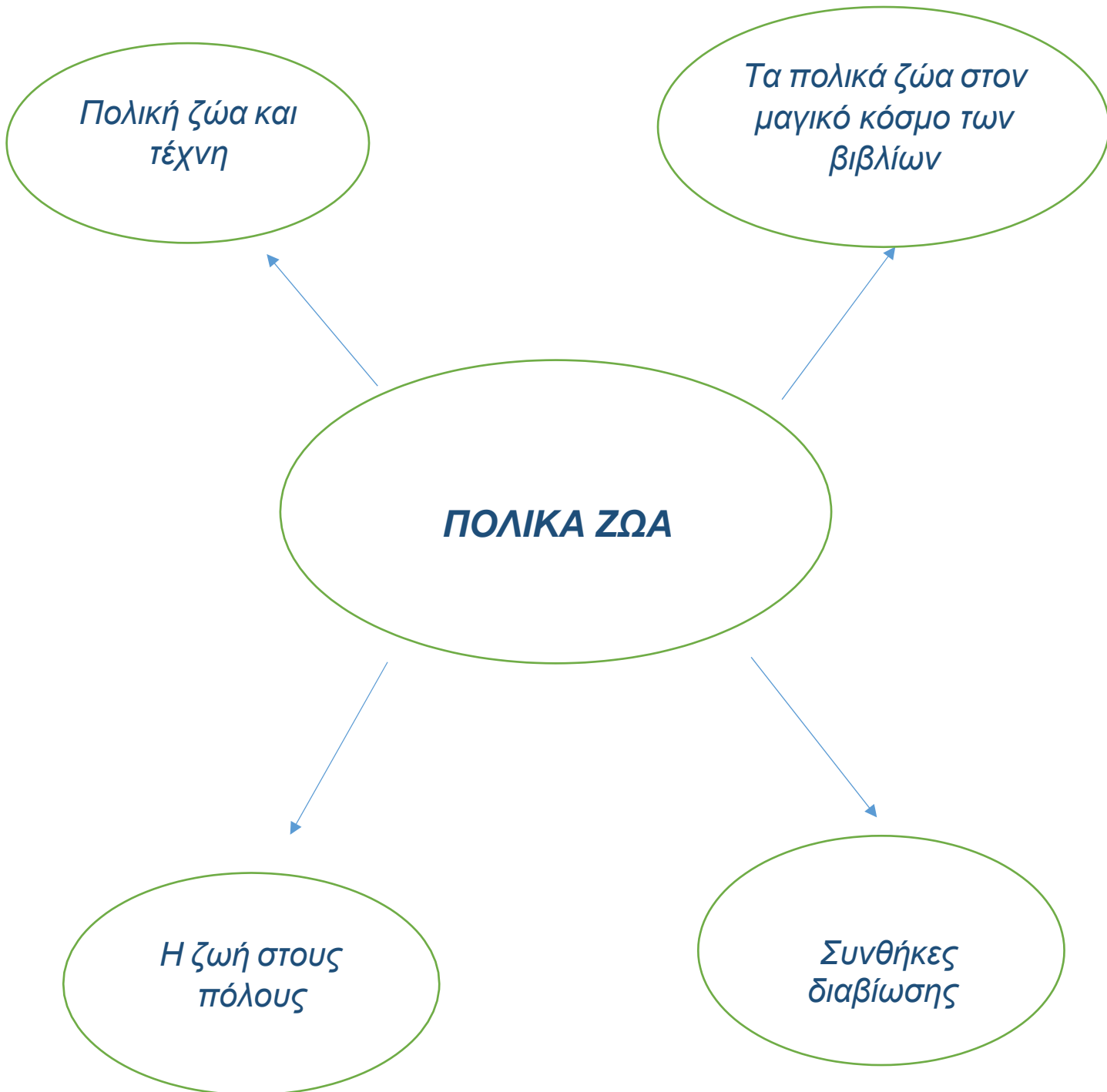


ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Ατομικό Διδακτικό Σενάριο

ΓΕΝΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ



1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου: Τα ζώα των πόλων

Δημιουργός: Δέβρα – Παπακωνσταντίνου Ελένη

Βαθμίδα – Πλαίσιο – Τάξη: Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση - Νηπιαγωγείο

Αριθμός παιδιών και χαρακτηριστικά : 15 μαθητές (7 αγόρια και 8 κορίτσια)
9 νήπια και 6 προνήπια

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με ΠΣ

ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	
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 σκέψεις και συναισθήματα που δημιουργούν τα κείμενα στους αποδέκτες
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> εστιασμένη αναζήτηση ανάλογα με το είδος της πληροφορίας επιλογή, ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών για την κατανόηση και την παραγωγή νοήματος προσαρμογή της επικοινωνίας ανάλογα με το πλαίσιο και τις συνθήκες που τη διαμορφώνουν
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> ωφέλιμη και βέλτιστη χρήση των εργαλείων και των μέσων παραγωγής και επικοινωνίας νοήματος, σημασία των πολιτισμικών αξιών στα κείμενα σε σχέση με τον σκοπό της επικοινωνίας
Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία – Θεματικές Ενότητες	Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες Γ.2 Φυσικές Επιστήμες Γ.2.1 Φυσικοί Οργανισμοί

Χρονικός Προσδιορισμός

Ημερολογιακή τοποθέτηση στο σχολικό έτος: Το παρόν σενάριο θα υλοποιηθεί το δεύτερο τρίμηνο του σχολικού έτους και συγκεκριμένα τον μήνα Φεβρουάριο. Οι ζωντανοί οργανισμοί και συγκεκριμένα τα ζώα των πάγων είναι μια θεματική ενότητα που κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών. Ο χειμώνας είναι η ιδανική εποχή για να επικεντρωθούμε σε αυτά καθώς οι χαμηλές θερμοκρασίες δημιουργούν ένα περιβάλλον μέσα στο οποίο γίνεται καλύτερα κατανοητή η ζωή αυτών των ζώων.

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

2. ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Ως προς τις απαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες τα παιδιά αναμένεται να:

Γνώσεις:

- Να αναγνωρίζουν τα πολικά ζώα και να ξεχωρίζουν αν ζουν στην Αρκτική ή στην Ανταρκτική.
- Να αναγνωρίζουν τον ρόλο και την σπουδαιότητα των βιβλίων.

Δεξιότητες:

- Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια. (Παιδί και Επικοινωνία. Γλώσσα και Προφορική Επικοινωνία Α.1.1)
- Να περιγράφουν τη βασική ιδέα του γραπτού κειμένου συνοψίζοντας πληροφορίες ή συνάγοντας συμπεράσματα (Παιδί και Επικοινωνία. Γραπτή Επικοινωνία Α.1.2)
- Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων (Α. Παιδί και Επικοινωνία. Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ) Α. 2)

3. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ – ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σκοπός: Το παρόν Διδακτικό Σενάριο αξιοποιώντας τους ζωντανούς οργανισμούς, αποτελεί έναυσμα για την εμπλοκή των παιδιών με τα βιβλία που μιλούν για τα ζώα των πόλων. Σκοπός είναι να μάθουν να αναγνωρίζουν τα ζώα, το περιβάλλον που κατοικούν καθώς και τις συνθήκες διαβίωσης τους.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Γνωστικό Αντικείμενο :Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικό θεματικό πεδίο-Θεματική Ενότητα: A. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ A.1 ΓΛΩΣΣΑ A.1.1 Προφορική Επικοινωνία A.1.2 Γραπτή Επικοινωνία A. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ A.2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (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 (i) • Να αναγνωρίζουν σε ένα γραπτό κείμενο τους σημειωτικούς τρόπους που συνεργούν για τη δημιουργία νοήματος (i) • Να διακρίνουν τα διάφορα είδη των γραπτών κειμένων 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.) • Να αναγνωρίζουν τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους • Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος) (i)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια (i). • Να παράγουν και να αναδηγούνται κείμενα (i) • 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

	<p>την πλοκή (i).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να ερμηνεύουν πληροφορίες στα κείμενα με βάση τις δικές τους ιδέες και τα προσωπικά τους βιώματα (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 αναζητούν και να επιλέγουν κατάλληλες πληροφορίες στο διαδίκτυο (iii)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους (i). • Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι σε πληροφορίες και σε απόψεις των άλλων (i). • Να απολαμβάνουν την ανάγνωση βιβλίων και διαφορετικών γραπτών κειμένων (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).
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες: Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ</p> <p>Γ.1 ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ</p> <p>Γ.1.2 Αριθμητικές Πράξεις και Άλγεβρα</p> <p>Γ.2 ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ</p> <p>Γ.2.1 Ζωντανοί Οργανισμοί</p>
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να αντιλαμβάνονται ότι μια ποσότητα αντικειμένων παραμένει ποσοτικά η ίδια, παρά τη διαφορετική διεύθυνση των στοιχείων της στον χώρο (διατήρηση του αριθμού) (i) • 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) • Να αναγνωρίζουν βασικά μορφολογικά και άλλα χαρακτηριστικά των ζωντανών και μη

	<p>ζωντανών οργανισμών (i)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να προσδιορίζουν τη λειτουργία των αισθήσεων και των οργάνων στον άνθρωπο και στα ζώα και να αναγνωρίζουν το ρόλο τους στην προσαρμογή τους στο περιβάλλον (ii). • Να αναγνωρίζουν τις σχέσεις αλληλεξάρτησης ανάμεσα στους ζωντανούς οργανισμούς και το περιβάλλον στο οποίο ζουν (iii). • Να διακρίνουν τους κινδύνους και τους παράγοντες επιβίωσης των ζωντανών οργανισμών (iii)
<p>Δεξιότητες</p>	<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). • Να αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες σε διαφορετικούς σχηματισμούς/διατάξεις αξιοποιώντας τεχνικές άμεσης αναγνώρισης • Να καταμετρούν αντικείμενα από το υλικό της τάξης ή αντικείμενα από κάρτες ή εικόνες ή άλλες μορφές συμβολικής αναπαράστασης μέχρι το 20 (i). • Να συγκρίνουν ποσότητες και αριθμούς χρησιμοποιώντας την αριθμογραμμή (i). • Να διατάσσουν ποσότητες και αριθμούς χρησιμοποιώντας την αριθμογραμμή (i). • Να προσεγγίζουν τις πράξεις της πρόσθεσης και της αφαίρεσης χρησιμοποιώντας τις σταθερές σχέσεις των αριθμών ώστε να λύσουν προβλήματα (βάζω μαζί, ενώνω, βάζω και άλλα, μεγαλώνω, προσθέτω, συγκρίνω βγάζω, λιγοστεύω, μικραίνω, αφαιρώ) (ii) <p>Να κατηγοριοποιούν τους ζωντανούς και μη ζωντανούς οργανισμούς με βάση χαρακτηριστικά και ιδιότητες (i).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αποτυπώνουν το εσωτερικό του σώματος διαφόρων οργανισμών και να βρίσκουν ομοιότητες, διαφορές και αναλογίες στη λειτουργία τους (ii) <ul style="list-style-type: none"> • Να ομαδοποιούν τους ζωντανούς οργανισμούς ανάλογα με το ενδιαίτημα και τις συνθήκες ζωής τους (iii)
<p>Στάσεις</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Να εκτιμούν τη γνώση των αριθμών και τη σημασία της καταμέτρησης σε καθημερινές καταστάσεις (i)

	<ul style="list-style-type: none"> • Να αντιλαμβάνονται τη σημασία των κανονικοτήτων σε καθημερινά θέματα (π.χ. καταγραφή προτιμήσεων, ψηφοφορία κτλ.) και σε σχέση με κοινωνικά και πολιτισμικά ζητήματα (π.χ. οι διαφορετικές προτιμήσεις των αγοριών και των κοριτσιών σε παιχνίδια ή ταινίες) (ii) • Να συνειδητοποιούν ότι ο κύκλος της ζωής είναι μια φυσιολογική διαδικασία και να αποδέχονται τη θέση του ανθρώπου σε αυτή (ii). • Να εκτιμούν τη σημασία της συνεργασίας και της ομαδικότητας για την επιβίωση στα ζώα και τους ανθρώπους (iii).
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες: Δ. ΠΑΙΔΙ, ΣΩΜΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ Δ.1 ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ Δ.1.3 Αθλητική/Πολιτιστική Παράδοση και Δημιουργική Κίνηση
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν τα βασικά στοιχεία που δύνανται να μεταβάλλονται κάνοντας την κίνηση πιο δημιουργική [έλεγχος των μελών του σώματος, ενέργεια και εύρος της κίνησης, χώρος, χρόνος, συνεργασία (άνθρωποι), σχέση (αντικείμενα)] (ii). • Να διακρίνουν ότι υπάρχουν παραπάνω από μία κινητικές επιλογές ή λύσεις σε ένα κινητικό ερώτημα, πρόβλημα ή μια δραστηριότητα (ii).
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να προσαρμόζουν την κίνησή τους ώστε να ανταποκριθούν σε κινητικά και ρυθμικά μοτίβα (i). • Να μετασχηματίζουν γνωστά και κεκτημένα κινητικά πρότυπα σε νέες κινητικές μορφές (ii). • Να χειρίζονται με νέους και πρωτότυπους τρόπους τα υλικά που χρησιμοποιούν στις κινητικές τους δραστηριότητες (ii). • Να μεταβάλλουν με διαφορετικούς τρόπους τις κινήσεις τους και το σχήμα του σώματος (π.χ. κουλουριάζομαι, κάνω καμπύλη, τεντώνω το σώμα, το κάνω στενό - φαρδύ κτλ.) για να επικοινωνήσουν προσωπικές σκέψεις και συναισθήματα (ii). • Να εφευρίσκουν νέους τρόπους για να ανταποκρίνονται στις κινητικές προκλήσεις ή δυσκολίες που προκύπτουν στο περιβάλλον δραστηριοποίησης(ii).
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να υιοθετούν τη δημιουργική κίνηση ως μέσο

	<p>προσωπικής έκφρασης, αφήγησης προσωπικών ιστοριών και ενδυνάμωσης διαπροσωπικών σχέσεων (ii).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να συνεργάζονται για να επιλύσουν κινητικά προβλήματα ή να ανταποκριθούν σε κινητικές προκλήσεις (ii)
--	--

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η εφαρμογή της διδασκαλίας βασίζεται στην αξιοποίηση των 5Ε, σύμφωνα με το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση. Τα παιδιά θα κληθούν να απαντήσουν σε ερωτήματα που τους έχουν τεθεί μέσω της διερεύνησης. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων τα παιδιά θα ενθαρρύνονται ώστε να συμμετέχουν ενεργά σύμφωνα με τις αρχές της ομαδοσυνεργατικής και βιωματικής μάθησης. Η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση με την συμβολή ποικιλόμορφων πηγών πληροφοριών θα καθορίσει την εμπλοκή όλων των μαθητών καθώς και τη μεταξύ τους αλληλεπίδραση για συζήτηση, διερεύνηση και εξαγωγή συμπεράσματος. Στόχος είναι όλοι οι μαθητές καθ' όλη τη διάρκεια όλων των φάσεων των δραστηριοτήτων να συμμετέχουν ενεργά και ουσιαστικά. Οι δραστηριότητες θα αναπτύσσονται στην 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 ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΠΛΑΙΣΙΑ

A. Διερευνήσεις

- Είδος διερεύνησης: Θεματική Προσέγγιση
- Τίτλος: Τα ζώα των Πόλων

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

α) Ρουτίνες: Καθημερινή συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης σχετικά με τα πολιτικά ζώα

β) Το ελεύθερο παιχνίδι στα Κέντρα Μάθησης που να περιέχει εκπαιδευτικό – υλικό πληροφορίες (που θα φέρουν τα παιδιά από το σπίτι τους με τη βοήθεια των γονέων τους) και παιχνίδια σχετικό με τη θεματική μας

γ) Οργανωμένο παιχνίδι: Κατά τη διάρκεια του οργανωμένου παιχνιδιού τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με νέα γνώση, ώστε να την κατακτήσουν (ομαδικά παιχνίδια, αινίγματα, δραματοποίηση)

δ) Ανεστραμμένη τάξη: οι μαθητές θα μοιραστούν πληροφορίες τις οποίες έχουν αντλήσει τις προηγούμενες μέρες με την βοήθεια των γονέων τους.

5.2 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Καταγραφή μαθησιακής διαδικασίας με τη χρήση του διαγράμματος KWLH: Τα παιδιά συμπληρώνοντας τις στήλες του διαγράμματος εμπλέκονται σε μεταγνωστικές διεργασίες, κάτι το οποίο είναι πολύ σημαντικό για την επίτευξη των προσδοκώμενων στόχων σε σχέση με τη μάθηση και την ανάπτυξη των παιδιών. Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στο να καταγράψουν την πορεία της μαθησιακής διαδικασίας.

Ημερολόγιο παρατήρησης: Η εκπαιδευτικός παρατηρεί και καταγράφει την ενεργό συμμετοχή και απόκριση των νηπίων στη μαθησιακή διαδικασία.

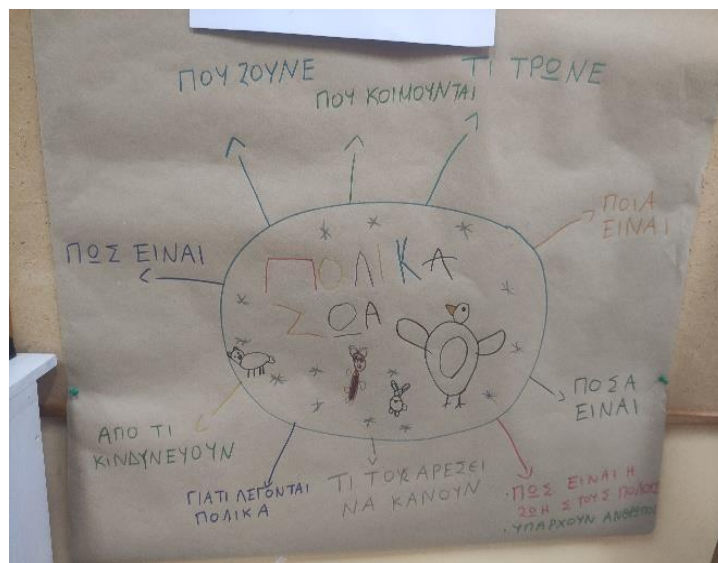
6. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ



Α' ΦΑΣΗ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

Δραστηριότητα 1:

Με αφορμή τον πιγκουίνο που φέρνει ένα παιδί στην τάξη καθημερινά και ύστερα από συνεννόηση με τον γονέα του νηπίου έρχεται στο σχολείο μας ένα γράμμα από τα ζώα του Βόρειου Πόλου. Το γράμμα αναφέρει ότι τα ζώα στο Βόρειο πόλο συναντούν δυσκολίες γιατί η ανθρώπινη δραστηριότητα και οι επιπτώσεις στην κλιματική αλλαγή οδηγούν σε λιώσιμο των πάγων με αποτέλεσμα να κινδυνεύει η ίδια τους η ζωή. Ζητούν λοιπόν από τα παιδιά τη βοήθεια τους. Στη συνέχεια ξεκινάμε να γράφουμε το διάγραμμα KWLH Συμπληρώνοντας Τις δυο πρώτες στήλες για το τι γνωρίζουν και τι θέλουν να μάθουν. Τελειώνουμε την πρώτη φάση της εξοικείωσης συμπληρώνοντας την ιδεοθύελλα.



Β' ΦΑΣΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Δραστηριότητα 1:

Σε επόμενο βήμα συζητούμε με τα παιδιά πως θα βρουν τις πληροφορίες που θέλουν να μάθουμε και ανά ομάδες αναλαμβάνουν να φέρουν πληροφορίες. Μια ομάδα αναλαμβάνει να ψάξει στο διαδίκτυο πληροφορίες σχετικά με την ζωή των πολικών ζώων. Η άλλη ομάδα αναλαμβάνει να φέρει βιβλία και παραμύθια σχετικά με το θέμα. Μια ομάδα να μας φέρει εικόνες από πολικά ζώα και μια ομάδα να βρει βίντεο και τραγούδια σχετικά με πολικά ζώα. Στην συνέχεια η κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια τα ευρήματά της. Ακολουθεί συζήτηση και συμπληρώνεται η τρίτη στήλη του διαγράμματος ο πίνακας τι έμαθα.

Δραστηριότητα 2:

Αφού συγκεντρωθούν τα παιδιά στην ολομέλεια, η νηπιαγωγός τους διαβάζει το παραμύθι «Ο Μεγάλος Χνουδωτός». Στη συνέχεια παίζουμε το επιτραπέζιο του «Μεγάλου Χνουδωτού» για διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού. Τα παιδιά θα ρίχνουν το ζάρι και προχωρούν, όταν θα πετύχει το πιόνι τους στο αντίστοιχο κουτί και σηκώσουν την κάρτα θα κληθούν να δουν την εικόνα της κάρτας και να απαντήσουν στην ερώτηση του παραμυθιού.

Δραστηριότητα 3:

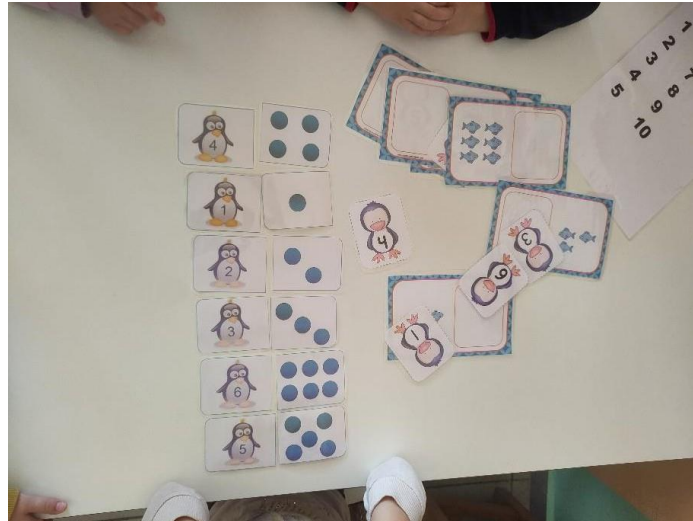
Παίζουμε ένα κινητικό παιχνίδι με θέμα τα πολικά ζώα «Πιγκουίνοι».

<https://www.youtube.com/watch?v=O42-6dl3jVw>

Δραστηριότητα 4

Τα παιδιά χωρίζονται σε 3 ομάδες. Μια παίζει ψηφιακά παιχνίδια στον υπολογιστή (μέμορι με εικόνες πολικών ζώων, η δεύτερη ομάδα συνθέτει λέξεις σχετικές με το θέμα στο κέντρο μάθησης γραφής. Η τρίτη ομάδα συνθέτει τις κομμένες κάρτες που περιέχουν αριθμούς με ποσότητα.

<https://wordwall.net/el/resource/67340817/%cf%87%cf%89%cf%81%ce%af%cf%82-%cf%84%ce%af%cf%84%ce%bb%ce%bf3>



Γ' ΦΑΣΗ ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ

Δραστηριότητα: 1

Στην αρχή της διδασκαλίας οι μαθητές παρακολουθούν ένα βίντεο και εικόνες με θέμα τα αρκτικά ζώα και το φυσικό τους περιβάλλον. Με κατάλληλες ερωτήσεις εκμαιεύουμε από τα παιδιά τι γνωρίζουν για τα πολικά ζώα και τα χαρακτηριστικά τους καθώς και από τι κινδυνεύουν.





Δραστηριότητα: 2

Με αφορμή αινίγματα για τα πολικά ζώα που βρήκε μια ομάδα στην αναζήτηση πληροφοριών, αξιοποιούμε το Bee bot. Εκτυπώνουμε φωτογραφίες πολικών ζώων και τις τοποθετούμε σε διάφορα σημεία του χάρτη του Bee Bot. Τα παιδιά βρίσκοντας την απάντηση του αινίγματος κατευθύνουν την μέλισσα στην σωστή εικόνα.



Δραστηριότητα: 3

Οι μαθητές θα συμπληρώσουν ένα εικονοσταυρολεξο συνδυάζοντας τις εικόνες των ζώων με τα ονόματά τους. Οι μαθητές χωρίζονται σε 2 ομάδες και

συνθέτουν δυο διαφορετικά εικονοσταυρόλεξα. Στην συνέχεια παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα πολικά ζώα που βρήκαν στα εικονοσταυρόλεξα τους.

<https://wordwall.net/el/resource/9030075/%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%B1-%CE%B6%CF%89%CE%B1>

Δ' ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ

Δραστηριότητα: 1

Στη συνέχεια αποφασίζουμε με την ομάδα να συγκεντρώσουμε όλες αυτές τα πληροφορίες σε ένα παραμύθι. Δημιουργούμε λοιπόν ένα ψηφιακό παραμύθι με τίτλο «Πολικά ζώα, Τρεις φίλοι στο Βόρειο Πόλο».

<https://www.storyjumper.com/book/read/168399241/65ad4ff630d02#page/1>

Δραστηριότητα: 2

Δείχνουμε εικόνες διάφορων πολικών ζώων, το παιδί επιλέγει όποια εικόνα του αρέσει και με διάφορες ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, το προκαλούμε να μιλήσει για την εικόνα και να κάνει διάφορες υποθέσεις.

Πχ.

- I. «Τι θα ήθελες να ρωτήσεις σε αυτό το ζώο;»
- II. «Από την ώρα της φωτογραφίας τι ώρα της ημέρας είναι;»
- III. «Ποιον βλέπετε στην φωτογραφία;»
- IV. «Αν ήταν το τέλος μιας ιστορίας η φωτογραφία, πως λέτε να ξεκίνησε η ιστορία;»



Δραστηριότητα: 3

Κατασκευή μάσκας και καπέλων με θέμα τα πολικά ζώα.

Ε' ΦΑΣΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ**Δραστηριότητα: 1**

Δραματοποιούμε το ψηφιακό παραμύθι που φτιάξαμε με τα παιδιά και καλούμε το άλλο τμήμα για να το παρουσιάσουμε.

Δραστηριότητα: 2

Φτιάχνουμε έναν ψηφιακό τροχό με ερωτήσεις που αφορούν τα πολικά ζώα και τα παιδιά καλούνται να απαντήσουν.

<https://wordwall.net/el/resource/9029594/%CF%84%CF%81%CE%BF%CF%87%CE%BF%CF%83-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CF%87%CE%B5%CE%B9%CE%BC%CF%89%CE%BD%CE%B1-%CE%BC%CE%B5-%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CE%B6%CF%8E%CE%B1>

Δραστηριότητα: 3

Το παιδί φορώντας την μάσκα- καπέλο που φτιάξαμε παρουσιάζει στην ολομέλεια πληροφορίες για το ζώο που υποδύεται. Έπειτα μαζεύονται όλοι στην ολομέλεια προκειμένου να συζητήσουν και να κάνουν καταγραφή του διαγράμματος KWLH, για το τι έμαθαν και πως, αξιολογώντας τη νέα γνώση.

