

ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΑΔΣ

Ημέρα -Νύχτα

ΑΤΟΜΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: Μέρα - Νύχτα

Δημιουργός/οί: Φροσύνη Τριχιά

Βαθμίδα - Πλαίσιο- Τμήμα: Προσχολική Εκπαίδευση, Ολοήμερο τμήμα

Αριθμός παιδιών και χαρακτηριστικά: 16

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με ΠΣ

Χρονικός προσδιορισμός

-Ημερολογιακή τοποθέτηση στο σχολικό έτος: 2^ο τρίμηνο

- Εκτιμώμενος χρόνος-διάρκεια σε ημέρες: 2 εβδομάδες

2. ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

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

Γνώσεις:

- Να αναγνωρίζουν το σχήμα της Γης (σφαίρα-κύκλος).
- Να αντιλαμβάνονται ότι κατοικούμε στον πλανήτη Γη.
- Να αναγνωρίζουν τη μορφολογία της Γης.

Δεξιότητες:

- Να αντιλαμβάνονται τον ήλιο, τη γη και τη σελήνη.
- Να αντιλαμβάνονται πότε έχουμε μέρα και πότε νύχτα.
- Να αναγνωρίζουν δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα τη μέρα και τη νύχτα.

3. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ - ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να προσεγγίσουν, να κατανοήσουν και να ερμηνεύσουν πως συσχετίζεται η εναλλαγή της ημέρας με τη νύχτα με την κίνηση της Γης, τη Σελήνη και τον Ήλιο, χρησιμοποιώντας επιστημονικές μεθόδους και αποδεκτές θεωρίες αστρονομίας.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ Γ.2 ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ Γ.2.3 Γη-Πλανητικό Σύστημα και Διάστημα i. Η θέση της Γης ii. Εναλλαγή μέρας - νύχτας και η εναλλαγή εποχών Γ.1 ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Γ.1.2 Αριθμοί-Πράξεις και Αλγεβρα i.
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none">• Να αναγνωρίζουν το σχήμα και την κίνηση της Γης και των άλλων πλανητων

	<p>του πλανητικού συστήματος (Γ.2.3.i).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να γνωρίζουν τη μορφολογία της Γης (Γ.2.3.i). • Να αντιλαμβάνονται τη σύνδεση της θέσης και της κίνησης της Γης στο πλανητικό σύστημα με τη μέτρηση του χρόνου (Γ.2.3.ii). • Να προσδιορίζουν την πληθικότητα ενός συνόλου αριθμών (Γ.1.2 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;» (Γ.1.2 i)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να συσχετίσουν τη κίνηση της γης γύρω από τον εαυτό της με την εναλλαγή μέρας-νύχτας και την κίνησή της γύρω από τον ήλιο με την εναλλαγή των εποχών (Γ.2.3.ii). • Να συνδέουν την εναλλαγή μέρας - νύχτας και των εποχών με την ανθρώπινη δραστηριότητα και τις συνήθειες των ζώων (Γ.2.3.ii). • Να κάνουν συγκρίσεις για την οργάνωση της ζωής σε διάφορα μέρη του πλανήτη σε σχέση με την εναλλαγή των εποχών και της μέρας - νύχτας (Γ.2.3.ii). • Να απαριθμούν λεκτικά (απαγγέλλουν/ εκφωνούν), να διαβάζουν και να γράφουν αριθμούς από το1 μέχρι το 5 και αντίστροφα, χρησιμοποιώντας λέξεις και σύμβολα (Γ.1.2. i)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να συνειδητοποιούν τη σημασία της λειτουργίας του πλανητικού συστήματος και τον τρόπο που επηρεάζει τη ζωή στη Γη (Γ.2.3.i). • Να συνειδητοποιούν ότι οι μύθοι για τη Γη, το πλανητικό σύστημα και το διάστημα αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο της ανάγκης των ανθρώπων διαχρονικά να εξηγήσουν το σύμπαν (Γ.2.3.i). • Να συνειδητοποιούν τη σημασία της κίνησης της Γης στο πλανητικό σύστημα, για τη ζωή και την ανθρώπινη δραστηριότητα (Γ.2.3.ii). • Να εκτιμούν τη γνώση των αριθμών και τη σημασία της καταμέτρησης σε καθημερινές καταστάσεις (Γ.1.2.i)
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες</p> <p>A. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ</p> <p>A.2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (ΤΠΕ)</p> <p>A.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ</p> <p>A.2.2 Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι</p> <p>Δ . ΠΑΙΔΙ, ΣΩΜΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ Δ.2 ΤΕΧΝΕΣ</p> <p>Δ.2.1 Εικαστικές Τέχνες i. Εικαστική μορφή και σύνθεση ii. Εικαστικό περιεχόμενο</p> <p>Δ.2.2 Θεατρική Τέχνη i. Θεατρική έκφραση και αλληλεπίδραση</p>
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • A.2.1 • Να αναγνωρίζουν τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους (i). • Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος) (i). • A.2.2 Να αναγνωρίζουν λογισμικά ανοικτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους (i) (ii). • Να διακρίνουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού, προγραμματιζόμενων παιχνιδιών (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσω, αριστερά-δεξιά) (iii). • Να αναγνωρίζουν βασικές δομές του προγραμματισμού (ακολουθία, επανάληψη, επιλογή) (iii). • Δ.2.1 Να διακρίνουν χρώματα, είδη γραμμών και σχημάτων στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης (i). • Να προσδιορίζουν διαφορετικές τεχνικές δημιουργίας και αναπαράστασης αξιοποιώντας έργα τέχνης (i). • Να αναγνωρίζουν τη σημασία όλων των αισθήσεων για τη σύνθεση μιας καλλιτεχνικής δημιουργίας (i). • Να ονομάζουν γνωστούς εικαστικούς και ζωγράφους και να προσδιορίζουν τα βασικά μηνύματα που επικοινωνούν μέσα από τα έργα τους (ii) • Δ.2.2 • Να αναγνωρίζουν το σώμα, την κίνηση, το πρόσωπο και τη φωνή ως

	μέσα θεατρικής έκφρασης, επικοινωνίας και δημιουργίας νοημάτων (i). • Να προσδιορίζουν τον ρόλο ως ένα μέσο για να υποδυθούν έναν «άλλον» χαρακτήρα και να αλληλεπιδράσουν σε έναν «άλλο» χρόνο και χώρο (i).
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • A.2.1 Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων (ii). • Να αναζητούν και να επιλέγουν κατάλληλες πληροφορίες στο διαδίκτυο (iii). • A.2.2 • Να εκτελούν απλές ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης με ειδικά λογισμικά κλειστού τύπου (i). • Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου (ii). • Να παίζουν, να σχεδιάζουν και να δημιουργούν ψηφιακά παιχνίδια (ii). Να χρησιμοποιούν τις βασικές εντολές προγραμματισμού (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσω- αριστερά-δεξιά) • Δ.2.1 Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων και τη χρήση διαφορετικών υλικών (i). • Να μετασχηματίζουν καθημερινά αντικείμενα (όπως σφουγγάρια και μπατονέτες) σε εικαστικά μέσα (i). • Να συνθέτουν πρωτότυπα έργα συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο (i). • Να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την παραγωγή μιας εικαστικής δημιουργίας (i). Να περιγράφουν υλικά και μέσα που χρησιμοποιούν και τη διαδικασία για τη δημιουργία ενός έργου τέχνης (ii). • Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του (ii). • Δ.2.2 • Να ανακαλύπτουν και να επεξεργάζονται τις δυνατότητες έκφρασης που τους δίνει το σώμα τους (i). • Να διακρίνουν τα κινησιολογικά όρια που θέτει το σώμα σε σχέση με τον χώρο και την ομάδα και να προσαρμόζουν την εκφραστική κίνηση (i). • Να επιλέγουν τον ρόλο που τους ταιριάζει και να αιτιολογούν τις επιλογές τους (i). • Να δομούν τα στοιχεία του ρόλου τους στο πλαίσιο ενός σεναρίου (i).
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • A.2.1 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 (iii) • A.2.2 • Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας (ii). • Να εκτιμούν και να αξιοποιούν κατάλληλα τις πληροφορίες από τις διαφορετικές κατηγορίες ψηφιακών μέσων και περιβαλλόντων με τις οποίες ασχολούνται (ii). • Δ.2.1 Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης (i). • Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος (i). • Να διαμορφώνουν προσωπικά κριτήρια και προτιμήσεις για τα έργα τέχνης και να σέβονται τις προτιμήσεις των άλλων (ii). • Να εκτιμούν την τέχνη ως μια «παγκόσμια» μορφή έκφρασης και επικοινωνίας (ii). • Δ.2.2 Να συμμετέχουν στην ομάδα και να συντονίζουν την κίνηση και την έκφραση στο πλαίσιο του θεατρικού παιχνιδιού (i). • Να επιδεικνύουν διάθεση επίλυσης προβλήματος στα πλαίσια της οργάνωσης θεατρικών δρώμενων, όπως όταν όλοι θέλουν τον ίδιο ρόλο (i). • Να εκφράζονται συμμετέχοντας σε θεατρικά δρώμενα και παιχνίδια και να ισχυροποιούν τους δεσμούς τους με την ομάδα (ii)

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η διδακτική προσέγγιση βασίζεται στη διερευνητική μάθηση. Τα παιδιά καλούνται μέσω της συνεργατικής μάθησης να διερευνήσουν, να συζητήσουν και να οδηγηθούν σε συμπεράσματα.

Σκοπός είναι όλα τα παιδιά να εμπλακούν ενεργά σε όλα τα στάδια της μαθησιακής διαδικασίας και να αναλάβουν ρόλους.

5.1 Μαθησιακά πλαίσια:

A. Διερευνήσεις

- Είδος Διερεύνησης: Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση αποτελεί μια επίλυση προβλήματος.
- Τίτλος: Ημέρα-Νύχτα

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

- Ελεύθερο παιχνίδι στις γωνιές με σχετικό υλικό
- Οργανωμένο παιχνίδι
- Αξιοποίηση πρακτικής *As συζητήσουμε* στην ολομέλεια αλλά και στις ομάδες.
- Ανεστραμμένη τάξη με παρουσίαση στην ολομέλεια πληροφοριών και υλικών που φέρνουν τα νήπια και εμπλουτισμό μαθησιακών κέντρων με αυτά.



5.2 Τεχνικές Αξιολόγησης:

- Καταγραφή μαθησιακής πορείας με διάγραμμα K-W-L-H.
- Παιδαγωγική τεκμηρίωση με συλλογή φωτογραφιών, ζωγραφιών, εννοιολογικών χαρτών, κατασκευών και ανοιχτών φύλλων εργασίας.

6.ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ (ενδεικτικά: περιγραφή δραστηριοτήτων, σταδίων/φάσεων, ενεργειών εκπαιδευτικού και μαθητών)



Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

Δραστηριότητα 1: Η persona doll της τάξης κρατώντας αγκαλιά μια λούτρινη Γη βρίσκεται στεναχωρημένη στο κέντρο μάθησης των φυσικών επιστημών (το οποίο έχουμε διαμορφώσει κατάλληλα με πλούσιο εποπτικό υλικό) γιατί έχει χάσει τη βαλίτσα της. Στην ολομέλεια, μέσω της νηπιαγωγού, μεταφέρει στα παιδιά ότι ήρθε νωρίς το πρωί από πολύ μακριά αλλά ήταν τόσο κουρασμένη που δεν θυμόταν που άφησε τη βαλίτσα της. Τα παιδιά αφού προβληματιστούν, ρωτήσουν περισσότερες λεπτομέρειες και συζητήσουν θα πρέπει να ψάξουν μέσα και έξω από την τάξη για τη βαλίτσα. Μόλις τη βρουν τη φέρνουν στην ολομέλεια.



Δραστηριότητα 2: Τα παιδιά ανοίγουν τη βαλίτσα η οποία εμπεριέχει λούτρινα κουκλάκια Ήλιου και Φεγγαριού, πίνακες ζωγραφικής,, βιβλία και παραμύθια για τη μέρα νύχτα καθώς και ένα γράμμα από τη Γη, όπου αναφέρει το παράπονό και τον προβληματισμό της. Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το θέμα και συμπληρώνουμε τις δυο πρώτες στήλες του διαγράμματος K-W-L-H.



Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: Η Persona Doll προτείνει να μας μιλήσει η ίδια η Γη (το λούτρινο κουκλάκι) για αυτό που την απασχολεί. Συγκεκριμένα αναφέρει ότι πολλοί άνθρωποι αλλά και ζώα παραπονιούνται ότι θα ήθελαν περισσότερες ώρες μέρα, ενώ άλλοι θα προτιμούσαν η νύχτα να διαρκούσε

περισσότερο. Για αυτό το λόγο η Γη ρωτάει τη γνώμη των παιδιών, δηλαδή τί προτιμούν αλλά και τί άλλο γνωρίζουν για τη μέρα και τη νύχτα. Στη συνέχεια εμπλουτίζουμε τη δεύτερη στήλη του διαγράμματος K-W-L-H.



Στα πλαίσια της ανεστραμμένης τάξης, η Γη, ζητάει από τα παιδιά στο σπίτι να αναζητήσουν πληροφορίες για το θέμα, από διάφορες πηγές, να παρακολουθήσουν εκπαιδευτικά βίντεο, των οποίων τα λινκς έχουν σταλεί στους γονείς αλλά έχουν αναρτηθεί και στο blog του σχολείου και τέλος να ζωγραφίσουν δραστηριότητες που κάνουν άνθρωποι και ζώα την ημέρας ή τη νύχτα. Τα αποτελέσματα θα παρουσιαστούν σε επόμενη φάση στην ολομέλεια.

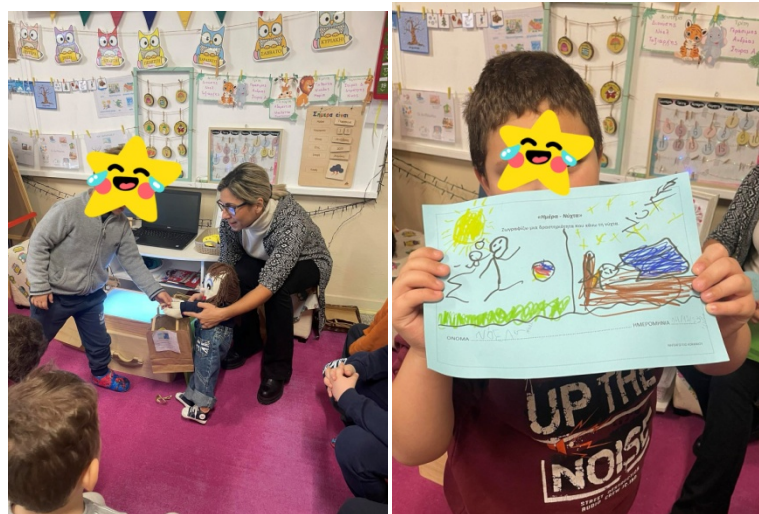


Δραστηριότητα 2: Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ομάδες . Η πρώτη ομάδα κατασκευάζει με χαρτόνια κάλσον στεφάνια για το κεφάλι με ήλιο ή με γη. (Η κατασκευή αυτή θα χρησιμοποιηθεί και στην επόμενη φάση για τη δραστηριότητα δραματοποίησης). Η δεύτερη ομάδα ετοιμάζει μια κατασκευή με χάρτινο πιάτο , όπου από τη μια πλευρά απεικονίζεται ο ήλιος και από την άλλη το φεγγάρι.



Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: Η Persona Doll εμφανίζεται ξανά στη τάξη και ρωτά τα παιδιά για τα αποτελέσματα της ανεστραμμένης τάξης. Κάθε παιδί παρουσιάζει στην ολομέλεια την έρευνα του και τη ζωγραφιά του.



Δραστηριότητα 2: Στη συνέχεια και πάλι η persona doll ενημερώνει τα παιδιά, μέσω της νηπιαγωγού, ότι έχει ακόμη μια έκπληξη. Εμφανίζουμε τότε μια μακέτα με την υδρόγειο σφαίρα στην οποία έχουμε τοποθετήσει από τη μια πλευρά γαλάζιο χαρτόνι και λευκά σύννεφα καθώς κι έναν φακό, που υποδηλώνει τον ήλιο ενώ στην αντίθετη πλευρά το χαρτόνι είναι μαύρο με αστέρια και φεγγάρι. Τα παιδιά γυρνούν τη γη γύρω από τον άξονα της και παρατηρούν τον ήλιο-φακό να φωτίζει σταδιακά διαφορετικό τμήμα της γης, ενώ από την αντίθετη πλευρά επικρατεί σκοτάδι. Κατόπιν, συμπληρώνεται η τρίτη στήλη από το διάγραμμα KWLH με τα συμπεράσματα των παιδιών.



Δραστηριότητα 3: Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των τριών. Ένα παιδί θα είναι ο ήλιος και άλλα δυο, πλάτη με πλάτη και με πιασμένα τα χεράκια, θα είναι η γη. Με τη συνοδεία μουσικής η γη γυρνά γύρω από τον εαυτό της. Όταν σταματήσει η μουσική το παιδί που κοιτάει τον ήλιο λέει «μέρα» ενώ το παιδί που έχει πλάτη τον ήλιο λέει «νύχτα».



Δραστηριότητα 4: Στη συνέχεια τα παιδιά μεταφέρονται στο χώρο του υπολογιστή και αξιοποιώντας τις ΤΠΕ, ταξινομούν εικόνες με δραστηριότητες ημέρας και νύχτας στην εφαρμογή wordwall.

(<https://wordwall.net/el/resource/13943421/%CE%BC%CE%AD%CF%81%CE%B1-%CE%BD%CF%8D%CF%87%CF%84%CE%B1>)



Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ

Δραστηριότητα 1: Η κούκλα της τάξης (persona doll) ζητά από τα παιδιά, μέσω της νηπιαγωγού, να παίξουν ένα παιχνίδι με τη μελισσούλα Beebot. Κάθε παιδί πρέπει να απαντήσει σε ένα αίνιγμα και στη συνέχεια να προγραμματίσει τη μελισσούλα ώστε να πάει στο αντίστοιχο ουράνιο σώμα (Ήλιο, φεγγάρι, γη, αστέρι).



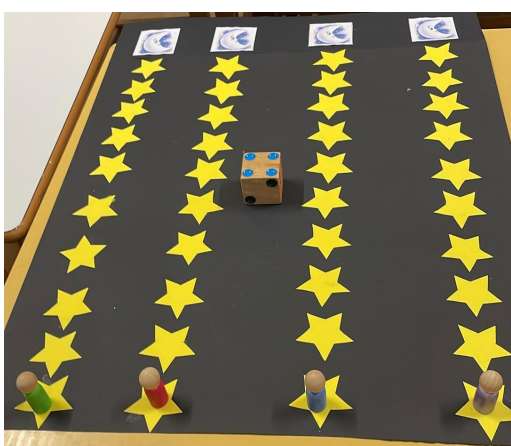
Δραστηριότητα 2: Σε επόμενη φάση τα παιδιά χωρίζονται σε 3 ομάδες και έχουν να ολοκληρώσουν 3 αποστολές:

- «Έναστρη νύχτα»: Φτιάχνουν την εικόνα σε ψηφιακό παζλ στην εφαρμογή jigsawplanet.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0675f70a8108>



- «Φτάσε στο φεγγάρι»: Στο επιτραπέζιο παιχνίδι που δημιουργήσαμε ρίχνουν το ζάρι και προσχωρούν τόσες θέσεις-αστέρια όσες ο αριθμός που θα τύχουν, μέχρι να φτάσουν στο φεγγάρι.

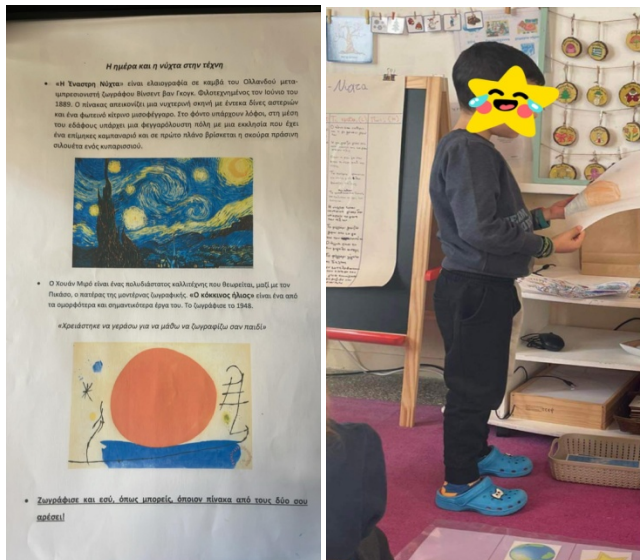


- «Μπορείς να πιάσεις τα αστέρια»; Τα νήπια καλούνται, αφού τραβήξουν κάρτες με αριθμούς, να πιάσουν με λαβίδα τόσα αστέρια όσα ο αριθμός της κάρτας τους.



Δραστηριότητα 3: Στα πλαίσια της ανεστραμμένης τάξης, από προηγούμενη μέρα έχει δοθεί στα παιδιά η οδηγία αναζήτησης πληροφοριών για πίνακες ζωγραφικής που σχετίζονται με το θέμα μας. Συγκεκριμένα παιδιά και γονείς θα αναζητήσουν πληροφορίες για την Έναστρη Νύχτα, του Βαν Γκογκ και τον Κόκκινο Ήλιο, του Χουάν Μιρό και θα ζωγραφίσουν όπως μπορούν έναν από τους δύο πίνακες.

Τα αποτελέσματα θα παρουσιαστούν στην ολομέλεια στο τέλος της ημέρας όταν η αγαπημένη κούκλα της τάξης θα ζητήσει να μάθει ποιος πίνακας ήταν ο αγαπημένος τους.



Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά αποτυπώνουν σε ανοιχτό φύλλο εργασίας την εναλλαγή της μέρας και της νύχτας.

Δραστηριότητα 2: Αξιοποιούμε τη ρουτίνα σκέψης «Τότε νόμιζα – τώρα γνωρίζω». Τα νήπια συγκρίνουν τις αρχικές γνώσεις τους με αυτές που απέκτησαν, εμπλουτίζεται η τρίτη στήλη του διαγράμματος KWLH, (Learning-Τί έμαθα;) και συμπληρώνεται η τέταρτη στήλη (How-Πώς το έμαθα).