

ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΑΔΣ

ΑΤΟΜΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1.ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: Ζώα σε χειμερία νάρκη και οι φωλιές τους

Δημιουργός: Κωνσταντίνος Καράτσαλος

Βαθμίδα - Πλαίσιο- Τμήμα: Τμήμα ένταξης σε νηπιαγωγείο

Αριθμός παιδιών και χαρακτηριστικά: 4 παιδιά από τα οποία είναι 1 κορίτσι και 3 αγόρια, ενώ ηλικιακά 1 παιδί είναι προνήπιο, 1 νήπιο και 2 παιδιά με επαναφοίτηση.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με ΠΣ:

Προσχολική Εκπαίδευση	
Βασικές ικανότητες που αναμένεται να αναπτυχθούν	Γ' Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Θετικές Επιστήμες – Μαθηματικά Ζώα σε χειμερία νάρκη και οι φωλιές τους
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none">• Έννοιες του χώρου και του χρόνου ως σύστημα• Μετρήσεις• Ζωντανοί οργανισμοί
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none">• Επιλογή και χρήση κατάλληλου εξειδικευμένου λεξιλογίου• Παρατήρηση φαινομένων του φυσικού κόσμου• Διατύπωση και έλεγχος υποθέσεων
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none">• Αξιοποίηση της επιστημονικής γνώσης για την κατανόηση του φυσικού και κοινωνικού κόσμου• Θετική στάση και υπεύθυνη δράση απέναντι στο περιβάλλον• Προβληματισμός σε σχέση με αρνητικές συνέπειες ή αρνητική/ κακή χρήση της επιστήμης και των επιτευγμάτων της
	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες Α. Παιδί και Επικοινωνία- Γλώσσα, Τεχνολογίες της επικοινωνίας και πληροφορίας(ΤΠΕ)

Χρονικός προσδιορισμός

-**Ημερολογιακή τοποθέτηση στο σχολικό έτος:** Η υλοποίηση του σεναρίου αναφέρεται στην αρχή του Β' τριμήνου του προγραμματισμού, καθώς έχει ενταχθεί στα γνωστικά τους σχήματα η έννοια του χειμώνα και πλέον οι μαθητές του τμήματος ένταξης είναι σε θέση να εργάζονται τόσο ατομικά όσο και συνεργατικά και ομαδικά.

- **Εκτιμώμενος χρόνος-διάρκεια σε ημέρες:** Ο εκτιμώμενος χρόνος για την κατάκτηση των βασικών εννοιών και των στόχων του συγκεκριμένου προγράμματος είναι περίπου 2 εβδομάδες.

2. ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

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

Γνώσεις: Προφορική επικοινωνία – να αναγνωρίζουν λεξιλόγιο (λειτουργικό λεξιλόγιο, λεξιλόγιο με λέξεις υψηλής συχνότητας χρήσης, ορολογία γνωστικών αντικειμένων) που συναντάται σε προφορικά κείμενα και σε διάφορα επικοινωνιακά πλαίσια (Α.1.1).

Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ – να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος) (Α.2.1).

Έννοιες του χώρου ως σύστημα αναφοράς – να αντιλαμβάνονται τις σχέσεις γειτνίασης (κοντά – μακριά) και σειράς ή διαδοχής (εμπρός – πίσω, πάνω – κάτω κτλ.) (Γ.1.1)

Δεξιότητες: Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια (Α.1.1).

Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων (Α.2.1).

3. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ - ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

(σκοπός σεναρίου και προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα ως προς τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις)

Σκοπός: Βασικός σκοπός του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου, το οποίο σχετίζεται με την ευρύτερη θεματική ενότητα του χειμώνα και συγκεκριμένα τη χειμερία νάρκη των ζώων, είναι οι μαθητές να αναγνωρίζουν τα ζώα και να είναι σε θέση να τα συνδέουν με τις φωλιές τους.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Γ' Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Θετικές Επιστήμες – Μαθηματικά Ζώα σε χειμερία νάρκη και οι φωλιές τους
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none">να αντιλαμβάνονται τις σχέσεις γειτνίασης και σειράς ή διαδοχής (Γ.1.1i)να εντοπίζουν σχέσεις εγκλεισμού, όταν δηλαδή ένα στοιχείο είναι ανάμεσα σε άλλα ή περιβάλλεται από κάτι άλλο (π.χ. εσωτερικό ή εξωτερικό, μέσα – έξω, ανάμεσα) (Γ.1.1i)να διακρίνουν τα διαφορετικά μεγέθη (σειροθέτηση εικόνων ανά μέγεθος) (Γ.1.1iv)να διερευνούν σχέσεις ανάμεσα σε σχήματα – σύμβολα (Γ.1.2iii)να εξοικειώνονται με τις σχέσεις μεταξύ των στοιχείων σε δύο σύνολα (αντιστοίχιση φωλιάς – ζώου) (Γ.1.2iii)

	<ul style="list-style-type: none"> να διερευνούν σχέσεις ανάμεσα σε σύμβολα, σχήματα (να εστιάζουν σε μία ιδιότητα ενός αντικειμένου και να κάνουν συγκρίσεις) (Γ.1.3i, ii)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> να εντοπίσουν και να σχεδιάσουν μια απλή διαδρομή (λαβύρινθος) (Γ.1.1i) να εκτιμούν το μέγεθος των επιφανειών και να κάνουν συγκρίσεις(Γ.1.1iv) να «διαβάζουν» πληροφορίες σε εικονογράμματα και να αξιολογούν τις απαντήσεις στα προβλήματα που έχουν εργαστεί ανάλογα τα ερωτήματα που έχουν τεθεί στην αρχή (Γ.1.3i) να περιγράφουν ένα γεγονός ως βέβαια, πιθανό ή αδύνατο (Γ.1.3ii)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> να συνειδητοποιούν τη σημασία των αναπαραστάσεων του χώρου για την εύρεση της βέλτιστης διαδρομής (Γ.1.1i) να χρησιμοποιούν μαθηματικό λεξιλόγιο σε σχέση με τον προσανατολισμό τους στην καθημερινότητά τους (Γ.1.1i) να αξιοποιούν τις γνώσεις και να κάνουν εκτιμήσεις για να διατυπώσουν υποθέσεις σε σχέση με ένα πρόβλημα που έχουν να λύσουν (Γ.1.3i) να υιοθετούν σταδιακά την πιθανολογική σκέψη για να αναλύουν και να ερμηνεύουν εκπαιδευτικές και καθημερινές καταστάσεις εντός και εκτός της σχολικής τάξης (Γ.1.3ii)
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες Α. Παιδί και Επικοινωνία- Γλώσσα, Τεχνολογίες της επικοινωνίας και πληροφορίας(ΤΠΕ)
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> να αναγνωρίζουν λεξιλόγιο (λειτουργικό λεξιλόγιο, λεξιλόγιο με λέξεις υψηλής συχνότητας χρήσης, ορολογία γνωστικών αντικειμένων) που συναντάται σε προφορικά κείμενα και σε διάφορα επικοινωνιακά πλαίσια (Α.1.1i) να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος) (Α.2.1i) να αναγνωρίζουν τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα (κεντρική μονάδα, κύριες μονάδες εισόδου και εξόδου) (Α.2.1ii) να διακρίνουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού, προγραμματιζόμενων παιχνιδιών (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά – πίσω – αριστερά – δεξιά) (Α.2.2iii)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων (Α.2.1ii) να εκτελούν απλές ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης με ειδικά λογισμικά κλειστού τύπου (Α.2.2i) να χρησιμοποιούν τις βασικές εντολές προγραμματισμού (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά – πίσω – αριστερά – δεξιά) (Α.2.2iii) να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις (Α.2.3i)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο τους (Α.1.1i) να τηρούν κανόνες ασφαλούς/ ορθής χρήσης των ΤΠΕ(Α.2.1i) να συνεργάζονται για να επιλύσουν προβλήματα προγραμματισμού και να δημιουργήσουν περιβάλλοντα παιχνιδιού (Α.2.2iiii) να εκτιμούν της αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και επικοινωνίας (Α.2.3i) να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο (Α.2.3ii)

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η διδακτική προσέγγιση που ακολουθείται στο συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος είναι η διερευνητική μάθηση, καθώς οι μαθητές προσπαθούν μέσω των γνώσεων τους και της κριτικής τους σκέψης να βρουν μόνοι τους τις λύσεις στα ερωτήματα και στα προβλήματα που τους παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων. Επιπλέον, η διερευνητική μάθηση συνδυάζεται με τον παιγνιώδη

χαρακτήρα των μαθησιακών διαδικασιών, που αποσκοπεί στην ανάπτυξη θετικής στάσης και εσωτερικών κινήτρων για μάθηση. Επιπρόσθετα, με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εμπλέκονται πιο ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία και πράξη. Σε όλες τις δραστηριότητες θα προάγεται η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση ενώ ταυτόχρονα η διδασκαλία θα διαφοροποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες και τις δυνατότητες του κάθε μαθητή.

5.1 Μαθησιακά πλαίσια:

A. Διερευνήσεις

- Είδος Διερεύνησης: Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση αποτελεί ανάπτυξη ατομικού διδακτικού σεναρίου το οποίο προκύπτει από μία γενικότερη θεματική ενότητα εστιασμένη στο Νηπιαγωγείο.
- Τίτλος: Ζώα σε χειμερία νάρκη και οι φωλιές τους

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

Οργανωμένο παιχνίδι: μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά είναι σε θέση να μάθουν, να αναπτύξουν και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους, καθώς συμμετέχουν πιο ενεργά στη διαδικασία μάθησης. Με καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό μαθαίνουν να εξελίσσουν το παιχνίδι τους και χρησιμοποιούν τη φαντασία τους αξιοποιώντας νέες ιδέες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Διερευνήσεις για την επίλυση προβλήματος: οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού θα πρέπει να επιλύσουν, φθάνοντας στην παραγωγή της γνώσης, ένα πρόβλημα, οργανώνοντας τις γνώσεις που ήδη ξέρουν με δικές τους ατομικές υποθέσεις που θα πραγματοποιήσουν κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας φθάνοντας με αυτόν τον τρόπο σε ένα ασφαλές και αξιόπιστο συμπέρασμα.

5.2 Τεχνικές Αξιολόγησης:

Παιχνίδι αξιολόγησης: η αξιολόγηση θα πραγματοποιηθεί μέσα από ένα παιχνίδι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, το οποίο έχει κατασκευαστεί από τον εκπαιδευτικό για τις ανάγκες του μαθήματος και προάγει την ετεροαξιολόγηση, αφού θα εμφανίζεται στους μαθητές μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή η σωστή απάντηση και θα γνωρίζουν αν έχουν απαντήσει σωστά ή λάθος.

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

1^ο σχέδιο μαθήματος

Δραστηριότητα 1^η: Σύνδεση των ζώων με τις φωλιές τους μέσω εικόνων

Σε αυτή τη δραστηριότητα γίνεται η σύνδεση προηγούμενων γνώσεων με την εμφάνιση από τον εκπαιδευτικό εικόνων που τα παιδιά ήδη γνωρίζουν, με τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη. Παράλληλα, παρουσιάζονται στα παιδιά σε μορφή εικόνας και οι αντίστοιχες φωλιές των ζώων και τους ζητείται να επιλύσουν ένα πρόβλημα. Πιο συγκεκριμένα, ο εκπαιδευτικός ζητάει από τα παιδιά να βρουν ποια φωλιά ανήκει σε κάθε ζώο. Με τον τρόπο αυτό, τα παιδιά λειτουργούν διερευνητικά με σκοπό να βρουν τη λύση, συνδυάζοντας τυχόν υποθέσεις που μπορεί να κάνουν από γνώσεις που ήδη έχουν σχηματίσει στα γνωστικά τους σχήματα. Ταυτόχρονα, θα υπάρχει ακόμα μία ομάδα εικόνων με το ζώακι να βρίσκεται μέσα στη σωστή φωλιά, έτσι ώστε τα παιδιά να είναι σε θέση να αυτοαξιολογήσουν την απάντηση που θα δώσουν.



Δραστηριότητα 2^η: Λαβύρινθος

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα τα παιδιά θα κληθούν να οδηγήσουν ένα ζώακι στη φωλιά του μέσα από έναν λαβύρινθο. Ένα σκιουράκι ψάχνει το σπίτι του, τον κορμό. Η δραστηριότητα αυτή έχει διαφοροποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες και τις ικανότητες του κάθε παιδιού. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα με τον παιγνιώδη χαρακτήρα τα παιδιά επιλύουν προβλήματα χρησιμοποιώντας λογική σκέψη, βελτιώνουν την ικανότητά τους να συγκεντρώνονται, τον λογικό συλλογισμό και τις λεπτές κινητικές δεξιότητες. Επιπλέον, αποκτούν στρατηγικές σχεδιασμού, καθώς πρέπει να λαμβάνουν γρήγορες αποφάσεις σχετικά με τη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσουν και ταυτόχρονα εστιάζουν στην εύρεση του σωστού μονοπατιού, χρησιμοποιώντας και βελτιώνοντας την ικανότητά τους να παραμένουν συγκεντρωμένοι σε μια δεδομένη εργασία. Επιπρόσθετα, προάγεται η επιμονή τους να ολοκληρώσουν τη διαδρομή, προωθείται η κινητική ανάπτυξη, καθώς εξασκούνται και βελτιώνουν τις λεπτές κινητικές τους δεξιότητες και βελτιώνουν τον οπτικοκινητικό συντονισμό τους, ο οποίος είναι απαραίτητος για την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η γραφή, η ανάγνωση και ο χειρισμός τεχνολογικών συσκευών.

Δραστηριότητα 3^η: Σειροθέτηση

Στη συνέχεια, θα δοθούν στους μαθητές κάρτες που και πάλι θα διαφοροποιηθούν ανάλογα τις ανάγκες και τις ικανότητες τους με μία αρκούδα που κοιμάται μέσα στη φωλιά της και θα κληθούν να βάλουν

τις εικόνες αυτές σε σειρά από το μικρότερο στο μεγαλύτερο ή από το μεγαλύτερο στο μικρότερο. Η σειροθέτηση είναι μια σημαντική δεξιότητα που εξασκεί τα παιδιά στην οργάνωση διαφόρων στοιχείων κατά σειρά, σύμφωνα με κάποιο χαρακτηριστικό, όπως το μέγεθος στη συγκεκριμένη δραστηριότητα και προϋποθέτει την κατανόηση της συσχέτισης μεταξύ μαθηματικών μονάδων ενώ είναι ιδιαίτερα σημαντική για την επίλυση προβλημάτων και αποτελεί παράγοντα σχολικής ετοιμότητας. Με αυτήν την άσκηση, τα παιδιά ενισχύουν το λεξιλόγιο, τη μορφοσυντακτική ενημερότητα και την οπτική αντίληψή τους.

Δραστηριότητα 4η: Παιχνίδι ετεροαξιολόγησης στον υπολογιστή

<https://wordwall.net/el/resource/66618220>

Στον παραπάνω σύνδεσμο θα εμφανιστεί στους μαθητές ένα παιχνίδι που έχει κατασκευαστεί από τον εκπαιδευτικό προκειμένου να αξιολογήσει τους μαθητές του στην κατανόηση των όσων διδάχθηκαν στο μάθημα. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές θα απαντήσουν ερωτήσεις κλειστού τύπου και θα ετεροαξιολογηθούν από το πρόγραμμα του υπολογιστή. Θα πρέπει να ακούσουν τις ερωτήσεις που θα τους κάνει το παιχνίδι αλλά και τις απαντήσεις και στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξουν με τη βοήθεια του ποντικιού τη σωστή. Στο τέλος του παιχνιδιού θα υπάρξει ένα σκορ, με βάση το οποίο θα καταλάβει ο εκπαιδευτικός το βαθμό κατανόησης των νέων γνώσεων από τους μαθητές του αλλά και τη σύνδεση με τις ήδη υπάρχουσες. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα, προάγεται ο παιγνιώδης χαρακτήρας που διεγείρει το ενδιαφέρον των παιδιών και ταυτόχρονα αρχίζουν να εξοικειώνονται με τα εργαλεία αλλά και τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία και πράξη. Τέλος, απαιτείται η συγκέντρωσή τους λειτουργώντας ταυτόχρονα ο οπτικός, ο ακουστικός και ο κινητικός συντονισμός τους.

2^ο σχέδιο μαθήματος

Δραστηριότητα 1η: Παιχνίδι μνήμης

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι αφού έχει πραγματοποιηθεί σύνδεση με τις γνώσεις που έχουν ήδη διδαχθεί τα παιδιά για τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη με οπτικό υλικό, θα παρουσιαστούν στους μαθητές κάρτες με τα ζωάκια, οι οποίες θα τοποθετηθούν σε σειρές και στήλες με σκοπό οι μαθητές να εξασκήσουν τη μνήμη τους και να βρουν τις ίδιες κάρτες. Οι κάρτες που θα εμφανιστούν είναι 6 και το παιχνίδι αυτό έχει σκοπό να καλλιεργήσει τη βραχυπρόθεσμη οπτική μνήμη των μαθητών, η οποία με τη σειρά της θα βελτιώσει τη μακροπρόθεσμη μνήμη τους. Επιπλέον, βελτιώνονται η προσοχή, η συγκέντρωση και η εστίαση, ενώ ταυτόχρονα τα παιδιά καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη και βελτιώνουν την οπτική τους αναγνώριση.

Δραστηριότητα 2η: Φύλλα εργασίας με ονόματα ζώων

Στη δραστηριότητα αυτή θα παρουσιαστούν στα παιδιά 4 ζωάκια από αυτά που έχουν διδαχθεί και τα ονόματά τους με κουτάκια από κάτω προκειμένου να προβούν στην αντιγραφή της ονομασίας. Με αυτόν τον τρόπο καλλιεργείται η γραφοκινητική εξάσκηση των παιδιών που είναι ιδιαίτερα σημαντική για τη μετέπειτα πορεία στη μαθησιακή διαδικασία και πράξη. Τα παιδιά είναι σε θέση μέσα από τη διαδικασία της αντιγραφής που καλούνται να ολοκληρώσουν να δυναμώσουν τη λαβή τους και να βελτιώσουν τον τρόπο με τον οποίο πιάνουν το μολύβι, ενώ ταυτόχρονα εξοικειώνονται με τα γράμματα και τους ήχους τους. Επιπρόσθετα, βελτιώνεται η λεπτή κινητικότητα και καλλιεργούνται ταυτόχρονα και οπτικο-αντηληπτικές ικανότητες. Υπάρχει διαφοροποίηση της δραστηριότητας ανάλογα τις ικανότητες των παιδιών.

Δραστηριότητα 3^η: Puzzle με τα ζωάκια που πέφτουν σε χειμερία νάρκη και τα ονόματά τους

Θα δοθεί στους μαθητές ένα ζωάκι που πέφτει σε χειμερία νάρκη με το όνομα του σε κομματάκια αλλά και η εικόνα ολόκληρη όπως και το όνομα. Τα παιδιά θα πρέπει να κοιτάνε την εικόνα αλλά και την καρτέλα με την ονομασία, να αναγνωρίζουν τα γράμματα και να τα τοποθετούν στη σωστή σειρά με σκοπό να φτιάξουν τόσο το puzzle όσο και την ονομασία. Με αυτή τη δραστηριότητα αναπτύσσεται η φωνολογική επίγνωση των μαθητών, οι οποίοι αρχίζουν να ακούν τους ήχους των γραμμάτων, να τους συνδέουν με το οπτικό κομμάτι και να βρίσκουν και το ίδιο γράμμα.

Δραστηριότητα 4^η: Τηλεπαιχνίδι με τις πρώτες φωνούλες των ζώων που πέφτουν σε χειμερία νάρκη

Με τη βοήθεια της εφαρμογής wordwall, σχεδιάστηκε ένα παιχνίδι με οπτικό αλλά και ακουστικό υλικό προκειμένου οι μαθητές να βλέπουν ολόκληρη τη λέξη και να αποκτήσουν τη δυνατότητα και ικανότητα να ξεχωρίζουν την αρχική φωνούλα της κάθε λέξης. Με αυτή τη δραστηριότητα επιτυγχάνεται η φωνολογική ενημερότητα καθώς οι μαθητές θα πρέπει να αναγνωρίσουν και να απαντήσουν σωστά ανάμεσα σε δύο φωνούλες τη σωστή, παίρνοντας πόντους και διασκεδάζοντας.

<https://wordwall.net/el/resource/68140677/%ce%b7-%cf%80%cf%81%cf%8e%cf%84%ce%b7-%cf%86%cf%89%ce%bd%ce%bf%cf%8d%ce%bb%ce%b1-%cf%84%cf%89%ce%bd-%ce%b6%cf%8e%cf%89%ce%bd-%cf%80%ce%bf%cf%85-%cf%80%ce%ad%cf%86%cf%84%ce%bf%cf%85%ce%bd-%cf%83%ce%b5-%cf%87%ce%b5%ce%b9%ce%bc%ce%b5%cf%81%ce%af%ce%b1-%ce%bd%ce%ac%cf%81%ce%ba%ce%b7>