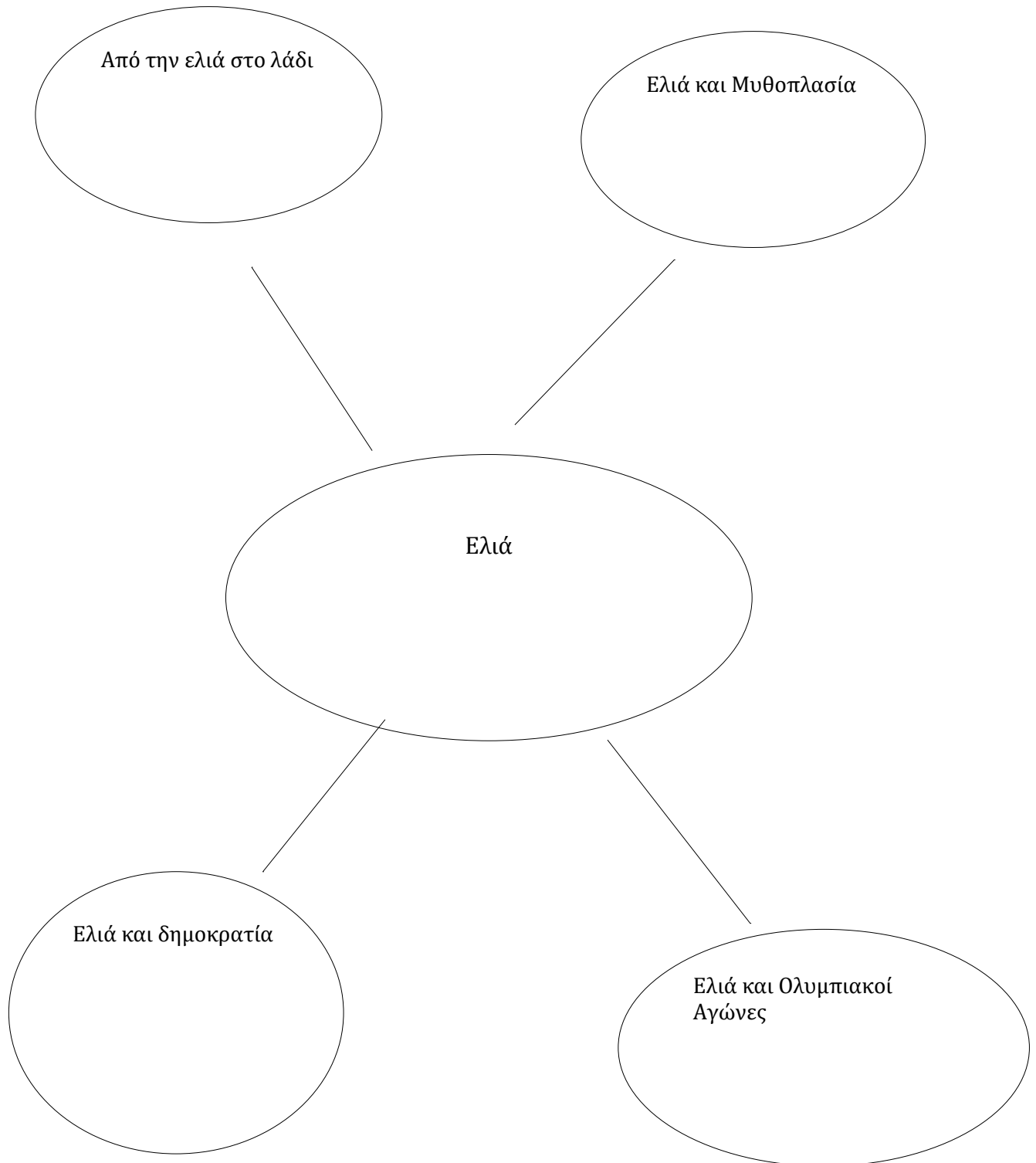


ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Ατομικό Διδακτικό Σενάριο

Γενικό Διδακτικό Σενάριο



1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος διδακτικού σεναρίου : Ελιά και Μυθοπλασία

Δημιουργός: Μαρία Ελένη Μαντέλου

Βαθμίδα - Πλαίσιο- Τάξη

Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση - Νηπιαγωγείο

-Αριθμός παιδιών και χαρακτηριστικά: 7παιδιά(4 αγόρια 3 κορίτσια), 5 νήπια 2 προνήπια

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με ΠΣ

Προσχολική Εκπαίδευση	
Βασικές Ικανότητες που αναμένεται να αναπτυχθούν	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Α. Παιδί και Επικοινωνία Α.1 Γλώσσα Α.2 ΤΠΕ
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none">μέσα και τρόποι μετάδοσης νοήματος-πληροφορίας
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none">εστιασμένη αναζήτηση ανάλογα με το είδος της πληροφορίαςεπιλογή, ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών για την κατανόηση και την παραγωγή νοήματοςχρήση κατάλληλων εργαλείων και μέσων για δημιουργική έκφραση και αποτελεσματική επικοινωνία νοημάτων
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none">ωφέλιμη και βέλτιστη χρήση των εργαλείων και των μέσων παραγωγής και επικοινωνίας νοήματοςδιάθεση εξοικείωσης με διάφορα επικοινωνιακά εργαλεία και εκφραστικά μέσα για την ενίσχυση της ικανότητας κατανόησης και αποτελεσματικής μετάδοσης των νοημάτων
Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες: Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση Δ.2 Τέχνες	

Δ.2.1 Εικαστικές Τέχνες &
Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες
Γ.1 Μαθηματικά
Γ.1.2. Αριθμοί – Πράξεις και Άλγεβρα

Χρονικός προσδιορισμός

-*Ημερολογιακή τοποθέτηση στο σχολικό έτος:* Το παρόν σενάριο θα υλοποιηθεί το πρώτο τρίμηνο του σχολικού έτους και συγκεκριμένα τον μήνα Νοέμβριο. Τα στοιχεία της φύσης κεντρίζουν την προσοχή και το ενδιαφέρον των παιδιών. Επιπλέον το νησί που ζούμε ασχολείται με την παραγωγή λαδιού, επομένως υπάρχουν αναφορές στο περιβάλλον των νηπίων σχετικά με το θέμα.

- *Εκτιμώμενος χρόνος-διάρκεια σε ημέρες:* 10 ημέρες αλλά μπορεί να παραταθεί ανάλογα το ενδιαφέρον των παιδιών

2.ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Ως προς τις προαπαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες, τα παιδιά αναμένεται να:

Γνώσεις:

- Να αναγνωρίζουν την ελιά ως δέντρο και ως καρπό.
- Να αναγνωρίζουν το ρόλο και τη σπουδαιότητα των βιβλίων.

Δεξιότητες:

- Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια.(Παιδί και Επικοινωνία. Γλώσσα. Προφορική Επικοινωνία. Α.1.1)
- Να διακρίνουν διάφορα είδη κειμένων κ με βάση το σκοπό που εξυπηρετούν .(Παιδί και Επικοινωνία. Γλώσσα. Γραπτή Επικοινωνία. Α.1.2)
- Εκτελούν απλές ενέργειες Τ.Π.Ε(χρήση ποντικιού, πληκτρολόγηση μικρών λέξεων για αναζήτηση κ.λπ.) για αναζήτηση πληροφοριών και ολοκλήρωση εργασιών και δραστηριοτήτων. (Παιδί και Επικοινωνία. Τ.Π.Ε Α.2.1)

Οι προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών θα αποτελέσουν εφαλτήριο της συγκρότησης των ομάδων καθώς το επίπεδο των μαθητών είναι ανομοιογενές.

3. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ - ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σκοπός:

Το παρόν Διδακτικό Σενάριο αξιοποιώντας το φυσικό περιβάλλον και συγκεκριμένα το δέντρο ελιά, το οποίο βρίσκεται πληθώρα στο νησί και αξιοποιείται από τους κατοίκους, αποτελεί έναυσμα για την εμπλοκή των μαθητών με βιβλία μυθοπλασίας, μέσω των οποίων θα κατανοήσουν τον γραπτό λόγο ως μέσον αναζήτησης, ανταλλαγής και απόκτησης πληροφοριών.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Α. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ Α.1 ΓΛΩΣΣΑ Α.1.2 Γραπτή Επικοινωνία & Α. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ Α. 2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (ΤΠΕ) Α.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none">• Να αναγνωρίζουν σε ένα γραπτό κείμενο τους σημειωτικούς τρόπους που συνενεργούν για τη δημιουργία νοήματος (i).• Να διακρίνουν τα διάφορα είδη των γραπτών κειμένων με βάση τον σκοπό που εξυπηρετούν και να αναγνωρίζουν στοιχεία της δομής τους (π. χ. θέμα, πλοκή κτλ. σε ένα αφηγηματικό κείμενο, τη δομή αίτιο-αποτέλεσμα σε ένα πληροφοριακό επεξηγηματικό κείμενο κτλ.) (i).• Να γνωρίζουν τα υλικά και τα μέσα (μη ψηφιακά και ψηφιακά) που είναι απαραίτητα για τη γραφή στην καθημερινότητα (ii).• Να παρατηρούν τη φορά ανάγνωσης σε γραπτά κείμενα και την πλοήγηση σε πολυτροπικά (ψηφιακά και μη ψηφιακά) κείμενα (iii).• Να αναγνωρίζουν τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους (i).

	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος) (i).
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να περιγράφουν τη βασική ιδέα του γραπτού κειμένου συνοψίζοντας πληροφορίες ή συνάγοντας συμπεράσματα (i). • Να προβλέπουν το περιεχόμενο του κειμένου και να ζητούν διευκρινίσεις για σημεία που δεν κατανοούν (i). • Να αναλύουν τις ιστορίες και τα ποιήματα δημιουργώντας «εικόνες» και διατυπώνοντας κρίσεις για τους ήρωες και την πλοκή (i). • Να συνδυάζουν τους σημειωτικούς τρόπους που διακρίνουν σε ένα κείμενο (π.χ. εικόνα και γραπτό κείμενο) ώστε να το επεξεργάζονται (π.χ. να κάνουν προβλέψεις, να συνάγουν συμπεράσματα) και να επεκτείνουν τα νοήματα. (i). • Να τοποθετούν σωστά το σώμα και να χρησιμοποιούν με τον κατάλληλο τρόπο τα μέσα και τα υλικά για να παράγουν γραφή (τριποδική λαβή) (ii). • Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων (ii). • Να χρησιμοποιούν απλά εργαλεία σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας (π.χ. skype), καθώς και εργαλεία συνεργατικής δημιουργίας αρχείων (π.χ. Web 2.0 εργαλεία: Google Drive, πλατφόρμες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, π.χ. e -me, eclass), ώστε να επικοινωνούν και να συνεργάζονται (iii).
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να απολαμβάνουν την ανάγνωση βιβλίων και διαφορετικών γραπτών κειμένων (i). • Να θεωρούν την αφήγηση και τα άλλα είδη γραπτών κειμένων ως μέσο προσωπικής έκφρασης και ερμηνείας του κοινωνικού και φυσικού περιβάλλοντος • Να κάνουν τις κατάλληλες επιλογές γραπτών κειμένων και βιβλίων ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους και τις διερευνήσεις που πραγματοποιούν (i).

	<ul style="list-style-type: none"> • Να επιδίδονται σε πρακτικές ολικής, προσποιητής και συμμετοχικής ανάγνωσης (i). • Να υιοθετούν κριτική στάση στο περιεχόμενο των γραπτών κειμένων (i). • Να εκτιμούν τις διαφορετικές χρήσεις των ΤΠΕ , ώστε να μπορούν να ικανοποιήσουν καθημερινές ανάγκες (i). • Να τηρούν κανόνες ασφαλούς/ορθής χρήσης των ΤΠΕ (i). • Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείου επίλυσης καθημερινών προβλημάτων και ως εργαλείου ψυχαγωγίας (iii).
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες Δ . ΠΑΙΔΙ, ΣΩΜΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ Δ.2 ΤΕΧΝΕΣ Δ.2.1 Εικαστικές Τέχνες
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να διακρίνουν χρώματα, είδη γραμμών και σχημάτων στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης (i). • Να προσδιορίζουν διαφορετικές τεχνικές (π.χ. κολάζ, ψηφιδωτό) και τεχνοτροπίες (π.χ. κυβισμός) δημιουργίας και αναπαράστασης έργων τέχνης (i). • Να διακρίνουν τα μέσα που τους είναι χρήσιμα για τη σύνθεση μίας εικαστικής δημιουργίας (i) • Να αναγνωρίζουν τη συμβολή όλων των αισθήσεων για τη σύνθεση μιας καλλιτεχνικής δημιουργίας.
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να δημιουργούν πρωτότυπα έργα ως απόκριση σε σένα ερέθισμα (μουσική, πίνακας ζωγραφικής, κτλ), συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο (i).
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης (i). • Να υιοθετούν σταδιακά το προσωπικό τους στιλ καλλιτεχνικής έκφρασης (i). • Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος (i).

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ Γ.1 ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Γ.1.2 Αριθμοί-Πράξεις και Άλγεβρα
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να προσδιορίζουν την πληθικότητα ενός συνόλου αριθμών (πόσοι αριθμοί είναι;) (i). • Να αντιλαμβάνονται ότι στην απαρίθμηση μιας ακολουθίας αριθμών, ο τελευταίος αριθμός δηλώνει την πληθικότητα (ότι ο τελευταίος αριθμός που είπαν απαντάει στην ερώτηση «πόσους αριθμούς μέτρησες;» (i)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να απαριθμούν λεκτικά (απαγγέλλουν/ εκφωνούν), να διαβάζουν και να γράφουν αριθμούς από το 0 (ή από άλλο σημείο έναρξης) μέχρι το 20 και αντίστροφα, χρησιμοποιώντας λέξεις και σύμβολα (i).
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να εκτιμούν τη γνώση των αριθμών και τη σημασία της καταμέτρησης σε καθημερινές καταστάσεις (i).

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Το παρόν σενάριο βασίζεται στην αξιοποίηση της διδασκαλίας των 5Ε, σύμφωνα με το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση. Καθ' όλη τη διάρκεια της ανάπτυξης των δραστηριοτήτων τα νήπια θα ενθαρρύνονται, μέσω της κινητοποίησης του ενδιαφέροντός τους, να συμμετέχουν ενεργά, σύμφωνα με τις αρχές της βιωματικής και συνεργατικής μάθησης. Οι προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών έχουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της διδασκαλίας, η οποία βασίζεται στην αλληλεπίδραση και την διάδραση μεταξύ παιδιών, εκπαιδευτικών και περιβάλλοντος. Οι δραστηριότητες θα αναπτύσσονται στην παρεούλα με την ολομέλεια της τάξης αλλά θα χωρίζονται και σε ομάδες, σύμφωνα με τις αρχές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Η σύσταση των ομάδων θα δημιουργείται ανάλογα την περίπτωση κάθε φορά, είτε τυχαία είτε από επιλογή της εκπαιδευτικού ή των μαθητών.

5.1 Μαθησιακά πλαίσια:

A. Διερευνήσεις

- Είδος Διερεύνησης: Θεματική προσέγγιση
- Τίτλος: Ελιά και μυθοπλασία

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

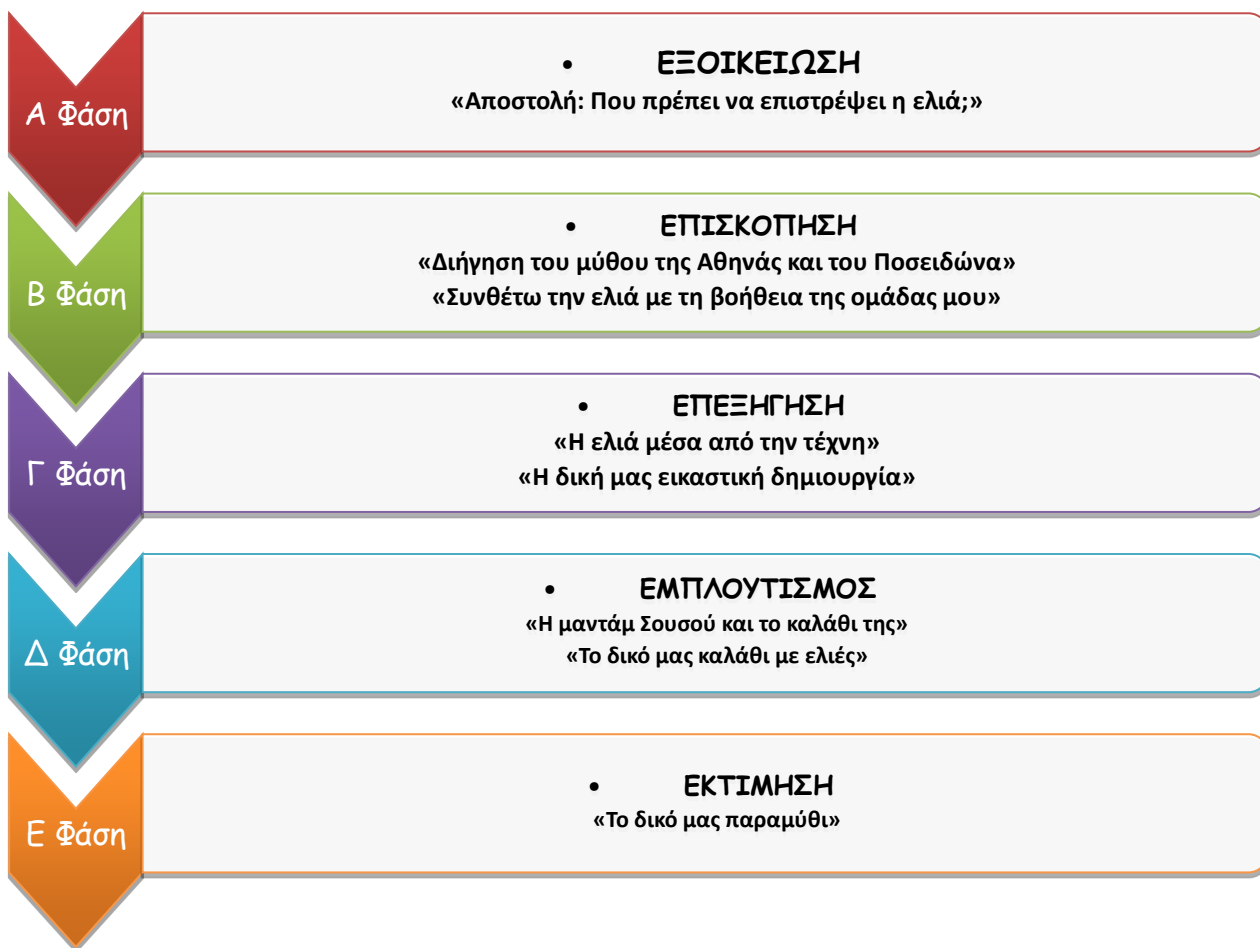
Οργανωμένο παιχνίδι: το οργανωμένο παιχνίδι θα χρησιμοποιηθεί κατά την πρώτη φάση της εξοικείωσης , όπου θα γίνει προσπάθεια κινητοποίησης του ενδιαφέροντος με ένα παιχνίδι παρόμοιο του “κρυμμένου θησαυρού” .

Ανεστραμμένη τάξη: τα κέντρα μάθησης θα εμπλουτιστούν με υλικά και πληροφορίες που θα φέρουν τα παιδιά, τα οποία θα τα έχουν δημιουργήσει στο σπίτι με τη βοήθεια των γονέων τους.

5.2 Τεχνικές Αξιολόγησης:

1. Ημερολόγιο καταγραφής: Η εκπαιδευτικός παρατηρεί και καταγράφει την ενεργό συμμετοχή και απόκριση των νηπίων στη μαθησιακή διαδικασία.
2. Παιδαγωγική Τεκμηρίωση: Φωτογραφικό και έντυπο υλικό από τη συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες.
3. Πίνακας K-W-L-H: Καταγράφεται η πορεία της μαθησιακής διαδικασίας με την ενεργό συμμετοχή των παιδιών. Το συγκεκριμένο διάγραμμα βοηθά στην εμπλοκή τους σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης των δραστηριοτήτων που έχουν αναπτυχθεί.

6. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ



Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

Δραστηριότητα 1: «Αποστολή: Που πρέπει να επιστρέψει η ελιά;»

Ο Αρκούδος της τάξης έχει αγκαλιά του μια γλάστρα με ελιά, η οποία έχει ένα γράμμα για τα παιδιά. Το γράμμα αφορά μία αποστολή. Η ελιά θέλει να γυρίσει στο σπίτι της. Τα παιδιά θα πρέπει να βρουν όλα τα στοιχεία, για να συνθέσουν την απάντηση που θα τους οδηγήσει στη θεά Αθηνά, η οποία με τη σειρά της θα τα βοηθήσει να μάθουν που βρίσκεται το σπίτι της ελιάς. Μόλις ολοκληρωθεί η αποστολή τα παιδιά πηγαίνουν στην ολομέλεια και κάνουν καταγραφή του πίνακα KWLH, για το τι γνωρίζουν και τι θέλουν να μάθουν.

Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: «Διήγηση του μύθου της Αθηνάς και του Ποσειδώνα»

Η νηπιαγωγός και τα παιδιά συγκεντρώνονται στην παρεούλα όπου η νηπιαγωγός τους διαβάζει τον μύθο. Στη συνέχεια, με τη βοήθεια της αναδιηγούνται τον μύθο βάζοντας στη σωστή σειρά τις εικόνες της ιστορίας. Έπειτα μεταφέρονται όλοι στον υπολογιστή και παίζουν διαδραστικό παιχνίδι ερωτήσεων, προκειμένου να αξιολογηθεί τι ήταν αυτό που τους έμεινε στη μνήμη.

<https://wordwall.net/el/resource/63123603>

Δραστηριότητα 2: «Συνθέτω την ελιά με τη βοήθεια της ομάδας μου»

Στη συνέχεια χωρίζονται σε τρεις ομάδες στα κέντρα μάθησης (υπολογιστής, γλώσσα μαθηματικά). Η ομάδα της γλώσσας προσπαθεί να βάλει τα γράμματα της λέξης «ελιά» στη σωστή σειρά με τη βοήθεια του κουτιού των γραμμάτων. Η ομάδα στα μαθηματικά προσπαθεί να φτιάξει το παζλ της εικόνας του Ποσειδώνα και της Αθηνάς. Η ομάδα στον υπολογιστή βάζει τα γράμματα των λέξεων «ελιά» και «Αθηνά» στη σωστή σειρά.

<https://wordwall.net/el/resource/63124457>

Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: «Η ελιά μέσα από την τέχνη»

Με αφορμή τον πίνακα του Θεόφιλου Χατζημιχαήλ “Το μάζεμα των Ελαίων εν Μυτιλήνη” , τον οποίο έχω αφήσει στην παρεούλα, συζητάμε με τα παιδιά για το τι μας κάνει εντύπωση. Αναφερόμαστε στα χρώματα, στα ρούχα, στην τοποθεσία, στους ανθρώπους κτλ. Στη συνέχεια μεταφερόμαστε στον υπολογιστή και αναζητούμε και άλλους πίνακες ζωγραφικής με κεντρικό θέμα τη ελιά, όπως οι πίνακες του Vincent Van Gogh.

<https://mikropragmata.lifo.gr/listes/9-fores-pou-o-van-gogh-zografise-elies-se-pinakes-tou/>

Δραστηριότητα 2: «Η δική μας εικαστική δημιουργία»

Τα παιδιά δημιουργούν με διάφορα υλικά κατασκευές με θέμα την ελιά.

Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ

Δραστηριότητα 1: «Η μαντάμ Σουσού και το καλάθι της»

Η κούκλα της τάξης “μαντάμ Σουσου” μας επισκέπτεται και μας ζητάει να παίξουμε ένα παιχνίδι με ζάρι και ελιές. Συγκεκριμένα θέλει να μαζέψει ελιές στο καλάθι της. Ένα ένα παιδί ρίχνει το ζάρι, μετράει τις κουκίδες και βάζει στο καλάθι τόσες ελιές όσες είναι και οι κουκίδες. Στη συνέχεια χωριζόμαστε σε τρεις ομάδες. Η μία ομάδα κάθεται στον υπολογιστή και συνθέτει παζλ μέσω της εφαρμογής jigsaw planet. Η δεύτερη ομάδα κάθεται στο κέντρο μάθησης των μαθηματικών και συνθέτει και αυτή παζλ με γλωσσοπίεστρα και η τρίτη ομάδα παίζει στην παρεούλα παιχνίδι μνήμης με κάρτες.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1772a29545ed>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=00ebbf865c4c>

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3f6ee20c6369>

Δραστηριότητα 2: «Το δικό μας καλάθι με ελιές»

Όλη η ομάδα κάθεται στα τραπέζια και σε ανοιχτό φύλλο εργασίας, το κάθε παιδί ξεχωριστά συνθέτει καλάθι, το οποίο το γεμίζει με ελιές, τόσες όσες του έτυχαν στο ψηφιακό ζάρι.

[Full screen Dice! \(online-stopwatch.com\)](https://www.online-stopwatch.com)

Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: «Το δικό μας παραμύθι»

Με αφορμή το βίντεο του Θοδωρή Παπαδουλάκη “The Olive tree will always be here” συζητάμε με τα παιδιά στην ολομέλεια της τάξης για την ελιά και τα οφέλη της. Έπειτα κινητοποιούμε τα παιδιά να δημιουργήσουν και αυτά το δικό τους παραμύθι. Η ιστορία αναφέρεται από τα παιδιά και η καταγραφή της γίνεται από την εκπαιδευτικό. Στη συνέχεια χωρίζονται σε ομάδες προκειμένου να κάνουν την εικονογράφηση του κειμένου. Με τη βοήθεια του ψηφιακού εργαλείου storyjumber η ιστορία γίνεται βιβλίο με ηχητική αφήγηση από τα ίδια τα παιδιά και αναρτάται στην ιστοσελίδα του σχολείου. Έπειτα μαζεύονται όλοι στην παρεούλα προκειμένου να συζητήσουν και να κάνουν καταγραφή του διαγράμματος KWLH, για το τι έμαθαν και πως, αξιολογώντας τη νέα γνώση.

<https://vimeo.com/112261027>

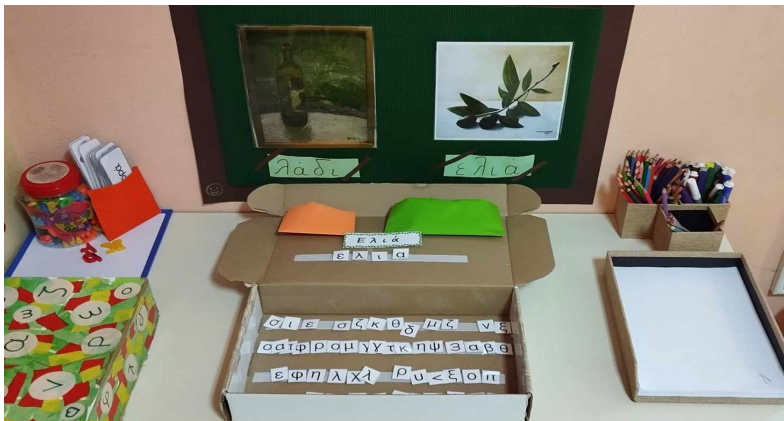
Κέντρα μάθησης και εποπτικό υλικό

Μαθηματικά



(παζλ με γλωσσοπίεστρα, κάρτες μνήμης και πλαστικοποιημένα φύλλα εργασίας)

Γλώσσα



(αυτοσχέδια κουτιά με πλαστικοποιημένα γράμματα και κάρτες λέξεων και φωτογραφίες με λεζάντες)

Περιβάλλον



(υλικά που έφεραν παιδιά και εκπαιδευτικοί, όπως λάδι, ελιές κτλ)

Παρεούλα



(πίνακας K-W-L-H)

