
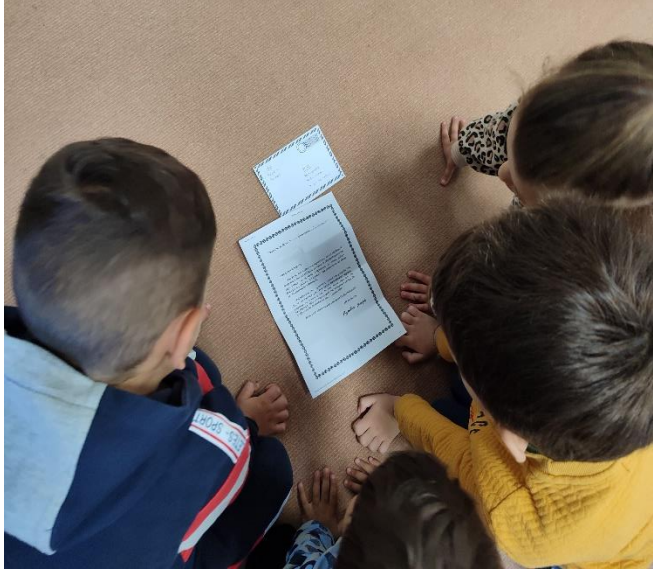
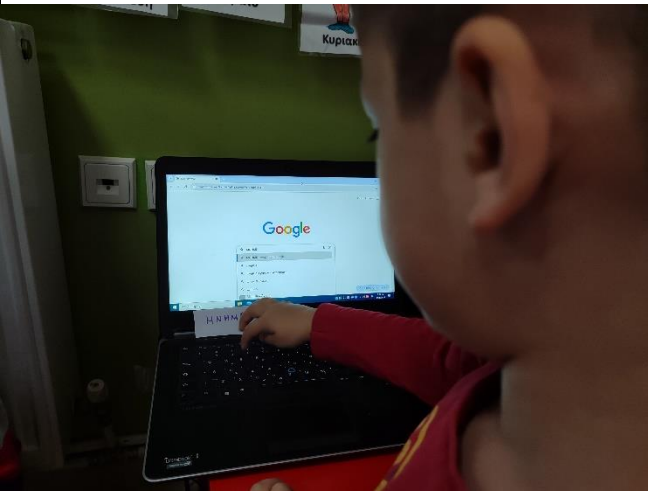
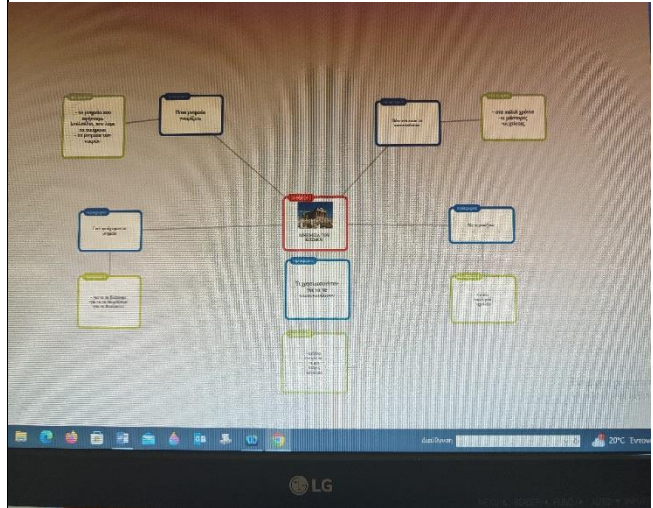


1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΣΧΟΛΕΙΟ		ΤΜΗΜΑ 1.	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:2023-24
Θεματική	4. Δημιουργώ και καινοτομώ. Δημιουργική σκέψη και πρωτοβουλία	Υποθεματική	1. STEM/Εκπαιδευτική Ρομποτική
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Νηπιαγωγείο ΠΑΛΑΙΟΚΗΠΟΥ		
Τίτλος	Οι μικροί εξερευνητές		
Δεξιότητες στόχευσης του προγράμματος	<p>Δεξιότητες μάθησης του 21^{ου} αιώνα 4cs: Κριτική σκέψη Επικοινωνία Συνεργασία Δημιουργικότητα</p> <p>Ψηφιακή μάθηση 21^{ου} αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον): Ψηφιακή επικοινωνία Ψηφιακή συνεργασία Ψηφιακή κριτική σκέψη Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας.</p> <p>Δεξιότητες της τεχνολογίας, της μηχανικής και της επιστήμης: Ρομποτική-επιστημονική/υπολογιστική σκέψη Δεξιότητες Μοντελισμού και προσομοίωσης Πληροφορικός γραμματισμός Ψηφιακός γραμματισμός Τεχνολογικός γραμματισμός Γραμματισμός στα Μέσα Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων</p> <p>Δεξιότητες του νου: Ρουτίνες σκέψης και αναστοχασμός Επίλυση προβλημάτων Κατασκευές, παιχνίδια, εφαρμογές</p>		
Σύνδεση με τη Βασική Θεματική	<p>Υποθεματικές: δημιουργική διαδικασία, δημιουργική σκέψη, οργανωτική ικανότητα, οργανωτική ικανότητα και προγραμματισμός, ψηφιακά περιβάλλοντα/ανοιχτά ψηφιακά περιβάλλοντα, ψηφιακές δεξιότητες, καινοτομία, νέες επαγγελματικές δεξιότητες.</p>		

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/τίτλος Διάρκεια/Υλικό	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<p>Οι μαθητές να είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> -να διατυπώνουν ερωτήματα, τα οποία μπορούν να απαντηθούν μέσω της διερεύνησης δεδομένων -να εξοικειωθούν με βασικές ενέργειες της διαδικασίας ανεύρεσης πηγών για ένα συγκεκριμένο σκοπό σε μηχανές αναζήτησης -να συλλέγουν πληροφορίες και να τις ταξινομούν -να παράγουν υλικό πολυμεσικής μορφής για την αξιοποίησή του σε παρουσιάσεις (κείμενο, εικόνα, κινούμενο σχέδιο, βίντεο, ήχο) -να συνεργάζονται και να προσφέρουν τις γνώσεις και τις ικανότητές τους στην ομάδα για την υλοποίηση μιας δραστηριότητας-εργασίας -να οργανώνουν τις γνώσεις του γύρω από νέες έννοιες 	<p>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 1</p> <p>Εξερευνούμε τα μνημεία Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες</p> <p>Υλικό-Υποδομή Πρόσβαση σε υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο, εικόνες μνημείων, ταξιδιωτικά φυλλάδια, διαδικτυακά εργαλεία, νερομπογιές, μαρκαδόροι, φύλλα Α4</p>  <p>Σύνδεση με το ΑΠΣ: Γλώσσα, Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.)</p>	<p>1^η Δραστηριότητα: Ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας. Έρχεται γράμμα στην τάξη από την Αφροδίτη την ξεναγό που μας παροτρύνει να εξερευνήσουμε τα μνημεία της Ευρώπης!</p>  <p>2^η Δραστηριότητα: Έναρξη της έρευνας. Συζήτηση: Τι είναι μνημεία, ξέρετε κανένα, ποια η σημασία τους, κλπ Πληκτρολογούμε στον Υ/Η τη λέξη ΜΝΗΜΕΙΟ και ψάχνουμε να βρούμε πληροφορίες ώστε να μας εισάγουν στο θέμα μας.</p>  <p>3^η Δραστηριότητα: Αναζήτηση πληροφοριών Στο εκπαιδευτικό λογισμικό <i>portal</i> μεταφέρουμε τις</p>



αρχικές μας ιδέες και σκέψεις και δημιουργούμε τον πρώτο μας ψηφιακό εννοιολογικό χάρτη:



3^η Δραστηριότητα: Συλλογή υλικού

Για να ενισχύσουμε τα κίνητρα των μαθητών για συνεργασία σε ομάδες και περαιτέρω δραστηριοποίηση με την ενεργή εμπλοκή τους στην έρευνα για τα μνημεία, μέσω της αξιοποίησης ψηφιακών μέσων (εκπαιδευτικές ιστοσελίδες, εικόνες, βίντεο), ταξιδιωτικών εντύπων και φωτογραφιών, ενημερώνουμε τους γονείς ώστε να συμβάλλουν στην έρευνα ψάχνοντας πληροφορίες στο σπίτι. Στη συνέχεια παρουσιάζουμε τις πληροφορίες που συλλέξαμε στην ολομέλεια.



<p>Ο μαθητές να είναι σε θέση: να συμμετέχουν σε μια συζήτηση, να επιχειρηματολογούν και να διατυπώνουν ερωτήσεις -να «παίζουν» με τα βασικά εργαλεία του λογισμικού voki και να δημιουργούν ψηφιακές μορφές avatar -να εντοπίζουν και να αναπαριστούν διαδρομές με σύστημα αναφοράς έξω από το σώμα τους, με τη χρήση ποικίλων χωρικών εννοιών -να δημιουργούν μια αριθμογραμμή με κάρτες -να επιλύουν προβλήματα βασισμένα στην αλγοριθμική προσέγγιση (δομή ακολουθίας, δομή της επιλογής επαναληπτικές διαδικασίες) -να βελτιώνουν τις χωρικές τους δεξιότητες με προγραμματιζόμενα παιχνίδια -να συμμετέχουν στην ανεύρεση πηγών με μηχανές αναζήτησης για ένα συγκεκριμένο σκοπό -να διερευνούν πληροφορίες από διαφορετικές μορφές αναπαράστασης δεδομένων και να εξάγουν συμπεράσματα, -να συνεργάζονται στην ομάδα για την παρουσίαση μιας κοινής εργασίας -να συνεργαστούν με ενήλικες για να κοινοποιήσουν μια εργασία τους σε διαδικτυακές εφαρμογές</p>	<p>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 2</p> <p>Αναγνωρίζουμε τα μνημεία Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες</p> <p>Υλικό-Υποδομή Πρόσβαση σε υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο- διαδικτυακά εργαλεία, εφαρμογή σάρωσης κώδικα</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p>Σύνδεση με το Α.Π.Σ.: Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), Μαθηματικά, Γλώσσα.</p>	<p>1^η Δραστηριότητα: Γνωριμία με το επάγγελμα του ξεναγού. Στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο έρχεται ένα ηχογραφημένο μήνυμα (voki) για τους μαθητές, μέσω του οποίου γίνεται η γνωριμία με την Αφροδίτη, την αποστολέα του γράμματος. https://tinyurl.com/y74d8cze</p>  <p>Η Αφροδίτη είναι ξεναγός και παροτρύνει τους μαθητές μέσα από μια σειρά διαδικασιών επίλυσης ασκήσεων και εύρεσης των απαντήσεων σε γρίφους (inquiry based learning), να κερδίσουν το δίπλωμα του «Βοηθού ξεναγού» και να υλοποιήσουν ένα σχέδιο παρουσίασης και διαφήμισης των μνημείων. Στη συνέχεια συζητάμε για τη δουλειά του ξεναγού και παρακολουθούμε σχετικό βίντεο για να πάρουμε περισσότερες πληροφορίες για το συγκεκριμένο επάγγελμα. https://youtu.be/LHJsalclvFw?feature=shared</p> <p>2^η δραστηριότητα: Εύρεση μνημείων - φτιάχνουμε on line ένα παζλ για να συνθέσουμε την εικόνα του μνημείου: ΚΑΣΤΡΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ(12 ΚΟΜΜΑΤΙΑ) και ΑΙΦΕΛ(6 ΚΟΜΜΑΤΙΑ)</p> 
--	---	--



- κάναμε σειροθέτηση αριθμημένων λωρίδων της εικόνας του μνημείου: ΑΤΟΜΙΟΥΜ



3^η δραστηριότητα: Με τη bee-bot ανακαλύπτω

Ακολουθούμε τον αλγόριθμο, ώστε να συλλέξουμε τα γράμματα του ονόματος ενός μνημείου σε ένα ψηφιακό ματ με το bee-bot.

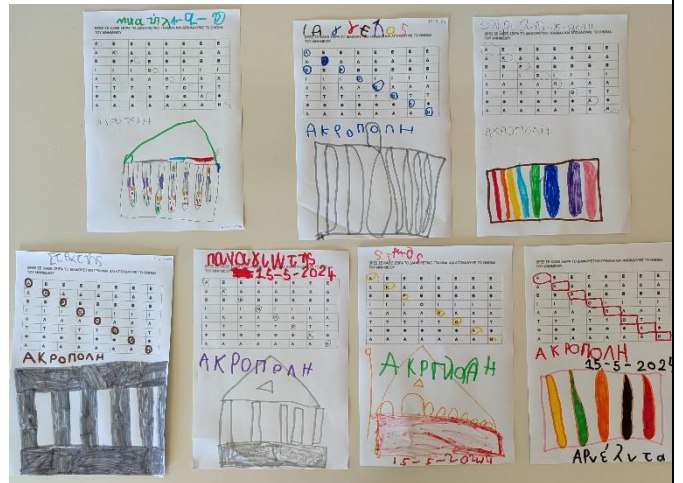




4^η δραστηριότητα:

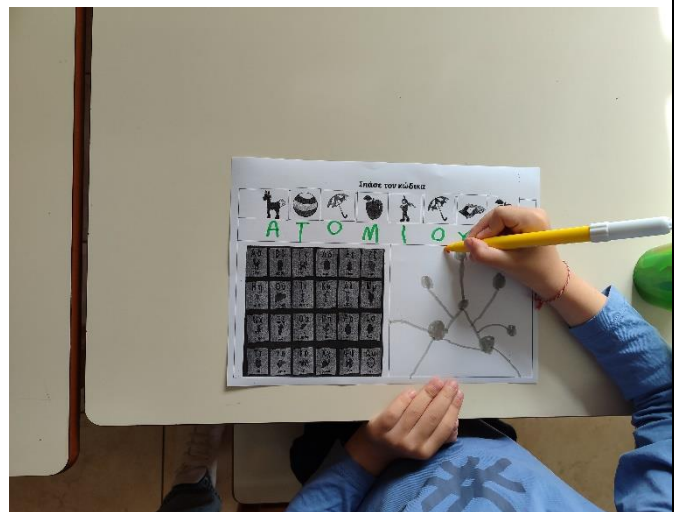
Βρίσκουμε σε κάθε σειρά γραμμάτων το διαφορετικό και βάζοντάς τα στη σειρά διαβάζουμε το όνομα της Ακρόπολης. Έπειτα την ζωγραφίζουμε.





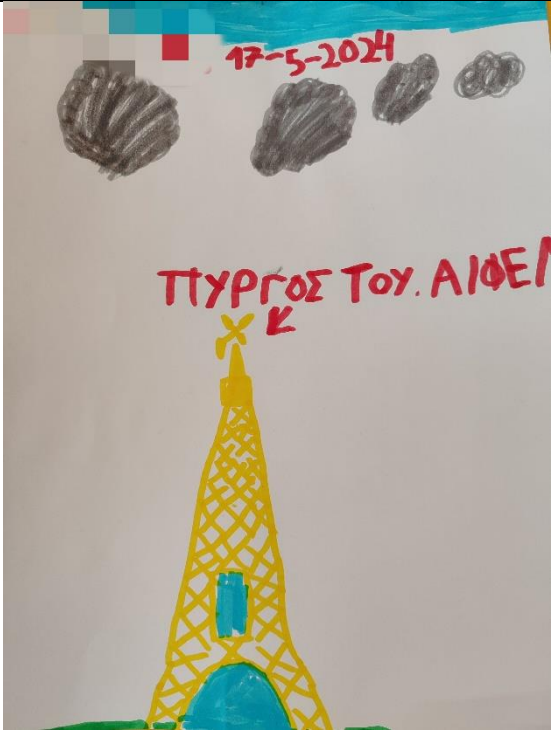
5^η δραστηριότητα:

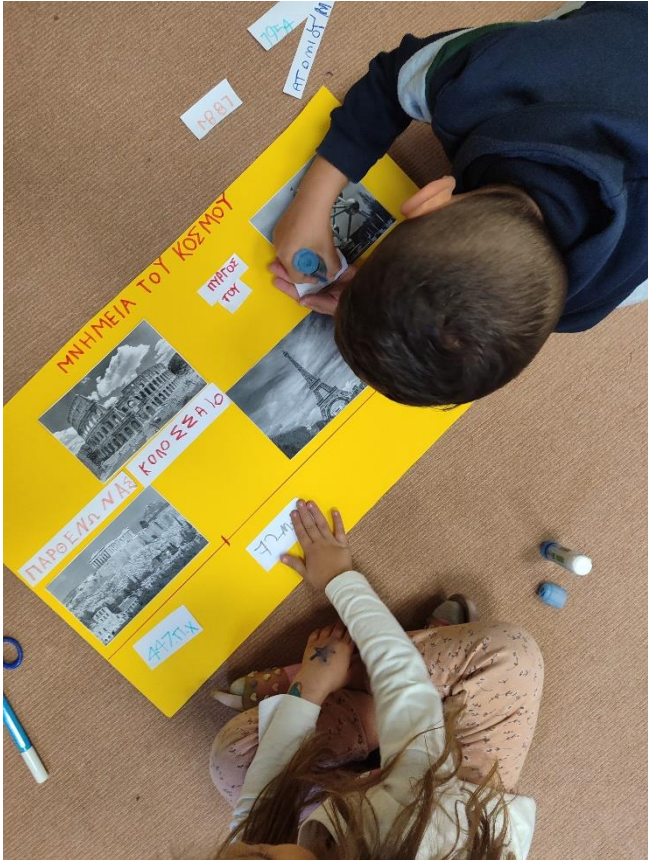

Με τη βοήθεια εικόνων της αλφαβήτας σπάμε τον κώδικα και ανακαλύπτουμε το όνομα του μνημείου Ατόμιουμ. Έπειτα το ζωγραφίζουμε.



6^η δραστηριότητα:

Ζωγραφίζουμε το μνημείο που θα θέλαμε να επισκεφθούμε.



<p>Οι μαθητές να είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none">-να επιλέγουν, να οργανώνουν και να ταξινομούν πληροφορίες αξιοποιώντας χρονικές έννοιες (πριν από, μετά από, παλιότερα, νεότερα, τώρα, σύγχρονα κ.ά.)-να αναγνωρίζουν και να δημιουργούν χάρτες, εντοπίζοντας θέσεις και διαδρομές μεταξύ σημείων αναφοράς-να μετρούν διαδρομές (μετρήσεις μήκους με άμεση /έμμεση σύγκριση με τη χρήση μη συμβατικών μονάδων μέτρησης)-να αναγνωρίζουν τα βασικά σύμβολα ενός ψηφιακού χάρτη.	<p>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 3 Ταξιδεύουμε στο χρόνο και στο χώρο Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες</p> <p>Υλικό-Υποδομή Έντυπο υλικό-εικόνες, χαρτόνια, κόλλες, υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο, διαδραστικά εργαλεία, κορδέλες, συνδετήρες</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p>Σύνδεση με το Α.Π.Σ.: Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), Μαθηματικά, Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία, Παιδί και περιβάλλον</p>	<p>1^η δραστηριότητα: Δημιουργία ψηφιακής πολυμεσικής ιστοριογραμμής Αφού έχουμε βρει πληροφορίες για τα μνημεία μας στη συνέχεια δημιουργούμε μια ιστοριογραμμή των μνημείων, κάνοντας υποθέσεις, συγκρίσεις για τις χρονικές περιόδους κατασκευής τους. Αρχικά, η ιστοριογραμμή δημιουργείται σε ένα πίνακα από χαρτόνι.</p>   <p>2^η δραστηριότητα: Μαθαίνουμε για τα μνημεία στα Αγγλικά Παρακολουθούμε σχετικό βιντεάκι με τα μνημεία του κόσμου και μαθαίνουμε τις ονομασίες τους στα αγγλικά .</p>
--	--	--



3^η δραστηριότητα: Περιήγηση στα μνημεία.

Περιηγούμαστε και εντοπίζουμε στο χάρτη μέσω της διαδικτυακής εφαρμογής google earth, τα μνημεία της Ευρώπης. Κάνουμε εικονική περιήγηση στα 4 μνημεία και τα αναγνωρίζουμε (Ακρόπολη, Πύργος του Άιφελ, Κολοσσαίο, Ατόμιουμ).



4^η δραστηριότητα: Ψάχνουμε τα μνημεία στο χάρτη

Βρίσκουμε στον χάρτη τα ονόματα πόλεων και χωρών των μνημείων που είναι γραμμένα σε καρτέλες. Προβληματιζόμαστε πώς και με ποιο μεταφορικό μέσο μπορούμε να πάμε, συγκρίνουμε αποστάσεις, μετράμε και βρίσκουμε ποιο μνημείο βρίσκεται πιο κοντά μας και ποιο πιο μακριά...

[Πληκτρολογήστε εδώ]

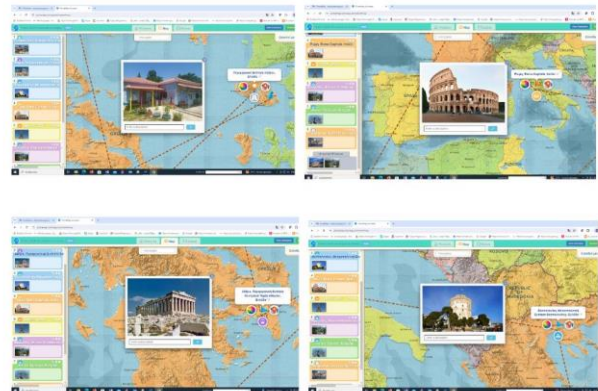





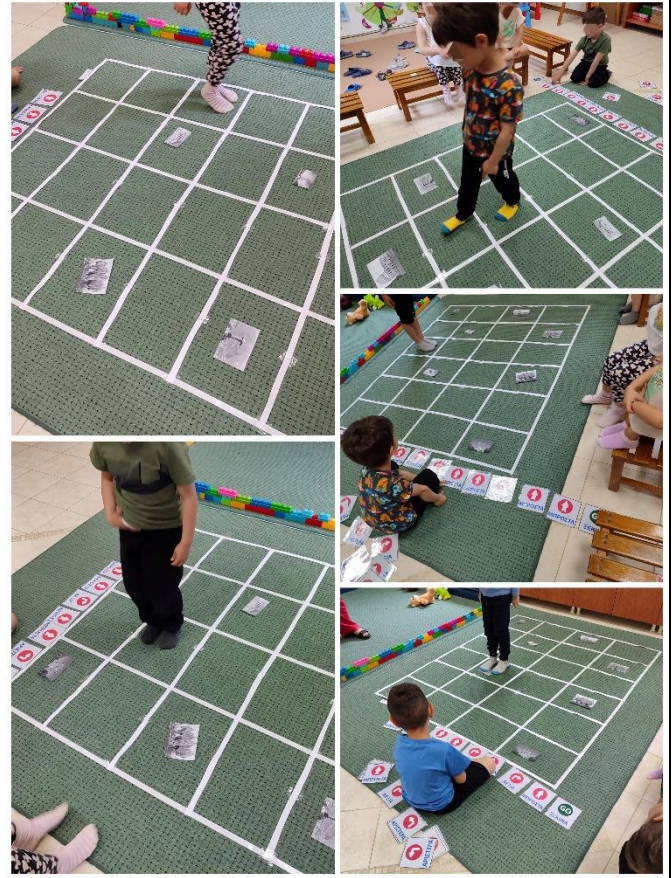
5^η δραστηριότητα: Δημιουργία ψηφιακού διαδραστικού χάρτη.

Δημιουργούμε τον δικό μας διαδραστικό χάρτη. Εξοικειωνόμαστε με τα σύμβολα και τα εργαλεία των χαρτών σε ψηφιακό περιβάλλον (σμίκρυνση, μεγέθυνση, εντοπισμός θέσης), αναγνωρίζουμε στο χάρτη τα ονόματα των πόλεων και των χωρών, τα οποία είναι γραμμένα σε κάρτες και συγκρίνουμε τις διαδρομές μεταξύ των μνημείων.

<https://www.pictramap.com/app/view?p=917b73>



<p>Οι μαθητές να είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none">-να εντοπίζουν, περιγράφουν και αναπαριστούν θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα-να κωδικοποιούν ενέργειες με τη χρήση συμβολικών αναπαραστάσεων-να βελτιώνουν τις χωρικές τους δεξιότητες με την μετακίνησή τους στο χώρο και τη χρήση εννοιών προσανατολισμού-να προγραμματίζουν τα ρομπότ να κινούνται πάνω στο ταμπλό αποκτώντας δεξιότητες χωρικής κίνησης (βιωματικά και ψηφιακά),-να συνεργάζονται σε ομάδες για την επίτευξη μιας κοινής εργασίας,-να αποκωδικοποιούν δεδομένα για την εύρεση λύσεων σε προβλήματα.	<p>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 4</p> <p>Λύνουμε γρίφους Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες</p> <p>Υλικό-Υποδομή Εικόνες των μνημείων, κάρτες με σύμβολα προσανατολισμού, bee-bot, υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο, διαδικτυακές εφαρμογές</p> <p style="text-align: center;">4</p> <p>Σύνδεση με το Α.Π.Σ.: Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), Μαθηματικά, Γλώσσα, Ρομποτική</p>	<p>1^η Δραστηριότητα: Βιωματικό παιχνίδι με τα μνημεία.</p> <p>Κάνουμε εισαγωγή στη ρομποτική με επιδαπέδιο βιωματικό παιχνίδι με κάρτες – εικόνες μνημείων - βελάκια κατεύθυνσης.</p> <p>Χωριζόμαστε σε ομάδες, ο ένας μαθητής είναι ο οδηγός και ο άλλος ο εκτελεστής. Ο κανόνας είναι οι οδηγοί να καθοδηγήσουν προφορικά τους εκτελεστές με βάση το σημείο εισόδου (ΑΦΕΤΗΡΙΑ) στο τετραγωνισμένο πλαίσιο. Κωδικοποιούν με βέλη προσανατολισμού την πορεία που θα πρέπει να εκτελέσει ο μαθητής, ο οποίος υλοποιεί τη διαδρομή για να φτάσει στο μνημείο π.χ. του Παρθενώνα και μετά τον καθοδηγεί προφορικά να την υλοποιήσει.</p>  
---	--	--

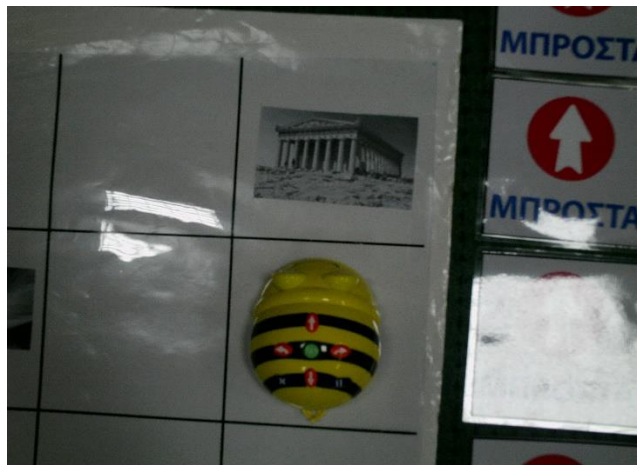
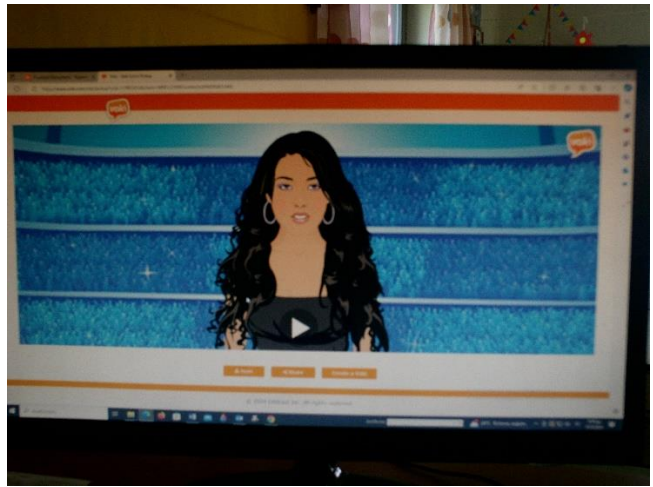


2^η Δραστηριότητα: Το Bee-Bot ταξιδεύει.

Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι προγραμματισμού του bee bot. Σε ένα mat για μετακίνηση του

προγραμματιζόμενου ρομπότ υπάρχουν οι εικόνες των μνημείων σε διαφορετικά σημεία. Η Αφροδίτη, η ξεναγός με φωνητικά μηνύματα (voki) δίνει γρίφους (δύο μηνύματα) για την ανακάλυψη του κάθε μνημείου, π.χ. «Στηρίζεται σε τέσσερα πόδια και ξύνει με τη μύτη του τον ουρανό. Ποιο είναι;». Όταν λύνεται ο γρίφος το bee-bot προγραμματίζεται για να φτάσει στην εικόνα του Άιφελ. Οι πρώτοι τρεις γρίφοι από την Αφροδίτη αφορούν στον πύργο του Άιφελ της Γαλλίας, στο Κολοσσαίο της Ιταλίας και στον Παρθενώνα της Ελλάδας .

[Πληκτρολογήστε εδώ]



-Οι υπόλοιποι τρεις γρίφοι αφορούν στο Atomium του Βελγίου, στο Sibelius της Φινλανδίας και στα Βυζαντινά τείχη της Θεσσαλονίκης.




3^η Δραστηριότητα: Ταξιδιωτική γωνιά

Στήνουμε την «Ταξιδιωτική γωνιά» στην τάξη μας και την εμπλουτίζουμε με το παραγόμενο υλικό και αυτό που έχουμε συγκεντρώσει από την έρευνά μας. Η οργάνωση αυτής της περιοχής γίνεται από τις ομάδες και βασίζεται στο προβληματισμό και στις προτάσεις των μαθητών για την αξιοποίηση του υλικού. «Με ποιο στόχο να το διαλέξουμε και πώς να το παρουσιάσουμε;».

[Πληκτρολογήστε εδώ]



<p>Οι μαθητές να είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none">-να αναγνωρίζουν τα στερεά και επίπεδα γεωμετρικά σχήματα-να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου και να σέβονται τις απόψεις και την εργασία των άλλων-να σχεδιάζουν και να υλοποιούν μια τρισδιάστατη κατασκευή-να εξοικειωθούν με την φυσική έννοια της στατικής ισορροπίας των αντικειμένων-να συνθέτουν γεωμετρικές κατασκευές σε ψηφιακό μέσο και να βελτιώνουν τις ψηφιακές αναπαραστατικές δεξιότητές τους.	<p>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 5</p> <p>Κατασκευές Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες</p> <p>Υλικό- Υποδομή Οικοδομικό υλικό- τουβλάκια, πυλός, ρολά από χαρτί κουζίνας, ξυλάκια, καλαμάκια, αλουμινοχαρτο, υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο, διαδικτυακά εργαλεία</p> <p style="text-align: center;">5</p> <p>Σύνδεση με το Α.Π.Σ.: Φυσικές επιστήμες, Τεχνολογία, Επιστήμες των Μηχανικών, Μαθηματικά, Παιδί και περιβάλλον</p>	<p>1^η δραστηριότητα: Πειράματα</p> <p>Προβληματιζόμαστε για την κατασκευή των αρχαίων μνημείων. Ενδεικτικά, παρακολουθούμε το video για τον τρόπο με τον οποίο κτίστηκε ο Παρθενώνας https://youtu.be/HU7V_gubLKc?feature=share και θέτουμε ερωτήσεις, σύμφωνα με τη ρουτίνα της σκέψης Βλέπω- Σκέφτομαι- Αναρωτιέμαι. Υλοποιούμε πειράματα για την κατανόηση του φυσικού φαινομένου της τριβής ολίσθησης των σωμάτων με αφορμή την κατασκευή του Παρθενώνα και του προβληματισμού της μετακίνησης των ογκόλιθων μαρμάρου, αλλά και για την παραγωγή ήχου μέσω σωλήνων διαφορετικού μήκους, όπως συμβαίνει στο Sibelius. https://youtu.be/gP2HcjaclJ0?si=VEQ6qu6hkHktgQWp</p> 
---	--	--



2^η δραστηριότητα: Κατασκευές.

Με αφορμή το αρχικό μήνυμα της ξεναγού Αφροδίτης (avatar) αναλαμβάνουμε την αποστολή να κατασκευάσουμε τρισδιάστατα τα μνημεία με υλικά που εμείς επιλέγουμε και να τα διαφημίσουμε. Τα κριτήρια επιτυχίας είναι: οι κατασκευές να είναι σταθερές και τα δομικά στοιχεία που θα επιλέξουμε να έχουν ομοιότητες με αυτά των μνημείων π.χ. το Atomium αποτελείται από σφαίρες που συνδέονται με κυλίνδρους.

ΠΑΡΘΕΝΩΝΑΣ-ΑΘΗΝΑ



ΠΥΡΓΟΣ ΤΟΥ ΑΪΦΕΛ-ΠΑΡΙΣΙ



ΣΙΜΠΕΛΙΟΥΣ-ΕΛΣΙΝΚΙ



[Πληκτρολογήστε εδώ]



ΑΤΟΜΙΟΥΜ-ΒΡΥΞΕΛΛΕΣ



[Πληκτρολογήστε εδώ]



ΛΕΥΚΟΣ ΠΥΡΓΟΣ- ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

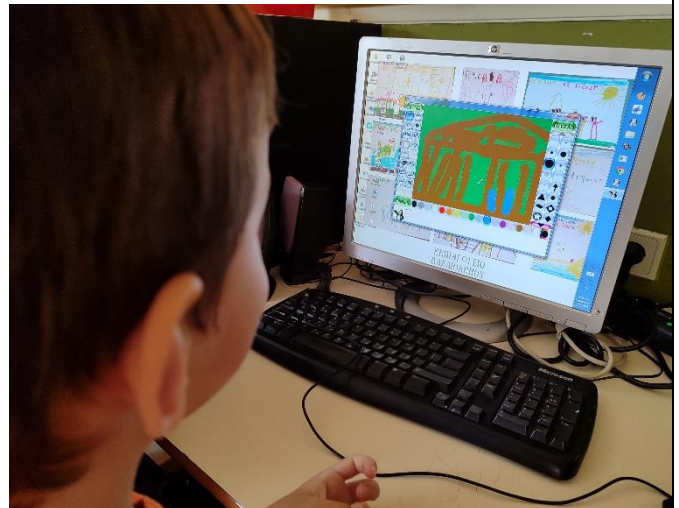


ΚΟΛΟΣΣΑΙΟ - ΡΩΜΗ



3η Δραστηριότητα: Αναγνώριση γεωμετρικών σχημάτων. Παρατηρώντας τα μνημεία αναγνωρίζουμε βασικά γεωμετρικά σχήματα στα δομικά τους στοιχεία, προσπαθώντας να τα αποκωδικοποιήσουμε μορφολογικά «*Με ποιο σχήμα μοιάζει; Από ποια σχήματα αποτελείται;*». Συμμετέχουν σε δράσεις με φύλλα εργασίας και quiz σε διαδικτυακές εφαρμογές για τα γεωμετρικά σχήματα και τη συσχέτισή τους με τα μνημεία (π.χ. σύνθεση

των μνημείων από γεωμετρικά σχήματα).
[Αντιστοίχιση μνημείων και γεωμετρικών σχημάτων - Match up \(wordwall.net\)](#)



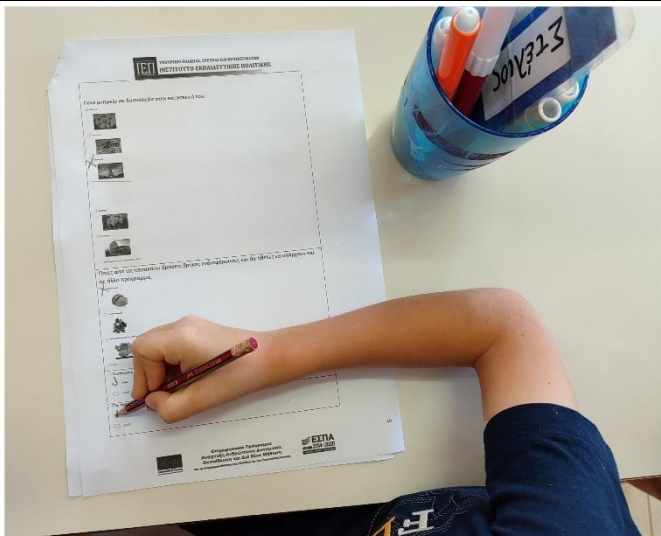
<p>Οι μαθητές να είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none">-να συνθέτουν πληροφορίες για τη δημιουργία ενός πολυτροπικού κειμένου-να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου-να συνεργάζονται για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας-να συσχετίζουν τις νέες με τις προϋπάρχουσες γνώσεις-να αναστοχάζονται με βάση τα έργα τους-να αξιολογούν και να ετεροαξιολογούν τη δράση τους με βάση τα κριτήρια της επικοινωνίας, της συνεργασίας, της δημιουργικότητας και της ανάπτυξης κριτικής σκέψης-να δομούν ένα ερωτηματολόγιο για τη διερεύνηση απόψεων για ένα συγκεκριμένο θέμα	<p>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 6</p> <p>Διαφημίζουμε τα μνημεία</p> <p>Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες</p> <p>Υλικό-Υποδομή</p> <p>Υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο, διαδικτυακά εργαλεία</p> <p>6</p> <p>Σύνδεση με το Α.Π.Σ.: Γλώσσα, Πληροφορική, Τέχνες, Παιδί και Περιβάλλον</p>	<p>1^η Δραστηριότητα: Η αφίσα.</p> <p>Η Αφροδίτη έχει ζητήσει από τους μαθητές στο αρχικό μήνυμα να διαφημίσουν στον κόσμο τα μνημεία για να γίνουν βοηθοί ξεναγοί. Οι μαθητές σε ομάδες προβληματίζονται για τους τρόπους πληροφόρησης και διαφήμισης των μνημείων στο κοινό. Δημιουργούν μια αφίσα με πληροφορίες για τα μνημεία, ώστε να τα διαφημίσουν και να προσκαλέσουν τον κόσμο να τα γνωρίσει. Η αφίσα είναι μια εικαστική δημιουργία σε έντυπη, αλλά και ψηφιακή μορφή με φωτογραφίες των μνημείων αλλά και κατασκευές μνημείων από τα ίδια τα παιδιά. Την ανεβάζουμε στην ιστοσελίδα του νηπιαγωγείου για τη διαφήμιση των μνημείων.</p>  <p>2η δραστηριότητα: Δώρο στους μαθητές της 1^{ης} Δημοτικού</p> <p>Στη συνέχεια κατασκευάζουμε και μια διαφημιστική αφίσα με συμβατικό τρόπο για να την δώσουμε για δώρο στους μαθητές της 1^{ης} τάξης δημοτικού κατά την επίσκεψη μας στο δημοτικό σχολείο στα πλαίσια της ομαλής μετάβασης από το νηπιαγωγείο στο δημοτικό.</p>
--	---	--



3^η δραστηριότητα: Φύλλο αυτοαξιολόγησης:

Συμπληρώνουμε φύλλα αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης για την συμμετοχή μας στο πρόγραμμα των εργαστηρίωνδεξιοτήτων και απαντούμε σε ένα ερωτηματολόγιο.

Στην αξιολόγηση του προγράμματος συμμετέχουν και οι γονείς, οι οποίοι συμπληρώνουν ερωτηματολόγιο που δομείται από τους μαθητές και τον εκπαιδευτικό.



<p>Οι μαθητές να είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none">-να οργανώνουν την παρουσίαση των δημιουργιών τους και των νέων γνώσεων-να αναπτύσσουν σχέσεις ανταλλαγής ιδεών και αλληλεπίδρασης με σχολικές μονάδες της Ελλάδας και της Ευρώπης-να οργανώνουν και να συμμετέχουν σε μια θεατρική παράσταση, υποδυόμενοι ρόλους σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας	<p>ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 7</p> <p>Απονομή διπλώματος Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες</p> <p>Υλικό-Υποδομή Σκηνικά, έργα μαθητών, χωρική διεύθυνση του χώρου, διαδικτυακά εργαλεία</p> <p style="text-align: center;">7</p> <p>Σύνδεση με το Α.Π.Σ.: Γλώσσα, Δημιουργία και έκφραση, Τέχνες</p>	<p>1η δραστηριότητα: Τι καινούριο μάθαμε; Συμπληρώνουμε το 2ο ψηφιακό εννοιολογικό χάρτη για τα μνημεία και κάνουμε συγκρίσεις με τις αρχικές ιδέες και γνώσεις. Καταλήγουμε σε συμπεράσματα «Εάν θα το επαναλαμβάναμε, τι θα αλλάζαμε, τι κερδίσαμε, τι άλλο θα θέλαμε να μάθουμε;».</p>  <p>2η Δραστηριότητα: διάχυση του προγράμματος: Οι μαθητές οργανώνουν την παρουσίαση του προγράμματος τους για να τους απονεμηθεί το δίπλωμα του «Βοηθού ξεναγού» στους γονείς τους και στους μαθητές της 1^{ης} τάξης του δημοτικού στα πλαίσια του Προγράμματος της Μετάβασης.</p> 
--	--	---

[Πληκτρολογήστε εδώ]



[Πληκτρολογήστε εδώ]



2. Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις

Ενδεικτικές εφαρμογές

STEAM-προγραμματισμός

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

Παρουσιάσεις

<https://en.linoit.com/>

<https://el.padlet.com/>

Εννοιολογικός χάρτης

<https://coggle.it/>

<https://learningworksforkids.com/apps/kidspiration/>

<https://miro.com/>

<https://cmap.ihmc.us/>

<https://jamboard.google.com/>

<https://bubbl.us/>

On line δημιουργία χάρτη

<https://www.google.com/maps/>

<https://www.google.com/intl/el/earth/>

<https://mapmaker.nationalgeographic.org/>

<https://www.pictormap.com/>

Προγραμματισμός On line Bee Bot

<https://scratch.mit.edu/studios/1525526/>

<https://beebot.terrapinlogo.com/>

Avatar

<https://avatarmaker.com/>

<https://www.voki.com/>

Ιστοριογραμμή

<https://venngage.com/>

<https://www.timetoast.com/>

<https://www.hstry.co/>

<https://timeline.knightlab.com/>

Quiz

<https://wordwall.net/el/about/template/quiz>

Κόμικς

<https://edu.pixton.com/educators/>

<http://en.freedownloadmanager.org/Windows-PC/Cartoon-Story-Maker-FREE.html>

Sites με εικόνες ελεύθερες πνευματικών δικαιωμάτων

<http://www.freepik.com>

<https://pixy.org/>

<https://pixabay.com/el/>

<https://wallpaperaccess.com/>

<https://pxhere.com/>

<https://all-free-download.com/free-photos>

<http://clipart-library.com/>

Διαδραστικός χάρτης

<https://www.pictomap.com/>

Ψηφιακό βιβλίο

<https://www.storyjumper.com/>

Δημιουργία παραμυθιών, κόμικς, με ηχογράφηση, για οργανωμένες παρουσιάσεις

<https://bookcreator.com/>

Αφίσα

<https://www.postermywall.com/>

https://www.canva.com/el_gr/

Δημιουργία παζλ

<https://www.jigsawplanet.com/>

Μαθησιακά παιχνίδια και quiz

<https://kahoot.com/home/mobile-app/>

Ζωγραφική

http://www.tuxpaint.org/?lang=el_GR

Μετρητής ήχου

Too noisy

<https://www.edtechmonster.com/access%20too%20noisy%20free>

Μηνύματα voki

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=17981630&chsm=0c4ee566cc97295df3e36a6351314ddf>

Ρουτίνες σκέψης

<http://pz.harvard.edu/thinking-routines>

Ενδεικτικά βίντεο

Ακρόπολη Αθηνών

<https://video.link/w/9gkvc>

<https://www.youtube.com/watch?v=DbkgtsHGDJc>

https://www.youtube.com/watch?v=3T7_oi985dg

<https://video.link/w/gikvc>

Παρθενώνας Αθήνα Ελλάδα

<https://video.link/w/Ojkvc>

<https://www.youtube.com/watch?v=PWP CZ1UjYml>

Τα παλαιοχριστιανικά και βυζαντινά τείχη της Θεσσαλονίκης

<https://video.link/w/Jqkvc>

<https://www.youtube.com/watch?v=fRwBO4kzE98>

Πύργος Άιφελ Παρίσι Γαλλία

<https://video.link/w/mmkvc>

<https://www.youtube.com/watch?v=xSkAYOaurY>

Κολοσσαίο Ρώμη Ιταλία

<https://video.link/w/Hmkvc>

<https://www.youtube.com/watch?v=Cninc39Dm6Y>

Ατόμιουμ Βέλγιο

<https://video.link/w/Qnkvc>

Σιμπέλιους Ελσίνκι Φινλανδία

<https://video.link/w/Cpkvc>

Ενδεικτικές ιστοσελίδες διερεύνησης για μνημεία

UNESCO

<https://whc.unesco.org/>

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ, ΚΟΜΒΟΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ

<http://odysseus.culture.gr/h/3/gh310.jsp>

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΩΝ ΜΝΗΜΕΙΩΝ ΚΑΙ ΧΩΡΩΝ

http://listedmonuments.culture.gr/search_declarations.php

Αρχαιολογικοί Χώροι και Μνημεία, ΑΤΤΙΚΗ

<https://www.trip2athens.com/el/see-n-do/attractions/archeological/>

ΑΡΧΙΕΠΙΣΚΟΠΗ ΑΘΗΝΩΝ, Αρχαιολογικοί Χώροι & Ιστορικά Μνημεία

<http://religiousgreece.gr/archeological-historical-monuments>

ΔΗΜΟΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

<https://thessaloniki.gr/θέλω-να-γνωρίσω-την-πόλη/ανακαλύψτε/μνημεία/>

ΜΝΗΜΕΙΑ ΟΥΝΕΣΚΟ

<https://www.thessalonikiartsandculture.gr/blog/texnopersona/ta-17-ellinika-mnimeia-pagkosmias-politistikis-klironomias-pou-anedeikse-i-unesco/>

ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΕΣ-ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΜΝΗΜΕΙΑ

<http://www.greek-crossroads.gr/category/antiquities/>

ΔΕΙΓΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΣΚΑΦΗ

<https://anaskafh.arsakeio.gr/ta-mnhmeia-kai-h-aksia-tous/>

Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας

Υπουργείο Τουρισμού

<https://mintour.gov.gr/ekpaideysi/>

Agogreece (δημιουργική ρομποτική)

<https://www.agogreece.com/>

5. Αξιολόγηση Προγράμματος-Συνολική αποτίμηση & αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση - Εκδηλώσεις διάχυσης

Το πρόγραμμα καλλιέργειας δεξιοτήτων «Οι μικροί εξερευνητές» συνδέεται με όλες τις μαθησιακές περιοχές του Δ.Ε.Π.Π.Σ. και Α.Π.Σ. του Νηπιαγωγείου και η αξιολόγησή του έχει κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων διαμορφωτικό χαρακτήρα και στο τέλος γίνεται η αποτίμηση της επίτευξης των στόχων του προγράμματος, που διατυπώθηκαν αρχικά, σε σχέση με την ανάπτυξη των δεξιοτήτων μάθησης, τεχνολογίας, επιστήμης, μηχανικής και νου. Η αξιολόγηση του προγράμματος και ο αναστοχασμός γίνεται από τους συντελεστές της μαθησιακής διαδικασίας, τους μαθητές τον εκπαιδευτικό και τους γονείς και βασίζεται σε τεκμήρια που προκύπτουν από δράσεις, όπως είναι η δημιουργία μιας *διαδικτυακής πολυμεσικής αφίσας*, ενός *διαδραστικού χάρτη* και ενός *ψηφιακού εννοιολογικού χάρτη* στο τέλος του προγράμματος για τη διαπίστωση και καταγραφή των διαφορών, συγκριτικά με τον 1^ο εννοιολογικό χάρτη που δημιουργήθηκε στην έναρξη του προγράμματος.

Ενδεικτικό εργαλείο αξιολόγησης στο Παράρτημα:

.Ερωτηματολόγιο για τους μαθητές

Για τη διάχυση του προγράμματος πραγματοποιήθηκε η δημιουργία μιας ταξιδιωτικής γωνιάς στην τάξη με έκθεση του παραγόμενου υλικού και των δεδομένων που συνέλεξαν οι μαθητές και η παρουσίαση της στους γονείς και στην υπόλοιπη σχολική κοινότητα (ιστολόγιο). Με τη λήξη του Προγράμματος έγινε παρουσίαση και διάχυση όλου του υλικού στους γονείς και στην Α' τάξη του Δημοτικού Σχολείου.

