- ❖ Τα παιδιά πρέπει να υποστηριχθούν μέσω της εξοικείωσης με το πληκτρολόγιο να πειραματιστούν με τη γραφή, να χρησιμοποιούν μέσω των λογισμικών προγραμμάτων διάφορα υλικά γραφής με τρόπο αποτελεσματικό
- ❖ Να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης των λογισμικών Η/Υ.

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- ❖ Να συνεργαστούν στα πλαίσια της μικρής ομάδας και να διαπραγματευτούν.
- ❖ Να ασκηθούν στη συνεργατική μάθηση για την επίτευξη των στόχων τους, να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να αναπτύξουν τη δημιουργική και κριτική τους σκέψη.
- ❖ Να αναπτύσσουν το διάλογο και την επιχειρηματολογία.
- ❖ Να σέβονται τις διαφορετικές απόψεις και να συνθέτουν μέσα από αυτές καινούριες προτάσεις.

5. Εκτιμώμενη διάρκεια

Για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου απαιτούνται δύο (2) διδακτικές ώρες

6. ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ-ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

1. Φωτόδεντρο «Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΑΛΟΓΟΥ ΧΘΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΕΡΑ»
<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/5845?locale=el>
2. Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης, **Mindomo**.
3. **Διαδικτυακή μάθηση(Web 0.2.-Education)** - μηχανή αναζήτησης (**Google**).
4. Λογισμικό γενικής χρήσης – **Επεξεργαστής κειμένου (Word)**.
5. Λογισμικό γενικής χρήσης, **λογισμικό Παρουσίασης (Power Point)**.
6. Λογισμικό γενικής χρήσης – **Photostory**
7. Λογισμικό γενικής χρήσης – **Pixton**

8. Λογισμικό γενικής χρήσης – **Padlet**
9. Λογισμικό γενικής χρήσης – **Συννεφόλεξα**
10. Λογισμικό γενικής χρήσης – **Relevation Natural Art**
11. Λογισμικό γενικής χρήσης – **Ζωγραφικής των Windows**

7. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η ακολουθούμενη διδακτική μέθοδος:

- ❖ βιωματική με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών-τριών,
- ❖ ομαδοσυνεργατική- ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΕΠΟΙΚΟΔΟΜΙΣΜΟΥ,
- ❖ εποικοδομητική, ανακαλυπτική, διερευνητική.

Το σενάριο αποτελείται από μια σειρά δραστηριοτήτων που καλύπτουν τα γνωστικά αντικείμενα της γλώσσας, της πληροφορικής και της μελέτης περιβάλλοντος.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού είναι βοηθητικός, διευκολυντικός, συνεργατικός ανάλογα με τις ανάγκες των παιδιών.

8. Η αφόρμηση

Ξεκινώντας το εκπαιδευτικό σενάριο πραγματοποιούμε την αρχική αξιολόγηση - ανίχνευση των γνώσεων ή προϋδεάσεων των μικρών μαθητών. Διαπιστώνουμε ότι έχουν κάποιες εσφαλμένες αντιλήψεις για τα ζώα, δηλαδή τις τροφές τους , τις κατηγορίες που ανήκουν , τον τόπο που ζουν .

Μια επίσκεψη του νηπιαγωγείου στο Αττικό πάρκο μπορεί να αποτελέσει μια ευκαιρία για να δημιουργηθεί η κατάλληλη κατάσταση προβληματισμού στα παιδιά γύρω από του θέμα του σεναρίου. Θα γίνουν ερωτήσεις από μέρους της νηπιαγωγού του τύπου:

- ❖ Τι ζώα είναι αυτά;
- ❖ Που ζούνε;
- ❖ Ποια άλλα ζώα ζούνε στην αυλή, στο δάσος στην ζούγκλα;
- ❖ Τι μας δίνουν τας ζώα;
- ❖ Πως λέγεται το σπίτι τους;
- ❖ Τι τρώνε;
- ❖ Μαζί με τα παιδιά αποφασίζονται τα θέματα με τα οποία θα ασχοληθούμε.

<https://www.atticapark.com/el/animals>

<https://www.atticapark.com/el/video-gallery>

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

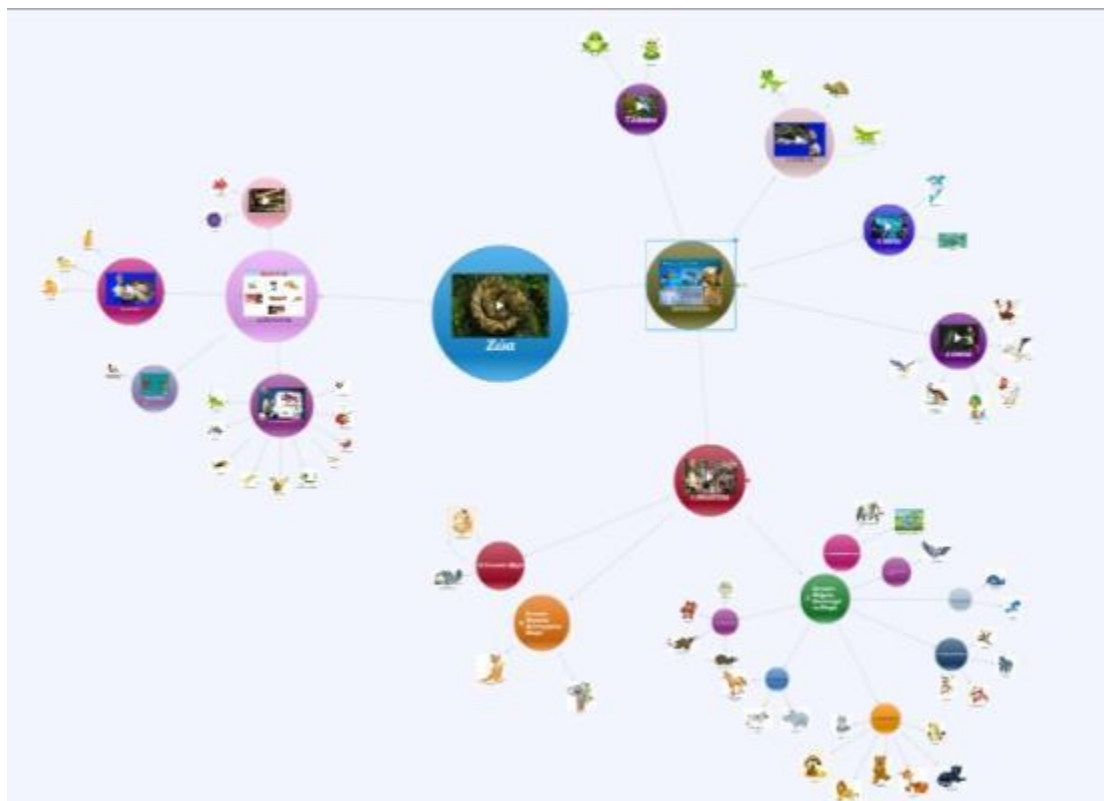
Σύνολο Μαθητών : 20 (νήπια – προνήπια)

Συγκεντρωνόμαστε στην τάξη κυκλικά – ολομέλεια γύρω από τον υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος με το διαδίκτυο.

Από την αρχή της λειτουργίας της γωνιάς του Η/Υ έχουμε εγκαταστήσει τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά που συνδέονται με τους στόχους του προγράμματος σπουδών και προσφέρονται για αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στη τάξη. Θα κάνουμε χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή .

Δραστηριότητα 1η

Αρχική διαγνωστική αξιολόγηση , θα αξιοποιήσουμε τις πληροφορίες για να αναδομήσουμε τη γνώση ύστερα από την επίσκεψη . Σε ολομέλεια στη γωνία του υπολογιστή , δημιουργούμε εννοιολογικό χάρτη με το πρόγραμμα Mindomo βάζοντας τα ζώα σε κατηγορίες



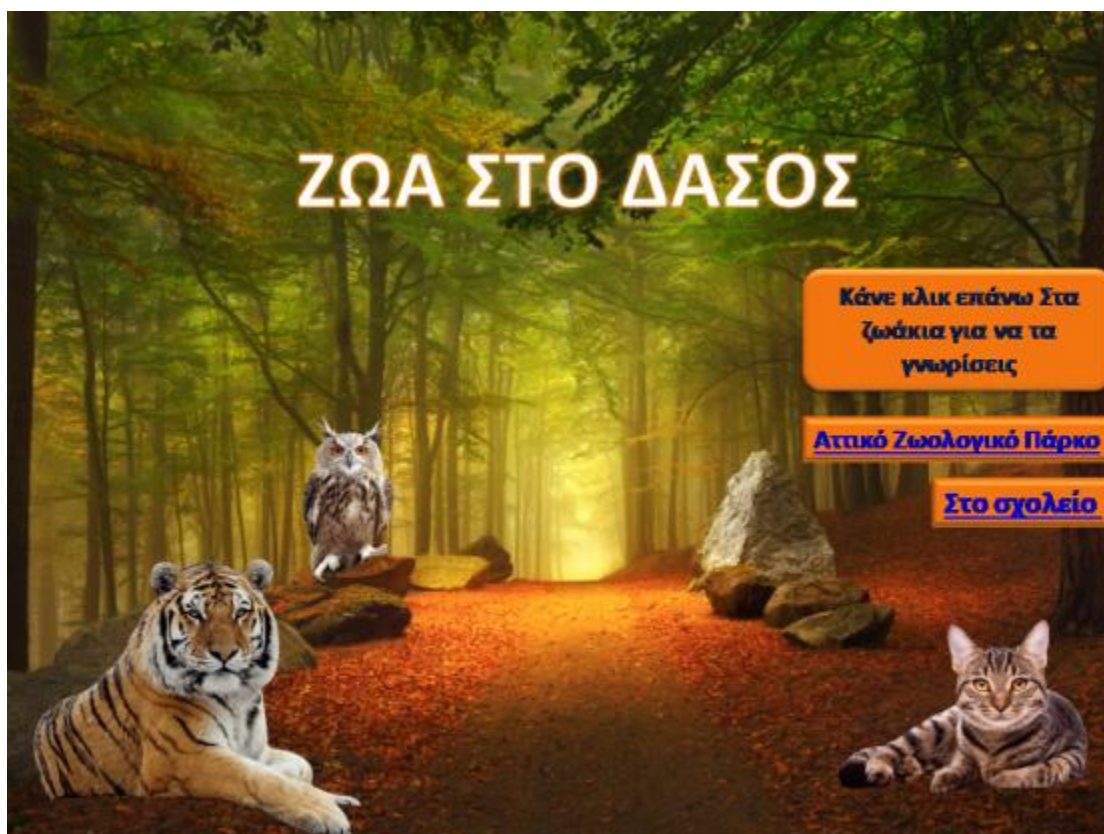
<https://www.mindomo.com/mindmap/04d8fa40fbd34c2d9cf4e5695dca7f55>

Δραστηριότητα 2η

Ερωτήσεις στα παιδιά να σκεφτούν και να θυμηθούν ζώα που αρχίζουν από τα γράμματα Κ, Γ, Τ. Δημιουργούν μια παρουσίαση PowerPoint με στόχο

- ❖ Να καλλιεργήσουν τη φωνολογική επίγνωση.
- ❖ Να περιγράφουν, να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις και γράμματα στο περιβάλλον.

Εντοπίζουν στον παραπάνω εννοιολογικό χάρτη τη κατηγορία των συγκεκριμένων ζώων



https://drive.google.com/file/d/1IW5Tg4klA7VTL6OTBhyz97FSFzUrPs_v/view?usp=s_haring

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

Δραστηριότητα 3η

Ολομέλεια στη τάξη , ερώτηση στα παιδιά να σκεφτούν και να θυμηθούν ζώο που αρχίζει από το γράμμα Α.

Φύλλο Εργασίας 1 . Τα παιδιά επιλέγουν το σύνολο με τα περισσότερα ζώα .

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑ 1

Κύκλωσε τα ζώα που είναι περισσότερα . Μέτρησε το σύνολο κάθε ομάδας και γράψε τον αριθμό.



ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

Τα παιδιά δημιουργούν συννεφόμελο με το αγαπημένο τους ζώο απαντώντας σε

- ✓ Σε ποια κατηγορία ανήκει ;
- ✓ Που ζει ;
- ✓ Πως είναι εξωτερικά , το μέγεθός του , το τρίχωμά του , το χρώμα του ;
- ✓ Χρησιμότητα του αλόγου στη ζωή του ανθρώπου
- ✓ Συναισθήματα του ανθρώπου προς το άλογο .



Δραστηριότητα 4η

Ολομέλεια στη τάξη . Παρατηρούμε την ιστορία του αλόγου στο φωτόδεντρο . «Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΑΛΟΓΟΥ ΧΘΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΕΡΑ»

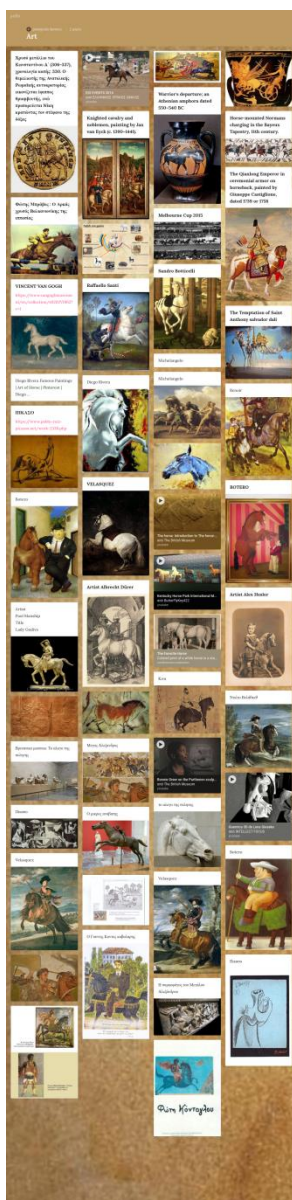
<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/5845?locale=el>

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες ανά δέκα .

Η μία ομάδα καλείται να βρει φωτογραφίες τέχνης χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης Google και τις ανεβάζει στο padlet δημιουργώντας ηλεκτρονικό φανελοπίνακα .

<https://padlet.com/idaverou/xbok359v8232>

Η 2^η ομάδα καλείται να δημιουργήσει κολλάζ – συννεφόλεξο χρησιμοποιώντας τα ίδια έργα τέχνης .



Τα παιδιά παρατηρούν προσεκτικά τους πίνακες και απαντούν σε ερωτήσεις :

- ❖ ποιο άλογο έχει στη ράχη του ένα βασιλιά ;
- ❖ ποιο άλογο είναι χάλκινο ;
- ❖ ποιο άλογο είναι μοντέρνα τέχνη ;
- ❖ ποιο άλογο είναι γλυπτό ;
- ❖ ποιο άλογο είναι ζωγραφική σε τοίχο ;
- ❖ ποιος πίνακας σας αρέσει περισσότερο και γιατί;

Δραστηριότητα 5η

Το άλογο στην τέχνη . Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες . Η πρώτη ομάδα θα ασχοληθούν με το πίνακα «Γκερνίκα» του Πικάσο και η 2^η με Το γλυπτό «Άλογο της Σελήνης»

Τα νήπια της 1^{ης} ομάδας , παρατηρούν το πίνακα , βλέπουν ένα βίντεο και μαθαίνουν πληροφορίες για το πώς ο Πικάσο ζωγράφισε τον πίνακα τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή , έπειτα εντοπίζουν στον πίνακα το άλογο και το απομονώνουν .



Γκερνίκα , Πικάσο,1937

[«Γκερνίκα» \(Guernica\)](#) (Βίντεο Youtube Με Τίτλο: «Guernica 3D de Lena Gieseke»)

Ο πίνακας «Γκερνίκα» (**Guernica**) του πασίγνωστου Ισπανού ζωγράφου Πάμπλο Πικάσο, αφηγείται το πραγματικό γεγονός του Ισπανικού Εμφυλίου Πολέμου, τον **βομβαρδισμό της πόλης Guernica στη βόρεια Ισπανία**, την οποία κατείχαν οι δυνάμεις των Δημοκρατικών.

Η πόλη βομβαρδίστηκε στις 26 Απριλίου του 1937, τερματίζοντας απότομα τη ζωή εκατοντάδων ανθρώπων.

Λέγεται μάλιστα πως ο Πάμπλο Πικάσο να εμπλέκεται σε μία λεκτική αντιπαράθεση με έναν Γερμανό αξιωματικό. Κατά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο οι Γερμανοί εισβάλουν στο Παρίσι, με στόχο την κατάσχεση καλλιτεχνικών θησαυρών, και ένας Γερμανός αξιωματικός φέρεται να έδειξε στον Πικάσο τον πίνακα αυτόν και να τον ρώτησε: δικό σας έργο; «**Όχι, δικό σας!**» ήταν η απάντηση του Ισπανού ζωγράφου.

(Επέκταση Δραστηριότητας : Μιλάμε για το θέμα Ειρήνη – Πόλεμος .)

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 5

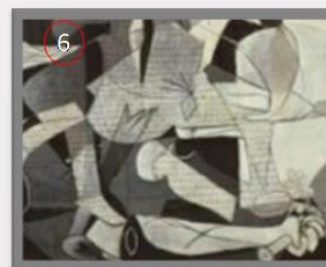
Τα νήπια της 1^{ης} ομάδας καλούνται να κόψουν τα κομμάτια του πίνακα . Έπειτα να τα συναρμολογήσουν δημιουργώντας ξανά τον πίνακα . Τέλος , να γράψουν τις λέξεις ΑΛΟΓΟ και ΠΙΚΑΣΟ παρατηρώντας τα εικονίδια .

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Κόψε και βάλε στη σειρά τα κομμάτια του πάζλ για να δημιουργήσεις ξανά τον πίνακα του Πικάσο



Κόλλησε τα κομμάτια .



Γράψε τη λέξη .

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

Τα νήπια της 2^{ης} ομάδας καλούνται να παρατηρήσουν το άλογο της Σελήνης, να δουν βίντεο από το Βρετανικό Μουσείο και να μάθουν πληροφορίες για το συγκεκριμένο γλυπτό.

Το Άλογο της Σελήνης



Γνώσεις για το γλυπτό : Είναι ένα θαυμάσιο γλυπτό από τα γλυπτά που πήρε από την Ακρόπολη Ο Έλγιν, μαζί με 252 άλλα γλυπτά κομμάτια και τώρα βρίσκονται στο μουσείο του Λονδίνου. Μπόρεσε να τα πάρει γιατί τότε ήμασταν σκλαβωμένοι στους τούρκους.



[Βρετανικό Μουσείο](#)

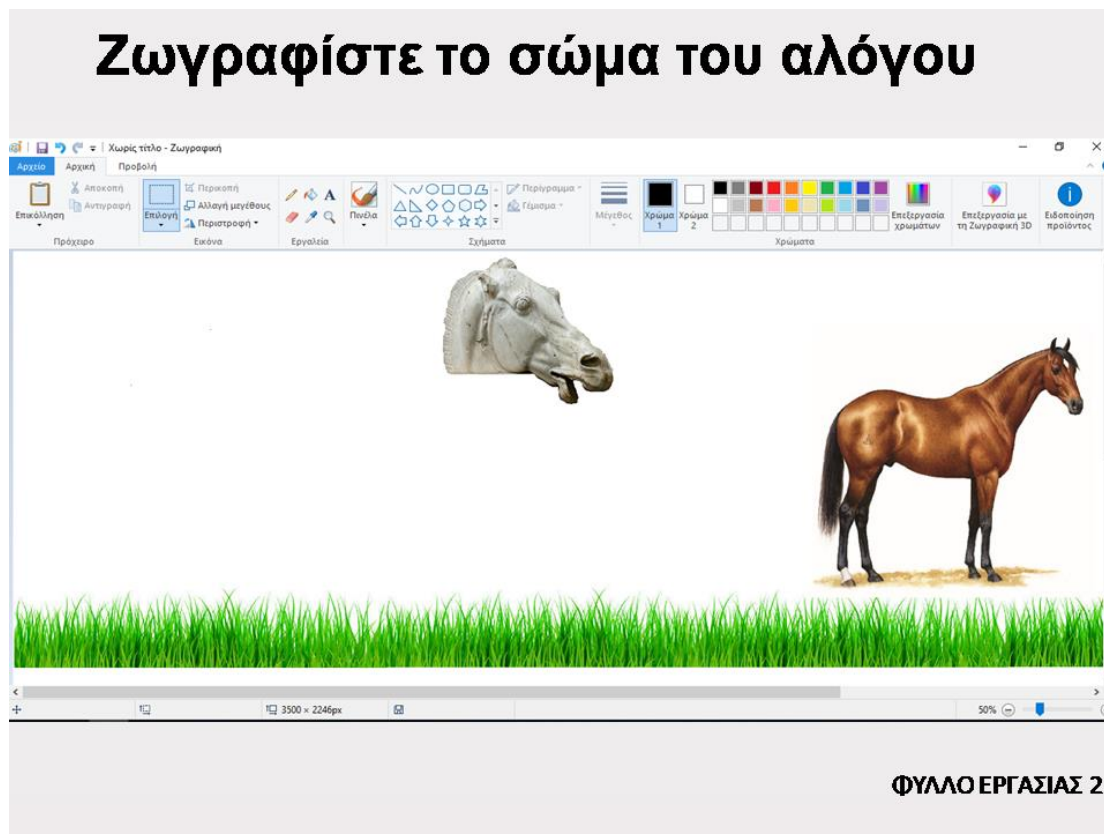
(Βίντεο Youtube Με Τίτλο: «Bonnie Greer on the Parthenon sculptures at the British Museum» του χρήστη The British Museum

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

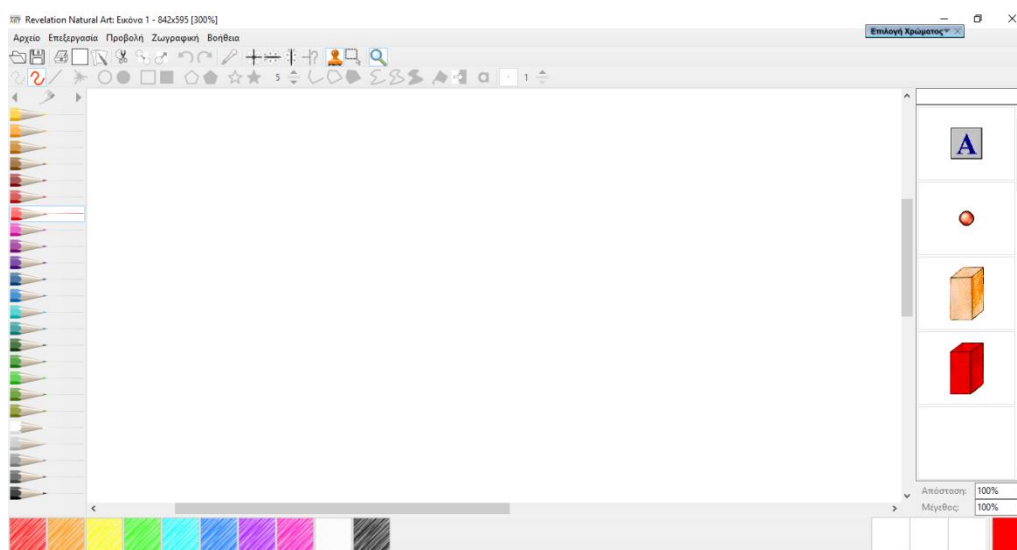
ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 5

Η 2^η ομάδα καλείται να ζωγραφίσει με το πρόγραμμα «Ζωγραφικής των Windows» το σώμα του αλόγου της Σελήνης .



Η 2^η ομάδα καλείται να ζωγραφίσει με το πρόγραμμα «**Relevation Natural Art**» ένα άλογο.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

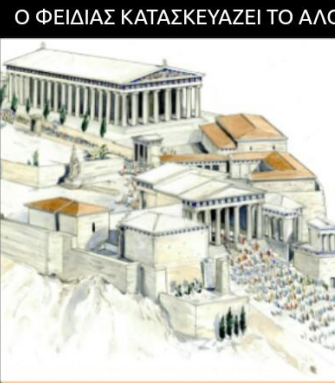
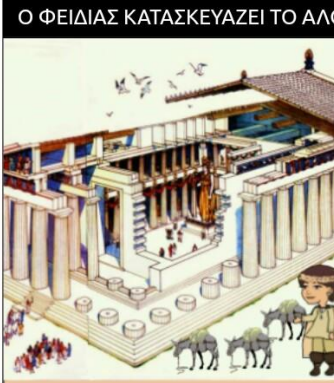
ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ – ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Δραστηριότητα 6η

Ολομέλεια στη τάξη . Τα παιδιά παίζουν θεατρικό στη τάξη «Ο Φειδίας κατασκευάζει το άλογο» . Σαν τελική αξιολόγηση της διαδικασίας , δημιουργούν στη γωνιά του υπολογιστή το κόμιξ μέσα από το πρόγραμμα Pixton.



από τον/την panagoula daverou

 Ο Περικλής αποφάσισε να ξαναφτιάξει τους ναούς που είχαν καταστρέψει οι Πέρσες. Αναθέτει στο Φειδία να επιβλέπει τα έργα της Ακρόπολης. Σπουδαιότερο απ' όλα είναι ο Παρθενώνας.	 Ο Φειδίας εργαζόταν ασταμάτητα. Η μια ιδέα ακολουθούσε την άλλη. Ήθελε να κάνει ένα έργο που να μην έχει ξαναγίνει.	 Χρειαζόταν, βέβαια, συνεχώς μάρμαρο . Τότε δεν υπήρχαν φορτηγά αυτοκίνητα και το κουβάλημα το έκαναν τα γαϊδουράκια και τα μούλάρια από την Πεντέλη. ΒΟΗΘΕΙΑ
Ο ΦΕΙΔΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ ΑΛΟΓΟ	Ο ΦΕΙΔΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ ΑΛΟΓΟ	Ο ΦΕΙΔΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ ΑΛΟΓΟ

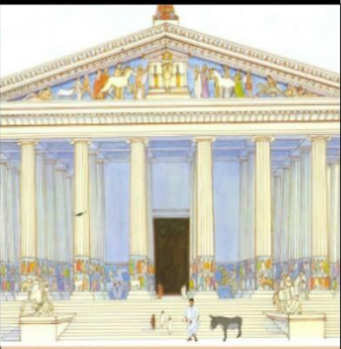
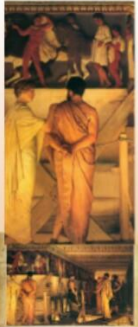


από τον/την panagoula daverou

 Ένα λοιπόν απ'εκείνα τα γαϊδουράκια κουβαλούσε για χρόνια μάρμαρα και έκανε τον δρόμο Πεντέλη- Ακρόπολη. Γέρασε όμως και με κόπο έσερνε τα βήματά του .	 Αναγκάστηκαν να το αφήσουν ελεύθερο. Εκείνο συνηθισμένο σε αυτή την καθημερινή διαδρομή ξεκινούσε κάθε πρωί –χωρίς μάρμαρα πια- και πήγαινε από την Πεντέλη ως τα πόδια του Φειδία.	 Ο Περικλής και η Ασπασία Ο Περικλής που είδε την σκηνή έδωσε διαταγή να ταΐζουν το γαϊδουράκι δωρεάν . ΒΟΗΘΕΙΑ
Ο ΦΕΙΔΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ ΑΛΟΓΟ	Ο ΦΕΙΔΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ ΑΛΟΓΟ	Ο ΦΕΙΔΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ ΑΛΟΓΟ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60





Εκείνο χορτάτο πια παρακολουθούσε τον Φειδία που με πάθος σμίλευε αυτό το άλογο . Δούλευε ... δούλευε...Ακούραστος. Τα χέρια του πονούσαν αλλά δεν σταματούσε .

Όταν όμως το τελείωσε και το είδε ο Περικλής και η Ασπασία, θαύμασαν ειλικρινά. Ως και το γαϊδουράκι κουνούσε χαρούμενο την ουρά του.



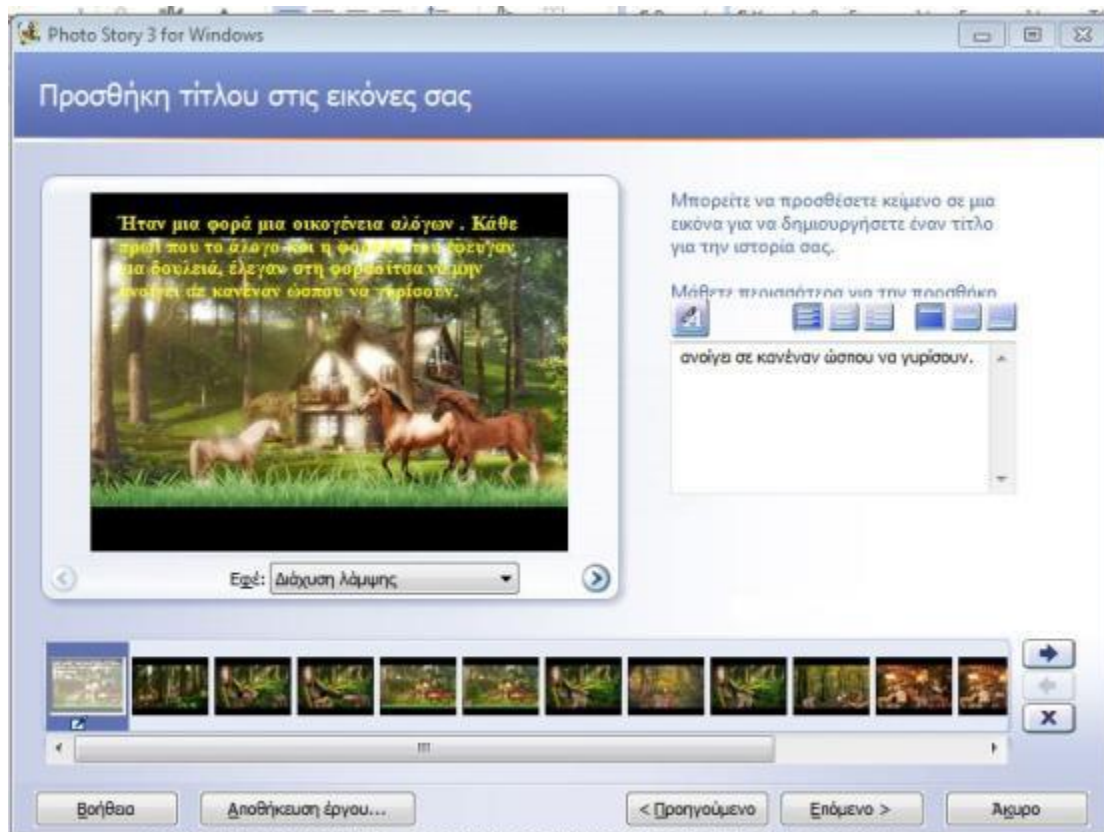
<https://www.pixton.com/gr/schools/comic/21hxlfxl>

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΠΑΝΑΓΟΥΛΑ ΔΑΒΕΡΟΥ ΠΕ60

Δραστηριότητα 7η

Ολομέλεια στη τάξη . Τελική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου μέσα από διήγηση λαϊκού παραμυθιού με θέμα : «Το άλογο , η φοράδα και η φοραδίτσα» , με χρήση του λογισμικού **Photo story** .



https://drive.google.com/file/d/1xh_Vey2u6YOVf1JT42EYHY2mMIUbDq8C/view?usp=sharing

Ερωτήσεις στα παιδιά :

- ❖ Ποιο παραμύθι τους θυμίζει;
- ❖ Να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές
- ❖ Δραματοποίηση του παραμυθιού μέσα στη τάξη

Το εκπαιδευτικό σενάριο θα κλείσει με ένα ψηφιακό φάκελο ή e-portfolio ατομικό και ομαδικό για το ιστολόγιο της τάξης .