

ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
ΑΤΟΜΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ:
ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΤΟΤΕ
&
ΤΟΥ ΣΗΜΕΡΑ

ΙΣΤΟΓΡΑΜΜΑ



ΑΤΟΜΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος: «Αρχαία Ελλάδα: Τα παιχνίδια του τότε & του σήμερα»

Δημιουργός: Βασιλική Παναγιωτίδου

Βαθμίδα - Πλαίσιο- Τάξη

Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση - Νηπιαγωγείο

-Αριθμός παιδιών και χαρακτηριστικά: 15 παιδιά (Προνήπια: 9 / Νήπια: 6 / Αγόρια: 7 / Κορίτσια: 8)

-Ιδιαιτερότητες πλαισίου-ομάδας παιδιών: Κατά τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων έχουν ληφθεί υπόψη οι διαφορετικές γνωστικές και κοινωνικοσυναισθηματικές δεξιότητες των παιδιών έτσι ώστε να μπορέσουν όλα τα παιδιά να συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία και να νιώσουν μέλη της ομάδας της τάξης.

-Χαρακτηριστικά του σχολείου-τάξης: Το νηπιαγωγείο αποτελείται από δύο υποχρεωτικά τμήματα και ένα προαιρετικό ολοήμερο τμήμα, τα οποία συστεγάζονται με το δημοτικό σχολείο. Οι τάξεις αποτελούνται από το γραφείο της προϊσταμένης, τον χώρο της συζήτησης (παρεούλα) και τα δύο τραπέζια εργασίας.

-Χαρακτηριστικά περιβάλλοντος: Οι τάξεις του νηπιαγωγείου είναι πολύ μικρές με αποτέλεσμα να μην ευνοούν την υλοποίηση κινητικών δραστηριοτήτων και τη συγκρότηση μόνιμων και σταθερών κέντρων μάθησης. Η μετακίνηση των επίπλων και η διαρρύθμιση του χώρου είναι απαραίτητες για την ομαλή διεξαγωγή των διδακτικών δράσεων. Αντίθετα, ο προαύλιος χώρος είναι πολύ μεγάλος και εκτείνεται τόσο στο μπροστινό όσο και οπίσθιο μέρος του κτιρίου. Η αυλή περιλαμβάνει γήπεδα μπάσκετ, βόλεϋ, χώρο πρασίνου και παγκάκια.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με ΠΣ

Προσχολική Εκπαίδευση	
Βασικές Ικανότητες που αναμένεται να αναπτυχθούν	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση: Δ.1 Κινητική Αγωγή, Δ.2 Τέχνες
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none">• υλικά και μέσα κίνησης και καλλιτεχνικής δημιουργίας,• μορφές σωματικής, εικαστικής, θεατρικής και μουσικής δράσης σε σχέση με το ιστορικό, κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο.
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none">• πειραματισμός με πρωτότυπα υλικά, φόρμες, εργαλεία και τεχνотροπίες,• εξαγωγή συμπερασμάτων που αφορούν τους σκοπούς και τις λειτουργίες της τέχνης και του αθλητισμού,• καλλιτεχνική δημιουργία, σωματική ενέργεια και δράση για την επίτευξη κοινωνικών αλλαγών.
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none">• η κινητική και αισθητική εμπειρία ως μαθησιακή ευκαιρία προς έναν ιδιαίτερο τρόπο σκέψης και στάση ζωής,• ευαισθησία και απόκριση απέναντι στη φυσική και πνευματική ευεξία,• ομαδικότητα και συνεργασία για την οργάνωση αθλητικών και καλλιτεχνικών δράσεων και εκδηλώσεων.
Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες: Α. Παιδί και Επικοινωνία: Α.1 Γλώσσα, Α.2 ΤΠΕ Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες: Γ.1 Μαθηματικά, Γ.3 Τεχνολογία Κατασκευών	

Χρονικός προσδιορισμός

-*Ημερολογιακή τοποθέτηση στο σχολικό έτος:* Ημερολογιακά το Ατομικό Διδακτικό Σενάριο τοποθετείται στο τέλος του δευτέρου τριμήνου προγραμματισμού, μεταξύ Ιανουαρίου και Φεβρουαρίου. Στη φάση αυτή, τα παιδιά έχουν αρχίσει να δουλεύουν σε ομάδες εργασίας και έχουν κατακτήσει δεξιότητες που αφορούν τον καταγισμό ιδεών, την επίλυση προβλημάτων, την αποτελεσματικότερη επικοινωνία και την παραγωγική αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές τους. Επιπλέον, έχουν καλλιεργήσει το δημιουργικό τους πνεύμα και την κατασκευαστική τους ικανότητα, ενώ παράλληλα έχουν πλέον προσαρμοστεί στις διαδικασίες μάθησης που τηρούνται στα πλαίσια της σχολικής τάξης.

- *Εκτιμώμενος χρόνος-διάρκεια σε ημέρες:* Το πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να ολοκληρωθεί σε ενάμιση μήνα. Στη διάρκεια αυτή, οι δράσεις λαμβάνουν χώρα μία φορά την εβδομάδα ενώ οι συνολικές μέρες απασχόλησης των μαθητών με το εν λόγω διδακτικό σενάριο δεν ξεπερνούν τις πέντε μέρες.

2. ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

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

Γνώσεις:

- να γνωρίζουν τα υλικά και τα μέσα (μη ψηφιακά και ψηφιακά) που είναι απαραίτητα για τη γραφή στην καθημερινότητα (Α.1.2ii)
- να αναγνωρίζουν απλά, καθημερινά εργαλεία, εξοπλισμό και συσκευές εντός και εκτός της τάξης του νηπιαγωγείου (Γ.3.1i)
- να γνωρίζουν την ασφαλή χρήση των υλικών, μέσων και εργαλείων (π.χ. κόλλα, ψαλίδι) (Γ.3.1ii)
- να διακρίνουν χρώματα, είδη γράμμων και σχημάτων στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης (Δ.2.1i).

Δεξιότητες:

- να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά (Α.1.1i)
- να διατυπώνουν με κατάλληλο τρόπο τα ερωτήματα ενός μαθηματικού προβλήματος, τα οποία μπορούν να απαντηθούν με (κατηγορικά) δεδομένα (πχ. ποιο είναι το αγαπημένο σας χρώμα, ποια από τις ιδέες που διατυπώθηκαν προτιμάτε) (Γ.1.3i)
- να προσαρμόζουν την κίνησή τους, ώστε να ανταποκριθούν σε κινητικά και ρυθμικά μοτίβα (Δ.1.3i)
- να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων και τη χρήση διαφορετικών υλικών (Δ.2.1i).

3. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ - ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

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

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να συνδεθούν με τον κόσμο της αρχαιότητας και να ανακαλύψουν τα μέσα και τον τρόπο που έπαιζαν τα παιδιά στην Αρχαία Ελλάδα. Η γνωριμία με τα ατομικά και ομαδικά παιχνίδια δίνει μια ευκαιρία στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τις ρίζες τους και να μάθουν ορισμένα από τα πολιτιστικά στοιχεία του τόπου τους. Η αυθεντική περιέργειά τους για τον κόσμο που τα περιβάλλει και η πηγαία αγάπη τους για το παιχνίδι αποτελούν εφελθία για την υλοποίηση ενός διδακτικού σεναρίου με επίκεντρο τα ίδια τα παιδιά και τον πιο διασκεδαστικό και ταυτόχρονα φυσικό τρόπο να ανακαλύψουν τη μάθηση, το παιχνίδι. Μέσα από τη γνωριμία τους με τα παιχνίδια της αρχαιότητας τα παιδιά καταφέρνουν να πραγματοποιήσουν συσχετίσεις ανάμεσα στα παιχνίδια της Αρχαίας Ελλάδας με τα σύγχρονα παιχνίδια, να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές στον τρόπο παιχνιδιού και στα υλικά που χρησιμοποιούνταν, να πειραματιστούν και, φυσικά, να παίξουν.

Απώτερος σκοπός είναι η δημιουργία ενός βασικού υπόβαθρου γνώσεων και βιωματικών εμπειριών, ώστε στη συνέχεια να οικοδομηθούν νέες, επιστημονικά πιο εξελιγμένες γνώσεις, αλλά και ευκαιριών για μαθησιακές εμπειρίες στο πλαίσιο της διερεύνησης, της ανακάλυψης, της επίλυσης προβλήματος, της δημιουργίας και της καταγραφής της νέας γνώσης και πληροφορίας.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση: Δ.1 Κινητική Αγωγή, Δ.2 Τέχνες
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν βασικές έννοιες του χώρου σε σχέση με τα επίπεδα της κίνησης (χαμηλό, μεσαίο, ψηλό), την κατεύθυνση (πίσω, μπρος, πάνω, κάτω, πλάγια) και τη διαδρομή (ευθεία, ζικ-ζακ, κύκλος, κτλ.) (Δ.1.1i) • Να αναγνωρίζουν τις βασικές έννοιες και δυνατότητες που απαιτούνται για την πραγματοποίηση των βασικών κινητικών δεξιοτήτων (σώμα, χώρος, τρόπος, σχέση/συνδυασμός) (Δ.1.1ii) • Να ονομάζουν παραδοσιακά κινητικά παιχνίδια του τόπου τους και από διάφορες περιοχές και να διακρίνουν την εξέλιξή τους στη σύγχρονη εποχή (Δ.1.3i) • 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)] (Δ.1.3ii) • Να διακρίνουν τα μέσα που τους είναι χρήσιμα για τη σύνθεση μίας εικαστικής δημιουργίας (Δ.2.1i) • Να αναγνωρίζουν τη συμβολή όλων των αισθήσεων για τη σύνθεση μιας καλλιτεχνικής δημιουργίας (Δ.2.1i) • Να ονομάζουν τους ειδικούς χώρους όπου εκτίθενται τα έργα τέχνης (Δ.2.1iii) • Να αναγνωρίζουν τρόπους εμπλοκής τους στην καλλιτεχνική διαμόρφωση του άμεσου και έμμεσου περιβάλλοντός τους (Δ.2.1iii)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να ελέγχουν την κίνηση ώστε να συντονίζουν χέρι - μάτι και πόδι -μάτι για να πραγματοποιούν τις δραστηριότητες με τον κατάλληλο τρόπο (οπτικοκινητικός συντονισμός) (Δ.1.1i) • Να βελτιώνουν προοδευτικά τις βασικές ικανότητες μετακίνησης (βάδισμα, τρέξιμο, άλμα) (Δ.1.1ii) • Να ενεργοποιούν κατάλληλα τα άνω και τα κάτω άκρα για να χειρίζονται τα αντικείμενα (π.χ. ρίψεις, λάκτισμα κτλ.) (Δ.1.1ii) • Να διαχειρίζονται κατάλληλα την έννοια της νίκης και της ήττας στο πλαίσιο των αθλητικών δραστηριοτήτων (Δ.1.3i) • Να μετασχηματίζουν καθημερινά αντικείμενα (όπως σφουγγάρια και μπατονέτες) σε εικαστικά μέσα (Δ.2.1i) • Να δημιουργούν πρωτότυπα έργα ως απόκριση σ' ένα ερέθισμα (μουσική, πίνακας ζωγραφικής, κτλ), συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο (Δ.2.1i) • Να περιγράφουν υλικά και μέσα που χρησιμοποιούν και τη διαδικασία για τη δημιουργία ενός έργου τέχνης (Δ.2.1ii) • Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του (Δ.2.1ii) • Να συσχετίζουν προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα που προκύπτουν από τη θέαση ενός έργου τέχνης (Δ.2.1ii)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να σέβονται τον προσωπικό χώρο των άλλων και να συνεργάζονται για να ικανοποιήσουν κινητικούς στόχους (Δ.1.1i)

	<ul style="list-style-type: none"> • Να εκτιμούν την κινητική προσπάθεια των συμπαικτών τους και να επιδεικνύουν διάθεση συνεργασίας κατά τη συμμετοχή τους στις κινητικές δραστηριότητες (Δ.1.1ii) • Να εκτιμούν το κινητικό παιχνίδι και τον χορό ως στοιχεία κουλτούρας και πολιτισμού (Δ.1.3i) • Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης (Δ.2.1i) • Να υιοθετούν σταδιακά το προσωπικό τους στιλ καλλιτεχνικής έκφρασης (Δ.2.1i) • Να αποκτούν σταδιακά αυτοπεποίθηση στην προφορική παρουσίαση εικαστικών δημιουργιών (Δ.2.1ii) • Να διαμορφώνουν προσωπικά κριτήρια και προτιμήσεις για τα έργα τέχνης και να σέβονται τις προτιμήσεις των άλλων (Δ.2.1ii)
--	---

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες: Α. Παιδί και Επικοινωνία: Α.1 Γλώσσα, Α.2 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 τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους (Α.2.1i) • Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος) (Α.2.1i) • Να διακρίνουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού, προγραμματιζόμενων παιχνιδιών (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσω-αριστερά-δεξιά) (Α.2.2iii) • Να αναγνωρίζουν βασικές δομές του προγραμματισμού (ακολουθία, επανάληψη, επιλογή) (Α.2.2iii)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να διατυπώνουν και να συνοψίζουν επιχειρήματα για την τεκμηρίωση απόψεων (Α.1.1i) • Να τοποθετούν σωστά το σώμα και να χρησιμοποιούν με τον κατάλληλο τρόπο τα μέσα και τα υλικά για να παράγουν γραφή (τριποδική λαβή) (Α.1.2ii) • Να αντιστοιχίζουν τα φωνήματα με τα αντίστοιχα γράμματα (Α.1.2iii) • Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων (Α.2.1ii) • Να οργανώνουν αποτελεσματικά τις πληροφορίες που έχουν αναζητήσει και αποθηκεύσει από το διαδίκτυο (Α.2.1iii) • Να παίζουν, να σχεδιάζουν και να δημιουργούν ψηφιακά παιχνίδια (Α.2.2ii) • Να χρησιμοποιούν τις βασικές εντολές προγραμματισμού (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσω-αριστερά-δεξιά) (Α.2.2iii)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους (Α.1.1i) • Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι σε πληροφορίες και σε απόψεις των άλλων (Α.1.1i) • Να σέβονται την προσπάθεια εμπλοκής σε πράξεις γραφής με όποιο τρόπο γίνεται (Α.1.2ii) • Να εκτιμούν τις διαφορετικές χρήσεις των ΤΠΕ , ώστε να μπορούν να ικανοποιήσουν καθημερινές ανάγκες (Α.2.1i) • Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας (Α.2.2ii) • Να συνεργάζονται για να επιλύσουν προβλήματα προγραμματισμού και να δημιουργήσουν περιβάλλοντα παιχνιδιού (Α.2.2iv)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες: Γ. Παιδιά και Θετικές Επιστήμες: Γ.1 Μαθηματικά, Γ.3 Τεχνολογία Κατασκευών
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να αντιλαμβάνονται τις σχέσεις γειτνίασης (κοντά-μακριά) και σειράς ή διαδοχής (εμπρός-πίσω, πάνω-κάτω κτλ.) σε οργανωμένα (π.χ. τετραγωνισμένα δάπεδα) και μη οργανωμένα περιβάλλοντα (π.χ. στην αυλή ή στο πάρκο) χρησιμοποιώντας διαφορετικά συστήματα αναφοράς (π.χ. σε σχέση με το σώμα ή με άλλα αντικείμενα) (Γ.1.1i) • Να διακρίνουν τη θέση ενός αντικείμενου σε σχέση με το σώμα τους ή άλλα αντικείμενα (μπορούν να εντοπίσουν ένα αντικείμενο στον χώρο από διαφορετικά συστήματα αναφοράς) (Γ.1.1i) • Να αναγνωρίζουν τα στάδια επίλυσης ενός προβλήματος (μοντελοποίηση) (Γ.1.3i) • Να διακρίνουν τα υλικά και τα εργαλεία που χρειάζονται για να μετασχηματίσουν μια απλή κατασκευή ανάλογα με τις ανάγκες που θέλουν να καλύψουν (Γ.3.2ii)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να εντοπίζουν και να περιγράφουν διαφορετικές θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα (Γ.1.1i) • Να συλλέγουν και να οργανώνουν δεδομένα μέσω μικρών ερευνών χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα εργαλεία (π.χ. χαρτιά, μολύβια, υπολογιστή, φωτογραφική μηχανή, πίνακα διπλής εισόδου, υπολογιστικό φύλλο) (Γ.1.3i) • Να επιλέγουν, να χειρίζονται και να χρησιμοποιούν με κατάλληλο τρόπο εργαλεία, εξοπλισμό και συσκευές ανάλογα με το πεδίο δράσης που εργάζονται (π.χ. να κόψουν υφάσματα) (Γ.3.1i) • Να δημιουργούν απλές κατασκευές με εργαλεία και υλικά της τάξης και της καθημερινής ζωής (σπίτι, γέφυρα, τροχαλία, αυτοκινητάκι, ανεμογεννήτρια, μύλος, τρενάκι, σκάλα, σιδηρόδρομος, παιχνίδια) (Γ.3.2ii)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να χρησιμοποιούν μαθηματικό λεξιλόγιο σε σχέση με τον προσανατολισμό 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 αξιοποιούν με ασφάλεια τα κατάλληλα εργαλεία στις κατασκευές τους (Γ.3.2ii)

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

(περιγραφή διδακτικής μεθοδολογίας π.χ. διερευνητική, ομαδοσυνεργατική, βιωματική, κ.λπ. προσέγγιση, διδακτικές τεχνικές και διδακτικά εργαλεία, πλαίσιο και τεχνικές αξιολόγησης των μαθητών)

Η διδακτική προσέγγιση του εκπαιδευτικού θέματος πραγματοποιείται μέσω της διερευνητικής μάθησης καθώς τα παιδιά καλούνται να μελετήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήματα που προκύπτουν μέσα από τις διαδικασίες της διερεύνησης και ανακάλυψης. Οι προσπάθειες των παιδιών για λύση των ζητημάτων που συνδέονται με άμεσες εμπειρίες και ενδιαφέροντα θέματα, που έχουν νόημα γι' αυτά, υποστηρίζονται από την εκπαιδευτικό της τάξης. Παράλληλα, παρέχονται ευκαιρίες για ενεργό συμμετοχή σε διερευνήσεις που βοηθούν τα παιδιά να κατακτήσουν γνώσεις, να διαμορφώσουν νέες έννοιες και να αναπτύξουν δεξιότητες μέσα από το προσωπικό τους βίωμα. Οι ανταλλαγές ιδεών, γνώσεων και εμπειριών μεταξύ των παιδιών ενθαρρύνονται στο κοινωνικό πλαίσιο της τάξης.

Οι δραστηριότητες του διδακτικού σεναρίου χαρακτηρίζονται από παιγνιώδη διάθεση παρέχοντας εσωτερικά κίνητρα στα παιδιά, όπου η χαρά και η απόλαυση αποτελούν τον κύριο λόγο της εμπλοκής τους στη διαδικασία μάθησης. Δίνονται δυνατότητες για εξερεύνηση, δημιουργία και πειραματισμό, κίνηση και αθλητική δραστηριότητα εστιάζοντας περισσότερο στην ίδια τη διαδικασία και λιγότερο στο αποτέλεσμα.

Τέλος, καθ' όλη τη διάρκεια ανάπτυξης του εκπαιδευτικού θέματος παρέχεται η ευκαιρία στα παιδιά να επικοινωνήσουν, να δημιουργήσουν και να συνεργαστούν μέσα από τη συγκρότηση τυπικών ομάδων εργασίας. Η λειτουργία των ομάδων βοηθάει τα παιδιά να αντιληφθούν καλύτερα τον ρόλο τους ως μέλη αυτών και τον κατακερματισμό της εργασίας τους, ενώ παράλληλα ενισχύει το αίσθημα της υπευθυνότητας, της αλληλοϋποστήριξης και της θετικής αλληλεπίδρασης μεταξύ τους. Η συνεργατική μάθηση αποτελεί μία απαιτητική θεματική προσέγγιση της διδασκαλίας κατά την οποία οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να συνθέσουν, να παρουσιάσουν και να αξιολογήσουν ένα κοινό τους έργο ενισχύοντας τις δεξιότητες της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και της επιχειρηματολογίας.

5.1 Μαθησιακά πλαίσια:

A. Διερευνήσεις

- Είδος Διερεύνησης: Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση αποτελεί μέρος μιας θεματικής προσέγγισης.
- Τίτλος: «Αρχαία Ελλάδα: Τα Παιχνίδια του Τότε και του Σήμερα».

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται: Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου αξιοποιήθηκε το οργανωμένο και ελεύθερο παιχνίδι, τόσο με τον εμπλουτισμό των κέντρων μάθησης με αυτοσχέδια παιχνίδια (γλώσσα, μαθηματικά, ΤΠΕ) όσο και με τη δημιουργία δομημένων συνθηκών που ευνοούσαν την πραγματοποίηση οργανωμένων, ομαδικών παιχνιδιών. Επιπλέον, αξιοποιήθηκαν τα διαλείμματα, στα οποία οι μαθητές είτε έσκαβαν μόνοι τους προκειμένου να βρουν και άλλα αρχαία αντικείμενα είτε διαμόρφωναν και έπαιζαν τα ομαδικά παιχνίδια της αρχαιότητας που προηγουμένως διδάχθηκαν. Το θέμα διερευνήθηκε και μέσω των ρουτινών της τάξης με τη χρήση της συζήτησης και των ερωταποκρίσεων για την εξαγωγή συμπερασμάτων και τη θεμελίωση της νέας γνώσης. Τέλος, η αξιοποίηση του μαθησιακού πλαισίου της ανεστραμμένης τάξης επιτεύχθηκε με την αναζήτηση, έρευνα, συγκέντρωση και παρουσίαση των πληροφοριών για τα παιχνίδια της αρχαιότητας που συνέλεξαν οι μαθητές με τη βοήθεια των γονιών τους στις υπόλοιπες ομάδες και τη νηπιαγωγό της τάξης.

5.2 Τεχνικές Αξιολόγησης:

- Πίνακας KWLH: Μέσω της συμπλήρωσης του πίνακα, οι μαθητές ενισχύουν τις μεταγνωστικές τους δεξιότητες ενώ παράλληλα εμπλέκονται σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης.
- Ημερολόγιο παρατήρησης: Στο ημερολόγιο καταγράφεται η πορεία μάθησης των παιδιών, η συμμετοχή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, τα σχόλια και οι αντιδράσεις τους, η επικοινωνία και η συνεργασία που υπέδειξαν με τον σχηματισμό των ομάδων για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Μέσω του ημερολογίου, η νηπιαγωγός είναι σε θέση να αντιληφθεί τα δυνατά σημεία του σεναρίου, τα κενά, τια παραλείψεις και τις αλλαγές που θα μπορούσαν να γίνουν για τη βελτίωση του διδακτικού σχεδιασμού και της παρεχόμενης εκπαιδευτικής εμπειρίας.
- Φύλλα καταγραφής: Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν τα συναισθήματα που τους δημιουργήθηκαν κατά την εκτέλεση του εκπαιδευτικού προγράμματος, να κάνουν την αυτοκριτική τους και να αξιολογήσουν το διδακτικό σενάριο ως προς το περιεχόμενο, τα εργαλεία και τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν.

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



Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ: «Μικροί αρχαιολόγοι εν δράσει»

Δραστηριότητα 1: Ένας αρχαιολόγος επισκέπτεται το σχολείο μας και μας ενημερώνει πως έχει πληροφορίες για την ύπαρξη αρχαίων αντικειμένων στην αυλή του νηπιαγωγείου μας. Επειδή δεν γνωρίζει τα κατατόπια, ζητά απ'τα παιδιά να τον βοηθήσουν να βρει την αυλή και να ανακαλύψουν μαζί τα αρχαία. Τα παιδιά ενθουσιάζονται με την ιδέα και δέχονται. Προτού, όμως, ξεκινήσουν την ανασκαφή τούς εξηγεί πώς πρέπει να γίνουν ορισμένα πράγματα.

Πρώτα απ' όλα, όλοι όσοι εμπλέκονται στην ανασκαφή θα πρέπει να φοράνε σήματα με τα ονόματά τους για να ξέρουν ποιο συμμετέχουν στη δράση και ποιο όχι. Έτσι, μοιράζει στα παιδιά τα σήματα με τα ονόματα του καθενός και με τη φιγούρα ενός μικρού αρχαιολόγου. Στη συνέχεια, τους περιγράφει τη διαδικασία και τη σημαντική λειτουργία της ομάδας. Κάθε μέλος έχει και μια αρμοδιότητα ώστε να αποφεύγονται οι διαφωνίες και οι παρεξηγήσεις. Γι' αυτό τον λόγο, χωριζόμαστε σε 4 ομάδες, όπου το 1^ο μέλος αναλαμβάνει τον ρόλο του «ιχνηλάτη», να βρει δηλαδή το αρχαίο αντικείμενο, το 2^ο μέλος τον ρόλο του «εκσκαφέα», όπου με ένα φτυαράκι θα πρέπει να σκάψει το χώμα για να φανερωθεί καλύτερα το αντικείμενο και το 3^ο μέλος τον ρόλο του «συλλέκτη», όπου με ειδικά γάντια, για να μην σπάσει καταλάθος το αρχαίο, το βγάζει και το τοποθετεί σε ειδικό νάυλον σακκουλάκι. Κάθε παιδί ξεχωριστά βγάζει και από μια φωτογραφία τη διαδικασία της ανασκαφής με τη φωτογραφική μηχανή. Στο τέλος, μαζεύουμε όλο τον εξοπλισμό και πηγαίνουμε μέσα στην τάξη για παρατήρηση των αρχαίων αντικειμένων και συζήτηση.

Δραστηριότητα 2: Μέσα στην τάξη, η νηπιαγωγός βγάζει τα αντικείμενα και με τη βοήθεια των παιδιών τα καθαρίζουν από τα χώματα. Ευτυχώς, ο αρχαιολόγος προέβλεψε την εύρεση των αρχαίων αντικειμένων και προσφέρει στα παιδιά μια ειδική κατασκευή που επιτρέπει να τοποθετήσουν μέσα τα αντικείμενα και να τα προστατέψουν από τυχόν απροσεξίες.

Μόλις τοποθετηθούν όλα τα αντικείμενα στη θέση τους, η νηπιαγωγός ρωτάει τα παιδιά τι πιστεύουν πώς είναι. Ακολουθεί ένας καταγισμών ιδεών τόσο για την ταυτότητα των αντικειμένων όσο και για την προέλευσή τους. Οι απόψεις των παιδιών καταγράφονται στην πρώτη στήλη του πίνακα KWLH. Στη συνέχεια, η νηπιαγωγός ρωτάει ποιες επιπλέον πληροφορίες θα θέλανε να μάθουν τα παιδιά γι' αυτά τα αντικείμενα. Οι επιθυμίες των παιδιών καταγράφονται κι αυτές από την εκπαιδευτικό στη δεύτερη στήλη του πίνακα KWLH.

Προκειμένου όμως να μάθουν αυτές τις πληροφορίες θα πρέπει να ψάξουν. Με καθοδήγηση της συζήτησης, η νηπιαγωγός καλλιεργεί τη σκέψη των παιδιών ώστε να βρουν με ποιους τρόπους μπορούν να μάθουν περισσότερες πληροφορίες για τα αρχαία ευρήματά τους. Το πρόβλημα είναι πως δε γνωρίζουν το όνομά τους. Στο σημείο αυτό, επεμβαίνει ο αρχαιολόγος και αποκαλύπτει στα παιδιά τις ονομασίες των αρχαίων ώστε να μπορέσουν να τα ψάξουν πιο εύκολα. Αποφασίζεται να φτιάξουν ένα σημείωμα στους γονείς όπου θα αναφέρεται η ανακάλυψη της τάξης τους και η επιθυμία να ψάξουν και

να βρουν πρόσθετες πληροφορίες με την αρωγή των γονέων. Σε κάθε σημείωμα τα παιδιά κολλούν και από μία φωτογραφία του αντικειμένου προς διερεύνηση και από κάτω γράφουν την ονομασία του προς διευκόλυνση των γονιών τους. Κάθε ομάδα παιδιών αναλαμβάνει να βρει πληροφορίες για ένα από τα αντικείμενα. Τα μέλη των ομάδων συμφωνούν και αποφασίζουν την επόμενη φορά να έχουν φέρει τις πληροφορίες που θα έχουν ανακαλύψει με τους γονείς τους μαζί με παρόμοια αντικείμενα που πιθανόν να υπάρχουν στα σπίτια τους. Ευχαριστούν τον αρχαιολόγο για την πολύτιμη βοήθειά του και τον χαιρετούν με μια ομαδική αγκαλιά.



*Οι ανακαλύψεις μας
Έτοιμοι για ανασκαφή
Η επίσκεψη του «αρχαιολόγου»*



Η ανασκαφή των αρχαίων παιχνιδιών



Το σημείωμα στους γονείς
Οι πρώτες πληροφορίες των παιδιών



Τα αρχαία παιχνίδια



Πίνακας K-W-L-H



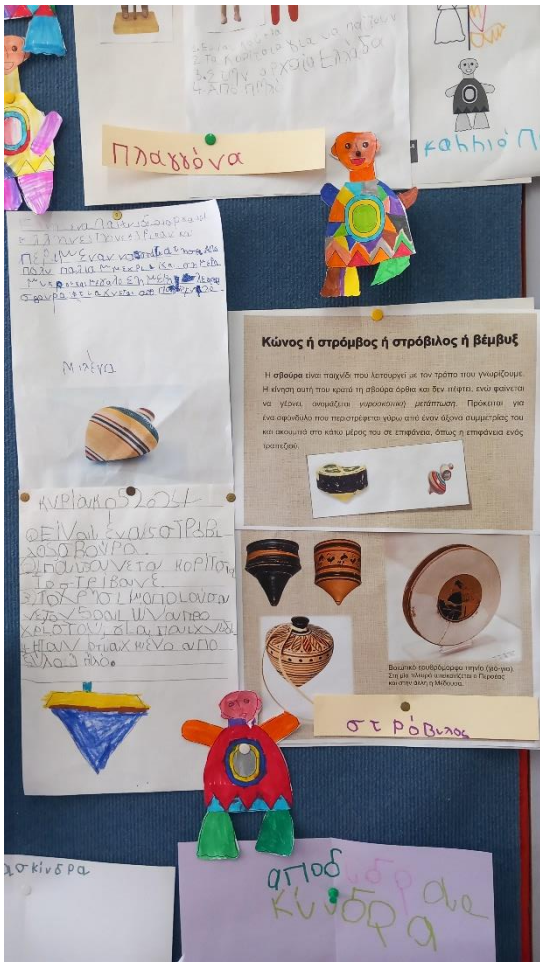
Παρατηρούμε και επεξεργαζόμαστε τα αρχαία παιχνίδια

Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ: «Τα ευρήματα στο μικροσκόπιο»

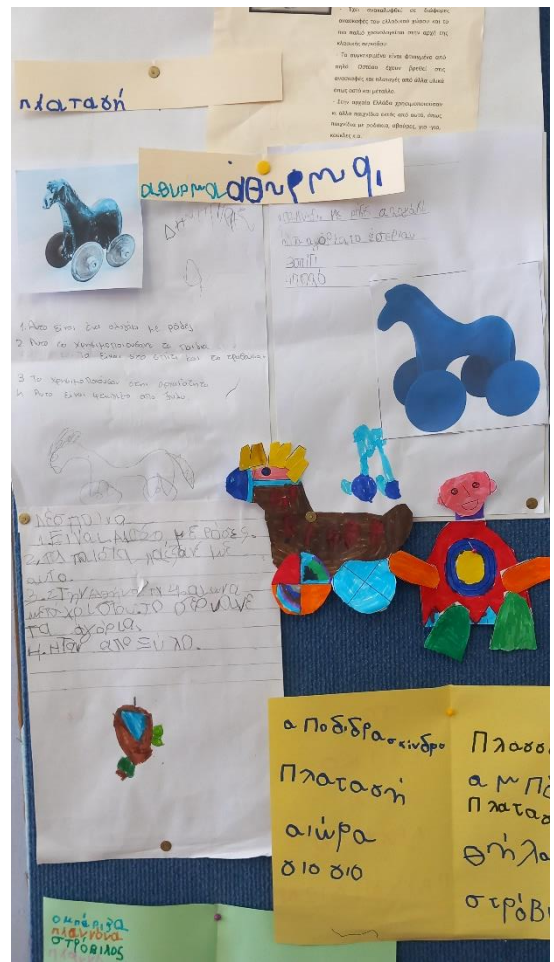
Δραστηριότητα 1: Η νηπιαγωγός ενημερώνει τα παιδιά πως δέχτηκε ένα τηλεφώνημα από την υπεύθυνη του «Παιδικού Μουσείου» της Αθήνας, η οποία εκδήλωσε το ενδιαφέρον να έρθει στο σχολείο για να δει από κοντά τα αρχαία ευρήματα των παιδιών και να μάθει τις πληροφορίες που συνέλεξαν.

Όταν φτάνει η υπεύθυνη του μουσείου (αξιολογήτρια) και γίνονται οι απαραίτητες συστάσεις, οι μαθητές ξεκινούν ανά ομάδα να παρουσιάζουν τις πληροφορίες που βρήκανε κατά την αναζήτησή τους με τη βοήθεια των γονιών τους. Μ' αυτόν τον τρόπο πραγματοποιείται μία μικρή αναδρομή στο παρελθόν κατά την οποία τα αρχαία ευρήματα μετατρέπονται σε αρχαιοελληνικά παιχνίδια, με ζωντανή παρουσία και ιστορία. Η σύνδεση του παρόντος με τα παιχνίδια της Αρχαίας Ελλάδας γίνεται με την επίδειξη παρόμοιων σύγχρονων παιχνιδιών που τα παιδιά έφεραν από το σπίτι τους. Γίνονται περιγραφές και αναλύσεις ως προς τις ομοιότητες και τις διαφορές τους, τη λειτουργικότητα και τη χρησιμότητά τους. Μόλις ολοκληρωθούν οι παρουσιάσεις, η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να κολλήσει τις πληροφορίες που βρήκε στην αφίσα που προορίζεται για το παιχνίδι που ανέλαβε, να γράψει την ονομασία τους και να την αναρτήσει στη γωνιά του μουσείου που αρχίζει να χτίζεται.

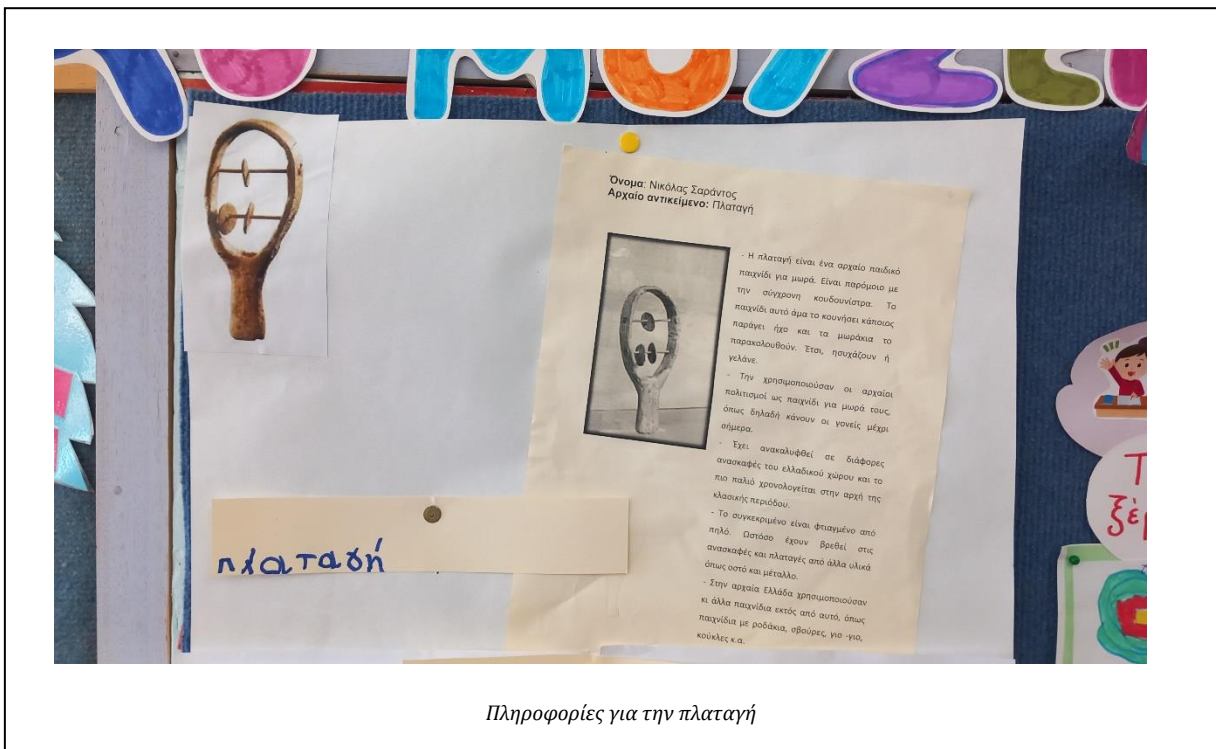
Δραστηριότητα 2: Ξαφνικά, στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζεται μία εκόνα με πολλά αρχαιοελληνικά παιχνίδια. Όταν η νηπιαγωγός ρωτάει τα παιδιά τι είναι αυτή η εικόνα και ποιος την έβαλε στον υπολογιστή, κανένα δεν ξέρει να απαντήσει. Η νηπιαγωγός αποφασίζει να πατήσει πάνω στην εικόνα και τότε ως δια μαγείας εμφανίζεται ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι με θέμα «Τα παιχνίδια της αρχαιότητας». Τα παιδιά εκδηλώνουν την επιθυμία να παίξουν κι έτσι τα μέλη κάθε ομάδας, το ένα μετά το άλλο, προσπαθούν να βρουν τους τυφλοπόντικες που κρατάνε στα χέρια τους αρχαιοελληνικά παιχνίδια χωρίς να τους μπερδέψουν με τους άλλους τυφλοπόντικες που παίζουν με σύγχρονα παιχνίδια. Οι γρήγορες εναλλαγές του παιχνιδιού και τα διασκεδαστικά λάθη των παιδιών δημιουργούν ένα απολαυστικό και ευχάριστο κλίμα στην τάξη. Όταν όλα τα παιδιά πάρουν μέρος στο παιχνίδι ρωτάνε την υπεύθυνη του μουσείου αν θα ήθελε κι εκείνη να παίξει το παιχνίδι με τους τυφλοπόντικες. Στο τέλος, την ρωτάνε τις εντυπώσεις της από τις ανακαλύψεις τους και την χαιρετάνε με μια ομαδική αγκαλιά.



Πληροφορίες για τον στρόβιλο



Πληροφορίες για το άθυρμα



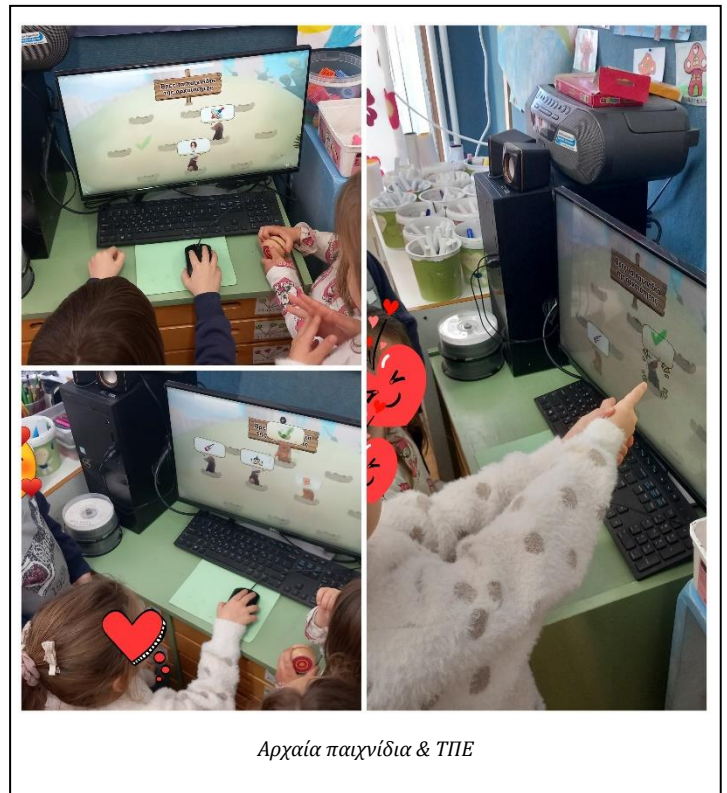
Πληροφορίες για την πλαταγή



Πληροφορίες για την πλαγδόνα



Αρχαία παιχνίδια & ΤΠΕ



Αρχαία παιχνίδια & ΤΠΕ

Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ: «Το στήσιμο του μουσείου»

Δραστηριότητα 1: Η νηπιαγωγός διαβάζει ένα γράμμα που τους έστειλε ο αρχαιολόγος με το οποίο τους ενημερώνει πως έψαξε και βρήκε και άλλα παιχνίδια της αρχαιότητας που παίζονται ομαδικά. Προτείνεται, λοιπόν, στα παιδιά να επιχειρήσουν να παίξουν αυτά τα παιχνίδια για να διαπιστώσουν εάν είναι διασκεδαστικά και ευχάριστα. Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες και ξεκινούν με το παιχνίδι της διελκυστίνδας, κατά το οποίο οι δύο ομάδες τραβούν ένα σχοινί και όποια ομάδα καταφέρει να φέρει την άλλη στην πλευρά τη, κερδίζει. Ακολουθεί η ακινητίνδα που δεν είναι άλλο απ' τα σημερινά αγαλατάκια. Στο τέλος, δίνονται μπάλες στα παιδιά προκειμένου να βρουν τον στόχο τους κι έτσι μεταφερόμαστε στις αρχαιοελληνικές σφαιρίσεις.

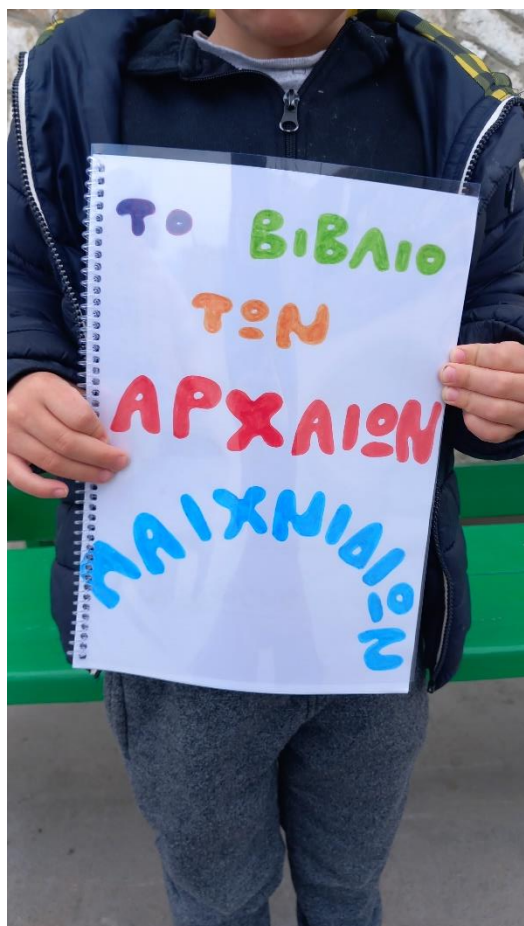
Δραστηριότητα 2: Το «Παιδικό Μουσείο» ενημερώνει μέσω ενός τηλεφωνήματος τους μαθητές πως τις επόμενες μέρες θα πρέπει το σχολείο να του παραδώσει τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια για να τα εκθέσει. Τα παιδιά καταλαβαίνουν πως τα ευρήματά τους ανήκουν στο μουσείο αλλά δυσκολεύονται να τα αποχωριστούν. Το πρόβλημα που δημιουργείται λύνεται με μια σύσκεψη της τάξης και με τις πιθανές λύσεις που προτείνονται από τους μαθητές. Αποφασίζεται να φτιάξουν μερικά παιχνίδια μαζί με ένα βιβλίο με τις ονομασίες και ζωγραφιές τους για να μην τις ξεχάσουν με τον καιρό.

Έτσι, οι δυο ομάδες αναλαμβάνουν να φτιάξουν το βιβλίο με τις ζωγραφιές των παιχνιδιών και να γράψουν τις ονομασίες τους, ενώ οι άλλες δυο ομάδες ξεκινούν να φτιάχνουν τα παιχνίδια με υλικά της τάξης. Χρησιμοποιούνται μαρκαδόροι, χαρτόνια, πηλός, χαρτόνι από χαρτόκουτο, μολύβια, κόλλες, ψαλίδια και διπλόκαρφα.





Οι αρχαιοελληνικές, καλλιτεχνικές δημιουργίες των παιδιών



Το βιβλίο με βασικές πληροφορίες για τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια



Οι ζωγραφιές των μαθητών με τις ονομασίες των παιχνιδιών της αρχαιότητας



Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ: «Ο εκσυγχρονισμός της αρχαιότητας»

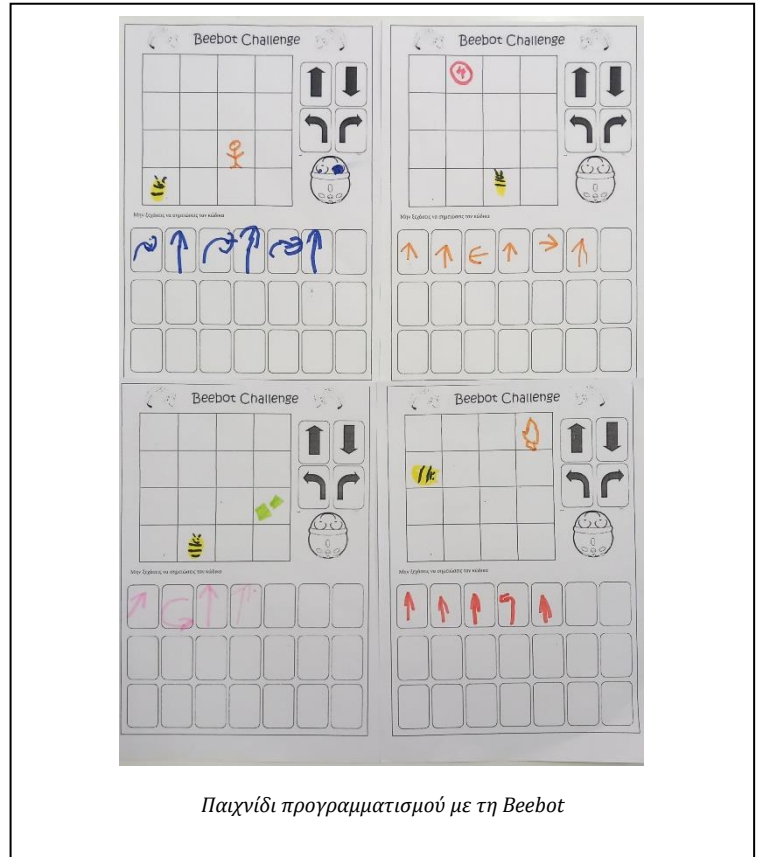
Δραστηριότητα 1: Στη φάση αυτή, τα παιδιά ενημερώνουν στην υπεύθυνη του μουσείου ότι μπορεί να πάρει τα παιχνίδια όποτε θέλει γιατί έχουν φτιάξει τα δικά τους. Πρώτα, όμως, θα πρέπει να παίξουν κάποια από τα παιχνίδια που έχουν ετοιμάσει. Τότε, ξεπροβάλλει η μελισσόυλα-ρομπότ που λατρεύει τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια, αλλά δυσκολεύεται να τα βρει γιατί υπάρχουν πολλά σύγχρονα παιχνίδια που την μπερδεύουν. Στο ταμπλό, που είναι τοποθετημένο στο τραπέζι, τα παιδιά παρατηρούν και εντοπίζουν τις θέσεις των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών. Ανά ομάδες αναλαμβάνουν να βοηθήσουν τη μελισσόυλα-ρομπότ να φτάσει στον προορισμό της. Το ένα παιδί σχεδιάζει σε ένα χαρτί τη διαδρομή με βελάκια και τα υπόλοιπα πατάνε τα κουμπάκια στη μελισσόυλα-ρομπότ για να την οδηγήσουν στο παιχνίδι-στόχο.

Δραστηριότητα 2: Ήρθε η ώρα της κρίσεως. Ήρθε η ώρα να μάθουμε ποια παιδάκια είχαν τα αυτιά τους ανοιχτά και το μυαλό συγκεντρωμένο και ποια ταξίδευαν σε μέρη μακρινά. Κάπως έτσι γίνεται η εισαγωγή του επόμενου παιχνιδιού, που δεν είναι άλλο απ' το κουίζ γνώσεων. Οι πίνακες των πόντων των τεσσάρων ομάδων στήνονται και οι ομάδες ξεκινούν να απαντούν με τη σειρά, πρώτα η μία και μετά η άλλη, στις ερωτήσεις κατανόησης, εμπέδωσης και μνήμης που τους κάνει η νηπιαγωγός. Ο

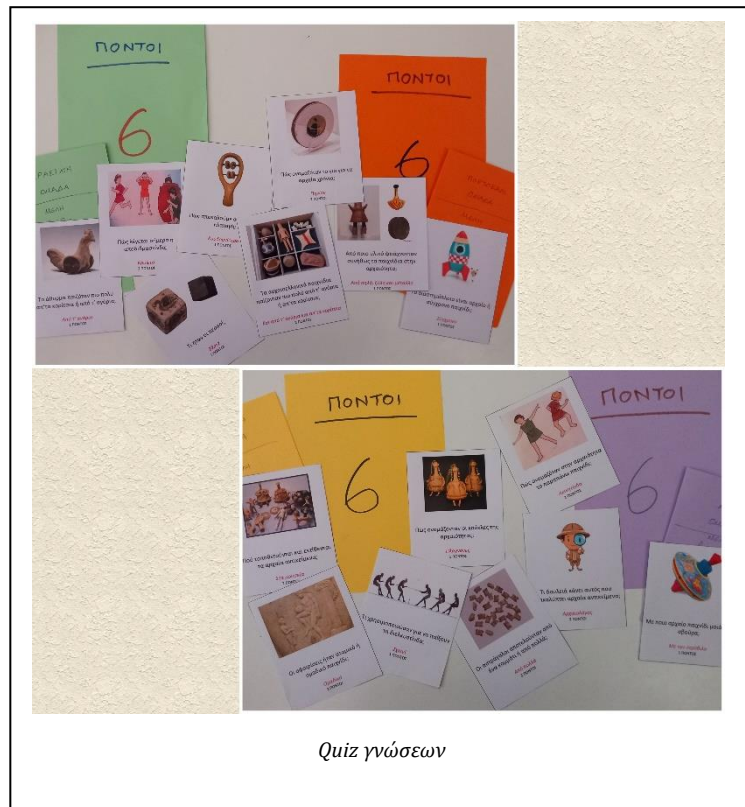
χρόνος στην κρεψύδρα τρέχει και όποια ομάδα καταφέρει να απαντήσει σωστά και πιο γρήγορα στις ερωτήσεις, φυσικά, κερδίζει.



Παιχνίδι προγραμματισμού με τη Beebot



Παιχνίδι προγραμματισμού με τη Beebot



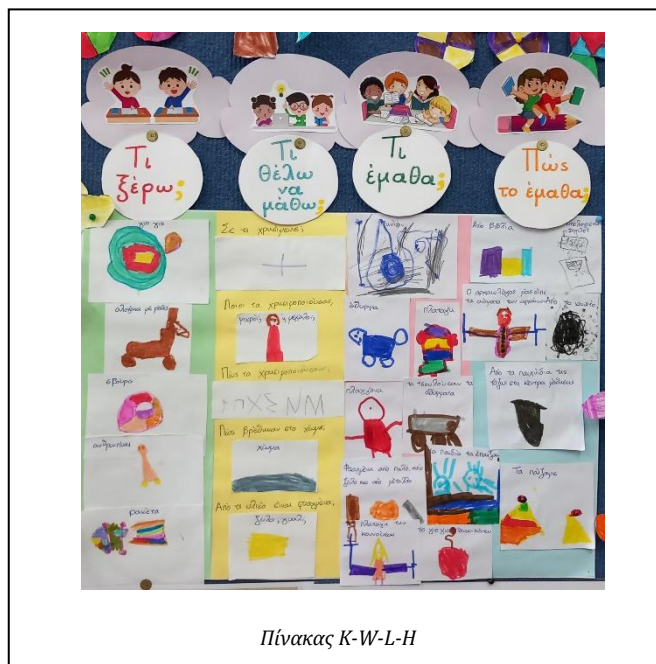
Quiz γνώσεων

Ε' ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ: «Σκέφτομαι και Γράφω»

Δραστηριότητα 1: Σ' αυτό το σημείο, η νηπιαγωγός ζητάει απ' τα παιδιά να παρατηρήσουν όλες τις αναρτήσεις του εποπτικού υλικού και των πληροφοριών που τα ίδια βρήκαν στον πίνακα, τα αυτοσχέδια παιχνίδια στα κέντρα μάθησης, τις δημιουργίες τους με υλικά της τάξης καθώς και τις ίδιες τις ανακαλύψεις τους, τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια της αυλής. Τους διαβάζει από τον πίνακα KWLH τις δύο πρώτες στήλες με το τι έγραψαν όσον αφορά τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους, αλλά και τα όσα ήθελαν να μάθουν.

Μέσω των ερωταποκρίσεων και της συζήτησης, τα παιδιά συγκρίνουν τις προηγούμενες γνώσεις με τις νεοαποκτηθείσες, συμπληρώνοντας την τρίτη στήλη του πίνακα. Η εφαρμογή των ρουτινών σκέψης «Τότε νόμισα, τώρα ξέρω» βοηθάει τα παιδιά να ξεκαθαρίσουν τις γνώσεις στο μυαλό τους και να συνειδητοποιήσουν πως η αληθινή γνώση έρχεται μέσα από την έρευνα και την ανακάλυψη. Στη συνέχεια, εξηγούν με ποιους τρόπους και με ποια μέσα κατάφεραν να μάθουν τις πληροφορίες για τα παιχνίδια της αρχαιότητας και οι απαντήσεις τους καταγράφονται με τη σειρά τους στον πίνακα KWLH.

Δραστηριότητα 2: Ως τελική δραστηριότητα, η νηπιαγωγός μοιράζει στα παιδιά τα φύλλα καταγραφής της εμπειρίας και των συναισθημάτων που τους προκάλεσε η γνωριμία με τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια και η ιστορική διαδρομή προς τα χρόνια της αρχαιότητας. Με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού, τα παιδιά απαντούν στις ερωτήσεις ζωγραφίζοντας και γράφοντας ένα √ (τικ) στη φατσούλα του συναισθήματος που τα εκφράζει περισσότερο. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, τα παιδιά αυτοαξιολογούνται και ταυτόχρονα αξιολογούν το διδακτικό σενάριο και τον τρόπο που υλοποιήθηκε στο σχολείο τους.



Πίνακας K-W-L-H

7. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

(Φύλλα Καταγραφής, Screenshots από ψηφιακά έργα, Φωτογραφίες-τεκμήρια)



Εμπλουτισμένα κέντρα μάθησης



Αξιοποιώντας τα αυτοσχέδια παιχνίδια στα κέντρα μάθησης



Παίζοντας με τα σύγχρονα παιχνίδια που φέραμε από το σπίτι



Αξιοποιώντας τα αυτοσχέδια παιχνίδια στα κέντρα μάθησης



Αξιοποιώντας τα αυτοσχέδια παιχνίδια στα κέντρα μάθησης



Αξιοποιώντας τα αυτοσχέδια παιχνίδια στα κέντρα μάθησης



Οι παιδικές ανακαλύψεις της αρχαιότητας



Το Μουσείο των Παιχνιδιών