

ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΑΔΣ

ΑΤΟΜΙΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: Η Άνοιξη μέσα από τα μάτια του *Reneé Magritte*

Δημιουργός/οί: Μητράγκα Ευαγγελία

Βαθμίδα - Πλαίσιο– Τμήμα: Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση - Νηπιαγωγείο

Αριθμός παιδιών και χαρακτηριστικά: 16 μαθητές/τριες (5 κορίτσια και 11 αγόρια) 3 παιδιά με επαναφοίτηση, 9 νήπια και 4 προνήπια

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με ΠΣ

Χρονικός προσδιορισμός

-*Ημερολογιακή τοποθέτηση στο σχολικό έτος:* Η υλοποίηση του σεναρίου αναφέρεται στο τρίτο τρίμηνο του προγραμματισμού εκπαιδευτικού έργου. Στη χρονική αυτή περίοδο, τα παιδιά συμμετέχουν σε λειτουργικές ομάδες εργασίας, επικοινωνούν, έχουν κατακτήσει στρατηγικές επικοινωνίας και επίλυσης προβλήματος, συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και είναι ικανά να αντιληφθούν πιο σύνθετες έννοιες

- *Εκτιμώμενος χρόνος-διάρκεια σε ημέρες:* Το σενάριο μπορεί να υλοποιηθεί σε μία βδομάδα (5 ημέρες) εφόσον διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον τους για το θέμα.

2. ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

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

Γνώσεις:

- διακρίνουν χρώματα, είδη γραμμών και σχημάτων στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης (Τέχνες Δ.2.1.i),
- δημιουργήσουν αναπαραστάσεις έργων τέχνης μέσα από διαφορετικές τεχνικές πχ κολάζ (Τέχνες Δ.2.1.i),
- μάθουν για τους χώρους όπου εκτίθενται τα έργα τέχνης (Τέχνες Δ.2.1.iii)
- καθορίζουν τα κριτήρια για την οργάνωση μιας εικαστικής α (Τέχνες Δ.2.1.iii).

Δεξιότητες:

- πειραματίζονται με την ανάμιξη χρωμάτων και τη χρήση διαφορετικών υλικών (Τέχνες Δ.2.1.i),
- χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την παραγωγή μιας ψηφιακήςεικαστικής δημιουργίας (Τέχνες Δ.2.1.i).
- παρατηρήσουν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του (Τέχνες Δ.2.1.ii).
- περιηγηθούν σε ένα περιβάλλον ψηφιακού πολιτισμού (Τέχνες Δ.2.1.iii).

3. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ - ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι οι μαθητές/τριες να προσεγγίσουν την καλλιτεχνική διάσταση της Άνοιξης μέσα από την αναπαράσταση του πίνακα **“Άνοιξη”** του **Ρενέ Μαγκρίτ**, καθώς παρατηρούν, ερευνούν, ανακαλύπτουν, στοχάζονται, κρίνουν, αποτιμούν, ενεργοποιούν την φαντασία, τις κινήσεις, τη δημιουργική έκφραση και την καλλιτεχνική τους δημιουργία μέσω των τεχνών, και αλληλεπιδρούν με συνομηλίκους και ενηλίκους.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Δ΄ ΒΑΣΙΚΟ ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ Παιδί-Σώμα-Δημιουργία και Έκφραση Κινητική Αγωγή, Τέχνες
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none">• Να ονομάζουν γνωστούς εικαστικούς και ζωγράφους και να προσδιορίζουν τα βασικά μηνύματα που επικοινωνούν μέσα από τα έργα τους (Δ.2.1 ii)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none">• Να δημιουργούν πρωτότυπα έργα ως απόκριση σε ένα ερέθισμα (μουσική, πίνακας ζωγραφικής, κτλ),συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο (Δ.2.1 i)• Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του (Δ.2.1 ii)• Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων(Δ.2.1 i)• Να συνθέτουν πρωτότυπα έργα συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο(Δ.2.1i)• Να συσχετίζουν προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα που προκύπτουν από τη θέαση ενός έργου τέχνης(Δ.2.1 ii)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none">• Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος (Δ.2.1 i)• Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης (Δ.2.1)• Να εκτιμούν την τέχνη ως μια «παγκόσμια» μορφή έκφρασης και επικοινωνίας (ii)• Να υιοθετούν σταδιακά το προσωπικό τους στιλ καλλιτεχνικής

	<p>έκφρασης (Δ.2.1 i)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να συνειδητοποιούν ότι τα έργα τέχνης υπόκεινται σε υποκειμενικές ερμηνείες (Δ.2.1 ii) • Να αποκτούν σταδιακά αυτοπεποίθηση στην προφορική παρουσίαση εικαστικών δημιουργιών (Δ.2.1 ii)
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες A. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ A.2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (ΤΠΕ)</p>
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους (A.2.1 i). • Να διακρίνουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού, προγραμματιζόμενων παιχνιδιών (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσω, αριστερά-δεξιά) (A.2.2 iii).
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να διατυπώνουν και να συνοψίζουν επιχειρήματα για την τεκμηρίωση απόψεων (A.1.i). • Να αναζητούν και να επιλέγουν κατάλληλες πληροφορίες στο διαδίκτυο (A.2. iii). • Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων (A.2.1 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)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να εκτιμούν τις διαφορετικές χρήσεις των ΤΠΕ ώστε να μπορούν να ικανοποιήσουν καθημερινές ανάγκες (A.2.1 i). • Να τηρούν κανόνες ασφαλούς/ορθής χρήσης των ΤΠΕ (A.2.1 i). • Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείου επίλυσης καθημερινών προβλημάτων και ως εργαλείου (A.2.1 iii) • Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας (A.2.2)

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η διδακτική μεθοδολογία του σεναρίου βασίζεται στις αρχές της διερευνητικής μάθησης καθώς τα παιδιά καλούνται να μελετήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που προκύπτουν μέσα από τη διερεύνηση. Βασίζεται επίσης και στη συνεργατική μάθηση κατά την οποία τα παιδιά καλούνται να συνθέσουν, να παρουσιάσουν και να αξιολογήσουν ένα έργο, ενισχύοντας τις δεξιότητες δημιουργικής και κριτικής σκέψης. Τέλος με τον βιωματικό και παιγνιώδη τρόπο διδασκαλίας εμπλέκονται με χαρά στη διαδικασία της μάθησης.

5.1 Μαθησιακά πλαίσια:

A. Διερευνήσεις

- Είδος Διερεύνησης: Θεματική προσέγγιση που αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης θεματικής προσέγγισης με τίτλο “Η Άνοιξη”
- Τίτλος: « Η Άνοιξη μέσα από τα μάτια του *Reneé Magritte*»

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

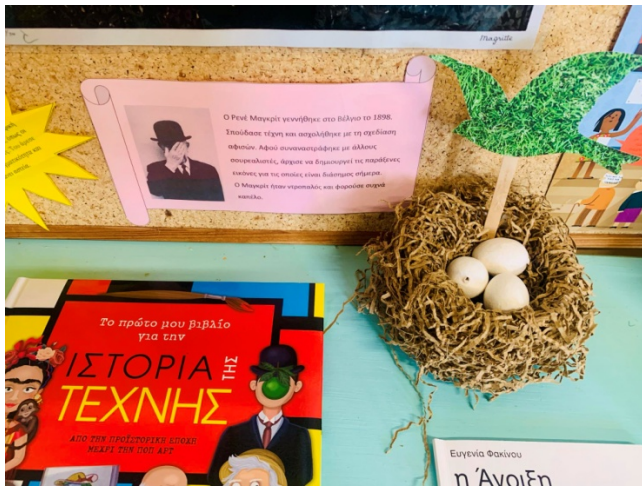
Οργανωμένα παιχνίδια: Μέσα από τα οργανωμένα παιχνίδια τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το αντικείμενο μελέτης και αναπτύσσουν ενδιαφέρον προκειμένου να συμμετάσχουν σε διερευνητικές δραστηριότητες.

Διερευνήσεις για την επίλυση προβλήματος: Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με συγκεκριμένα ερωτήματα στα οποία καλούνται να δώσουν λύσεις. Δημιουργούν ομάδες, καταμερίζουν ρόλους και εργασίες, συλλέγουν πληροφορίες, τις οργανώνουν, έρχονται αντιμέτωπα με γνωστικές συγκρούσεις, παρουσιάζουν τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει αξιοποιώντας κατάλληλες τεχνικές και επιχειρηματολογούν για τις επιλογές τους.

Ανεστραμμένη τάξη: Παρουσίαση στην ολομέλεια πληροφοριών και υλικών που φέρνουν οι μαθητές έπειτα από έρευνα στο σπίτι τους.

Ελεύθερο παιχνίδι στα κέντρα μάθησης με σχετικό υλικό : Τα κέντρα μάθησης της τάξης έχουν εμπλουτιστεί με κατάλληλα σχεδιασμένο εκπαιδευτικό υλικό.







. Τεχνικές Αξιολόγησης:

- A. Αξιοποιώντας τον πίνακα **K-W-H-L** τα παιδιά ενθαρρύνονται από τον/την νηπιαγωγό να συμμετέχουν σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης σε όλες τις φάσεις του σεναρίου
- B. Συλλογή τεκμηρίων για τη μαθησιακή πορεία κάθε παιδιού, παρατηρώντας και αξιοποιώντας τον τρόπο εργασίας των ομάδων και τον τρόπο εργασίας κάθε παιδιού ξεχωριστά.
- Γ. Τεκμήρια με φωτογραφίες.

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



Α» ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

Δραστηριότητα 1: Η Persona Doll με το όνομα **Ρόζα** έρχεται στην τάξη μας, κρατώντας μία τσάντα που μέσα κρύβει την εικόνα ενός πίνακα. Μας εκμυστηρεύεται πως ήρθε από ένα μέρος που όλα μοιάζουν με όνειρο. Δεν θυμάται όμως το όνομα του τόπου της. Έχει μαζί της ωστόσο μία εικόνα από την χώρα που ζει και την δείχνει στα παιδιά. Τα παιδιά προσπαθούν να βρουν στοιχεία για αυτό το ονειρικό μέρος για να την βοηθήσουν να το βρει. Σε αυτό το σημείο τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν προσεκτικά τον πίνακα και να προβληματιστούν σχετικά με αυτό που βλέπουν. Πραγματοποιείται συζήτηση παρέα με την Persona Doll και αξιοποιείται η ρουτίνα σκέψης: Βλέπω- Αισθάνομαι- Σκέφτομαι- Αναρωτιέμαι.



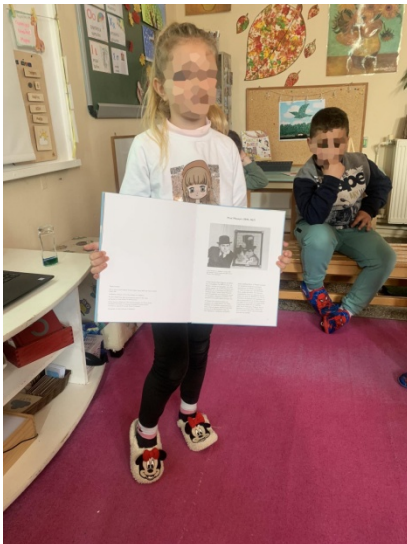
Δραστηριότητα 2: Με την ολοκλήρωση του τελευταίου σταδίου της ρουτίνας, συμπληρώνουμε τις δύο πρώτες στήλες του πίνακα K-W-L-H. Στην πρώτη στήλη καταγράφονται οι αρχικές ιδέες των παιδιών σχετικά με τον πίνακα, και στην δεύτερη στήλη καταγράφονται τα ερωτήματα που προκύπτουν σχετικά με αυτόν. Με βάση τα ερωτήματα των παιδιών προκύπτει το βασικό ερώτημα διερεύνησης, το οποίο είναι να διαπιστώσουμε αν η εικόνα που βλέπουμε είναι πραγματική εικόνα, φωτογραφία ή κάποιος πίνακας ενός ζωγράφου. Αυτό θα το διαπιστώσουμε στην επόμενη φάση του μέσω της αναζήτησης πληροφοριών και της ανεστραμμένης τάξης.



Β΄ ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

«Αναζητώντας πληροφορίες για τον πίνακα της Άνοιξης»

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά μη γνωρίζοντας κανένα στοιχείο για τον πίνακα, χωρίζονται σε ομάδες με την βοήθεια της νηπιαγωγού, ψάχνουν να βρουν πληροφορίες για αυτόν στο διαδίκτυο και σε διάφορα βιβλία τέχνης. Συγκεκριμένα ψάχνουν το όνομα του ζωγράφου, τον τίτλο του πίνακα και επιπλέον στοιχεία για τον ζωγράφο. Στη συνέχεια στην ολομέλεια της τάξης πραγματοποιείται συζήτηση σχετικά με τον πίνακα και οι ομάδες παρουσιάζουν τα ευρήματά τους. Στα πλαίσια της ανεστραμμένης τάξης η κούκλα ζητάει από τα παιδιά να αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες για τον πίνακα, από διάφορες πηγές, να παρακολουθήσουν εκπαιδευτικά βίντεο, τα λινκς των οποίων έχουν αναρτηθεί στο blog του σχολείου και να ζωγραφίσουν με τον δικό τους τρόπο τον πίνακα της Άνοιξης.



Δραστηριότητα 2: Εικονική περιήγηση, βίντεο κλπ: Εφόσον το ενδιαφέρον των παιδιών παραμένει αμείωτο για την έρευνα νέων στοιχείων, η νηπιαγωγός, μέσω διαδικτύου και με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του προτζέκτορα, οργανώνει μαθησιακές εμπειρίες εικονικής περιήγησης σε πινακοθήκες, και μουσεία τέχνης, προκειμένου τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τον ζωγράφο Ρενέ Μαγκρίτ και με τους πίνακές του. Με τις παραπάνω μαθησιακές εμπειρίες, τα παιδιά αποκτούν γνώσεις, αξιολογούν τις δικές τους δεξιότητες και έρχονται σε επαφή με τεχνικές που ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους, μπορούν να αξιοποιήσουν στην δημιουργία του δικού τους πίνακα.

Δραστηριότητα 3: Στην ολομέλεια γίνεται ανάγνωση του βιβλίου «**Το μήλο του Μαγκρίτ**» το οποίο είναι εμπνευσμένο από το έργο του Ρενέ Μαγκρίτ. Το συγκεκριμένο βιβλίο δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να αντιληφθούν τον τρόπο με τον οποίο ο καλλιτέχνης αυτός δημιουργούσε και

εμπνεόταν. Θα τους βοηθήσουν να δουν μέσα από τα ματιά του καλλιτέχνη, να ενεργοποιηθεί η φαντασία τους και έτσι να ερμηνεύσουν και τον πίνακα με τον οποίο ασχολούμαστε την άνοιξη.



Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: “Ανεστραμμένη Τάξη” : Η Persona Doll έρχεται ξανά στην τάξη μας και ρωτά τα παιδιά αν κατάφεραν να βρουν στοιχεία για τον πίνακα στο σπίτι τους κατά την αξιοποίηση της ανεστραμμένης τάξης. Τους παροτρύνει να παρουσιάσουν στην ολομέλεια τον πίνακα που ζωγράρισαν και ζητάει να της αναφέρουν ότι πληροφορίες κατάφεραν να συλλέξουν. Η Ρόζα αρχίζει ήδη και αισθάνεται πολύ καλύτερα γιατί με την βοήθεια των παιδιών θυμήθηκε πως το σπίτι της βρίσκεται στον σουρεαλιστικό πίνακα του διάσημου ζωγράφου Renee Magritte που ονομάζεται «Άνοιξη».



Δραστηριότητα 2: “Κυνήγι χαμένου θησαυρού”: Η νηπιαγωγός με τη βοήθεια της κούκλας της τάξης, οργάνωσε παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού, το οποίο παραπέμπει τα παιδιά στα διάφορα κέντρα μάθησης. Εκεί βρίσκονται κρυμμένα κομμάτια του παζλ. Συνθέτοντας το παζλ, τα παιδιά ανακαλύπτουν ότι αυτό απεικονίζει τον πίνακα του Magritte, Άνοιξη.



Στη συνέχεια τα παιδιά αξιοποιώντας τις ΤΠΕ, παίζουν ένα κουίζ “Μέτρα τα αβγά από τους πίνακες του Magritte”, στην εφαρμογή wordwall στο οποίο τα παιδιά πρέπει να μετρήσουν πόσα αβγά βρίσκονται σε κάθε φωλιά και να επιλέξουν τον σωστό αριθμό.

<https://wordwall.net/el/resource/69291816>

Δραστηριότητα 3: “Αποδομημένος Πίνακας”. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και απαντώντας σε διάφορα αινίγματα, ανακαλύπτουν τις απαντήσεις οι οποίες οδηγούν στα βασικά στοιχεία του πίνακα (σύννεφα, πουλί, δέντρα, αβγά, φωλιά, τοίχος). Χρησιμοποιώντας τα αποδομημένα στοιχεία, συνθέτουν έναν νέο πίνακα στο φωτεινό τραπέζι της τάξης.



Δ΄ ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ

Δραστηριότητα 1: Η Ρόζα (persona doll) μας επισκέπτεται άλλη μία φορά και ζητάει από τα παιδιά, να παίξουν ένα παιχνίδι με τη μελισσούλα Bee-bot. Κάθε παιδί επιλέγει ένα από τα στοιχεία του πίνακα που βρίσκεται πάνω στο χαλάκι και προγραμματίζει τη μελισσούλα ώστε να πάει στο αντίστοιχο σημείο. (φωλιά, σύννεφα, αβγό κλπ).



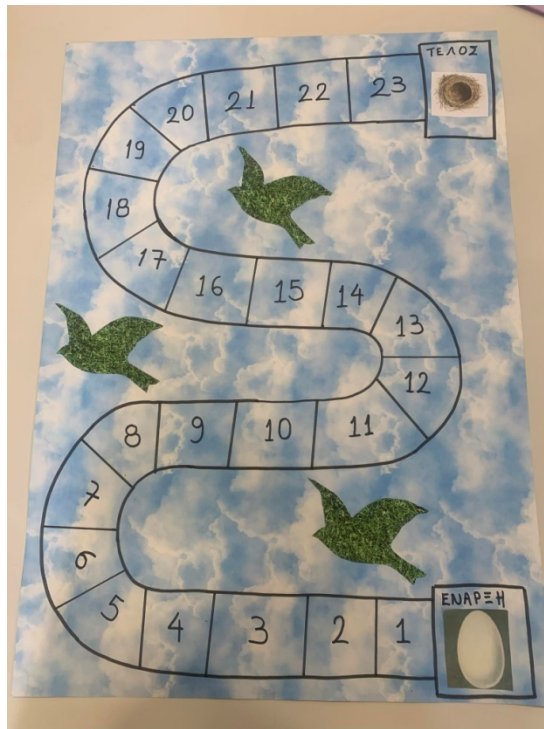
Δραστηριότητα 2: Τα παιδιά μετά από προτροπή της Ρόζας χωρίζονται σε 3 ομάδες για να παίξουν σε 3 διαφορετικά παιχνίδια. Κάθε ομάδα τελειώνοντας το κάθε παιχνίδι, πηγαίνει στο επόμενο και η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι ομάδες περνάνε και από τα 3 παιχνίδια.

1. **Ταξινόμηση πινάκων :** Τα παιδιά αξιοποιώντας τις ΤΠΕ, ταξινομούν διάφορους πίνακες του Magritte στην εφαρμογή wordwall. Τους ταξινομούν ανάλογα το θέμα σε δύο κατηγορίες. Σε αυτούς που αναπαριστούν «**μήλα**» και σε αυτούς που αναπαριστούν «**πουλιά**».

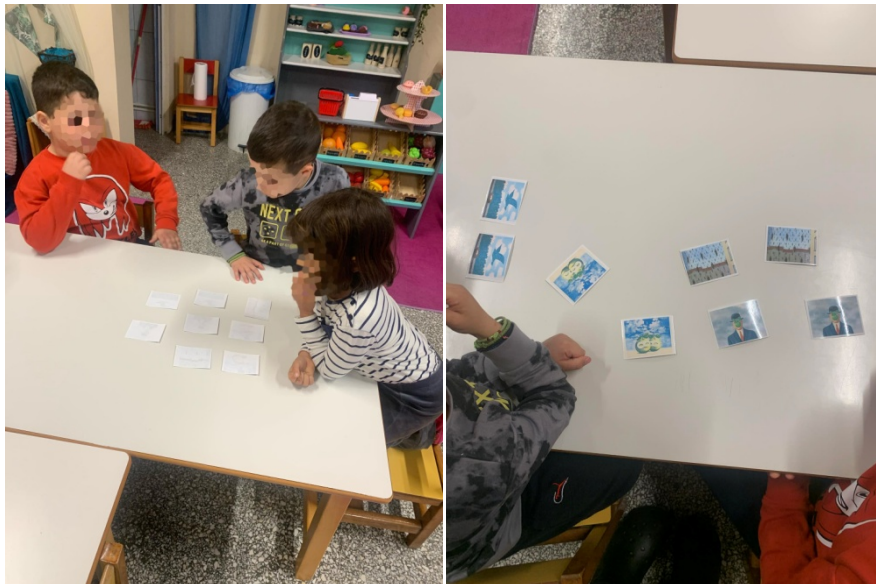
<https://wordwall.net/el/resource/69245449/%cf%80%ce%af%ce%bd%ce%b1%ce%ba%ce%b5%cf%82-%cf%84%ce%bf%cf%85-rene-magritte>



2. **Επιτραπέζιο Παιχνίδι** : Τα παιδιά χρησιμοποιώντας το ζάρι κινούνται πάνω στο αυτοσχέδιο ταμπλό με στόχο να φτάσουν στο τέρμα.



3. **Κάρτες Memory** : Πάνω στο τραπέζι υπάρχουν κάρτες, που αναπαριστούν διάφορους πίνακες του Magritte, γυρισμένες από την ανάποδη πλευρά. Τα παιδιά πρέπει να συγκεντρωθούν και να αναζητήσουν τους όμοιους πίνακες χρησιμοποιώντας την οπτική τους μνήμη.



Τα παιδιά επιστρέφοντας στην ολομέλεια θα εκφράσουν την γνώμη μου σχετικά με τα παιχνίδια που μόλις έπαιξαν και στα πλαίσια αξιολόγησης της δραστηριότητας θα πουν ποιο από τα 3 παιχνίδια τους άρεσε περισσότερο.

Δραστηριότητα 3: Τα παιδιά εκφράζονται εικαστικά με διάφορα υλικά όπως τέμπερες, πινέλα, κάνσον, δημιουργώντας τους δικούς τους πίνακες εμπνευσμένοι από την Άνοιξη του Magritte.



Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ

«Δημιουργία ψηφιακής πινακοθήκης με τα έργα των παιδιών»

Δραστηριότητα 1: Μετά από πρόταση των παιδιών αποφασίζεται να παρουσιαστούν τα έργα των παιδιών στους γονείς. Συζητώντας στην ολομέλεια τους τρόπους που θα μπορούσε να γίνει αυτό αποφασίζεται, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, η δημιουργία μιας ψηφιακής πινακοθήκης με τις δημιουργίες των παιδιών, ο σύνδεσμος της οποίας θα κοινοποιηθεί στους γονείς με e-mail και θα αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Δραστηριότητα 2: «Τότε Νόμιζα-Τώρα Ξέρω»

Γίνεται επαναφορά στην ολομέλεια της τάξης του πίνακα K-W-H-L. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού διαβάζουν τις καταγραφές των στηλών. Τα παιδιά ενθαρρύνονται, αξιοποιώντας τη ρουτίνα σκέψης “ Τότε νόμιζα- Τώρα ξέρω”, να εντοπίσουν, να ονομάσουν και να τεκμηριώσουν τις αλλαγές που έχουν επιτευχθεί και αφορούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες τους. Η τεκμηρίωση μπορεί να γίνει αξιοποιώντας στοιχεία από τον τρόπο που εργάστηκαν μεταξύ τους τα παιδιά, από τις νέες γνώσεις που απέκτησαν, αλλά και από τα τεκμήρια που έχουν παραχθεί . Στη φάση αυτή γίνεται και η τελική συμπλήρωση των 2 τελευταίων στηλών του πίνακα K-W-H-L.