

Δραστηριότητα

ΤΙΤΛΟΣ :
«ΠΟΥ ΕΪΝΑΙ Η ΦΩΛΙΑ ΤΟΥ»

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ :
KIDSPIRATION

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ :
ΓΛΩΣΣΑ - ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

- ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ :**
- ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΤΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΣΥΜΦΩΝΑ
 - ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ ΣΤΟΝ Η/Υ
 - ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΤΗΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ «DRAG & DROP»

Δραστηριότητα

ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

- ❖ Να μάθουν να ξεχωρίζουν τα γράμματα που γνωρίζουν και έχουν διδαχθεί.
- ❖ Να εντοπίζουν και να αναγνωρίζουν το αρχικό γράμμα της κάθε λέξης και να κατηγοριοποιούν τις λέξεις με βάση το αρχικό τους γράμμα.
- ❖ Να συντονίσουν χέρι και μάτι με σκοπό να πετύχουν να πιάσουν το πλαίσιο κειμένου με την κάθε λέξη και να το σύρουν στη σωστή θέση.
- ❖ Να εξασκηθούν στη χρήση του ποντικιού στον Η/Υ.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ – ΤΡΟΠΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

- ❖ Η δραστηριότητα αυτή θα διαρκέσει 5' ανά παιδί. Επειδή θα χρησιμοποιηθεί ο Η/Υ της τάξης και λόγω του ότι σε αυτόν δεν μπορεί να δουλεύει πάνω από ένα παιδί, προτείνεται να γίνει στο χρόνο των ελεύθερων ενασχολήσεων των παιδιών στις γωνιές.
- ❖ Κάθε παιδί μαζί με τον/την νηπιαγωγό θα κάνει την δραστηριότητα εξατομικευμένα, και τα υπόλοιπα θα απασχολούνται στις διάφορες γωνιές μέσα στην τάξη.

Δραστηριότητα

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ – ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ:

Η δραστηριότητα θα γίνει στο χώρο της τάξης όπου υπάρχει ο Η/Υ αλλά και οι υπόλοιπες γωνιές.

ΒΗΜΑΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:

- ❖ Ο/Η νηπιαγωγός παρουσιάζει το πρόγραμμα KIDSPIRATION σε όλα τα παιδιά.
- ❖ Αφού κάνει ολιγόλεπτη επίδειξη με σκοπό να τραβήξει το ενδιαφέρον των παιδιών, με τις κατάλληλες ερωτήσεις τα οδηγεί ώστε να ζητήσουν να ασχοληθούν με τον υπολογιστή και το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό (λειτουργεί ως αφόρμηση)
- ❖ Κατόπιν ανοίγει τη συγκεκριμένη δραστηριότητα και εξηγεί αναλυτικά το σκεπτικό της αλλά και τα σημεία στα οποία πρέπει να δώσουν τα παιδιά σημασία.
- ❖ Εκτελεί τη δραστηριότητα «προσπαθώντας» να πιάσει τα συννεφάκια με τις λέξεις και να τα σύρει σε κάποια θέση, ρωτώντας για την κάθε κίνηση αν είναι σωστή ή λανθασμένη.
- ❖ Τέλος, αλλάζει τις λέξεις στα συννεφάκια και ορίζει τη σειρά με την οποία θα ασχοληθούν τα παιδιά στη δραστηριότητα.

Δραστηριότητα

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ – (ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ)

ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ

❖ Τα παιδιά απασχολούνται στον Η/Υ σε ζευγάρια. Το ένα παιδί εκτελεί τη δραστηριότητα και το άλλο ελέγχει την ορθότητα των απαντήσεων. (ομαδοσυνεργατικός τρόπος πραγματοποίησης).

ΧΩΡΙΣ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ

❖ Εκτυπώνουμε την δραστηριότητα και την φωτοτυπούμε για κάθε παιδί. Κόβουμε τα διάφορα μέρη και δίνουμε σε κάθε παιδί να κολλήσει με κόλλα το σωστό «συννεφάκι» στο σωστό πίνακα – φωλιά.

❖ Εκτυπώνουμε την δραστηριότητα και την φωτοτυπούμε για κάθε παιδί και τα ζητάμε να ενώσουμε με μια γραμμή το κάθε «συννεφάκι» με το σωστό πίνακα – φωλιά.

Δραστηριότητα

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ - ΠΡΟΣΤΙΘΕΜΕΝΗ ΑΞΙΑ :

Μετά την εφαρμογή της δραστηριότητας αξιολογούμε εάν :

- ❖ Ήταν ανάλογη με την ηλικία των παιδιών καθώς επίσης και με τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους.
- ❖ Η επιλογή του λογισμικού ήταν σωστή.
- ❖ Το λογισμικό ήταν φιλικό, ευνόητο και ευκολόχρηστο για τα παιδιά.
- ❖ Η δραστηριότητα ήταν σωστά δομημένη ώστε να γίνει κατανοητή από τα παιδιά.
- ❖ Ήταν εφικτό να πραγματοποιηθεί από τη συγκεκριμένη ομάδα παιδιών.
- ❖ Επιτεύχθηκαν οι στόχοι που τέθηκαν στην αρχή.
- ❖ Τα παιδιά ήταν πρόθυμα να ασχοληθούν με αυτήν.
- ❖ Τελικά αποκόμισαν κάτι παραπάνω με την πραγματοποίησή της και
- ❖ Εάν ψυχαγωγήθηκαν.

Δραστηριότητα

Εικόνα του φύλλου εργασίας στο λογισμικό KIDSPIRATION

