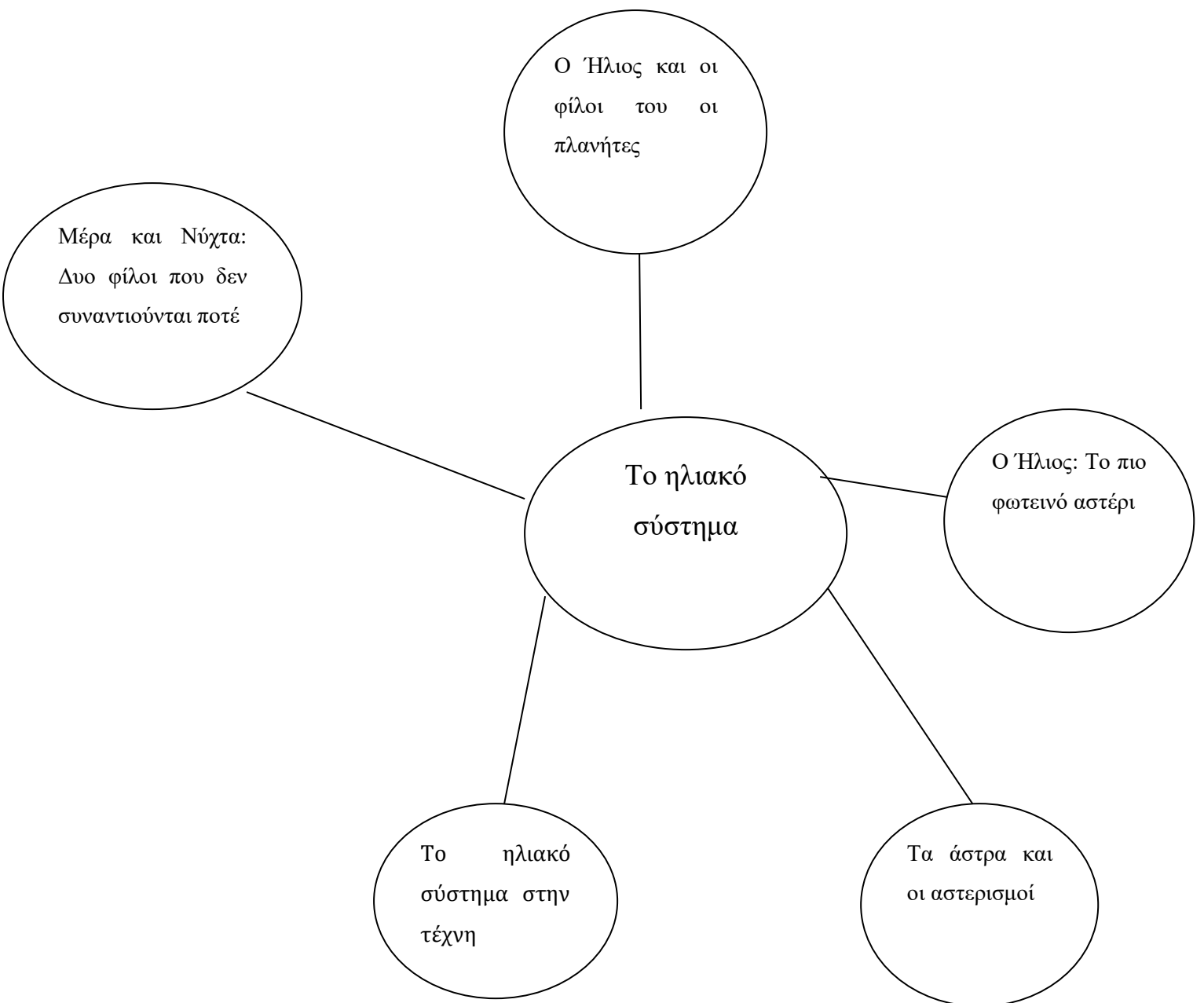


ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΣΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

**ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

«Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Προγράμματα Σπουδών και το εκπαιδευτικό υλικό Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» με κωδικό ΟΠΣ (MIS) 5035542, στο Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση 2014-2020»



## 1.ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: « Η μέρα και η νύχτα: Δυο φίλοι που δεν συναντιούνται ποτέ.»

Δημιουργός/οί: Κωστικίδου Ελένη

Βαθμίδα - Πλαίσιο- Τάξη

Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση - Νηπιαγωγείο

**Αριθμός παιδιών και χαρακτηριστικά:** 13 παιδιά από τα οποία τα 4 είναι κορίτσια και τα 9 αγόρια, 4 νήπια και 9 προνήπια

**Ιδιαιτερότητες πλαισίου-ομάδας παιδιών:** Στο τμήμα φοιτούν 10 ελληνόφωνα παιδάκια, 2 παιδάκια από μεικτούς γάμους (μητέρα Ρωσίδα, μητέρα Αλβανίδα) και 1παιδάκι με μητρική γλώσσα την Αλβανική

**Χαρακτηριστικά του σχολείου-τάξης:** Το Νηπιαγωγείο στο οποίο λειτουργεί υποχρεωτικό πρωινό και προαιρετικό ολοήμερο τμήμα βρίσκεται σε ένα χωριό της Κέρκυρας.

**Χαρακτηριστικά περιβάλλοντος:** Το κτήριο του νηπιαγωγείου είναι ευρύχωρο, ευνοεί τη δημιουργία κέντρων μάθηση και παρέχει ευελιξία και ευκινησία στις ελεύθερες δραστηριότητες. Η αυλή του σχολείου χρειάζεται αναβάθμιση αν και έχουν γίνει ικανοποιητικές προσπάθειες έως σήμερα.

**Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με ΠΣ**

Προσχολική Εκπαίδευση	
<b>Βασικές Ικανότητες που αναμένεται να αναπτυχθούν</b>	<b>Βασικό Θεματικό πεδίο:</b> Γ΄ Θεματικό πεδίο: Παιδί και θετικές επιστήμες <b>Θεματική ενότητα:</b> Γ.2.3 Γη - Πλανητικό σύστημα και διάστημα ii. Εναλλαγή Μέρας και Νύχτας
<b>Γνώσεις</b>	-Να αντιλαμβάνονται τη θέση και την κίνηση της Γης στο πλανητικό σύστημα και πως αυτό συνδέεται με την εναλλαγή της μέρας και της νύχτας
<b>Δεξιότητες</b>	-Να παρατηρούν τα φαινόμενα του φυσικού κόσμου -Να αναλύουν και να ερμηνεύουν τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει για το πλανητικό σύστημα, τη μέρα και τη νύχτα
<b>Στάσεις</b>	-Να συνειδητοποιούν τη σημασία της κίνησης της Γης στο πλανητικό σύστημα, για τη ζωή και την ανθρώπινη δραστηριότητα
<b>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες:</b> Α. Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) (Α.2.2.i,ii) Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία, Έκφραση (Δ.1.1 I,ii)	

### **Χρονικός προσδιορισμός**

**-Ημερολογιακή τοποθέτηση στο σχολικό έτος:** Το διδακτικό σενάριο θα υλοποιηθεί κατά το τρίτο τρίμηνο του προγραμματισμού, οπότε και τα παιδιά έχουν συγκροτήσει ευέλικτες ομάδες εργασίας και έχουν κατακτήσει στρατηγικές επικοινωνίας, αλληλεπίδρασης και επίλυσης προβλημάτων. Επίσης, έχουν αποκτήσει δεξιότητες κατανόησης και χρήσης του ψηφιακού υλικού που θα τους επιτρέψει να διερευνήσουν, να αναλύσουν και τέλος να κατανοήσουν το διδακτικό σενάριο.

**- Εκτιμώμενος χρόνος-διάρκεια σε ημέρες:** 10 μέρες

## **2. ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**

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

*Γνώσεις:*

1. Να γνωρίζουν την Γη και ορισμένους πλανήτες.
2. Να γνωρίζουν ότι οι πλανήτες βρίσκονται στο διάστημα.
3. Να αντιλαμβάνονται τη θέση του Ήλιου στο πλανητικό σύστημα.
4. Να αναγνωρίζουν την Σελήνη

*Δεξιότητες:*

1. Να παρατηρούν και να περιγράφουν τις αλλαγές που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια της μέρας και της νύχτας.
2. Να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλλουν τις διαφορές μεταξύ της μέρας και της νύχτας, καθώς και τις αλληλεπιδράσεις τους με το περιβάλλον.
3. Να συμμετέχουν σε δραστηριότητες παρατήρησης, πειραματισμού και εξερεύνησης που αφορούν τη μέρα και τη νύχτα.
4. Να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν ιδέες, να παρουσιάζουν τις παρατηρήσεις τους και να συζητούν σχετικά με τη μέρα και τη νύχτα.

5. Να αναπτύσσουν την ικανότητα να προβλέπουν και να διαμορφώνουν απλές εξηγήσεις για τα φαινόμενα που σχετίζονται με τη μέρα και τη νύχτα, βασιζόμενα στις παρατηρήσεις και τις εμπειρίες τους.
6. Να γνωρίζουν να χρησιμοποιούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τα περιφερειακά του π.χ ποντίκι.
7. Να κατανοούν την ασφαλή και συνετή χρήση των ΤΠΕ.

### 3. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ - ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

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

**Σκοπός:** Σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι να αναπτυχθούν ικανότητες στα παιδιά που να σχετίζονται με την επιστήμη του ηλιακού μας συστήματος, να κατανοήσουν τους κανόνες της φύσης και να προσεγγίσουν επιστημονικά την εναλλαγή μέρας και νύχτας. Να αντιληφθούν με αυτόν τον τρόπο τη σημαντικότητα της ύπαρξης ουράνιων σωμάτων και να έρθουν σε επαφή με τους κανόνες που διέπουν το σύμπαν. Συμπληρωματικά, η χρήση των ΤΠΕ έρχεται να ενισχύσει τα ανωτέρω, καθώς για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συνδέεται με πολλαπλά οφέλη, εφαρμόζεται μέσα από καλά σχεδιασμένες διδακτικές καταστάσεις. Με κατάλληλη υποστήριξη του/της εκπαιδευτικού, επιδιώκεται η σταδιακή εξοικείωση των παιδιών με τις ΤΠΕ, χρησιμοποιώντας αναπτυξιακά κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία για να παίξουν, να εκφραστούν και να μάθουν, αναγνωρίζοντας και εφαρμόζοντας τις ορθές χρήσεις των ΤΠΕ στην καθημερινή ζωή. Σκοπός είναι να καταστούν τα παιδιά ψηφιακά εγγράμματα, ώστε να μπορούν να δράσουν αποτελεσματικά στις νέες και πολύπλοκες ανάγκες της καθημερινής ζωής.

#### **Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:**

<b>Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική</b>	
<b>Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<b>Βασικό Θεματικό πεδίο:</b> Γ. Παιδί και θετικές επιστήμες <b>Θεματική ενότητα:</b> Γη- Πλανητικό σύστημα και διάστημα (Γ.2.3 ii)
<b>Γνώσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αναγνωρίζουν το σχήμα και την κίνηση της Γης και των άλλων πλανητών του πλανητικού μας συστήματος (ii)</li> <li>• Να αντιλαμβάνονται τη σύνδεση της θέσης και της κίνησης της Γης στο πλανητικό σύστημα με τη μέτρηση του χρόνου(ii)</li> <li>• Να αντιλαμβάνονται την υπόσταση του πλανητικού συστήματος ως μέρος του γαλαξία στο διάστημα (ii)</li> </ul>
<b>Δεξιότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να συσχετίζουν την κίνηση της Γης γύρω από τον εαυτό της με την</li> </ul>

	<p>εναλλαγή μέρας- νύχτας και την κίνησή της γύρω από τον Ήλιο με την εναλλαγή των εποχών (ii)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Να συνδέουν την εναλλαγή μέρας-νύχτας και εποχών με την ανθρώπινη δραστηριότητα και τις συνήθειες των ζώων (ii)</li> <li>• Να κάνουν συγκρίσεις για την οργάνωση της ζωής σε διάφορα μέρη του πλανήτη σε σχέση με την εναλλαγή των εποχών και της μέρας-νύχτας (ii)</li> </ul>
<b>Στάσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να συνειδητοποιούν τη σημασία της κίνησης της Γης στο πλανητικό σύστημα, για τη ζωή και την ανθρώπινη δραστηριότητα (ii)</li> <li>• Να συνειδητοποιούν τη σημασία της λειτουργίας του πλανητικού συστήματος και τον τρόπο που επηρεάζει τη ζωή στη Γη (ii)</li> </ul>
<b>Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	<p><b>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία:</b> <i>A. Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) (A.2.2.i,ii)</i>  <i>Δ. Παιδί, Σώμα Δημιουργία και Έκφραση (Δ.1.1 I,ii)</i></p>
<b>Γνώσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αναγνωρίζουν λογισμικά ανοικτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους (i) (ii)</li> <li>• Να αναγνωρίζουν τα μέλη του σώματος και τις κινητικές τους δυνατότητες (i)</li> <li>• Να αναγνωρίζουν τις βασικές έννοιες και δυνατότητες που απαιτούνται για την πραγματοποίηση των βασικών κινητικών δεξιοτήτων (σώμα, χώρος, τρόπος, σχέση/συνδυασμός) (ii)</li> </ul>
<b>Δεξιότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να εκτελούν απλές ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης με ειδικά λογισμικά κλειστού τύπου (i)</li> <li>• Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου (ii)</li> <li>• <b><u>Να κατασκευάζουν νοητικούς και εννοιολογικούς χάρτες (ii)</u></b></li> <li>• Να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (ii)</li> <li>• Να κινούνται και να τροποποιούν την κίνηση με βάση τις χρονικές και χωρικές έννοιες και σχέσεις (i)</li> </ul>
<b>Στάσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠ Ε ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας (ii)</li> <li>• Να εκτιμούν και να αξιοποιούν κατάλληλα τις πληροφορίες από τις διαφορετικές κατηγορίες ψηφιακών μέσων και περιβαλλόντων (ii)</li> <li>• Να σέβονται τον προσωπικό χώρο των άλλων και να συνεργάζονται για να ικανοποιήσουν κινητικούς στόχους (i)</li> <li>• Να εκτιμούν την κινητική προσπάθεια των συμπαίκτών τους και να επιδεικνύουν διάθεση συνεργασίας κατά τη συμμετοχή τους στις κινητικές δραστηριότητες (ii)</li> </ul>

#### 4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η διδακτική μεθοδολογία που θα χρησιμοποιηθεί για το διδακτικό σενάριο "Η μέρα και η νύχτα" είναι διερευνητική και βιωματική, με έμφαση στην ομαδοσυνεργατική μάθηση.

Η διερευνητική προσέγγιση ενθαρρύνει τα παιδιά να εξερευνήσουν το θέμα με διάφορους τρόπους, να κάνουν παρατηρήσεις, πειράματα και έρευνες, και να ανακαλύψουν τις έννοιες της μέρας και της νύχτας μέσα από τη δική τους εμπειρία. Τα παιδιά θα μπορούν να συμμετέχουν σε δραστηριότητες παρατήρησης του περιβάλλοντος, πειραματισμού, δημιουργικής έκφρασης και συζήτησης.

Η βιωματική προσέγγιση προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία να ζήσουν τις εμπειρίες της μέρας και της νύχτας μέσα από δραστηριότητες παιχνιδιού, ρόλων και δραματοποίησης.

Οι διδακτικές τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν περιλαμβάνουν την παρατήρηση, τον πειραματισμό, τη συζήτηση σε μικρές ομάδες, το παιχνίδι ρόλων και τη χρήση τεχνολογίας όπως βίντεο ή ηλεκτρονικές πλατφόρμες.

## 6.1 Μαθησιακά πλαίσια:

### A. Διερευνήσεις

- **Είδος Διερεύνησης:** Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση είναι μέρος της θεματικής προσέγγισης με τίτλο: « Το ηλιακό σύστημα»
- **Τίτλος:** «Η μέρα και η νύχτα: Δυο φίλοι που δεν συναντιούνται ποτέ.»

### B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

- Οργανωμένο παιχνίδι
- Καθημερινές και ευκαιριακές καταστάσεις
- Ελεύθερο παιχνίδι στο κέντρο μάθησης των πλανητών

## 6.2 Διδακτικές μέθοδοι στρατηγικές τεχνικές και πρακτικές:

ΦΑΣΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ
Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ	Ψηφιακό avatar, συζήτηση, ερωτοαπαντήσεις, παιχνίδι ήλιος-φεγγάρι (σαν το κρύο-ζέστη), βίντεο, καταγισμός ιδεών, διάγραμμα KWLH
Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ	ομαδοσυνεργατική, διερεύνηση, καθημερινές και ευκαιριακές καταστάσεις, αναζήτηση και προβολή πληροφοριών, παρουσίαση πληροφοριών και αποτελεσμάτων της έρευνας, διάγραμμα KWLH
Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ	ομαδικό παιχνίδι, βιωματική μάθηση, πείραμα, καταγραφή αποτελεσμάτων πειράματος
Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ	εμπέδωση και εμβάθυνση γνώσεων, παραμύθι, ψηφιοποίηση παραμυθιού

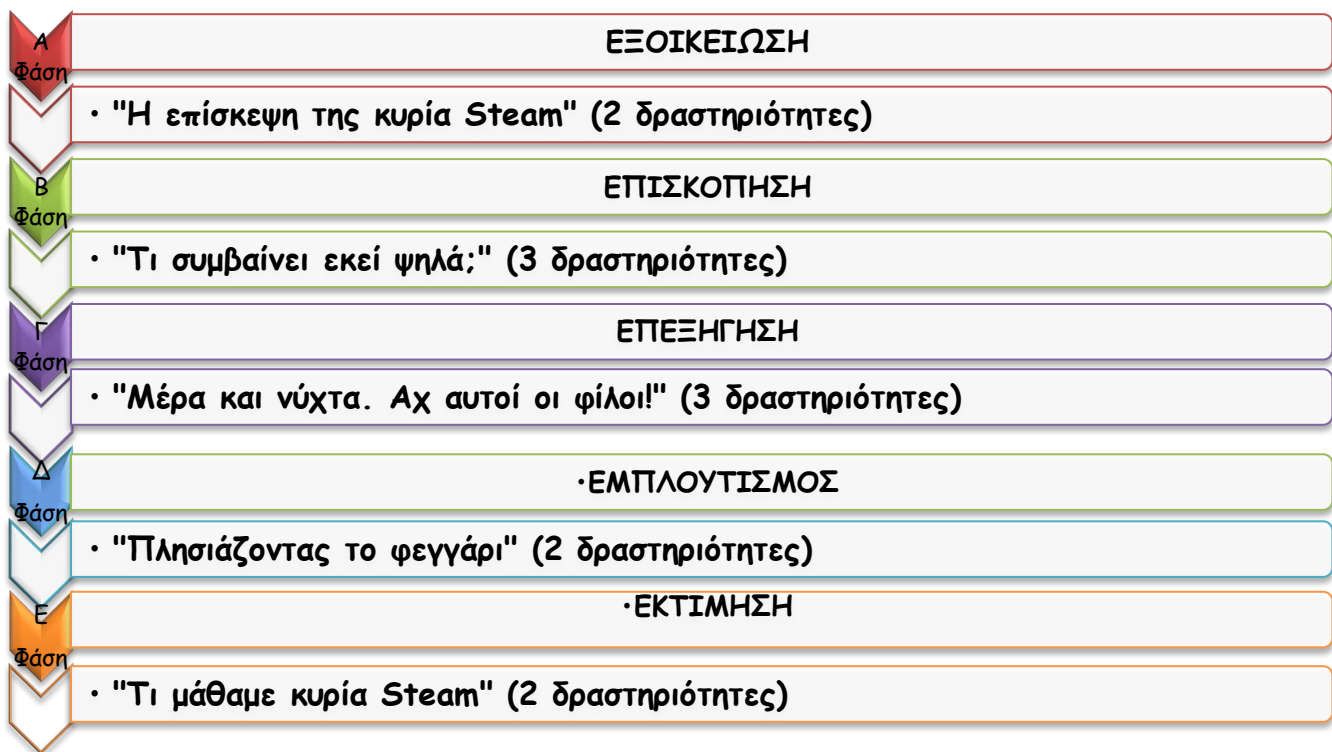


Ε' ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ	Συζήτηση, διαμοιρασμός ψηφιακού βιβλίου, παρουσίαση, σύγκριση αρχικών και τελικών ιδεών και γνώσεων, διάγραμμα KWLH
------------------	---

### 6.3 Τεχνικές Αξιολόγησης:

Σε όλες τις φάσεις του σεναρίου αξιοποιείται η αξιολόγηση μέσω της χρήσης του διαγράμματος K-W-L-H, ενός αντιπροσωπευτικού εργαλείου διερευνητικής μάθησης, όπου καταγράφεται τη μαθησιακή πορεία των μαθητών, συμμετέχοντας σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης. Επιπλέον, χρησιμοποιείται η αξιολόγηση μέσω του portfolio καθώς και της καταγραφής των εκάστοτε παρατηρήσεων.

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



### Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

**Δραστηριότητα 1:** Η νηπιαγωγός ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των παιδιών θέτοντας στο κέντρο παρατήρησης την κυρία Steam. Η κυρία Steam, έχει μορφή avatar, επισκέπτεται την τάξη μας μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή και προβάλλεται στον προτζέκτορα. Μετά από τη συζήτηση και τον

καταιγισμό ιδεών, τους προτείνει να ταξιδέψουν στο διάστημα, να πλησιάσουν το ηλιακό μας σύστημα και να ανακαλύψουν μαζί τι συμβαίνει εκεί ψηλά.

**Δραστηριότητα 2:** Η κυρία Steam προσκαλεί τα παιδιά να παίξουν το παιχνίδι «Ήλιος-Φεγγάρι» που είναι ανάλογο του γνωστού παιχνιδιού κρύο ζέστη. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού τα παιδιά ανακαλύπτουν σε διάφορα σημεία της τάξης κρυμμένα αντικείμενα, που σχετίζονται με το ηλιακό σύστημα (π.χ βιβλία, φακός, υδρόγειος, φωτογραφίες κλ.π). Οι απόψεις και οι παρατηρήσεις των παιδιών καταγράφονται στην 1<sup>η</sup> και 2<sup>η</sup> στήλη του πίνακα KWLH.

Αξιολόγηση: Ανοιχτό φύλλο εργασίας. «Ζωγραφίζω το ηλιακό σύστημα όπως το φαντάζομαι»

Σε αυτό το φύλλο καταγράφουν τα παιδιά τις γνώσεις που έχουν σχετικά με το ηλιακό μας σύστημα και στην φάση της εκτίμησης επανέρχονται η ζωγραφιές και συζητάμε τι γνωρίζαμε και τι μάθαμε (Τότε και τώρα).

## **Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ**

**Δραστηριότητα 1:** Για να ενεργοποιηθούν οι δραστηριότητες της παρούσας φάσης τα παιδιά οργανώνονται σε σταθερές ομάδες (οδηγός νηπιαγωγού-συνεργατική μάθηση). Η τάξη θα χωριστεί σε τέσσερις ομάδες: της Γης, του Ήλιου, της Σελήνης, των υπόλοιπων πλανητών. Η κυρία Steam αναθέτει αποστολή στα παιδιά να αναζητήσουν πληροφορίες ανάλογα την ομάδα που βρίσκονται και να τις φέρουν στο σχολείο. Η νηπιαγωγός μεσολαβεί, ώστε να διευκολύνει την διαδικασία. Ο χωρισμός ομάδων θα γίνει με τον τροχό των ονομάτων (<https://wordwall.net/el/resource/69659921/%ce%bf%ce%bd%ce%bf%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b1-%cf%84%ce%b1%ce%be%ce%b7%cf%83>) και φυσικά την βοήθεια των παιδιών. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να αναζητήσει τις ανάλογες πληροφορίες. Τα παιδιά ζωγραφίζουν σε χαρτάκια το σύμβολο της ομάδας τους, τα οποία θα πάρουν στο σπίτι ώστε να ξέρουν τι θα αναζητήσουν. Οι πηγές στις οποίες συμβουλευόμαστε τα παιδιά να αναζητήσουν είναι το διαδίκτυο (π.χ <https://www.noesis.edu.gr/noesis-online/animation-movies/>), το φωτόδεντρο μαθησιακών αντικειμένων (<https://aggregation-service.photodentro.edu.gr/portfolio-items/fotodentro-mathisiaka-antikeimena>), η βιβλιοθήκη του σχολείου, τα βιβλία που έχουν στον σπίτι ή να ρωτήσουν κάποιον ειδικό (π.χ αν γονιός κάποιου παιδιού είναι καθηγητής φυσικής). Μόλις ολοκληρωθούν οι έρευνες των μαθητών τα παιδιά φέρνουν στην τάξη τις πληροφορίες μέσω οπτικοποιημένου (π.χ εικόνες) ή μέσω φύλλου καταγραφής, όπου με τον δικό τους τρόπο (π.χ ζωγραφιές) ή με τη βοήθεια των γονιών καταγράφουν τα όσα ανακάλυψαν και τα παρουσιάζουν στην ολομέλεια. Όταν

επανέρχονται τα παιδιά στο σχολείο, τοποθετούνται στην παρεούλα τα ευρήματα τους ή προβάλλονται στον προτζέκτορα. Η συζήτηση ξεκινάει!

**Δραστηριότητα 2:** Αφού ολοκληρωθεί η συζήτηση, προβάλλεται video (<https://www.youtube.com/watch?v=JVCVZtOjEfQ> <https://www.youtube.com/watch?v=XSJI4HB0WAU>) με τους πλανήτες και τις τροχιές τους. Τα παιδιά παρατηρούν και σκέφτονται όσα βλέπουν και τα συγκρίνουν με όσα ήξεραν αλλά και με όσα ανακάλυψαν.

**Δραστηριότητα 3:** Προετοιμάζουμε οργανωμένο παιχνίδι για την ώρα της παρεούλας. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή, όπου επιλέγεται ένα παιχνίδι online Puzzle (<https://www.jigsawplanet.com/?rc=search&q=planet%20system>), όπου τα παιδιά δημιουργούν διάφορους πλανήτες του ηλιακού συστήματος, τον ήλιο, τη σελήνη, τη Γη ακόμα και όλο το ηλιακό σύστημα.

Κατόπιν συμπληρώνεται η 2<sup>η</sup> στήλη του πίνακα KWLM.

Αξιολόγηση: Τα παιδιά απαντούν ομαδικά το online quiz (<https://wordwall.net/el/resource/10964555/%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%BD%CE%AE%CF%84%CE%B5%CF%82>).

### **Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ**

Στην ολομέλεια τα παιδιά συζητούν μαζί με τη νηπιαγωγό τα νέα δεδομένα και τις πληροφορίες που βρήκαν. Ανταλλάσσουν απόψεις και ξεκινά η συζήτηση για την εναλλαγή της μέρας και της νύχτας.

**Δραστηριότητα 1:** Προετοιμάζεται η ομάδα να αναπαραστήσει τους πλανήτες και τις τροχιές τους. Χρησιμοποιώντας πλανήτες που έχουμε κατασκευάσει με χαρτόνι και λαμβάνοντας τις σωστές θέσεις σύμφωνα με όσα έχουμε μάθει, γίνονται τα ίδια πλανήτες διαγράφοντας τροχιές γύρω από τον ήλιο (ένα παιδί που μένει σταθερό στο κέντρο). Κατόπιν, επικεντρωνόμαστε στην κίνηση Γης- Σελήνης γύρω από τον Ήλιο. Το παιδί που έχει τον ρόλο του Ήλιου μπορεί να κρατάει ένα φακό, θυμίζοντας έτσι ότι ο Ήλιος είναι ένα αστέρι και ξεκαθαρίζοντας στα μάτια των παιδιών ότι η Σελήνη είναι ένας ετερόφωτος δορυφόρος.

**Δραστηριότητα 2:** Αρχικά, παρακολουθούμε και ασχολούμαστε με μια προσομοίωση από τη σελίδα του «Φωτόδεντρου» <https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6825>. Συζητάμε για όσα βλέπουμε και ανταλλάσσουμε απόψεις.

Έπειτα, η νηπιαγωγός φέρνει την υδρόγειο σφαίρα στην παρεούλα και προτείνει να κάνουν ένα πείραμα για να δείξουν στην κυρία Steam τα όσα έχουν μάθει και ότι είναι οι ίδιοι μικροί επιστήμονες. Τα εργαλεία του πειράματος είναι ένας φακός και η υδρόγειος σφαίρα. Το πείραμα ξεκινάει με τα παιδιά να πειραματίζονται και να προσπαθούν να ανακαλύψουν μόνα τους, πως μπορούν να απεικονίσουν τη μέρα και την νύχτα με αυτά τα δύο εργαλεία. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού διεκπεραιώνεται το πείραμα και καταγράφονται η παρατηρήσεις.

**Δραστηριότητα 3:** Οδεύοντας στην ολοκλήρωση αυτής της φάσης, παίζεται οργανωμένο παιχνίδι που αφορά την εναλλαγή της μέρας και της νύχτας (μοτίβο). Πιο συγκεκριμένα, δίνονται 20 εικόνες μέρας και νύχτας (10 ημέρας/ήλιος-10 νύχτα/φεγγάρι) και τοποθετούνται η ημέρα μετά η νύχτα και τα παιδιά καλούνται να συνεχίσουν το μοτίβο όπως το πρότυπο που ξεκίνησε η νηπιαγωγός π.χ μέρα νύχτα μέρα νύχτα κ.ο.κ. Μέσω της επιτυχημένης συμπλήρωσης του μοτίβο τα παιδιά μπορούν αντιληφθούν ότι η μέρα ακολουθεί τη νύχτα και το αντίστροφο και ότι αυτοί οι φίλοι δεν συναντιούνται ποτέ. Το μοτίβο μπορεί να συμπληρωθεί και με άλλους τρόπους για εξασκήσουν τα παιδιά τους μαθηματικούς λογισμούς π.χ μέρα μέρα νύχτα μέρα μέρα νύχτα κ.ο.κ, εξηγώντας στα παιδιά ότι το παιχνίδι μπορεί να αλλάξει αλλά τα συμπεράσματα που προέκυψαν από το προηγούμενο παιχνίδι δεν αλλάζουν.

Συμπληρώνεται η 3<sup>η</sup> και 4<sup>η</sup> στήλη του πίνακα KWLM.

Αξιολόγηση: Μέσω online δραστηριότητας ταξινόμησης: τι κάνω τι μέρα/τι κάνω τη νύχτα ( <https://wordwall.net/el/resource/69657672/%ce%b7-%ce%bc%ce%b5%cf%81%ce%b1-%ce%ba%ce%b1%ce%b9-%ce%b7-%ce%bd%cf%85%cf%87%cf%84%ce%b1> ).

## **Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ**

**Δραστηριότητα 1:** Η κυρία Steam προτείνει στα παιδιά να διαβάσουν ένα βιβλίο που θα τους ταξιδέψει στο φεγγάρι. Η νηπιαγωγός διαβάζει το παραμύθι « Ο Φεγγαροσκεπαστής» και έπειτα συζητούν τα όσα άκουσα αλλά και τι τους άρεσε περισσότερο σε αυτό που άκουσαν.

**Δραστηριότητα 2:** Αφού ολοκληρωθεί η συζήτηση, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των δύο ατόμων και η κάθε ομάδα προσπαθεί να αναπαραστήσει μια διαφορετική σκηνή από το παραμύθι. Κατόπιν, η νηπιαγωγός μαζί με τα παιδιά σκανάρουν τις ζωγραφιές, ώστε να τις περάσουν σε ένα ψηφιακό

βιβλίο. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα ηχογραφεί την περιγραφή της και την αντιστοιχεί στην ζωγραφιά της. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται το ψηφιακό βιβλίο της τάξης μας «Ο δικός μας Φεγγαροσκεπαστής». Η εφαρμογή που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου είναι το book creator.

Συμπληρώνεται η 3<sup>η</sup> και 4<sup>η</sup> στήλη του πίνακα KWLM.

Αξιολόγηση: Ομαδική αξιολόγηση online, αινίγματα για τους πλανήτες ( <https://wordwall.net/el/resource/56808026/%CE%B1%CE%B9%CE%BD%CE%AF%CE%B3%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%BC%CE%B5-%CF%84%CE%BF%CF%85%CF%82-%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%BD%CE%AE%CF%84%CE%B5%CF%82> )

## **Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ**

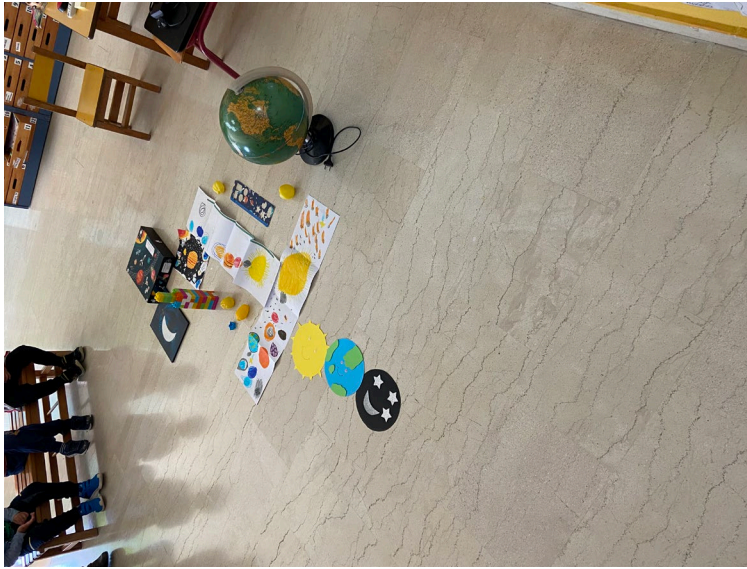
**Δραστηριότητα 1:** Η κυρία Steam αποχαιρετά τα παιδιά και τα αφήνει να συζητήσουν και να συνοψίσουν τα όσα έμαθαν. Στην ολομέλεια γίνεται συζήτηση όλων των δεδομένων και των πληροφοριών που προέκυψαν από αυτό το ταξίδι. Τα παιδιά εκφράζουν τις σκέψεις και τα συναισθήματα που τους δημιούργησε το σύνολο της θεματικής.

**Δραστηριότητα 2:** Συμπληρώνεται ο πίνακας KWLM με τις κατάλληλες πληροφορίες στις κατάλληλες στήλες. Διαμοιράζεται το ψηφιακό βιβλίο στους γονείς μέσω e-mail.

Αξιολόγηση: Ομαδική με φατσούλες που θα κολλούν τα παιδιά. (Ερωτήσεις π.χ σου άρεσε το πρόγραμμα; Έμαθες πολλά για τους πλανήτες; Θέλεις να μάθεις και άλλα για το ηλιακό σύστημα; Είσαι πλέον ένας μικρός επιστήμονας; Ποιο σου άρεσε πιο πολύ από αυτά που έμαθες;)

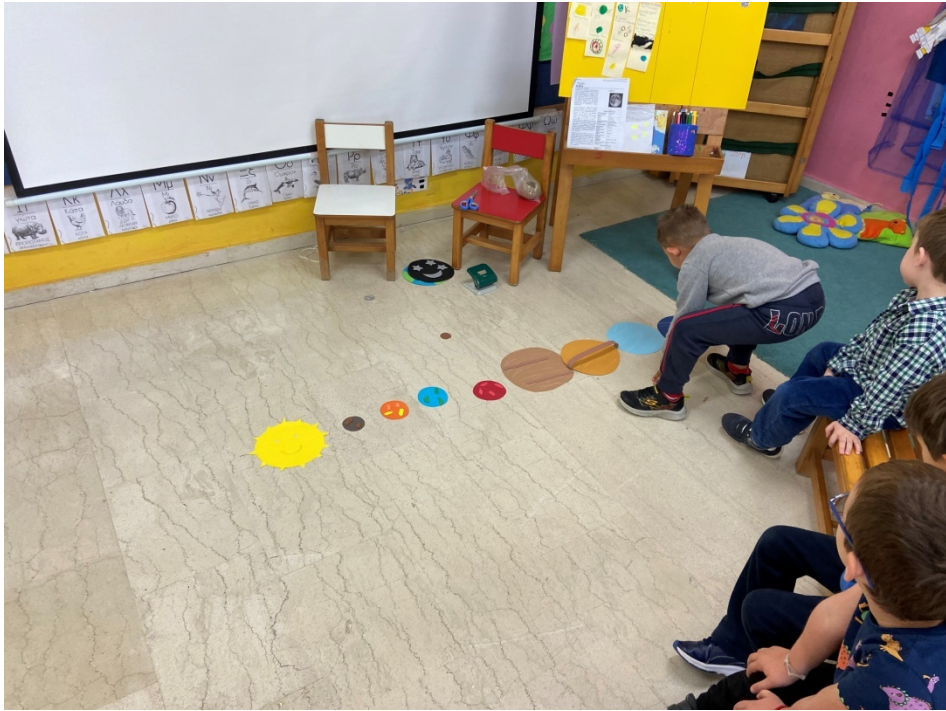
## **7. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**



















- Έμαθες πολλά για το ηλιακό σύστημα; 😊
- Χρησιμοποίησες ηλεκτρονικό υπολογιστή για να εξερευνήσεις το δίσκο; 😊
- Συνεργάστηκες με τους συμμαθητές σου; 😊
- Ανακάλυψες μόνος σου νέα πράγματα για το ηλιακό σύστημα; 😊
- Συμμετείχες στην εξερεύνηση του ηλιακού συστήματος και έλεγες την απάντη σου; 😊
- Σου άρεσε το πρόγραμμα για το ηλιακό σύστημα; 😊





