

**Διδακτικό σενάριο για το νηπιαγωγείο,
στη γλώσσα, στα μαθηματικά και στα εικαστικά
με τη χρήση των ΤΠΕ.**

1.1.ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ:

ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ



1.2.ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Το σενάριο περιλαμβάνει δραστηριότητες από τα γνωστικά αντικείμενα που εμπεριέχονται στο Δ.Ε.Π.Π.Σ. για το νηπιαγωγείο όπως:

Παιδί και γλώσσα (προφορική επικοινωνία, γραφή, ανάγνωση) παιδί και μαθηματικά, παιδί και δημιουργία και έκφραση. Όλες οι δραστηριότητες διατρέχονται εγκάρσια από το γνωστικό αντικείμενο Παιδί και Πληροφορική.

Το σενάριο οργανώθηκε γύρω από «θέματα» που ενδιαφέρουν και είναι παιδαγωγικά κατάλληλα για τα παιδιά. Οι δραστηριότητες που θα αναπτυχθούν ευνοούν την επικοινωνία με τη χρήση της τεχνολογίας, τη συγκέντρωση πληροφοριών και γνώσεων που συνδέονται με τη γλώσσα μέσα σε ένα αποτελεσματικό μαθησιακό περιβάλλον που προωθεί τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.

1.3. ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Η εκτιμώμενη διάρκεια του προτεινόμενου σεναρίου είναι (8) διδακτικές ώρες. Οι δραστηριότητες που περιέχει όσον αφορά την εφαρμογή τους στη γωνιά του υπολογιστή έχουν διάρκεια περίπου είκοσι λεπτά κάθε φορά. Η συνολική διάρκεια του σεναρίου μπορεί να μειωθεί ή να αυξηθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον που θα επιδείξουν τα παιδιά κατά τη συμμετοχή τους.

1.4. ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Το εκπαιδευτικό σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

1.5.ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΣΤΗΡΙΞΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το σενάριο στηρίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky. Στόχος της μάθησης είναι η τροποποίηση των γνώσεων που ήδη υπάρχουν. Στόχος της διδασκαλίας είναι η δημιουργία κατάλληλου και πλούσιου περιβάλλοντος με το οποίο αλληλεπιδρούν οι μαθητές. Η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης, έρευνας-πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων. Το σενάριο στηρίζεται στο πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν καθώς δουλεύουν ομαδικά και συνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο βασισμένο στον κοινωνικό εποικοδομητισμό, στη διερευνητική μάθηση και εμπειρική-βιωματική προσέγγιση.

1.6. ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2003) το οποίο προτείνει τις λεγόμενες θεματικές προσεγγίσεις που έχουν ως κεντρικό άξονα το θέμα «**διάστημα**», εξακτινώνεται και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων των Μαθηματικών, της Γλώσσας, των Εικαστικών και της τεχνολογίας προάγοντας κατά αυτόν τον τρόπο την ολόπλευρη σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Ο Η/Υ χρησιμοποιείται ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών, συλλογικών τους δραστηριοτήτων.

1.7. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

• *Οργάνωση της Διδασκαλίας*

Οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν μέσα στην τάξη, στην οποία έχει γίνει η κατάλληλη διαρρύθμιση του χώρου. (γωνιά υπολογιστή). Τα παιδιά χωρίζονται σε ανομοιογενείς (ως προς το φύλο, την ηλικία, τη συμπεριφορά, τον «τεχνολογικό γραμματισμό») ομάδες των τριών ατόμων ανά υπολογιστή, οι οποίες δεν παραμένουν απαραίτητα σταθερές καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου, αλλά εναλλάσσονται συνεκτιμώντας πόσο θετική μπορεί να είναι για όλα τα παιδιά η δυναμική που αναπτύσσεται. Όταν μια ομάδα εργάζεται σε Η/Υ, η άλλη ασχολείται με συμβατικές σχετικές δραστηριότητες στα τραπεζάκια. Παράλληλα με τις ομάδες, όπου κρίνεται σκόπιμο συνεργάζεται όλη η τάξη συνολικά.

• *Ρόλος του/της εκπαιδευτικού και των μαθητών*

Ο / η εκπαιδευτικός οδηγεί σε γνωσιακά αδιέξοδα τους μαθητές / μαθήτριες, ώστε να δομήσουν νέες γνώσεις και να δημιουργήσει ένα πλαίσιο στο οποίο θα μπορούν οι μαθητές να μάθουν να παρατηρούν, να ερμηνεύουν και να προβλέπουν. Τους παρακινεί, στέκει βοηθός και συμπαραστάτης τους κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων. Ενθαρρύνει και συμβάλλει στην πρόοδο των εργασιών. Ενδιαφέρεται να συμμετέχουν όλοι/-ες στη διαδικασία. (Κεφ.2.Ο ρόλος του/ της εκπαιδευτικού . Οδηγός Νηπ/γού 2006). Οι μαθητές/-τριες συζητούν,

αποφασίζουν, δημιουργούν. Ο καθένας μόνος και με την ομάδα του ασχολείται με τη δημιουργία του. Στο τέλος το υλικό συμπύσσεται και παρουσιάζεται.

- **Γνωστικά Προαπαιτούμενα**

Γνωρίζουμε τις θετικές και τις αρνητικές επιπτώσεις του Η/Υ: Από την αρχή της ενασχόλησης των παιδιών με τον Η/Υ στην τάξη έχει συζητηθεί ο χρόνος και η συχνότητα με την οποία θα χρησιμοποιείται, κι έτσι έχει αποφασισθεί από κοινού με τα παιδιά ο κανονισμός λειτουργίας της γωνιάς του υπολογιστή. Γνωρίζουμε τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και τα εκπαιδευτικά λογισμικά. Η συχνή αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πράξη έχει οδηγήσει στην εξοικείωση των παιδιών με την πολύ βασική χρήση του ποντικιού και την μετακίνηση εικόνων ή αντικειμένων με τη μέθοδο “drag ’n drop” (πατάω, σέρνω και αφήνω).

- **Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή**

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή αφορά σε τουλάχιστον έναν υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο, έναν βιντεοπροβολέα, έναν σαρωτή (scanner) καθώς κι έναν εκτυπωτή, πλήρως εξοπλισμένοι και συντηρημένοι. Από την αρχή της λειτουργίας της γωνιάς του Η/Υ ο/η εκπαιδευτικός έχει εγκαταστήσει τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά που προσφέρονται για αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στη τάξη, και τα έχει επιδείξει στα παιδιά.

1.8. ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Τα λογισμικά που θα αξιοποιηθούν χρησιμοποιηθούν στη προσέγγιση του θέματος «**διάστημα**» είναι:

- ♦ Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration**, το οποίο είναι κατάλληλο για τη διδακτική υποστήριξη πολλών μαθημάτων καθώς περιλαμβάνει αρκετά εργαλεία με τα οποία η διδασκαλία ξεφεύγει από τον παραδοσιακό λεκτικό τρόπο παρουσίασης και γίνεται πολυτροπική με ταυτόχρονη ανάμειξη γραφικών, εικόνας και ήχου. Η κατάρτιση του χάρτη εννοιών θα υποχρεώσει τα παιδιά να προσεγγίσουν την ίδια πληροφορία και να την οργανώσουν σε ένα διαφορετικό σύστημα αναπαράστασης με τη δική του ιδιαίτερη σημειολογία. Θα χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την ανάδυση

και καταγραφή των αναπαραστάσεων, με άλλα λόγια ως εργαλείο ανίχνευσης των γνώσεων των παιδιών αλλά και ως εργαλείο αξιολόγησης

- ◆ Το λογισμικό δημιουργικότητας **Revelation Natural Art** είναι λογισμικό ανοικτού τύπου, που σημαίνει ότι επιδέχεται μεταβολές του περιεχομένου του από τον χρήστη. Είναι ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό εργαλείο με τα επικοινωνιακά κριτήρια ενός εκπαιδευτικού λογισμικού(αυθεντικότητα πολλαπλότητα, πλαίσιο στήριξης) που μπορεί να γίνει πολύτιμο γνωστικό εργαλείο στα χέρια των παιδιών. Μέσα από ένα χαρούμενο και δημιουργικό περιβάλλον ωθεί σε ενεργητική δράση το παιδί και καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη του.
- ◆ Το λογισμικό οπτικοποίησης **Google Earth** μας επιτρέπει να μεταβαίνουμε οπουδήποτε στη γη και να βλέπουμε δορυφορικές εικόνες, χάρτες, έδαφος, τρισδιάστατα κτίρια, από γαλαξίες στο μακρινό διάστημα μέχρι φαράγγια στον ωκεανό. Με τη βοήθεια του λογισμικού μπορούμε να εξερευνήσουμε πλούσιο γεωγραφικό περιεχόμενο, να ανακαλύψουμε μέρη ή να βρούμε σημεία που μας ενδιαφέρουν, να τα αποθηκεύσουμε και να τα μοιραστούμε με άλλους.
- ◆ Ο **Φυλλομετρητής** αφορά σε λογισμικό εφαρμογών το οποίο θα χρησιμοποιήσουν τα παιδιά ώστε να περιηγηθούν σε ιστοσελίδες του παγκόσμιου ιστού. Μπορεί να είναι ανοιχτό λογισμικό (Mozilla Firefox) ή μη (Internet Explorer).
- ◆ Το πρόγραμμα παρουσίασης **Power Point** είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο, που ενισχύει και αναπτύσσει τις γνωστικές δομές των παιδιών. Η δημιουργία πολυμέσων και η εξοικείωση με αυτά ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης (με εικόνες, ήχους, κίνηση και βίντεο) σε αντίθεση με την παραδοσιακή διδασκαλία.
- ◆ Ο **επεξεργαστής κειμένου** (Word) είναι μια ειδική κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επικοινωνία κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Στο εννοιολογικό επίπεδο, η επεξεργασία κειμένου συνιστά μία νέα μέθοδο γραφής, η οποία είναι ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή που λαμβάνει χώρα με χαρτί και μολύβι. Δείχνει την εξέλιξη στη γραφή, τον αναστοχασμό. Η επεξεργασία κειμένου, χάρη στις πολλαπλές λειτουργικές χρήσεις που διαθέτει, μπορεί επίσης να διασφαλίσει έναν εισαγωγικό ρόλο στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που άπτονται της διαχείρισης εργαλείων. Επίσης, ο επεξεργαστής

κειμένου είναι ένα ανοιχτό και ευέλικτο εκπαιδευτικό εργαλείο που ευνοεί την πολυτροπικότητα.

1.9 ΣΚΟΠΟΣ

Γενικός σκοπός του προτεινόμενου σεναρίου είναι να γνωρίσουν το ηλιακό μας σύστημα ,από τι αποτελείται και να αντιληφθούν ότι η ΓΗ είναι ένα μέρος του.

ΓΝΩΣΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

1.ΓΛΩΣΣΑ

Στο χώρο του νηπιαγωγείου θα πρέπει να διαμορφώνονται ποικίλες επικοινωνιακές καταστάσεις ώστε τα παιδιά από την αρχή να ενθαρρύνονται να παίρνουν το λόγο για:

- α. Να συλλέξουν πληροφορίες από το διαδίκτυο και να εμπλουτίσουν μέσω αυτών τον προφορικό τους λόγο και το λεξιλόγιό τους.
- β. Να ερμηνεύουν την κίνηση της γης γύρω από τον εαυτό της και γύρω από τον ήλιο.
- γ. Να αναγνωρίζουν με τη βοήθεια της νηπιαγωγού τα ονόματα των πλανητών.

2.ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

- α. Να εξοικειωθούν με τις έννοιες κοντά μακριά.
- β. Να μετρήσουν τους πλανήτες ...
- γ. Να πραγματοποιούν απλές μαθηματικές πράξεις.
- δ. Να αναγνωρίζουν επίπεδα σχήματα σε μια εικονική αναπαράσταση και να τα απαριθμούν.

3.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ

Να εκφραστούν δημιουργικά ζωγραφίζοντας τους πλανήτες στην τροχιά τους γύρω από τον ήλιο, καλλιεργώντας την αισθητική τους αντίληψη και αναπτύσσοντας τη φαντασία τους.

ΣΤΟΧΟΙ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

- A. Να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας και την ανακάλυψη μέσα από τη συνεργατική μάθηση.
- B. Να αναπτύξουν τις αναγκαίες μεταγλωσσικές δεξιότητες.
- Γ. Να αυτενεργούν, να πειραματίζονται, να ακολουθούν οδηγίες και να επαναλαμβάνουν διαδικασίες με τη μέθοδο της αυτοκαθοδήγησης.

ΣΤΟΧΟΙ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

- Να αποκτήσουν θετική στάση ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών.
(Να αποκτήσουν θετική στάση και άποψη για τον υπολογιστή).
- Να αναπτύξουν δεξιότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών ως εργαλείων για διερευνήσεις, αναζητήσεις, παραγωγές.
- A. Να αναζητήσουν φωτογραφίες και πληροφορίες στο διαδίκτυο.
 - B. Να γράψουν λέξεις και γράμματα χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή κειμένου.
 - Γ. Να ζωγραφίσουν με εναλλακτικούς τρόπους χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα ζωγραφικής Natural Art.
 - Δ. Να μάθουν να χρησιμοποιούν το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration.

2. ΤΟ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο/η εκπαιδευτικός παροτρύνει τα παιδιά να διατυπώσουν σκέψεις, να αποκαλύψουν γνώσεις και να εκφράσουν αντιλήψεις γύρω από τους πλανήτες. Σχεδιάζοντας μια θεματική προσέγγιση ο/η εκπαιδευτικός επιχειρεί ένα αρχικό προσδιορισμό των μαθησιακών επιδιώξεων και αξιοποιεί τα κατάλληλα εναύσματα. Η προσέγγιση αυτή θα έχει σκοπό να ενθαρρύνει τα παιδιά να διατυπώνουν υποθέσεις και τους παρέχει συνεχείς ευκαιρίες για να τις δοκιμάζουν, να τις επιβεβαιώνουν ή να τις αναθεωρούν. Δημιουργώντας καταστάσεις προβληματισμού οδηγούνται σε συμπεράσματα, ταξινομήσεις και γενικεύσεις. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους δώσει έναν εννοιολογικό χάρτη με κεντρική ιδέα το θέμα μας και ζητάει από τα παιδιά να μας πουν λέξεις κλειδιά που αντιπροσωπεύουν τις σκέψεις τους δημιουργώντας έναν καταγισμό ιδεών. Τοποθετούμε τις λέξεις κλειδιά γύρω από την κεντρική ιδέα εισάγοντας σχετικές εικόνες από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού. Στη συνέχεια τον εκτυπώνουμε και τον τοποθετούμε στη γωνιά της συζήτησης όπου θα αποτελέσει αφορμή για να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον των παιδιών γύρω από τους πλανήτες.



Ο εννοιολογικός χάρτης θα είναι η αφορμή για να δημιουργηθεί η κατάλληλη κατάσταση προβληματισμού στα παιδιά γύρω από το θέμα. Η νηπιαγωγός κάνει ερωτήσεις του τύπου:

Τι είναι οι πλανήτες; Τι γνωρίζετε γι' αυτούς; Πώς μπορούμε να τους δούμε; Πού βρίσκονται; Τι είναι το διάστημα; κ.τ.λ.

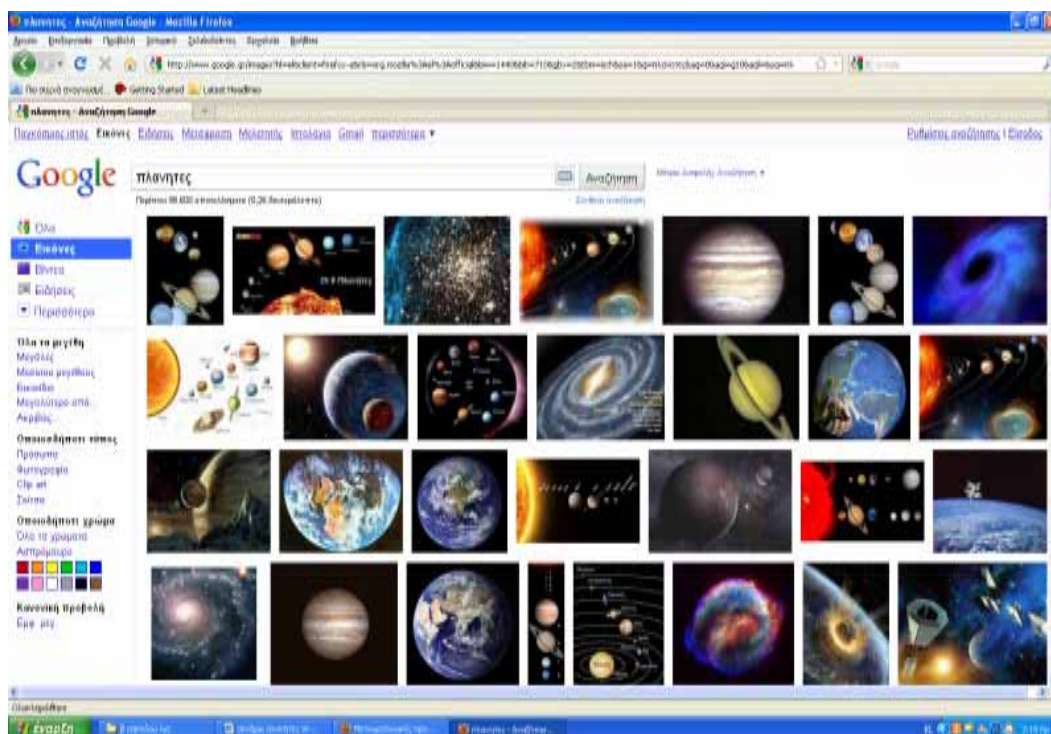
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Δραστηριότητες (γλώσσα)

1^η Διδακτική ώρα (1ος στόχος διδ/λίας)

Για την επίτευξη του **1ου στόχου διδασκαλίας** την πρώτη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:

Η νηπιαγωγός χωρίζει τα νήπια σε μικρές ομάδες και κάθε μια ομάδα αναλαμβάνει να συλλέξει πληροφορίες και εικόνες για τους πλανήτες, χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης www.google.gr του internet explorer. Παρατηρούν τις εικόνες, τις περιγράφουν και συζητούν για το θέμα.

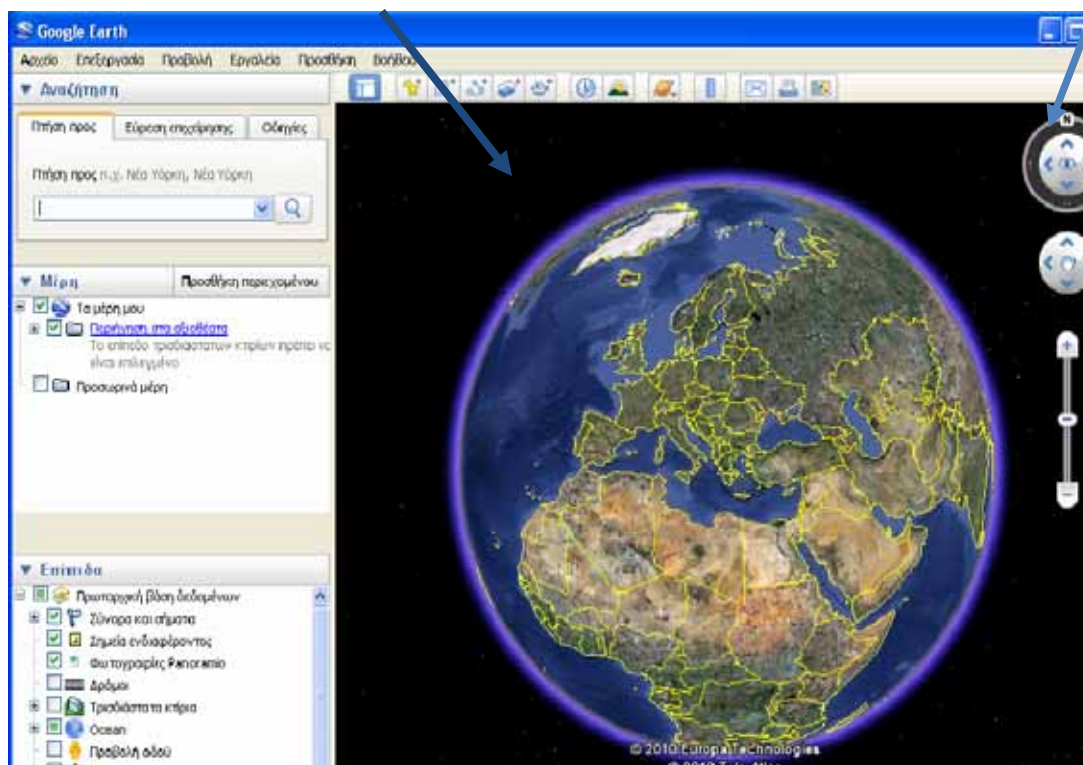



2^η Διδακτική ώρα (2ος στόχος διδ/λίας)

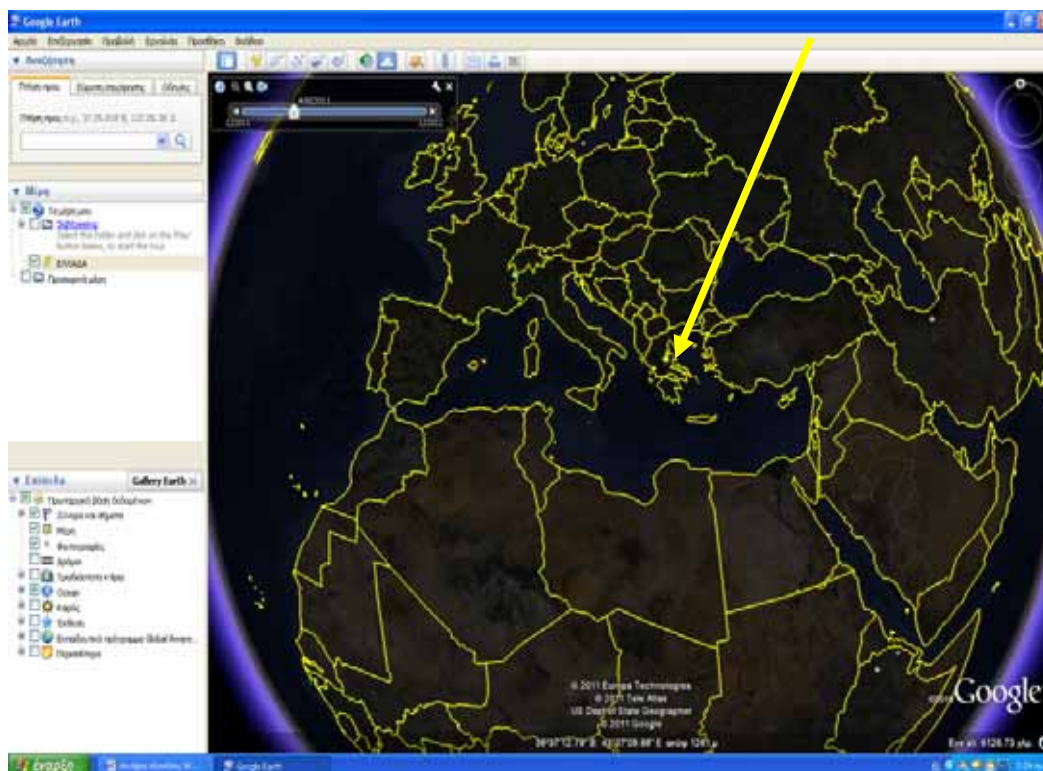
Για την επίτευξη του **2ου στόχου διδασκαλίας** τη δεύτερη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:

Για να αντιληφθούν την κίνηση της γης γύρω από τον ήλιο και γύρω από τον εαυτό της χρησιμοποιούμε το λογισμικό Google earth.

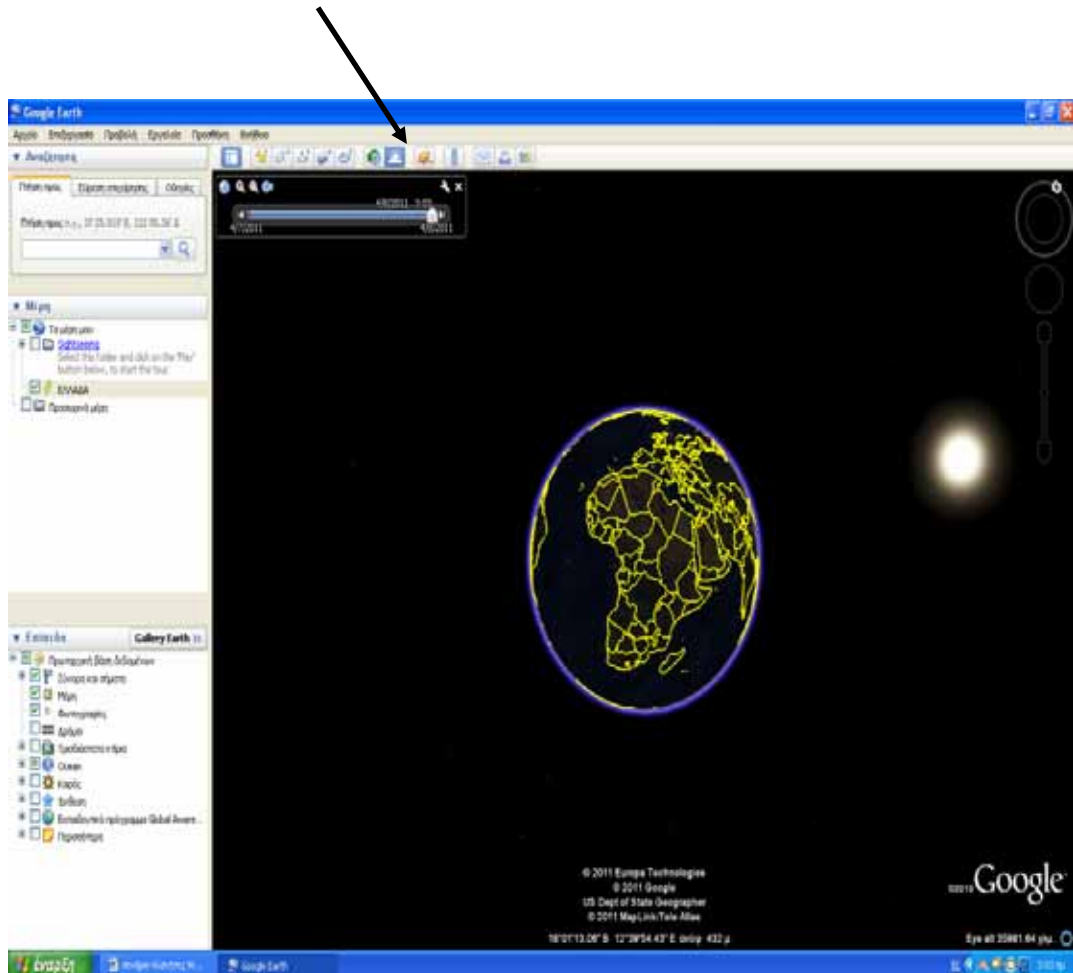
Τα παιδιά με τη βοήθεια και την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού, ανοίγουν το λογισμικό Google Earth και δείχνουμε τη γη, τα αφήνουμε να πειραματιστούν με το ποντίκι και να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία πλοήγησης που βρίσκονται δεξιά του παραθύρου ώστε να αντιληφθούν την περιστροφή της γης. Εξηγούμε πως περιστρέφεται η γη και καταλήγουμε σε συμπεράσματα.



Αφού επισκεφτούν όποια χώρα επιθυμούν, καθώς γυρίζει η γη προσπαθούν να βρουν τη χώρα μας. Αφού την εντοπίσουν, τοποθετούν πάνω της μία καρδίτσα  για να την ξεχωρίζουν.




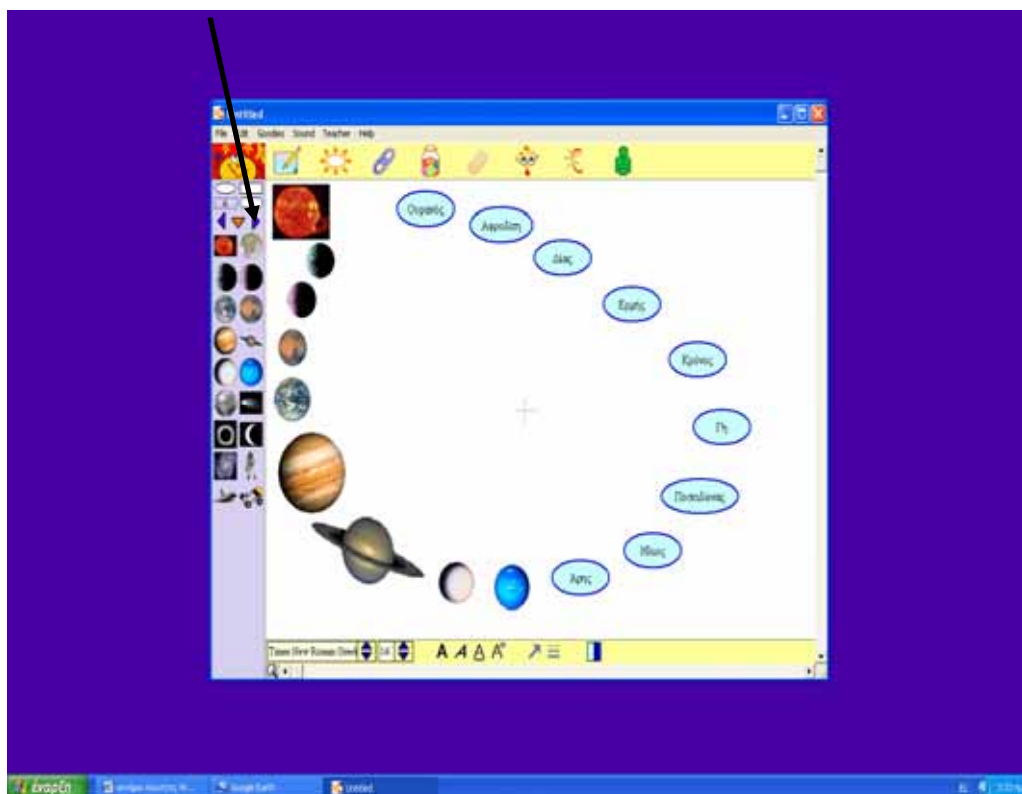
Στη συνέχεια πατάμε το κουμπάκι με τον ήλιο και καθώς γυρίζει η γη και σχηματίζονται σκιάσεις τα παιδιά αντιλαμβάνονται τη θέση της γης σε σχέση με τον ήλιο. Εκεί μπορούν να δουν την προσομοίωση της εναλλαγής μέρας και νύχτας και να κατανοήσουν τη διαδικασία.

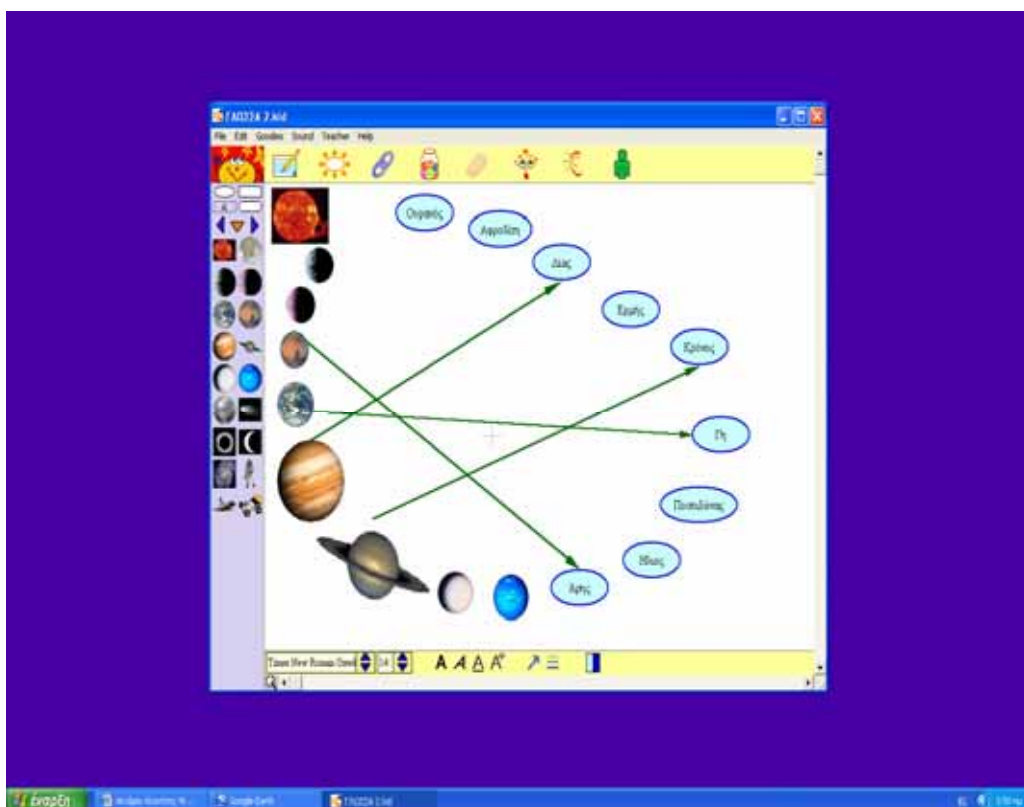


3^η Διδακτική ώρα (3ος στόχος διδ/λίας)

Για την επίτευξη του **3ου στόχου διδασκαλίας** την τρίτη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:

Ανοίγουμε το λογισμικό kidspiration. Εισάγουμε εικόνες με τους πλανήτες από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος και τους τοποθετούμε στο φύλλο εργασίας. Δίπλα από τους πλανήτες γράφουμε τα ονόματά τους ανακατεμένα. Ζητάμε από τις 2 ομάδες των παιδιών να αντιστοιχήσουν τον κάθε πλανήτη με το όνομά του, χρησιμοποιώντας το εικονίδιο και κάνοντας τις συνδέσεις πατώντας το κουμπί  και από τις υπόλοιπες να γράψουν με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού το όνομα κάτω στη λεζάντα και στη συνέχεια αποθηκεύουν την εργασία τους για χρήση του portfolio και την εκτυπώνουν.





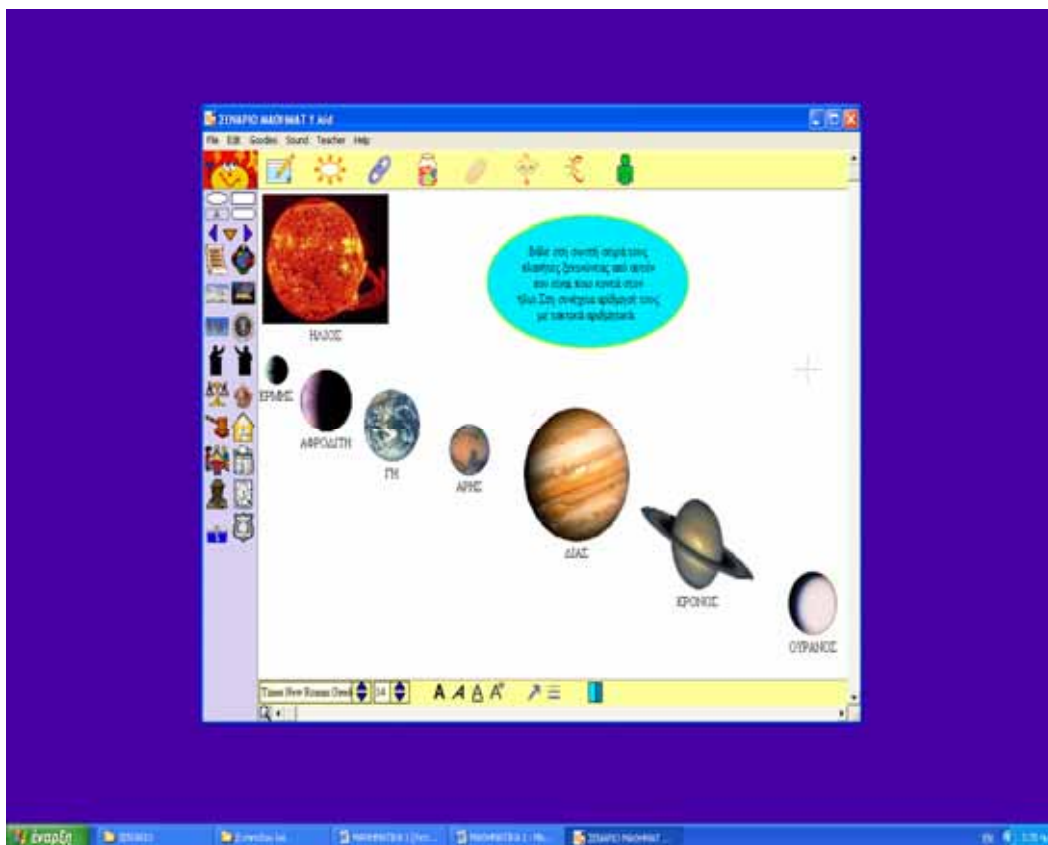
Στη συνέχεια ζητάμε από τα παιδιά να ανοίξουν το **φύλλο εργασίας1** που έχουμε δημιουργήσει στο word και βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας και ανά ομάδες συμπληρώνουν τον πίνακα αναφοράς με τα ονόματα των πλανητών και στη συνέχεια αποθηκεύουν την εργασία τους για χρήση του portfolio.

Δραστηριότητες (μαθηματικά)

4^η Διδακτική ώρα (4ος στόχος διδ/λίας)

Για την επίτευξη του **4ου στόχου διδασκαλίας** την τέταρτη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:

Στο εκπαιδευτικό λογισμικό kidspiration ο/η εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει φύλλο εργασίας όπου οι 2 ομάδες καλούνται να τοποθετήσουν τους πλανήτες ξεκινώντας από αυτόν που είναι πιο κοντά στον ήλιο και καταλήγοντας στον πιο μακρινό. Στη συνέχεια οι άλλες ομάδες τους απαριθμούν με τακτικά αριθμητικά (πρώτος, δεύτερος... τελευταίος) και όλες οι ομάδες αποθηκεύουν την εργασία τους για χρήση του portfolio και την εκτυπώνουν.



5^η Διδακτική ώρα (5ος στόχος διδ/λίας)

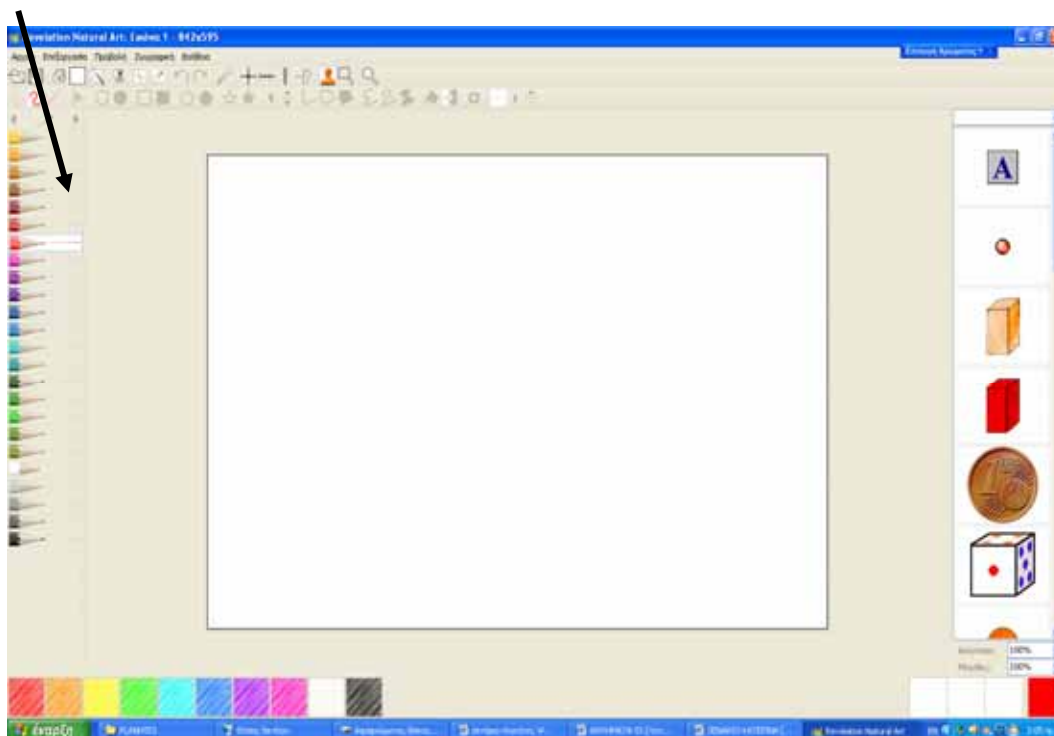
Για την επίτευξη του **5ου στόχου διδασκαλίας** την πέμπτη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:

Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί **φύλλο εργασίας2** στον επεξεργαστή κειμένου (word) όπου περιλαμβάνονται σε πίνακα αναφοράς εικόνες πλανητών που έχει βρει μαζί με τα παιδιά στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια καλούνται τα παιδιά να μετρήσουν τον αριθμό των πλανητών και να το συμπληρώσουν.

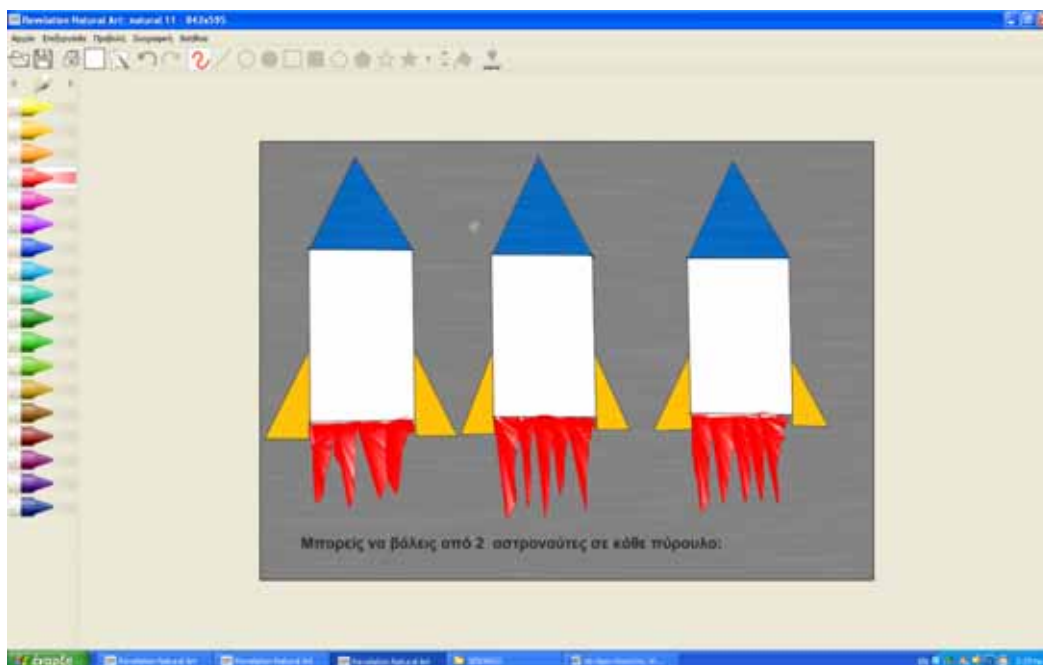
6^η Διδακτική ώρα (6ος στόχος διδ/λίας)

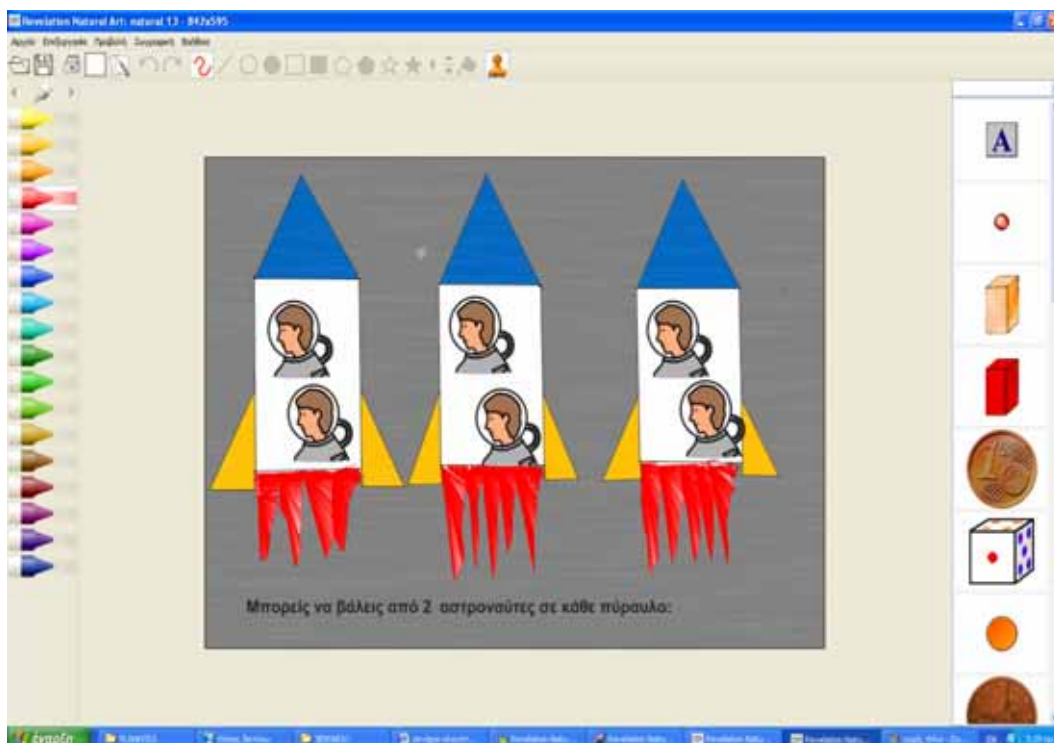
Για την επίτευξη του **6ου στόχου διδασκαλίας** την έκτη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:

Ανοίγουμε το πρόγραμμα **Revelation Natural Art** και η νηπιαγωγός μαζί με όλες τις ομάδες δημιουργούν ένα φύλλο εργασίας στα μαθηματικά. Επιλέγουμε από την εργαλειοθήκη που είναι αριστερά στην οθόνη τις ξυλομπογιές και τα χρώματα από τον κατάλογο εργαλείων και σχεδιάζουμε.



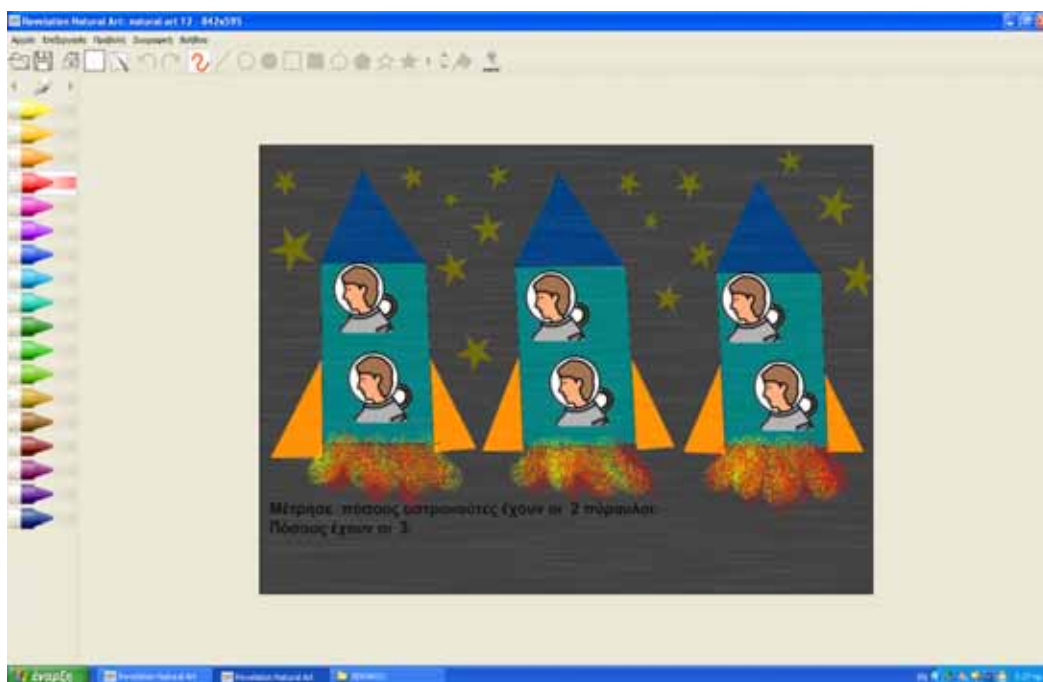
Στο έτοιμο φύλλο που δημιουργήσαμε, ζητάμε από τις δύο ομάδες παιδιών να κάνουν απλές μαθηματικές πράξεις.





Στη συνέχεια προτρέπουμε τις υπόλοιπες ομάδες να απαριθμήσουν τους αστροναύτες που υπάρχουν σε κάθε πύραυλο και στη συνέχεια να κάνουν απλές προσθέσεις και όλες οι ομάδες αποθηκεύουν την εργασία τους για χρήση του portfolio και την εκτυπώνουν.

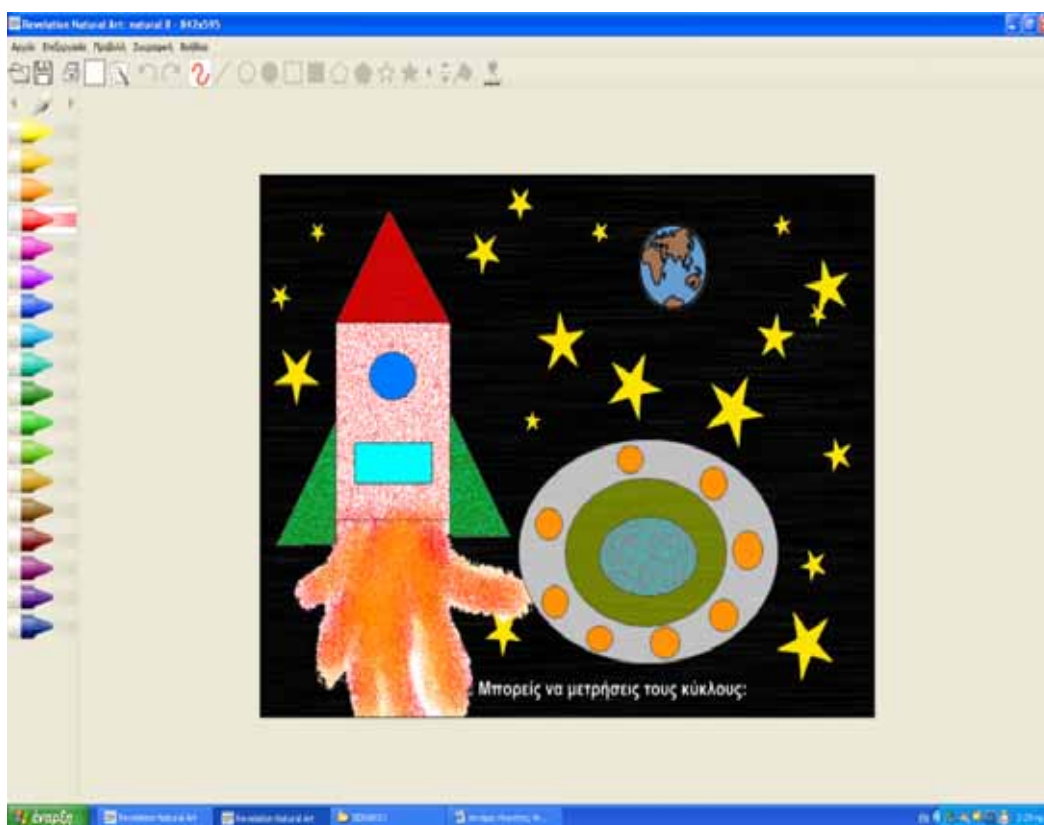
Πόσοι αστροναύτες είναι στον ένα πύραυλο, στους δύο, στους τρεις;



7^η Διδακτική ώρα (7ος στόχος διδ/λίας)

Για την επίτευξη του **7ου στόχου διδασκαλίας** την έβδομη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:

Δίνουμε στα παιδιά έτοιμο φύλλο εργασίας στο Revelation Natural Art όπου υπάρχει μια εικόνα με το διάστημα και ζητάμε από κάθε ομάδα χωριστά να αναγνωρίσουν και να μετρήσουν τα σχήματα που υπάρχουν σ' αυτή : πόσα τρίγωνα, πόσα τετράγωνα, πόσα ορθογώνια, πόσοι κύκλοι και στη συνέχεια όλες οι ομάδες αποθηκεύουν την εργασία τους για χρήση του portfolio και την εκτυπώνουν.

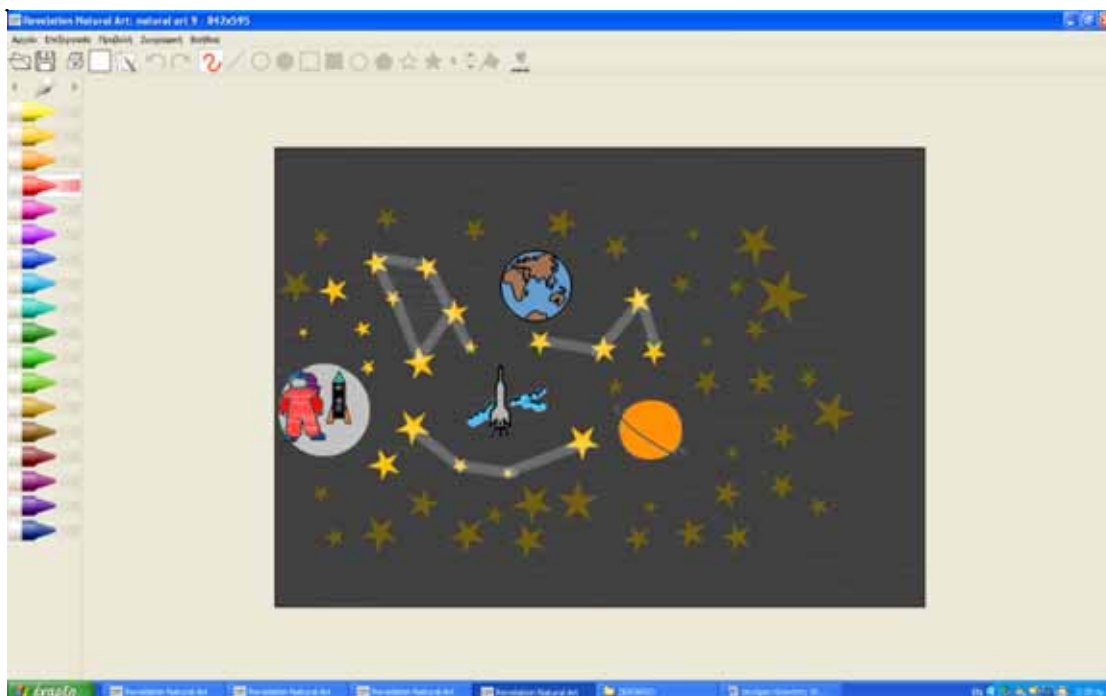


ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ

8^η Διδακτική ώρα (8ος στόχος διδ/λίας)

Για την επίτευξη του **8ου στόχου διδασκαλίας** την όγδοη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθούν οι παρακάτω παιδαγωγικές δραστηριότητες:





Ανοίγουμε το πρόγραμμα Revelation Natural Art και προτρέπουμε τα παιδιά να εκφραστούν δημιουργικά ,ζωγραφίζοντας το διάστημα και όλες οι ομάδες αποθηκεύουν την εργασία τους για χρήση του portfolio και την εκτυπώνουν.



Δραστηριότητες (γλώσσα)

Φύλλο εργασίας 1





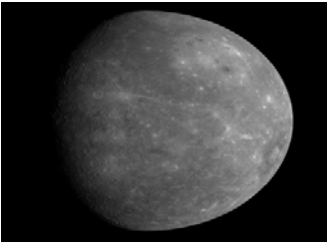
Γράψε σε κάθε κουτάκι το όνομα του πλανήτη

ΠΛΑΝΗΤΕΣ	ΟΝΟΜΑΤΑ ΠΛΑΝΗΤΩΝ
 Δίας	
 Γη	
 Ερμής	
 Αφροδίτη	

Δραστηριότητες (μαθηματικά)

Φύλλο εργασίας 2

Γράψτε τον αριθμό που ταιριάζει δίπλα στους πλανήτες.

Υποσημείωση

Στην Προσχολική εκπαίδευση δε γίνεται συνήθως χρήση Φύλλων Εργασίας με την τυπική έννοια του όρου. Το φύλλο εργασίας περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα υλικά και τις γραπτές ή προφορικές οδηγίες που παρέχει ο/η εκπαιδευτικός στα παιδιά, ώστε να πραγματοποιήσουν μια μαθησιακή δραστηριότητα. Αναφέρεται συνεπώς στο «υποστηρικτικό διδακτικό υλικό» που παρέχεται στα παιδιά.

3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η αξιολόγηση σύμφωνα με το μοντέλο του Kirkpatrick περιλαμβάνει συνολικά ή κατά περίπτωση κάποια από τα παρακάτω:

- ✚ **Την ανταπόκριση(reaction).** Η ανταπόκριση αξιολογεί το πώς ανταποκρίθηκαν οι μαθητές στο σενάριο, δηλαδή αν τους άρεσε και αν ανταποκρίθηκε στις ανάγκες τους.. Αυτή η αξιολόγηση μπορεί να γίνει είτε προφορικά με συνεντεύξεις είτε με χρήση ερωτηματολογίου.
- ✚ **Τη μάθηση(Learning).** Κεντρικό ερώτημα: Τι έμαθαν οι μαθητές/-τριες; Γίνεται αποτίμηση των γνωστικών και μεταγνωστικών αποτελεσμάτων του σεναρίου. Η εξακρίβωση της μάθησης μπορεί να γίνει με χρήση pre- και post-test αποτίμησης γνώσης που θεωρούνται ότι καταγράφουν με αντικειμενικό τρόπο τη μάθηση κάθε εκπαιδευόμενου.
- ✚ **Τη Συμπεριφορά (Behavior)** Κεντρικό ερώτημα: Κατά πόσο έκανε κτήμα του ο μαθητής/-τρια τη νέα γνώση και τη μετέφερε στις καθημερινές του δραστηριότητες, αλλάζοντας τη συμπεριφορά του; Η παρατήρηση της αλλαγής συμπεριφοράς είναι μια συστηματική προσέγγιση αποτίμησης της συμπεριφοράς πριν και μετά με την πάροδο ικανού χρόνου.
- ✚ **Αποτελέσματα (Results)** Κεντρικό ερώτημα: ...και σε τι ωφέλησε τελικά η νέα γνώση; Καταγράφεται η αποτίμηση του προγράμματος με όρους επιθυμητών αποτελεσμάτων π.χ., μεγαλύτερη ανταπόκριση σε

δραστηριότητες, ταχύτερη εκτέλεση εργασίας, αλλαγή στάσης στο μάθημα, συνεργασία με συμμαθητές/-τριες, τόνωση ενδιαφέροντος, ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης.

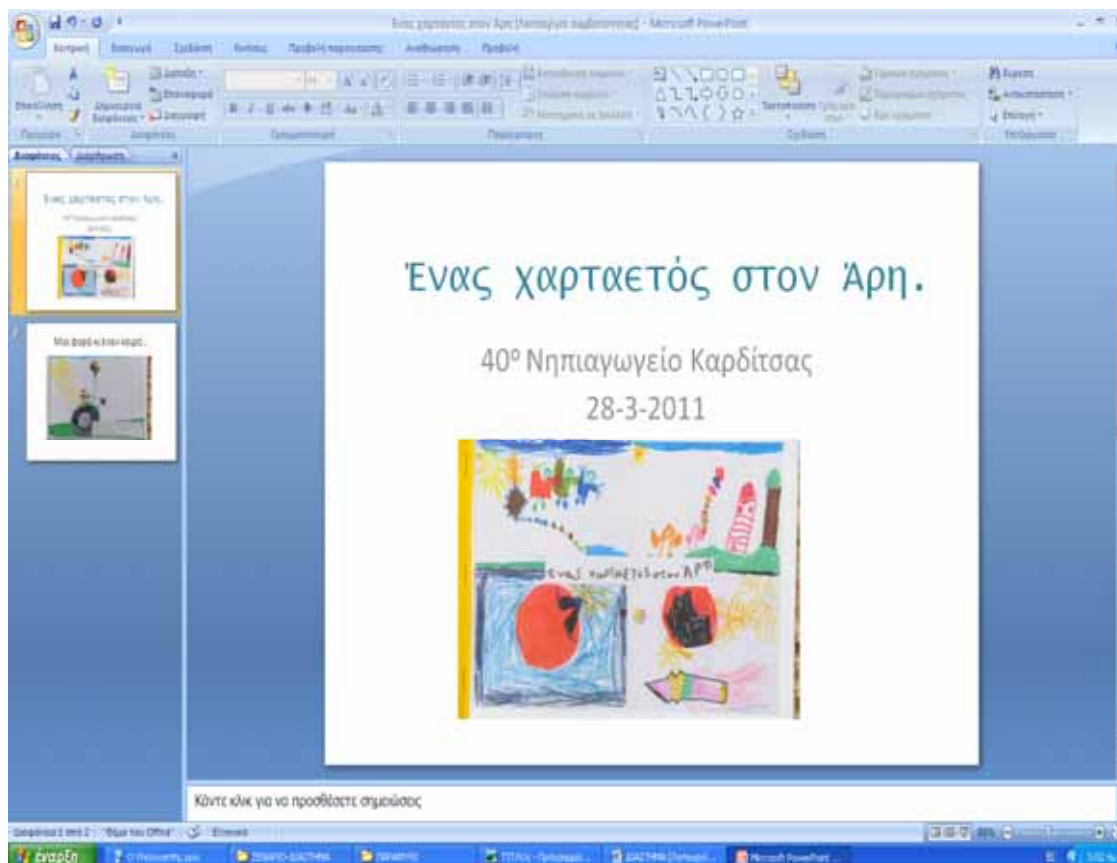
4. ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Δραστηριότητες εικαστικών όπου τα παιδιά, αφού έχουν παρατηρήσει έργα μεγάλων ζωγράφων με θέμα τον ήλιο και τα αστέρια (π.χ. Η έναστρο νύχτα του Βαν Γκογκ) θα δημιουργήσουν τα δικά τους με διάφορα υλικά ζωγραφικής (χαρτόνια, μαρκαδόρους, κηρομπογιές, πινέλα και τέμπερες).

Να χρησιμοποιήσουν διάφορα υλικά για να κατασκευάσουν ένα διαστημόπλοιο.

Να εκφραστούν με κινήσεις και να αναπαραστήσουν ένα ταξίδι στο διάστημα.

Να γράψουμε με τη συμμετοχή των παιδιών μια φανταστική ιστορία σχετική με το διάστημα. Μπορούμε να επεκταθούμε παροτρύνοντας τα παιδιά να ζωγραφίσουν σχετικά με την ιστορία και να φτιάξουν ένα βιβλίο. Στη συνέχεια μπορούμε να το παρουσιάσουμε στο πρόγραμμα **Power Point**.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*. New York: Basic Books Inc.
2. Βοσνιάδου, Σ., (2006), *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα.
3. Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α.(2006), *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολική προσέγγιση*, Τόμοι Α & Β, Αθήνα
4. Αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΣΣ,2003).