

Π10. Δραστηριότητα

Ανθρακοπούλου Κατερίνα

Σχεδίαση διδακτικής δραστηριότητας «διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου» σε γνωστικό αντικείμενο της επιλογής των επιμορφούμενων. Σε συνέχεια της σύγχρονης ή δια ζώσης συνεδρίας ανάλογα με το ποια δραστηριότητα υλοποιήσατε «Π10. Δραστηριότητα 3α» ή «Π10. Δραστηριότητα 3β», σχεδιάσετε μια διδακτική δραστηριότητα στην οποία εντάσσεται η πιθανή εκπαιδευτική χρήση του ρομπότ εδάφους ή του αλληλεπιδραστικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού αντίστοιχα.

Ειδικότερα:

Με βοηθό το ισχύον Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, θα πρέπει να σχεδιάσετε τη διδακτική σας δραστηριότητα ώστε να υλοποιείται σε μια διδακτική ώρα.

Ετοιμάστε ένα κείμενο έως 400 λέξεις στο οποίο να αναφέρεστε στα παρακάτω:

- Τίτλος της δραστηριότητας
- Δημιουργός/οι της διδακτικής δραστηριότητας (Ονοματεπώνυμο των μελών της Ομάδας)
- Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές
- Εκτιμώμενη διάρκεια
- Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών
- Στόχοι της δραστηριότητας
- Περιγραφή δραστηριότητας
- Φύλλο εργασίας

Τίτλος δραστηριότητας: «ΧΡΩΜΑΤΑ»

Δημιουργός δραστηριότητας: Ανθρακοπούλου Κατερίνα

<https://scratch.mit.edu/projects/1194663256>

The screenshot shows a Scratch project page for a project titled "ΧΡΩΜΑΤΑ" (Colors) by user KATERMAR. The page features a colorful background with the word "χρώματα" (colors) in the center. A blue callout box says "Hi! Try out our new feature." The project description, under the heading "Οδηγίες" (Instructions), states that the activity includes ten interactive scenes with various characters and games, where students select the Greek word for the scene using the mouse and continue with free or sequential exploration of the games. The main scene is primarily controlled by the mouse, while the scene with the dog is controlled by the mouse. Under the heading "Σημειώσεις και Αναφορές" (Notes and References), it is noted that the work is inspired by the children of the 1st Nageiou Sykeon, Thessaloniki. The goal was the learning of colors through a playful way. By clicking on the Greek word in the center of the work, the addition of our icons gives the ability to switch between scenes.

At the bottom of the page, there are icons for likes (0), favorites (0), comments (0), and views (1). The copyright notice is © 04 Ιουλ 2025. There are buttons for "Προσθήκη σε Συλλογή" (Add to Collection) and "Αντιγραφή Υπερσυνδέσμου" (Copy Link).

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

- **Α. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, Α.2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (ΤΠΕ), Α.2.2 Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι**
- **Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ, Γ.2 ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ Γ.2.2 Ύλη και Φαινόμενα, ι. Μορφολογικά χαρακτηριστικά και ιδιότητες αντικειμένων**
- **Δ. ΠΑΙΔΙ, ΣΩΜΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ Δ.1 ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ Δ.1.1 Σώμα και Κίνηση ι. Αντιληπτικοκινητική μάθηση**

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

1 διδακτική ώρα

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση του υπολογιστή, του ποντικιού και των πλήκτρων κατεύθυνσης. Επιπλέον, θα πρέπει να έχουν διδαχθεί τα χρώματα.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Γνωστικοί στόχοι:

- Να αναγνωρίζουν και να κατονομάζουν σωστά τα χρώματα.

Μαθησιακοί:

- Να ακούν και να εκτελούν σύνθετες οδηγίες
- Να συντονίζουν κινήσεις χεριού-ματιού χρησιμοποιώντας ποντίκι και πλήκτρα
- Να συνεργάζονται και να ενισχύουν την αυτοπεποίθησή τους μέσω επιβράβευσης.

Τ.Π.Ε.:

- Να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης ψηφιακών εργαλείων (Scratch)
- Να αξιοποιήσουν το επιλεγμένο λογισμικό για να εξασκήσουν τις γνώσεις τους σε σχέση με τα χρώματα.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Το παιχνίδι δημιουργήθηκε για εμπέδωση και αξιολόγηση 10 χρωμάτων: **κόκκινο**, **κίτρινο**, **πράσινο**, **μπλε**, **καφέ**, **πορτοκαλί**, **ροζ**, **μοβ**, **μαύρο**, **άσπρο**.

Η δραστηριότητα υλοποιείται στο ψηφιακό περιβάλλον του Scratch και περιλαμβάνει πέντε διαδραστικά σκηνικά με ποικιλία φιγούρων και παιχνιδιών. Την πρώτη φορά που θα παρουσιαστεί το παιχνίδι θα γίνει στην ολομέλεια της τάξης με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα και οι μαθητές θα εναλλάσσονται στον χειρισμό του υπολογιστή. Τις επόμενες φορές οι μαθητές θα συνεργάζονται σε δυάδες στη γωνιά του υπολογιστή, ενώ οι υπόλοιποι μαθητές θα ασχολούνται σε άλλα κέντρα μάθησης (θα υπάρχει κυκλική εναλλαγή). Οι μαθητές ξεκινούν επιλέγοντας την ελληνική σημαία με το ποντίκι και συνεχίζουν με ελεύθερη ή διαδοχική εξερεύνηση των παιχνιδιών. Η πλοήγηση γίνεται κυρίως με το ποντίκι, ενώ στο σκηνικό με το λουλούδι χρησιμοποιούνται και τα πλήκτρα κατεύθυνσης.

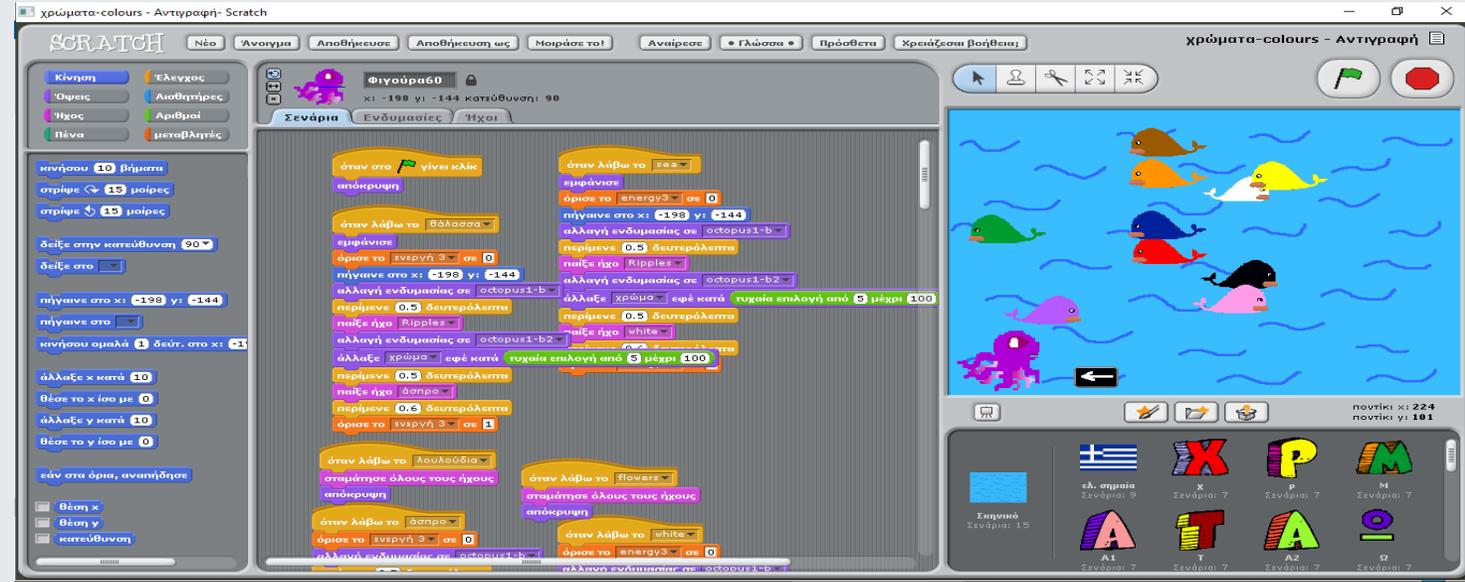
Στο πρώτο σκηνικό με τα σπίτια και το δέντρο, εμφανίζονται με τη σειρά 4 φιγούρες παιδιών που λένε το όνομά τους και το χρώμα του σπιτιού τους. Οι μαθητές καλούνται να κάνουν κλικ στο σωστό σπίτι και να βρουν το χρώμα που λέει ο παπαγάλος που εμφανίζεται τελευταίος.



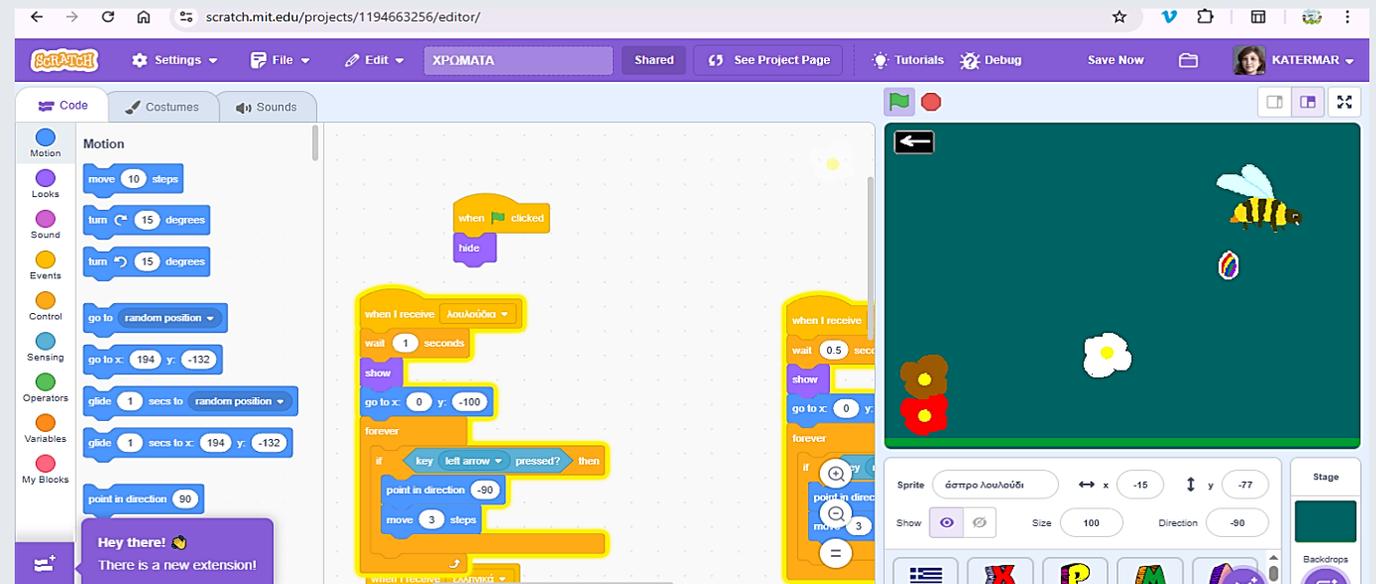
Το δεύτερο σκηνικό διαδραματίζεται σε νησιώτικο περιβάλλον με πέντε σκάφη, όπου οι μαθητές επιλέγουν το σωστό σκάφος σύμφωνα με την εκφώνηση του χρώματος.



Στο τρίτο σκηνικό, οι μαθητές καλούνται να κάνουν γρήγορα κλικ στη σωστή φάλαινα, ανάλογα με το χρώμα που ακούν.



Στο τέταρτο σκηνικό, τα παιδιά κινούν με τα βελάκια ένα λουλούδι για να συλλέξουν σταγόνες ουράνιου τόξου και ονομάζουν το χρώμα του λουλουδιού που εμφανίζεται.





Στο πέμπτο σκηνικό, οι μαθητές επιλέγουν το σωστό αερόστατο με βάση το χρώμα που ακούνε, αναπτύσσοντας ταχύτητα και ακρίβεια.



Σε όλα τα στάδια υπάρχουν φιγούρες που προσφέρουν λεκτική επιβράβευση και κουμπί επιστροφής στην αρχική σελίδα, εκτός από τα «σπίτια» και την «παραλία» που λειτουργούν ως κεντρικές σελίδες αξιολόγησης. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με χορευτικό τραγούδι και κινούμενες φιγούρες, ενισχύοντας τη χαρά και την αίσθηση επιτυχίας των παιδιών. Στη δραστηριότητα αυτή δεν χρησιμοποιούνται φύλλα εργασίας, καθώς ο στόχος επιτυγχάνεται πλήρως μέσα από το διαδραστικό ψηφιακό παιχνίδι, χωρίς να απαιτείται πρόσθετο έντυπο.