



Θεματικός Κύκλος:

Δημιουργώ και Καινοτομώ- Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία

Επιμέρους Θεματικές Ενότητες/Υποενότητες:

Ψηφιακές δεξιότητες στη θεματική ενότητα του «Δημιουργώ και Καινοτομώ– Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία.

Ο δικός μας τίτλος

Οι εξερευνητές του Σύμπαντος



Αναφορά σε:

A) δεξιότητες που πρόκειται να καλλιεργηθούν

Με μεθόδους διερευνητικής μάθησης οι μαθητές να σκεφτούν και να βρουν απαντήσεις σε ερωτήσεις για το διάστημα . Μέσα από πειράματα, εξοικείωση με συγκεκριμένα εκπαιδευτικά λογισμικά, δημιουργία μηχανικών κατασκευών, καλλιέργεια της μαθηματικής σκέψης και εξοικείωση με βασικές αρχές προγραμματισμού και αλγοριθμικής σκέψης τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με τη φιλοσοφία του STE(A)M η οποία βασίζεται στην επιστήμη με βάση την έρευνα (IBSE) υιοθετώντας την αρχή του John Dewey ότι η εκπαίδευση ξεκινά με περιέργεια (Savery, 2006) προτρέποντας τους μαθητές να περάσουν από όλα τα στάδια της επιστημονικής έρευνας: να θέσουν μια ερώτηση, να αναπτύξουν μια υπόθεση, να σχεδιάσουν πώς να δοκιμάσουν αυτήν την υπόθεση, να συλλέξουν δεδομένα, να αναλύσουν και να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα ,

B) στόχους που θέτουμε ως προς τον θεματικό κύκλο

Η Σελήνη, η Γη και ο Ήλιος αποτελούν τα τρία ουράνια σώματα τα οποία σχηματίζουν ένα ολοκληρωμένο σύστημα, με την εναλλαγή ημέρας/νύχτας, τις εκλείψεις και τις εποχές που προκύπτουν από τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των σωμάτων αυτών και με τις οποίες οι μικροί μαθητές θα πειραματιστούν και θα γνωρίσουν με βιωματικό τρόπο τους νόμους τους Σύμπαντος και τα ουράνια σώματα .

Στόχοι Σχεδίου Δράσης

Περιβάλλον – Διάστημα και Ηλιακό Σύστημα –φυσικά φαινόμενα , Νόμοι φυσικής
Ψηφιακές δεξιότητες ,
τεχνολογία και Ρομποτική -
Πειραματισμός - Καινοτομία
Δημιουργική Σκέψη και
Ανακάλυψη



Γ) Ως προς το ΑΠΣ : Το πρόγραμμα συνδέεται με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου, στην αναθεωρημένη έκδοση 2014.

Ακολουθία εργαστηρίων

Εργαστήριο 1

ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΤΟΥΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

-Γνωριμία ομάδας
-Δημιουργία Συναισθηματικού περιβάλλοντος γνωστικής ετοιμότητας
-Πρόκληση ενδιαφέροντος, περιέργειας και εσωτερικού κινήτρου αναφορικά με το υποδιερεύνηση θέμα. - Σύνδεση με την τεχνολογία

1. Διερευνούμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, συζητάμε τι γνωρίζουν οι μαθητές για το διάστημα και τι θα ήθελαν να μάθουν και γράφουμε σε χαρτί όλες τις ιδέες που έχουν οι μαθητές

2. Βλέπουμε το βίντεο από το YouTube https://youtu.be/xOUOZ_CY3VE?t=97 «National Geographic Το Ηλιακό Σύστημα» και μιλούμε για τον Ήλιο και τους πλανήτες (Ψηφιακές Δεξιότητες – DigComp Edu -Γνώσεις Πληροφορησης και Δεδομένων)

3. Δημιουργία **puzzle** με το ψηφιακό εργαλείο <https://www.jigsawplanet.com/> με τον Ήλιο, τη Γη, τη Σελήνη και τους πλανήτες

Εργαστήριο 2

ΟΙ ΠΛΑΝΗΤΕΣ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ : ΥΠΑΡΧΕΙ ΖΩΗ ΕΚΕΙ ΜΑΚΡΙΑ?

-Γνωριμία με τους πλανήτες του Ηλιακού συστήματος και Δημιουργική έκφραση
-Αναπαράσταση της τροχιά που έχουν οι πλανήτες και ο Ήλιος εξασκώντας την αισθητηριακή μνήμη
-Εξάσκηση με μαθηματικές – υπολογιστικές πράξεις προκειμένου να δημιουργήσουν μια κατασκευή μηχανικής
- Γλωσσικές ασκήσεις ανάγνωσης

1. Πλανήτες από κοντά... με την εφαρμογή Artificial Intelligence της NASA <https://solarsystem.nasa.gov/planets/overview/> (Technology -Ψηφιακές Δεξιότητες)

2. Δημιουργία Εννοιολογικού χάρτη με τις ιδέες των παιδιών από το πρόγραμμα <https://www.mindomo.com/>
Η νηπιαγωγός θέτει ανοιχτά ερωτήματα προκειμένου να προάγει τη γνωστική δραστηριότητα και να μειώσει το γνωστικό φορτίο αλλά και να βοηθήσει τα παιδιά να εξασκήσουν την προσοχή και την παρατηρητικότητα τους όπως: Πόσοι είναι οι πλανήτες; Τι σχήμα έχουν; Τι χρώμα έχουν; Σε τι μοιάζουν και σε τι διαφέρουν; Βλέπετε ή παρατηρείτε κάτι ιδιαίτερο σε κάποιους πλανήτες που να τους διαφοροποιεί; Πως κινούνται; Που βρίσκεται ο Ήλιος; Που είναι ο δικός μας πλανήτης, η ΓΗ; Ποιος είναι ο πιο κοντινός πλανήτης στο δικό μας; Ποιος είναι ο πιο μακρινός πλανήτης από τον δικό μας; Υπάρχει ζωή στους άλλους Πλανήτες?

3. Κυκλική τροχιά πλανητών με βιωματικό παιχνίδι χρησιμοποιώντας μπαλόνια διαφορετικών χρωμάτων (ένα για κάθε πλανήτη) με μουσική συνοδεία μέσα από το τραγούδι « Στη γειτονιά του ήλιου »

4. Παρακολούθηση βίντεο της NASA για **δ** με απλά υλικά. (**Εφαρμογή Engineering- Υπολογιστική Σκέψη**)

5. Φύλλο Εργασίας 1 και 2 με πλανήτες Ηλιακού Συστήματος (αντιστοίχιση ονομάτων - δραστηριότητα ανάγνωσης)

Εργαστήριο 3

Ο ΗΛΙΟΣ , ΠΗΓΗ ΤΗΣ ΖΩΗΣ

-Γνωριμία με τον Ήλιο και τα χαρακτηριστικά του
- Σύνδεση του Ήλιου με τη Μυθολογία

1. Βίντεο προσομοίωσης για τον Ήλιο και ερωτήματα διερεύνησης στα παιδιά <https://solarsystem.nasa.gov/planets/sun/basic> (Technology- Artificial Intelligence) Τι βλέπετε εδώ; Πώς κινείται ο Ήλιος; Παρατηρείστε και δείτε πως είναι η επιφάνεια του Ήλιου; Με τι μοιάζει ο Ήλιος;

2. Ήλιος και Μυθολογία- Μύθος του Φαέθωνα και σύνδεση με περιβαλλοντικό πρόβλημα. Η νηπιαγωγός αφηγείται (βλέπουμε και το σχετικό βιντεάκι) στα

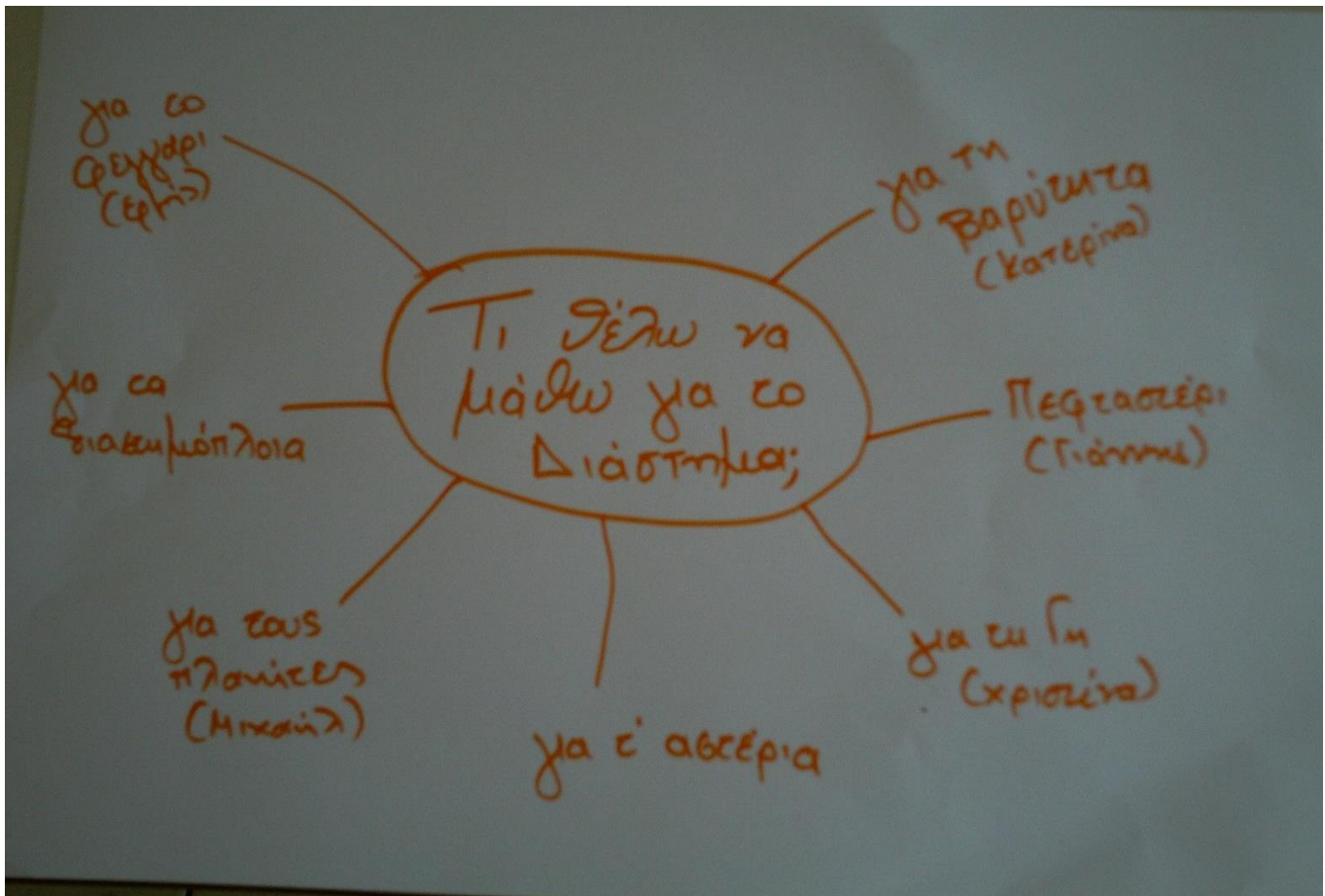
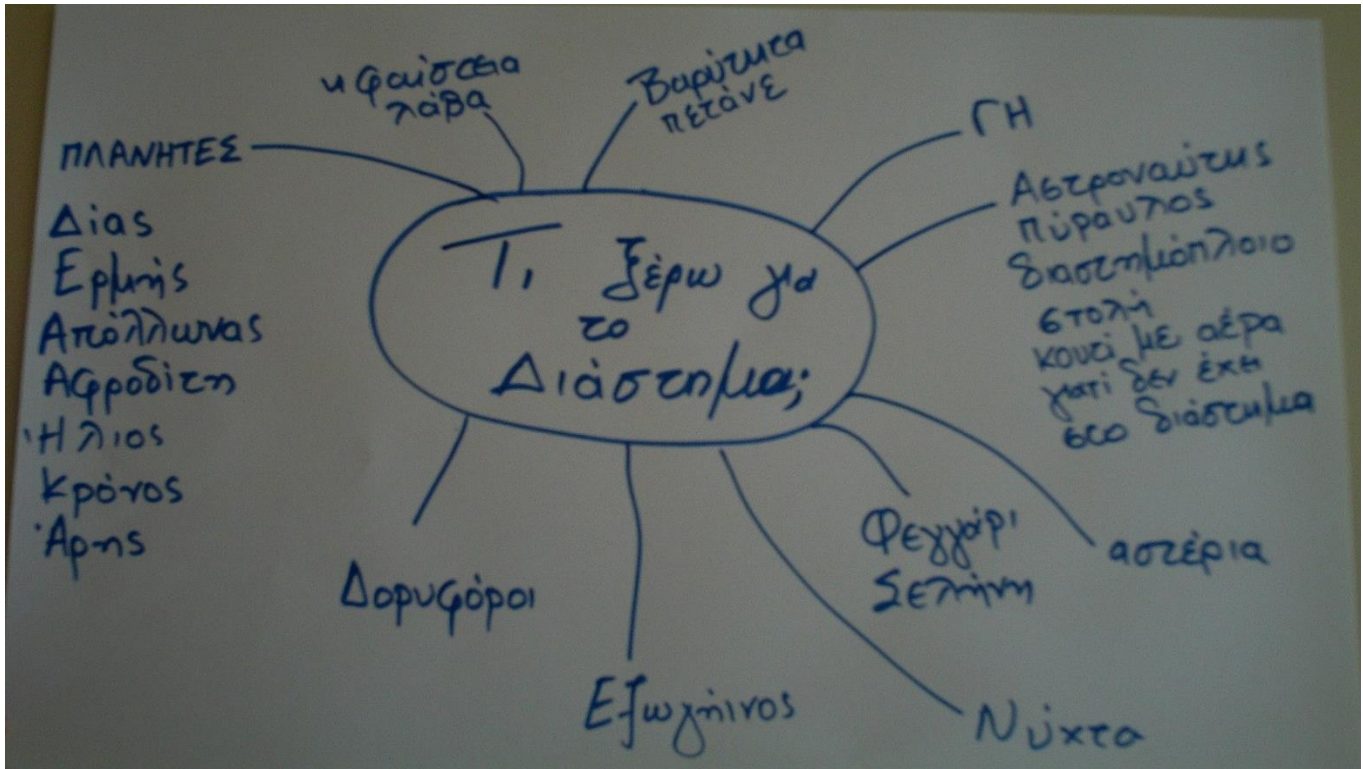
<p>-Εξοικείωση με τις Ψηφιακές Τεχνολογίες, δημιουργία και διαμοιρασμός ψηφιακού υλικού</p> <p>-Προσέγγιση μαθηματικών εννοιών</p> <p>-Εξοικείωση με την ρομποτική και τον προγραμματισμό</p>	<p>παιδιά τον Μύθο του Φαέθωνα, γιο του Ήλιου και συζητάει με τα παιδιά για τις συνέπειες όταν ο Ήλιος είναι πολύ κοντά ή πολύ μακριά από τη Γη. Συνδέουμε την υπερβολική θερμότητα από τον Ήλιο με την υπερθέρμανση του Πλανήτη κάνοντας αναφορά στα περιβαλλοντικά προβλήματα και σύνδεση με την ΖΩΗ στο Πλανήτη μας ΚΑΙ ΤΟ ΝΕΡΟ. Τα παιδιά ζωγραφίζουν στη συνέχεια τον Μύθο.</p> <p>3. Ανασύνθεση του μύθου ζωγραφίζοντας αλλά και ψηφιακά (Ο μύθος του Φαέθωνα-Σειροθέτηση εικόνων μύθου – 10 Νηπιαγωγείο Αλίμου) με εικόνες της ιστορίας του Φαέθωνα που πρέπει να μπουν σε χρονολογική σειρά ώστε να είναι σε θέση να διαβάσουν την ιστορία από την αρχή έως το τέλος με βάση τις οπτικοποιημένες εικόνες του μύθου. Αυτό διδάσκει τις δεξιότητες της αλληλουχίας, η οποία αποτελεί ζωτικό μέρος της κατανόησης του τρόπου κωδικοποίησης.</p> <p>4. Συζήτηση για το φως και τη θερμότητα του Ήλιου, για τα οφέλη και τις συνέπειες. Βλέπουμε το σχετικό βιντεάκι: https://www.youtube.com/watch?v=ko6GNA58YOA (Φύλλο εργασίας 3)</p> <p>5. Εισάγουμε το επιδαπέδιο ρομπότ beebot με τον τρόπο που έχει περιγραφεί στο σενάριο «STE(A)M και Εκπαιδευτική Ρομποτική μέσα από τον κύκλο του Νερού και την Υδροδυναμική» και στη συνέχεια με βάση το Φύλλο εργασίας 3 η beebot μας βοηθάει να προστατευθούμε από τον Ήλιο επιλέγοντας τη σωστή διαδρομή και κάνοντας πρώτα τη διαδρομή βιωματικά και στο χαρτί (Επίλυση προβλήματος-Ρομποτική)</p>
<p>Εργαστήριο 4 <u>ΗΛΙΕ, ΓΗ, ΣΕΛΗΝΗ : ΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ?</u></p> <p>-Γνωριμία με την κίνηση της Γης</p> <p>-Κατανόηση μέσα από πειραματισμό, της εναλλαγής ημέρας και νύχτας και οπτικοποίηση της ημέρας</p> <p>- Κατανόηση της πορείας του Ήλιου και των σκιών στα αντικείμενα</p> <p>-Εξοικείωση με ψηφιακά εργαλεία</p>	<p>1. Κίνηση της Γης γύρω από τον άξονά της μέσα από το Artificial Intelligence βίντεο προσομοίωσης NASA (Science- Technology)</p> <p>2. Πείραμα με φακό και τη Γη για κατανόηση της εναλλαγής μέρας και νύχτας που προκαλείται από την περιστροφή της Γης γύρω από τον άξονά της.</p> <p>3. Συζήτηση για το πως περνάμε τη μέρα και τη νύχτα-Ζωγραφική σαν ένα φιλμ Ψηφιοποίηση της προσωπικής ιστορίας https://www.storyjumper.com/</p> <p>4. Παίζουμε με τις σκιές του Ήλιου στα αντικείμενα κατά τη διάρκεια της ημέρας Καλούμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν τις σκιές από τον Ήλιο σε κάποια αντικείμενα που θα επιλέξουν και καταγράψουν την πορεία του Ήλιου στον ουρανό κατά τη διάρκεια της ημέρας (στο σχολείο) https://www.goethe.de/ins/gr/el/kul/sup/bih/ver/m02.html (Science)</p> <p>5. Ψηφιακά παιχνίδια με τους πλανήτες (αντιστοίχιση εικόνων και σκιών, ερωτήσεις γνώσεων-κουίζ, αναγραμματισμοί, ζευγάρια) με το εργαλείο wordwall https://wordwall.net/play/16737/506/988 .</p>
<p>Εργαστήριο 5 <u>ΟΙ ΚΟΡΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ</u></p> <p>-Γνωριμία του πώς δημιουργούνται οι εποχές του Χρόνου και οπτικοποίηση γνώσεων αναφορικά με τις εποχές</p> <p>-Εξοικείωση με εκπαιδευτικό λογισμικό δημιουργικότητας για να ζωγραφίσουν την</p>	<p>1. Παρακολούθηση σύντομου βίντεο που δείχνει την κίνηση της Γης γύρω από τον Ήλιο και την εναλλαγή των εποχών. https://www.youtube.com/watch?v=8T4V9yrdhFw</p> <p>2- Ο ΜΥΘΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΣΕΦΟΝΗΣ: "Ο μύθος της Περσεφόνης" - Χαρούμενες δραστηριότητες - Παιδικός σταθμός - Νηπιαγωγείο στο Ρίο Πάτρας - ΓΕΩΡΜΑ KATEPINA (georma.gr)</p> <p>3. Ερωτήσεις στα παιδιά για τις εποχές; Πως τις ξεχωρίζουν; Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με το λογισμικό mindomo και αντιστοίχιση εικόνων από τις τέσσερις εποχές .</p>

<p>αγαπημένη ουσ εποχή -Λύση αινιγμάτων και προγραμματισμός - ασκήσεις χρονικής αλληλουχίας και αντιστοίχισης -Ρομποτική με την Beebot</p>	<p>4. Ζωγραφική της αγαπημένης μας εποχής μετά από σχετικό ψηφιακό παιχνίδι με κάρτες αντιστοίχισης (wordwall)</p> <p>5- Φύλλο εργασίας για εμπέδωση της χρονικής αλληλουχίας των εποχών</p> <p>6 -Εισαγωγή του επιδαπέδιου ρομπότ beebot με τον τρόπο που έχει περιγραφεί στο σενάριο «STE(A)M και Εκπαιδευτική Ρομποτική μέσα από τον κύκλο του Νερού και την Υδροδυναμική» και στη συνέχεια λύνουμε αινίγματα(π.χ Ποια εποχή τρώμε καρπούζι; Ποια εποχή πέφτουν τα φύλλα;....) και η Beebot φτάνει στην εποχή που πρέπει, οπτικοποιώντας πρώτα τη διαδρομή στο χαρτί και στη συνέχεια προγραμματίζοντας την κίνηση της Beebot στον επιδαπέδιο χάρτη https://vivifoti.blogspot.com/2018/05/bee-boot-circle-of-water.html (Προγραμματισμός- Ρομποτική)</p>
<p>Εργαστήριο 6 <u>ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗ ΣΕΛΗΝΗ</u></p> <p>-Γνωριμία με τη Σελήνη και τα χαρακτηριστικά της -Απόσταση Σελήνης -Γης μέσα από πειραματισμό -Εικαστική απεικόνιση των φάσεων της Σελήνης -Εικαστική προσέγγιση παραμυθιού και σύνδεση με την Τεχνολογία και τα ψηφιακά εργαλεία Δημιουργική σκέψη , ευρηματικότητα , συνεργασία μέσα από την τεχνολογία</p>	<p>1. Πείραμα για την απόσταση ΓΗΣ - ΣΕΛΗΝΗΣ (Science Technology)</p> <p>2- Γνωριμία με το Σεληνιακό τοπίο. Βλέπουμε στο διαδίκτυο φωτογραφίες από τη Σελήνη.</p> <p>3-Οι φάσεις της Σελήνης. Βλέπουμε τα δύο Artificial Intelligence βίντεο προσομοίωσης https://spaceplace.nasa.gov/moon-phases/en/ και συζητάμε για τις σεληνιακές φάσεις (Technology) . Πείραμα με φακό: Οι φάσεις της Σελήνης.</p> <p>4- Ας ταξιδέψουμε με έναν φανταστικό πύραυλο στη Σελήνη (Arts) (κατασκευή με χαρτοκοπτική)</p> <p>5- Ακρόαση Ιστορίας : Ο Φεγγαροσκεπαστής του ΠΙΜΠΑΡΕ ΕΡΙΚ.</p> <p>6- Στη συνέχεια με <u>το ψηφιακό εργαλείο storyjumper</u> ζωγραφίζουμε ένα νέο εξώφυλλο για το παραμύθι , σκεφτόμαστε και γράφουμε έναν διαφορετικό τίτλο για την ιστορία που διαβάσαμε</p>
<p>Εργαστήριο 7 <u>ΤΙ ΓΝΩΡΙΖΑΜΕ , ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΜΑΘΑΜΕ ?</u></p> <p>-Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών για να ανακαλύψουμε τι γνωρίζαμε και τι μάθαμε -Εξοικείωση με quiz και ψηφιακά εργαλεία - Καλλιέργεια συνεργασίας και ομαδικότητας για τη Δημιουργία μακέτας με πλαστελίνη Τέχνες και συνεργατικότητα Εξάσκηση προφορικού λόγου και διαλογικής επικοινωνίας</p>	<p>1. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με αυτά που μάθαμε με την εφαρμογή mindomo αναφορικά με τους πλανήτες και το ηλιακό σύστημα. Συγκρίνουμε τους δύο εννοιολογικούς χάρτες από την δραστηριότητα του 2ου εργαστηρίου και βλέπουμε ποιες γνώσεις μάθαμε (Technology)</p> <p>2. Παιχνίδια εμπέδωσης στο <u>worldwall</u></p> <p>3- Κατασκευή πλανητών – φιγούρων <u>κουκλοθεάτρου</u> και παρουσίαση της παράστασης : Φώτα στους πλανήτες παρακαλώ !</p>



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 1

Δραστηριότητα 1



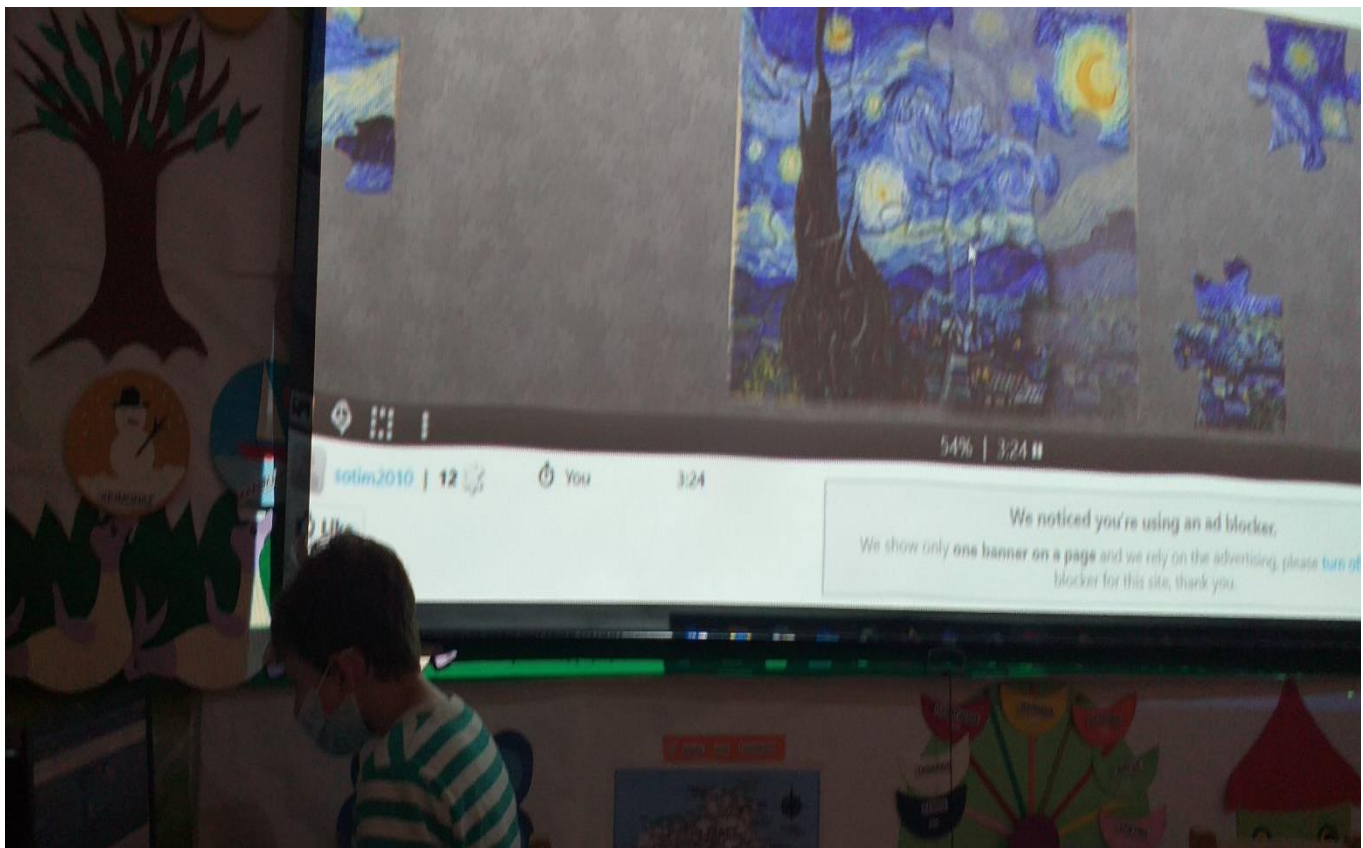
Δραστηριότητα 3
ΨΗΦΙΑΚΑ PUZZLE

ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΗΛΙΟΣ - MIRO



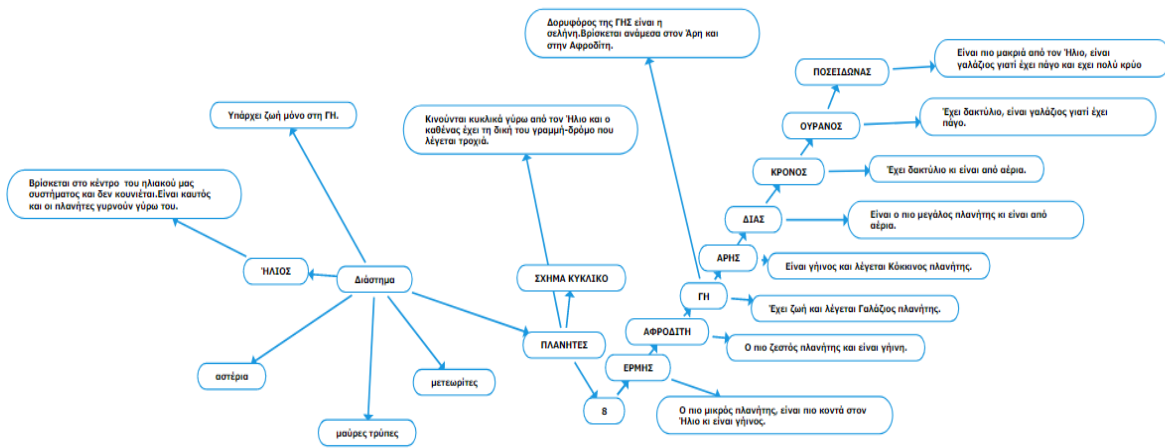
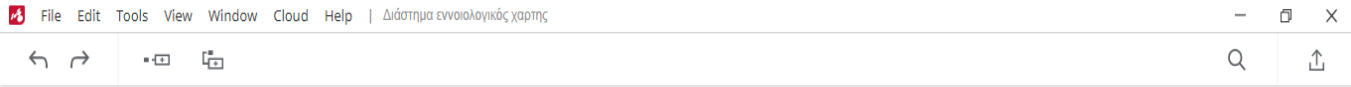


ΕΝΑΣΤΡΗ ΝΥΧΤΑ – VAN GONG



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 2

Δραστηριότητα 2 Εννοιολογικός χάρτης (mindomo)



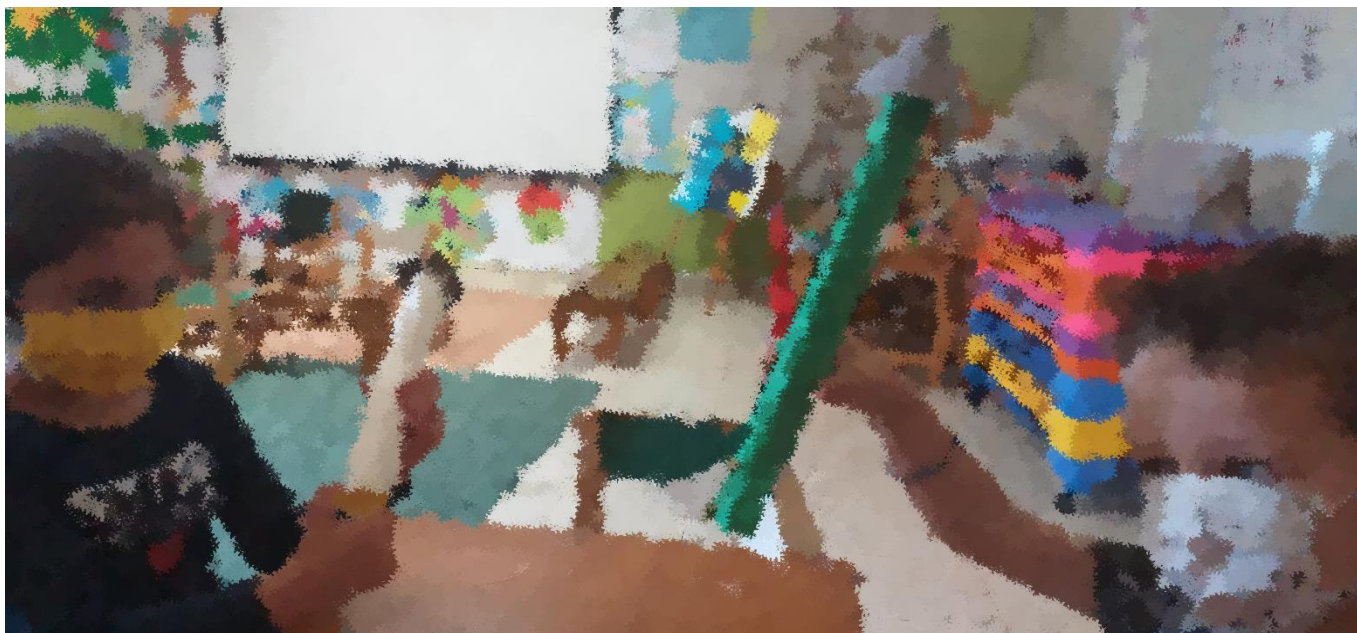
Δραστηριότητα 3 ΚΙΝΗΣΗ ΠΛΑΝΗΤΩΝ





ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΥΡΑΥΛΟΣ ΜΕ ΑΧΡΗΣΤΟ ΥΛΙΚΟ



Δραστηριότητα 5

ΙΕΠ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Δημιουργία και Καινοτομία - Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία
«STEAM και η Γη γυρίζει...» Εκπαιδευτική Παρασκευή Φωτεινή
ΦΥΛΑΔ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1
ΟΝΟΜΑ:

Ενώσε τον κάθε πλανήτη με το ονομά του

Παρασκευή Φωτεινή

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΣΠΑ
2014-2020

Κ. ΤΡΙΧΩΝΟΣ

ΟΝΟΜΑ: Το όνομα κάθε πλανήτη είναι γραμμένο 2 φορές. Ενώσε τα κεφαλαία γράμματα με τα μικρά

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Πλούτωνας
Άρης
Ποσειδώνας
Δίας
Γη
Ουρανός
Αφροδίτη
Ερμής
Κρόνος

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 3 Δραστηριότητα 2



ΓΙ'ΑΝΝΗΣ

Εργαστήριο 3

16-5-22

«Ο μύθος του Φαέθωνα»



3
Ο Φαέθων που έφερε
από το Παλάτι με το
άρμα και τον Ήλιο



4
Τα ηφαίστεια
φύσησαν



5
Τα πάντα
πάγωσαν



6
Ο Δίας
έριξε τον κεραυνό
στον Φαέθωνα



1
Ο Φαέθων
πάει στο Παλάτι



2
Το Παλάτι
του Ήλιου

1

Κ. ΤΡΙΧΩΝΑ

Εργαστήριο 3

16-5-22

«Ο μύθος του Φαέθωνα»



1
Ο Φαέθων πύγε στο
παλάτι του Ήλιου



2
Ο Ήλιος δίνει
το άρμα στον
Φαέθωνα



3
Ο Φαέθων
ανέβαινε στον
ουρανό



4
Το άρμα με τον Ήλιο
έπεσε κοντά στη γη
και φύσηξαν τα
ηφαίστεια.



5
Το άρμα ανέβηκε
ψηλά και όλα πάγωσαν.



6
Ο Δίας τον έριξε
τον κεραυνό
και έπεσε



7
Ο Ήλιος ευχέσισε
το ταξίδι του
όπως κάθε μέρα.

ΕΙΚΟΝΕΣ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ



Δραστηριότητα 4

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

3 3

ΙΕΠ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΒΑΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Δημιουργώ και Καινοτομώ-Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία
«STEAM και η ΓΗ γυρίζει...» Εκπαιδευτήρια: Παρασκευή Φώτη
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3
ΟΝΟΜΑ:

Ένωσε τις εικόνες που ταιριάζουν με τον ήλιο χαρούμενο και τον ήλιο λυπημένο

Παρασκευή Φώτη

ΕΣΠΑ 2014-2020

ΠΑΝΑΓΗΤΗΣ

ΙΕΠ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΒΑΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Δημιουργώ και Καινοτομώ-Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία
«STEAM και η ΓΗ γυρίζει...» Εκπαιδευτήρια: Παρασκευή Φώτη
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3
ΟΝΟΜΑ:

Ένωσε τις εικόνες που ταιριάζουν με τον ήλιο χαρούμενο και τον ήλιο λυπημένο

Παρασκευή Φώτη

ΕΣΠΑ 2014-2020

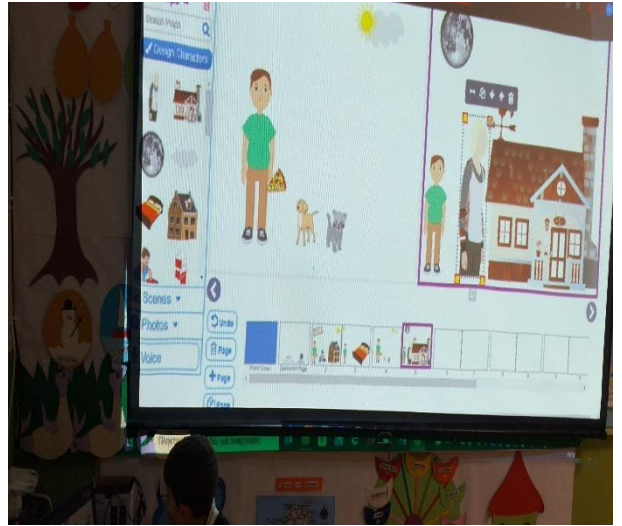
Δραστηριότητα 5



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 4 Δραστηριότητα 2



Δραστηριότητα 3



Δραστηριότητα 4

Σκιές

Πρωί(10:00)



Μεσημέρι (12:00)

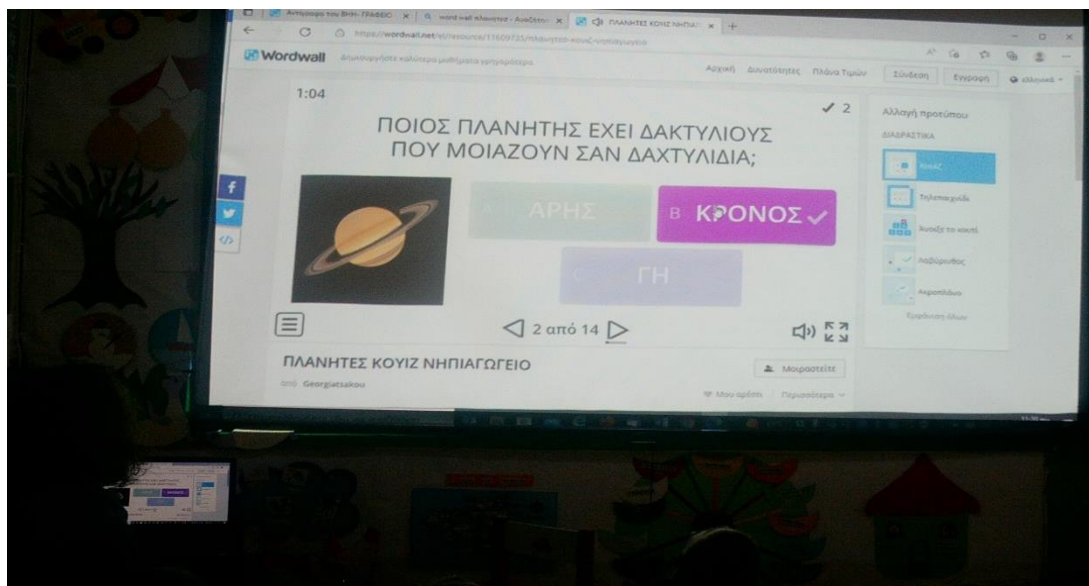
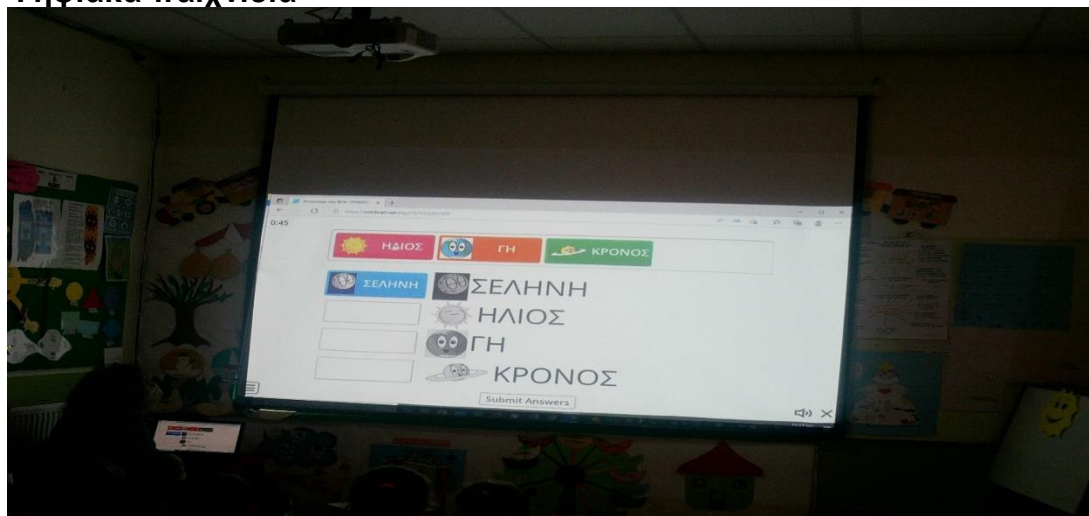


Μεσημέρι (15:00)



Δραστηριότητα 5

Ψηφιακά παιχνίδια



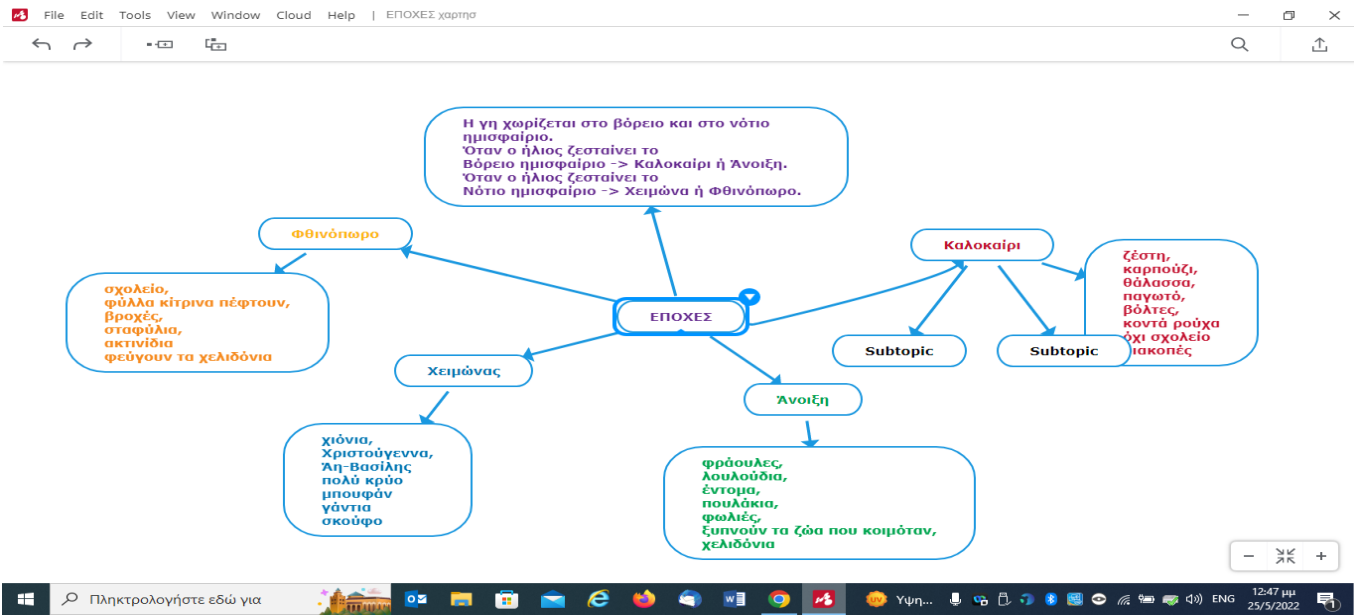
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 5

Δραστηριότητα 2

Ο μύθος της Περσεφόνης

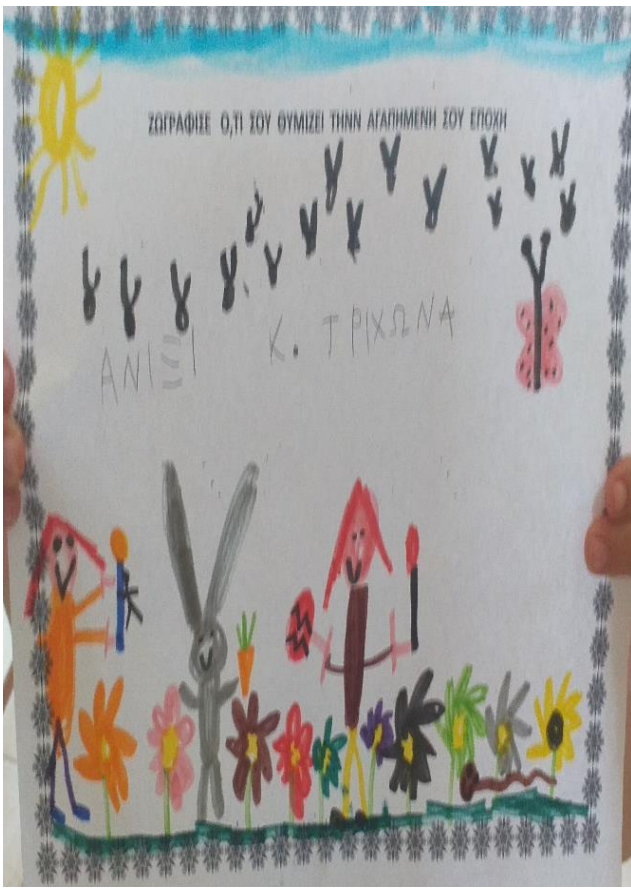


Δραστηριότητα 3 Εννοιολογικός χάρτης

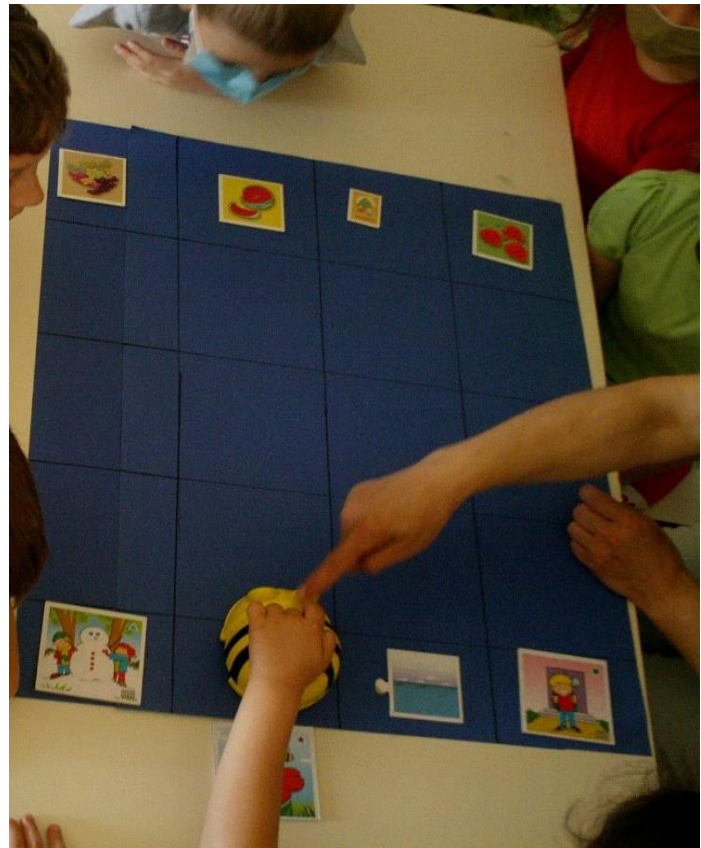


ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ 4-5

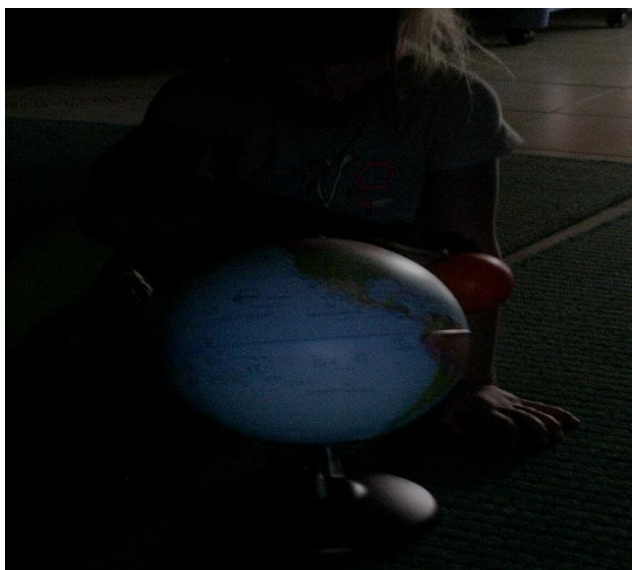
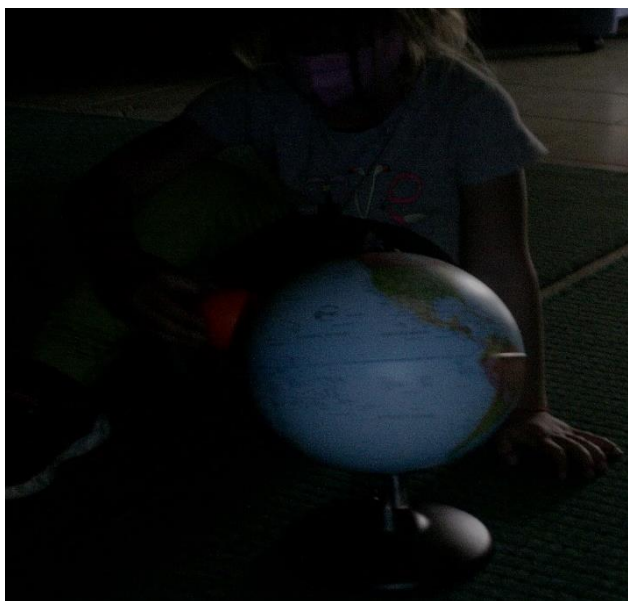




**Δραστηριότητα 6
(ΒΕΕ ΒΟΤ – ΕΠΟΧΕΣ)**



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 6
Δραστηριότητα 3

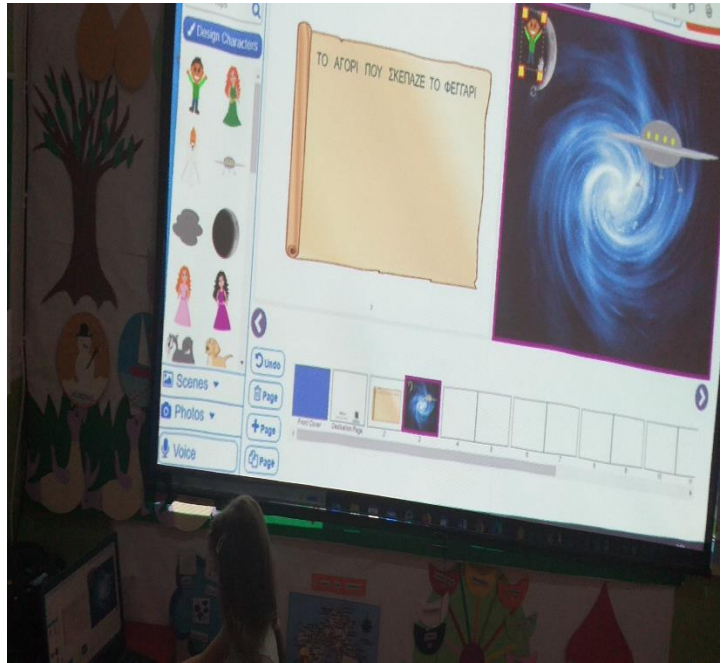
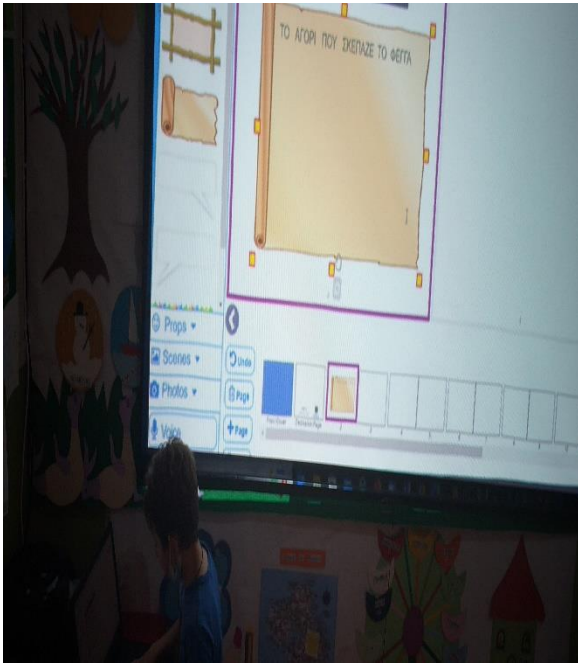


Δραστηριότητα 4

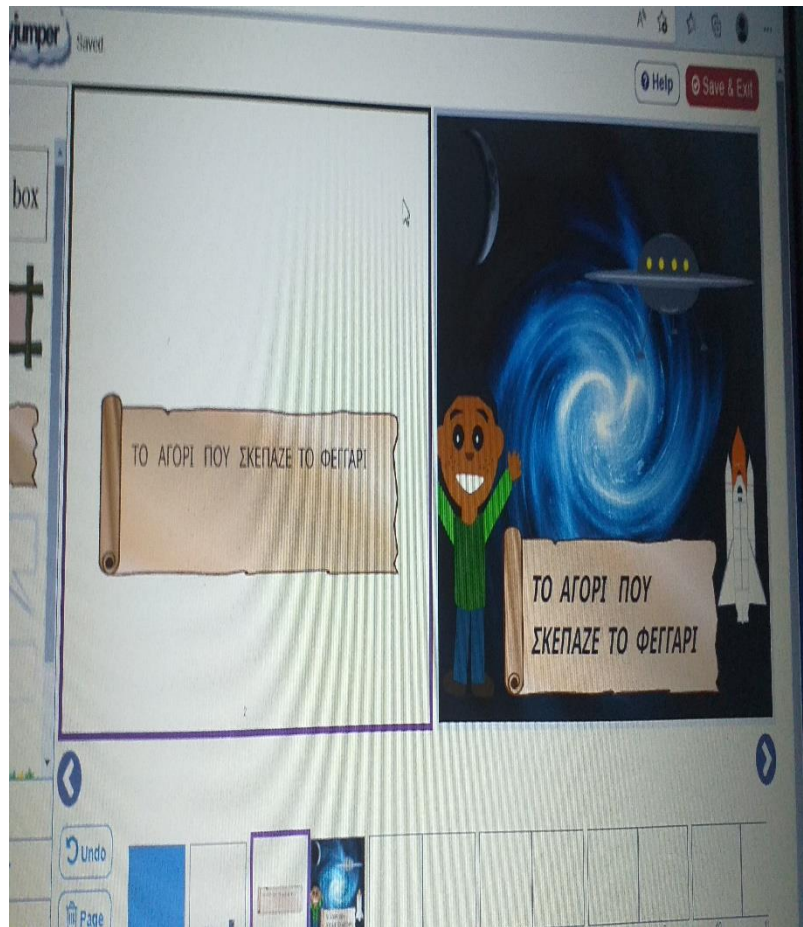


Δραστηριότητες 5-6

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΦΕΓΓΑΡΟΣΚΕΠΑΣΤΗ

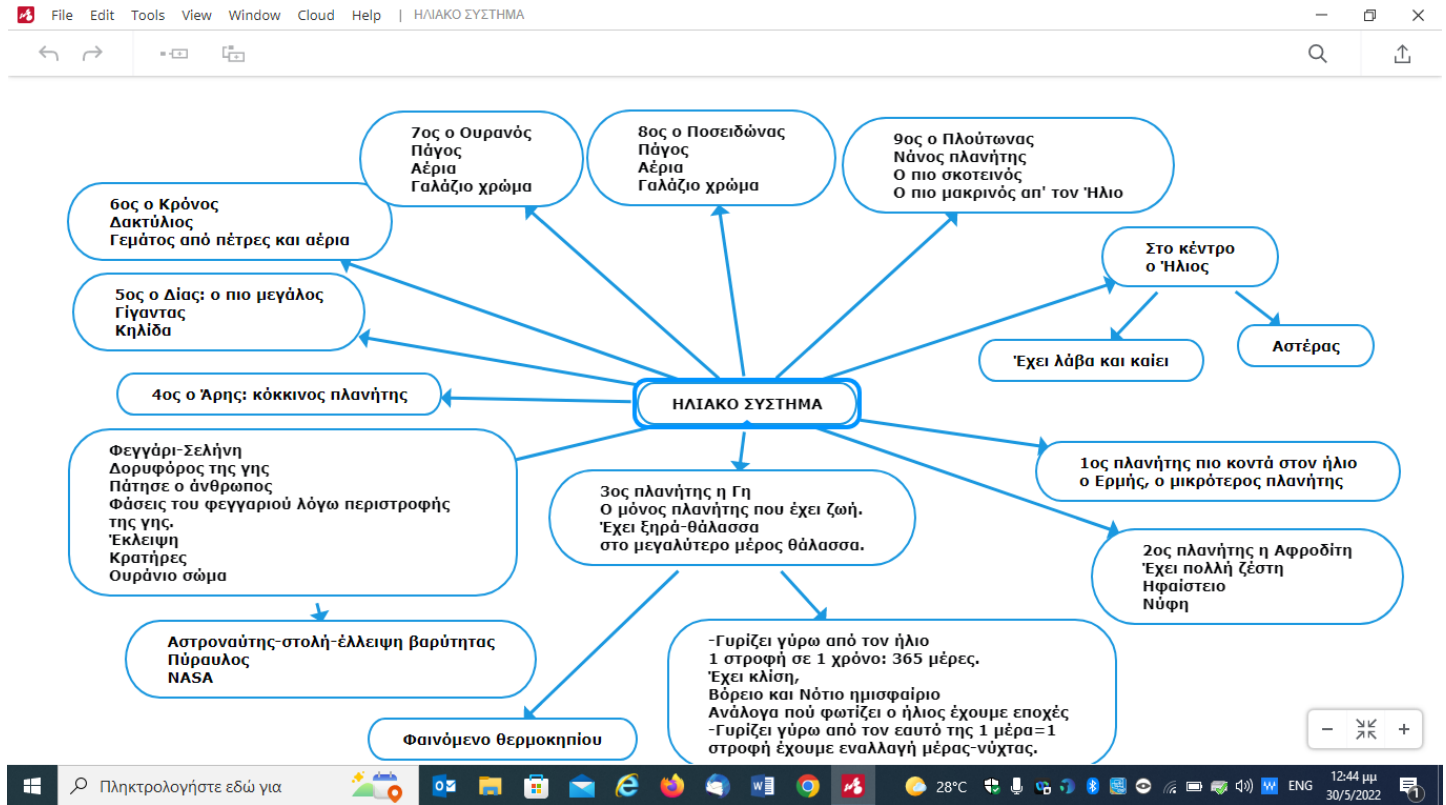


Ο ΔΙΚΟΣ ΜΑΣ ΤΙΤΛΟΣ , ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΑΣ ΕΞΩΦΥΛΛΟ

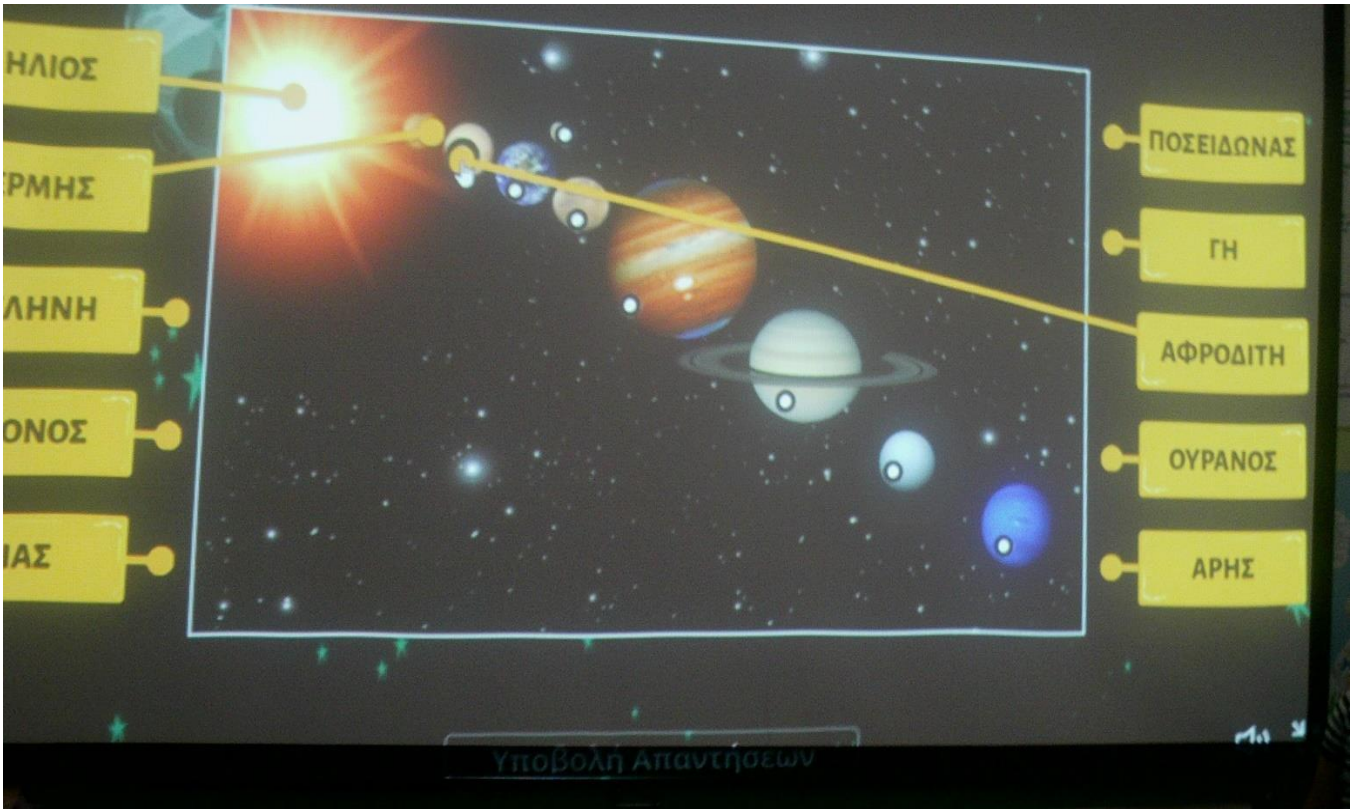


ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 7

Δραστηριότητα 1



Δραστηριότητα 2 Παιχνίδια εμπέδωσης





Δραστηριότητα 3
ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ

