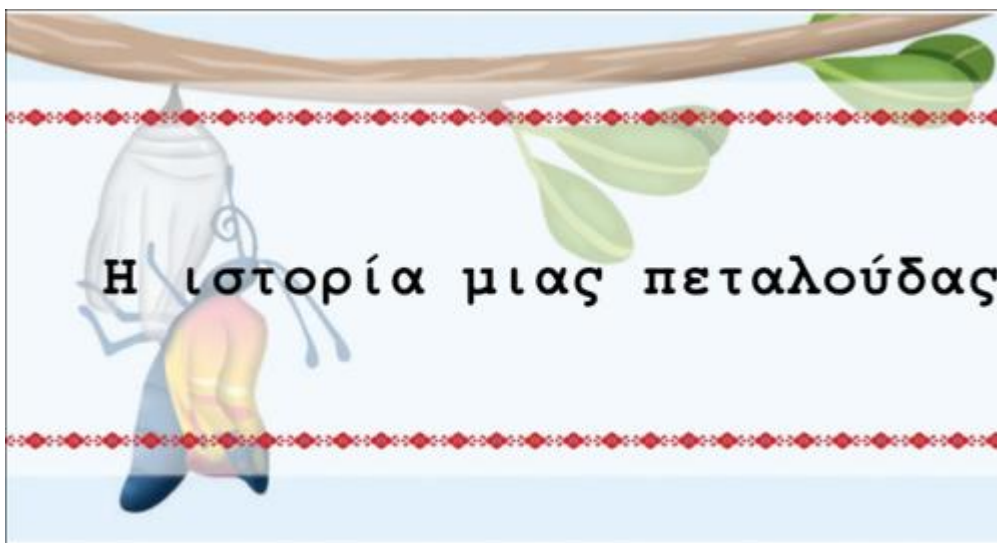


Η ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΙΑΣ ΠΕΤΑΛΟΥΔΑΣ

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:
[ΓΟΥΡΓΙΩΤΗ ΜΑΡΙΑ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:
27/06/2025



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

Η ιστορίας μιας πεταλούδας

Δημιουργοί / Συντελεστές

Γουργιώτη Μαρία - δημιουργία πρωτότυπου σεναρίου

Γουργιώτη Μαρία - υπεύθυνος παιδαγωγικού σχεδιασμού

Γουργιώτη Μαρία - επιμέλεια περιεχομένου

Συνοπτική περιγραφή

Το παρόν διδακτικό σενάριο, με τίτλο «Η ιστορίας μιας πεταλούδας», αποτελεί μια καινοτόμο εκπαιδευτική παρέμβαση για το Νηπιαγωγείο, εστιασμένη στην προσέγγιση του κύκλου ζωής των εντόμων, και ειδικότερα της πεταλούδας, μέσα από μια βιωματική και διαθεματική διαδικασία μάθησης. Σχεδιασμένο να προάγει την ενεργητική συμμετοχή των νηπίων, το σενάριο αποσκοπεί στην κατάκτηση θεμελιωδών εννοιών της Βιολογίας, όπως η μεταμόρφωση, ενώ ταυτόχρονα καλλιεργεί ένα ευρύ φάσμα δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Συγκεκριμένα, ενισχύονται οι δεξιότητες κριτικής σκέψης, δημιουργικότητας, επικοινωνίας, συνεργασίας, καθώς και ο ψηφιακός γραμματισμός μέσω της ενσωμάτωσης εργαλείων ρομποτικής και Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) (Πεντέρη et al., 2022). Η εκπαιδευτική προσέγγιση προωθεί τη σύνδεση των παιδιών με τη φύση, αναγνωρίζοντας τη σημασία της παρατήρησης του φυσικού κόσμου για την ολιστική τους ανάπτυξη (Beery et al., 2020).

Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Προσχολική Εκπαίδευση

Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα:

Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Γ.2 ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες:

Α. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα – ΤΠΕ

Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση- Δ.2 ΤΕΧΝΕΣ

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το παρόν διδακτικό σενάριο παρουσιάζει σαφή επιστημονική και παιδαγωγική ευθυγράμμιση με το ισχύον **Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης** (Πεντέρη & συν., 2022). Η συνάφεια αυτή εκδηλώνεται μέσω της κάλυψης συγκεκριμένων γνωστικών περιοχών και αξόνων ανάπτυξης:

Πίνακας 1. Ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων

Προσχολική Εκπαίδευση	
Βασικές Ικανότητες που αναμένεται να αναπτυχθούν	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ
Γνώσεις	Διάκριση χαρακτηριστικών και λειτουργιών των ζώων (έντομα)
Δεξιότητες	- παρατήρηση φαινομένων φυσικού και τεχνητού κόσμου - έλεγχος υποθέσεων - Συλλογή, ανάλυση, ερμηνεία και παρουσίαση δεδομένων με πολλαπλές μορφές - Διατύπωση και έλεγχος υποθέσεων

Στάσεις	Αξιοποίηση της επιστημονικής γνώσης για την κατανόηση του φυσικού, τεχνολογικού και κοινωνικού κόσμου
Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες: Α. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα – ΤΠΕ Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση- Δ.2 ΤΕΧΝΕΣ	

Λέξεις-κλειδιά

[φυσικές επιστήμες](#) [νηπιαγωγείο](#) [ΤΠΕ](#) [τέχνες](#) [κύκλος ζωής πεταλούδας](#) [προγραμματισμός](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Το σκεπτικό του παρόντος διδακτικού σεναρίου «Η ιστορία μιας πεταλούδας» αναπτύσσεται βάσει των σύγχρονων παιδαγωγικών αρχών και των αναπτυξιακών χαρακτηριστικών της προσχολικής ηλικίας, με στόχο την ολιστική ανάπτυξη των νηπίων μέσω μιας βιωματικής και διαθεματικής προσέγγισης.

Το σενάριο επικεντρώνεται πρωτίστως στην κατάκτηση νέων γνώσεων και δεξιοτήτων που εντάσσονται στην γνωστική περιοχή Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες, και ειδικότερα στο πεδίο Γ.2 ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ. Μέσω της ενεργούς παρατήρησης και διερεύνησης, οι μαθητές θα κατανοήσουν κρίσιμες βιολογικές έννοιες, όπως ο κύκλος ζωής της πεταλούδας (αυγό, κάμπια, χρυσαλλίδα, πεταλούδα) και η έννοια της μεταμόρφωσης. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από συστηματικές δραστηριότητες που ενισχύουν την επιστημονική σκέψη, την ταξινόμηση, την ανάλυση και τη σύνθεση πληροφοριών.

Παράλληλα, το σενάριο εμπλέκει συστηματικά τις γνωστικές περιοχές Α. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα – ΤΠΕ και Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση – Δ.2 ΤΕΧΝΕΣ. Η ανάπτυξη του λεξιλογίου, η έκφραση ιδεών, η περιγραφή και η αφήγηση ενισχύονται μέσω της γλωσσικής επικοινωνίας. Η χρήση ψηφιακών εργαλείων, όπως η προγραμματιζόμενη μέλισσα Beebot, προάγει τον ψηφιακό γραμματισμό και την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματιστικής σκέψης, καθώς οι μαθητές σχεδιάζουν αλγοριθμικές διαδρομές για την αναπαράσταση του κύκλου ζωής. Επιπλέον, μέσω των Τεχνών, οι μαθητές εκφράζονται δημιουργικά μέσω ζωγραφικής, κατασκευών και χειροτεχνιών, αναπτύσσοντας λεπτή κινητικότητα και αισθητική αντίληψη.

Οι βασικές γνώσεις και δεξιότητες που θα αναπτυχθούν περιλαμβάνουν τη συστηματική παρατήρηση, την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων (ιδιαίτερα στον προγραμματισμό), την επικοινωνία, τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα, οι οποίες αποτελούν θεμελιώδεις δεξιότητες του 21ου αιώνα.

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

προσχολική

Τάξη

Νηπιαγωγείο

Ηλικιακή ομάδα

Από 4 Έως 6

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μεσαία διάρκεια: από 4 ώρες έως 1 μήνα

Το παρόν σενάριο αναμένεται να υλοποιηθεί στο τρίτο τρίμηνο του σχολικού έτους όπου οι ομάδες εργασίας των παιδιών έχουν σταθεροποιηθεί, τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί με τις ρουτίνες σκέψεις, τα ψηφιακά εργαλεία και έχουν κατακτήσει στρατηγικές που τους επιτρέπουν να αλληλεπιδρούν, να επικοινωνούν αποτελεσματικά και να δουλεύουν πάνω στην επίλυση προβλημάτων.

Ο εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης του σεναρίου είναι 5 ημέρες αλλά μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με την ανταπόκριση των παιδιών στις προτεινόμενες δραστηριότητες.

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Ο χώρος της τάξης διαμορφώνεται ανάλογα τις απαιτήσεις των δραστηριοτήτων προκειμένου να διευκολυνθεί η συνεργασία των παιδιών. Αξιοποιείται ο χώρος συζήτησης, τα μαθησιακά κέντρα του Η/Υ, ο αύλειος χώρος του νηπιαγωγείου. Διαμορφώνεται επίσης κέντρο παρατήρησης που εμπλουτίζεται από τα παιδιά και αφορά έργα τους (ομαδικά ή ατομικά) εποπτικό υλικό, βιβλία, φωτογραφίες, παιχνίδια, πάζλ κτλ που υπάρχουν στο νηπιαγωγείο ή φέρνουν από το σπίτι.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Οι μαθητές αναλαμβάνουν έναν ενεργό, διερευνητικό και συνεργατικό ρόλο. Συμμετέχουν ενεργά σε διαδικασίες συζήτησης, προβληματισμού και επίλυσης προβλημάτων σχετικά με τον κύκλο ζωής των εντόμων, αναπτύσσοντας δεξιότητες προγραμματισμού (π.χ. με Beebot) και διαχείρισης πληροφοριών. Συμβάλλουν στον εμπλουτισμό του κέντρου παρατήρησης με προσωπικά και ομαδικά έργα, ενώ συμμετέχουν σε πρακτικές δραστηριότητες όπως η συμπλήρωση φύλλων εργασίας και η συνεργασία με τους γονείς. Ως εξερευνητές, παρατηρούν έντομα στο φυσικό περιβάλλον και εμπλέκονται σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και αναστοχασμού της μάθησής τους.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού προσδιορίζεται ως συμβουλευτικός, καθοδηγητικός και διευκολυντικός, με επίκεντρο την αποτελεσματική διαχείριση της μαθησιακής διαδικασίας. Είναι υπεύθυνος για την οργάνωση ενός μαθησιακού πλαισίου πλούσιου σε ερεθίσματα, με στόχο την κινητοποίηση της φαντασίας και της δημιουργικότητας των παιδιών. Παρέχει υποστήριξη στους μαθητές αξιοποιώντας καθημερινές αλληλεπιδράσεις για την ενίσχυση των ικανοτήτων τους, ενθαρρύνοντάς τους να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να συμμετέχουν σε παιγνιώδεις, συνεργατικές δραστηριότητες. Επιπλέον, υιοθετεί αναστοχαστική προσέγγιση, εφαρμόζοντας ποικίλες στρατηγικές και πρακτικές για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων και την αντιμετώπιση τυχόν προβλημάτων. Ο ρόλος περιλαμβάνει επίσης την αναζήτηση βέλτιστων τρόπων συνεργασίας με τους γονείς και την κοινοποίηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

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

Γνώσεις

-να αναγνωρίζουν λογισμικά ανοικτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους Α.2.2.(i) (ii).

-να διακρίνουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού, προγραμματιζόμενων παιχνιδιών (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσωαριστερά-δεξιά) (Α.2.2iii).

-να μπορούν να διακρίνουν τα έντομα από τα άλλα είδη του ζωικού βασιλείου, τα βασικά μορφολογικά χαρακτηριστικά τους (κεφάλι, θώρακας, κοιλιά και τρία ζεύγη ποδιών), το περιβάλλον στο οποίο ζουν και να μπορούν να τα κατηγοριοποιούν ανάλογα με τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητές τους.(Γ.2.1.i)

Δεξιότητες:

- να μπορούν να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (Α.2.2. ii).
- να χρησιμοποιούν τις βασικές εντολές προγραμματισμού (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσωαριστερά-δεξιά) (Α.2.2 iii)
- να μετασχηματίζουν καθημερινά αντικείμενα σε εικαστικά μέσα ((Δ.2.1.i)

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Ψηφιακό Περιβάλλον: Ο υπολογιστής της τάξης η οθόνη ή ο προτζέκτορας ή ο διαδραστικός πίνακας αξιοποιούνται καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και βρίσκονται στον χώρο της συζήτησης και έτσι όλοι οι μαθητές να έχουν άμεση οπτική προσέγγιση και πρόσβαση κατά τον σχεδιασμό και την εκτέλεση των ψηφιακών δραστηριοτήτων. Επιπλέον, αξιοποιείται διαδίκτυο, βίντεο στο youtube, canva, λογισμικά παρουσιάσεων (Sway, Google presentation), ψηφιακά παιχνίδια: Wordwall, φωτόδεντρο, η Beebot

Εκπαιδευτικό Υλικό: Το εκπαιδευτικό υλικό που απαιτείται στο συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι χρωματιστά χαρτόνια, μαρκαδόροι, ψαλίδια, κόλλες, πον πον, νήμα, φασόλια, μακαρόνια, πλαστελίνη, βαμβάκι κ.α διάφορα υλικά, εκτυπωμένα φύλλα εργασίας, πλαστικοποιημένες εικόνες εποπτικού υλικού, βέλη Beebot, πλαστικά/χάρτινα πιάτα.

Ακόμα, θα χρησιμοποιηθούν σχετικά με το θέμα βιβλία, φακός, και άλλα εκπαιδευτικά υλικά που θα εμπλουτίσουν την γωνιά παρατήρησης.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα νήπια να διευρύνουν τις γνώσεις σχετικά με τα έντομα γνωρίζοντας τον κύκλο ζωής του της πεταλούδας.

Πίνακας 2: Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα:

Αποτελέσματα	Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ Γ.2 ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ
Γνώσεις	• Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των ανθρώπων, των ζώων και των φυτών(Γ.2.1 ii)
Δεξιότητες	• Να καταγράφουν τρόπους που οι αισθήσεις βοηθούν τον άνθρωπο και τα ζώα να λειτουργήσουν αποτελεσματικά στο περιβάλλον (Γ.2.1.ii). • Να συγκρίνουν τα διαφορετικά στάδια ανάπτυξης των ζωντανών οργανισμών και να τα συνδέουν με τον κύκλο της ζωής(Γ.2.1ii).
Στάσεις	• Να συνειδητοποιούν ότι ο κύκλος της ζωής είναι μια φυσιολογική διαδικασία και να αποδέχονται τη θέση του ανθρώπου σε αυτή . (Γ.2.1 ii).
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες Α. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα – ΤΠΕ Δ. ΠΑΙΔΙ, ΣΩΜΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ Δ.2 ΤΕΧΝΕΣ
Γνώσεις	• Να προσδιορίζουν διαφορετικές τεχνικές δημιουργίας και αναπαράστασης αξιοποιώντας έργα τέχνης (Δ.2.1.i) • Να αναγνωρίζουν βασικές δομές του προγραμματισμού (ακολουθία, επανάληψη, επιλογή) (Α.2.2 iii).
Δεξιότητες	• Να συνθέτουν πρωτότυπα έργα συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο (Δ.2.1 i). • Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου (Α.2.2. ii). • Να σχεδιάζουν απλούς αλγορίθμους (με ακολουθία και επανάληψη) για να λύσουν προβλήματα (χρησιμοποιώντας το σώμα τους και παιχνίδια, προγραμματιζόμενα ή μη) (Α.2.2 iii) • Να δημιουργούν, να εκτελούν και να διορθώνουν προγράμματα απτικού και οπτικού προγραμματισμού (εκσφαλμάτωση) (Α.2.2 iii).

Στάσεις	• Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος (Δ.2.1 i). • Να συνεργάζονται για να επιλύσουν προβλήματα προγραμματισμού και να δημιουργήσουν περιβάλλοντα παιχνιδιού (Α.2.2 iv) • Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους κα όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας (Α.2.2.ii)
----------------	--

Εκτίμηση μαθησιακών ή άλλων δυσκολιών των μαθητών

Εναλλακτικές (πρότερες) αντιλήψεις, τις ιδέες και τις αναπαραστάσεις των μαθητών/τριών (δηλαδή λανθασμένες ή ατελείς «γνώσεις» από εμπειρική ή επιστημονική άποψη):

Κατά την ανάπτυξη του σεναρίου λαμβάνονται υπόψη οι λανθασμένες ή ατελείς γνώσεις των παιδιών :

- Τα νήπια μπορεί να πιστεύουν ότι τα έντομα γενούν μικρά έντομα και όχι αυγά
- Οι αντιλήψεις των νηπίων σχετικά με τον κύκλο ζωής των εντόμων συνήθως έχει επιστημονική βάση όμως παρουσιάζονται δυσκολίες στην σύνδεση των σταδίων του κύκλου ζωής και στην κατανόηση της σειράς τους. Τα νήπια μπορεί να παραλείπουν ή να μπερδεύουν στην αφήγησή τους τα στάδια αυτά.

Οι όποιες εδραιωμένες ή συγκεχυμένες αντιλήψεις θα γίνει προσπάθεια να μετασχηματιστούν μέσα από βιωματικές και συμβολικές δραστηριότητες στα πλαίσια του εποικοδομητισμού.

Πιθανές δυσκολίες της σκέψης τους σχετικά με τις έννοιες αυτές: Οι νοητικές αναπαραστάσεις που σχηματίζουν τα παιδιά από τα πρώτα χρόνια της ζωής τους και σχετίζονται κυρίως με τα βιώματά τους, καθορίζουν το πώς αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους, φυσικό και κοινωνικό. Τα νήπια πιθανόν να δυσκολεύονται να κατανοήσουν τις αφηρημένες έννοιες της μεταμόρφωσης και της αλλαγής μορφής αφού κάτι τέτοιο δεν ισχύει για τους ανθρώπους άλλα και άλλα ζώα από το άμεσο περιβάλλον και δεν μπορεί να παρατηρηθεί εύκολα.

Ζητήματα στην κοινωνική δομή της τάξης: Τα παιδιά εμπλέκονται σε διερευνήσεις (φαγώσιμος κύκλος ζωής πεταλούδας) που μέσω της μεθόδου της ανεστραμμένης τάξης. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να υπάρξει ενημέρωση, επικοινωνία και συνεργασία με τους γονείς κυρίως των αλλόγλωσσων παιδιών προκειμένου να εξασφαλιστεί η ισότιμη εμπλοκή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Το σενάριο στηρίζεται στην θεωρία του εποικοδομητισμού και αξιοποιεί στρατηγικές της διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Ακολουθείται η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση και οι δραστηριότητες είναι προσανατολισμένες στην διερευνητική, βιωματική μάθηση που έχουν νόημα για τα παιδιά (Πεντέρη &

συν., 2022). Χρησιμοποιείται ευέλικτη ομαδοποίηση και η διαρκής αξιολόγηση. Επίσης ενσωματώνονται στην μεθοδολογία εύχρηστα ψηφιακά εργαλεία, παιχνίδια προγραμματισμού ώστε να κινητοποιηθεί το ενδιαφέρον των παιδιών κατά τον χειρισμό τους και να καταγραφούν τα αντίστοιχα τεκμήρια των δραστηριοτήτων.

A. Διερευνήσεις

- Είδος Διερεύνησης: το παρόν σενάριο αποτελεί το 3ο από τα 3 μέρη μιας θεματικής προσέγγισης.
- Τίτλος : *“Μια βόλτα στον κόσμο των εντόμων”* η οποία έχει διάρκεια 3 περίπου εβδομάδες

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

Το σενάριο διαρθρώνεται σε επιμέρους φάσεις, οι οποίες οργανώνονται στα παρακάτω μαθησιακά πλαίσια:

- Παιχνίδι, ελεύθερο και οργανωμένο και μεταβάσεις μεταξύ των δραστηριοτήτων: Αξιοποιείται το ενδιαφέρον και η έμφυτη περιέργεια των παιδιών σε παιγνιώδεις διερευνητικές διαδικασίες. Τα παιδιά μέσα από το οργανωμένο παιχνίδι συμμετέχουν ενεργά και ισότιμα στην διαδικασία μάθησης, η οποία προσαρμόζεται στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους με βάση τις αρχές της ενταξιακής και διαφοροποιημένης εκπαίδευσης. Αξιοποιείται επίσης κατά την διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού και των μεταβάσεων το κέντρο παρατήρησης που υπάρχει από δύο προηγούμενα μέρη της θεματικής προσέγγισης όπου υπάρχει συσσωρευμένο εποπτικό υλικό, βιβλία, επιτραπέζια και εκπαιδευτικά παιχνίδια για τα έντομα το οποίο εμπλουτίζεται σε όλη την διάρκεια από την νηπιαγωγό, τα ίδια τα παιδιά (κατασκευές, ζωγραφιές, χειροτεχνίες, παιχνίδια που φέρνουν από το σπίτι) και από υλικό που προκύπτει από τις δραστηριότητες. Αξιοποιούνται επίσης κατά την διάρκεια των μεταβάσεων και των διαλειμμάτων εκπαιδευτικά βίντεο με μουσικοκινητικές δραστηριότητες, ψυχοκινητικές ασκήσεις και τραγούδια.
- Οι διερευνήσεις για την επίλυση του προβλήματος: Τα παιδιά εμπλέκονται ενεργά σε διαδικασίες συζήτησης, προβληματισμού σχετικά με τον κύκλο ζωής των εντόμων, καταμερισμού εργασιών και ρόλων για τον σκοπό αυτό, διαχείρισης, παρουσίασης πληροφοριών, επίλυσης προβλημάτων προγραμματισμού και κυρίως καλλιέργειας ικανοτήτων συνεργασίας.
- Καθημερινές και ευκαιριακές καταστάσεις: Συνεργασία με τους γονείς σε συγκεκριμένη φάση του σεναρίου (δημιουργία φαγώσιμου κύκλου ζωής πεταλούδας).
- Ρουτίνες της τάξης: Στην καθημερινή ρουτίνα των παιδιών εντάσσεται και η ώρα του διαλείμματος. Δίνεται η ευκαιρία τα παιδιά σε ρόλο εξερευνητή να αναζητήσουν αυγά, κάμπιες, πεταλούδες να τις παρατηρήσουν και να συζητήσουν λειτουργικά επί του θέματος (τι μορφή είχαν πριν, σε τι θα μεταμορφωθούν, τι θα γεννήσουν ως ενήλικα έντομα κτλ)

Πίνακας 3. Διδακτικές μέθοδοι στρατηγικές τεχνικές και πρακτικές

ΦΑΣΕΙΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ	Καταιγισμός ιδεών, ψηφιακή παρουσίαση, ιστόγραμμα, ερωτήσεις, συζήτηση, διάγραμμα K-W-L-H,
Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ	Αναζήτηση πληροφοριών, ψηφιακή παρουσίαση, γνωστική σύγκρουση, συζήτηση, εποπτικό υλικό, διάγραμμα K-W-L-H, ψηφιακά παιχνίδια
Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ	Συζήτηση, ερωτήσεις, ομαδοσυνεργατική προσέγγιση, εικαστική αποτύπωση, ομαδική κατασκευή, φύλλο εργασίας, διάγραμμα K-W-L-H,
Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ	Συζήτηση, παρουσίαση, ομαδοσυνεργατική προσέγγιση, διάγραμμα K-W-L-H, προγραμματισμός Beebot, φύλλο καταγραφής, φύλλο εργασίας
Ε' ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ	Ανεστραμμένη τάξη, ρουτίνες σκέψης, συζήτηση, σύγκριση αρχικού και τελικού ιστογράμματος, διάγραμμα K-W-L-H, λογισμικό αξιολόγησης

Εκπαιδευτικοί πόροι

Η επιλογή φυσικών και ψηφιακών εκπαιδευτικών πόρων έγινε με κριτήριο την δημιουργία ενός πλούσιου και διαφοροποιημένου μαθησιακού περιβάλλοντος που υποστηρίζει αποτελεσματικά τους στόχους του σεναρίου. Η επιλογή και η παιδαγωγική αξιοποίηση των εν λόγω πόρων θεμελιώνεται στην αναπτυξιακή τους καταλληλότητα, η οποία εξασφαλίζει την πλήρη συμβατότητα με τα γνωστικά, ψυχοκινητικά και κοινωνικο-συναισθηματικά χαρακτηριστικά της ηλικιακής και αναπτυξιακής φάσης των νηπίων.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

- Α' ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ «Η Μπέτη μας συστήνεται» (1 δραστηριότητα)
- Β' ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ «Το άλμπουμ με τις παιδικές μου φωτογραφίες» (2 δραστηριότητες)
- Γ' ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ «Από το αυγό στην πεταλούδα» (3 δραστηριότητες)
- Δ' ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ «Προγραμματίζω την μελισσούλα Beebot» (3 δραστηριότητες)
- Ε' ΕΚΤΙΜΗΣΗ «Κοίτα τι έμαθα» (2 δραστηριότητες)

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

«Η Μπέτη μας συστήνεται»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Στην οθόνη της τάξης προβάλλεται η παρουσίαση που έχει δημιουργηθεί για τις ανάγκες του μαθήματος με την εφαρμογή Sway. Η παρουσίαση χρησιμοποιείται σε όλη την διάρκεια της διδασκαλίας <https://sway.cloud.microsoft/e0Z9t0rZQzYUeLlc>. Ο Μπάρι, η μέλισσα με την μορφή avatar, που τα παιδιά γνωρίζουν ήδη, αφού λειτουργεί ως επιστημονικός συνεργάτης και στα τρία μέρη της θεματικής προσέγγισης “Μια βόλτα στον κόσμο των εντόμων”, αυτή την φορά έρχεται παρέα με τη Μπέτη την πεταλούδα ως avatar κι αυτή. Η Μπέτη για να την γνωρίσουν καλύτερα τα νήπια φέρει μαζί της και το άλμπουμ των παιδικών φωτογραφιών της ενώ αναφέρει ότι όταν γεννήθηκε δεν είχε την μορφή που έχει τώρα. Δημιουργείται κατάσταση προβληματισμού, ακολουθεί καταιγισμός ιδεών, προκύπτουν και άλλα ερωτήματα και τα νήπια απαντούν σύμφωνα με τις προγενέστερες γνώσεις τους. Δημιουργείται ιστόγραμμα και συμπληρώνεται η πρώτη στήλη και δεύτερη του διαγράμματος KWHL από την νηπιαγωγό.

Το κέντρο μάθησης εμπλουτίζεται με επιπλέον με εποπτικό υλικό για τον κύκλο ζωής της πεταλούδας και με βιβλία ώστε τα παιδιά να μπορούν να ασχοληθούν και να εξοικειωθούν με αυτά κατά τις ελεύθερες δραστηριότητες.

Πηγές

<https://sway.cloud.microsoft/e0Z9t0rZQzYUeLlc>

[Excalidraw](#)

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

«Το άλμπουμ με τις παιδικές μου φωτογραφίες»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Η Μπέτη προτρέπει τα παιδιά να ξεφυλλίσουν το άλμπουμ με τις παιδικές της φωτογραφίες. Ακολουθεί συζήτηση και με την βοήθεια επιπλέον εποπτικού υλικού το οποίο αναρτάται στο ταμπλό της τάξης παρουσιάζεται ο κύκλος ζωής της πεταλούδας.

Δραστηριότητα 2: Η Μπέτη προσκαλεί τα παιδιά σε διαδραστικά παιχνίδια.

- Εικόνες στην σωστή σειρά:

- Αντιστοίχιση εικόνας λέξης:

- Βάζω με την σωστή σειρά:

Συμπληρώνεται ο πίνακας KWL.

Πηγές

<https://wordwall.net/el/resource/265260/%CE%BF-%CE%BA%CF%8D%CE%BA%CE%BB%CE%BF%CF%82-%CE%B6%CF%89%CE%AE%CF%82-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CF%80%CE%B5%CF%84%CE%B1%CE%BB%CE%BF%CF%8D%CE%B4%CE%B1%CF%82>

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-3561>

<https://wordwall.net/el/resource/1694116/%CE%BA%CF%8D%CE%BA%CE%BB%CE%BF%CF%82-%CE%B6%CF%89%CE%AE%CF%82-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CF%80%CE%B5%CF%84%CE%B1%CE%BB%CE%BF%CF%8D%CE%B4%CE%B1%CF%82>

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ

«Από το αυγό στην πεταλούδα»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Η Μπέτη δείχνει στα παιδιά μια φωτογραφία που βρήκε στο διαδίκτυο η οποία απεικονίζει τα 4 στάδια μεταμόρφωσής της και προτρέπει τα παιδιά να κατασκευάσουν κάτι ανάλογο. Τα νήπια χωρίζονται σε 4 ανομοιογενείς ομάδες. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα στάδιο μεταμόρφωσης το

οποίο θα πρέπει να το αποδώσει εικαστικά σε ένα πράσινο χαρτόνι σε σχήμα φύλλου. Οι ομάδες έχουν στην διάθεσή τους πολλά διαφορετικά υλικά. Φασόλια, μακαρόνια, χαρτόνια και χρωματιστά χαρτιά, νήμα, πον πον, μαρκαδόρους, κόλλες, ψαλίδια, κτλ. Η κάθε ομάδα θα πρέπει να διαλέξει τα κατάλληλα υλικά για να δημιουργήσει το στάδιο μεταμόρφωσης. Οι ομάδες μόλις τελειώσουν παρουσιάζουν στην ολομέλεια το έργο τους. Τα στάδια τοποθετούνται με την σωστή σειρά και δημιουργείται ο κύκλος ζωής της πεταλούδας.

Δραστηριότητα 2: Τα νήπια συμπληρώνουν ένα ατομικό φύλλο εργασίας διαφοροποιημένης δυσκολίας. Το κάθε νήπιο θα πρέπει να συμπληρώσει το άδειο κυκλικό διάγραμμα ζωγραφίζοντας ελεύθερα τον κύκλο ζωής της πεταλούδας. Τα νήπια ανάλογα με το επίπεδό τους γράφουν όπως μπορούν ή αντιγράφουν τις λέξεις (αβγό, κάμπια, κουκούλι, πεταλούδα) ή όσες από αυτές καταφέρουν δίπλα στην ζωγραφιά τους ενώ μπορούν να συμβουλευούνται και το αντίστοιχο εποπτικό υλικό που βρίσκεται διαθέσιμο και κάθε τραπέζι εργασίας.

Δραστηριότητα 3: Συμπληρώνεται το διάγραμμα KWL. Το κέντρο μάθησης εμπλουτίζεται με επιπλέον υλικό.

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Δ΄ ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ

«Προγραμματίζω την μελισσούλα Beebot»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Η μελισσούλα Beebot εισβάλλει στην τάξη. Την έστειλε ο Μπάρη για να της δείξουμε αυτά που μάθαμε! Τα παιδιά χωρίζονται σε 4 ομάδες και πάλι. Σκοπός της κάθε ομάδας τώρα είναι να προγραμματίσει σωστά της μελισσούλα Beebot ώστε διαδοχικά να περάσει από όλα τα στάδια που έχει ο κύκλος ζωής της πεταλούδας. Οι ομάδες δεν αναλαμβάνουν το ίδιο στάδιο με την προηγούμενη φάση. Το στάδιο που έχει ανατεθεί σε κάθε ομάδα αποκαλύπτεται όταν τα παιδιά με την βοήθεια του φακού ρίξουν φως στο χάρτινο βαζάκι που τους έδωσε η νηπιαγωγός. Τα παιδιά ανά ομάδες αποτυπώνουν με βέλη την διαδρομή πάνω στον τάπητα.

Δραστηριότητα 2: Τα βέλη στην συνέχεια τοποθετούνται διαδοχικά στο κάτω μέρος, εκτός τάπητα, σχηματίζοντας τον κώδικά προγραμματισμού. Στην συνέχεια ανά ομάδες προγραμματίζουν το Beebot έτσι ώστε να διανύσει την διαδρομή που δείχνει τα στάδια μεταμόρφωσης της πεταλούδας. Οι ομάδες μπορούν να συμβουλευούνται τον κώδικα, όπως επίσης και να ξαναπροσπαθούν σε περίπτωση λάθους προγραμματισμού.

Δραστηριότητα 3: Συμπληρώνεται ατομικό φύλλο εργασίας διαφοροποιημένης δυσκολίας όπου πρέπει να αποτυπώνουν με βέλη την διαδρομή μεταμόρφωσης της πεταλούδας. Συμπληρώνεται ο πίνακας KWL.

*Σε αυτήν την φάση οι γονείς ενημερώνονται με email αλλά δίνονται και προφορικές οδηγίες και διευκρινήσεις όπου χρειάζεται σχετικά με την εμπλοκή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Δίνεται στα νήπια ένα πλαστικό/χάρτινο πιατάκι που θα πάρουν στο σπίτι τους. Θα πρέπει να σχεδιάσουν ένα σταυρό στο πιάτο έτσι ώστε να δημιουργηθούν 4 χωρίσματα. Σε κάθε χωρίσμα μπορούν να γράψουν αν θέλουν και τις λέξεις: ΑΒΓΟ – ΚΑΜΠΙΑ – ΚΟΥΚΟΥΛΙ – ΠΕΤΑΛΟΥΔΑ και να βρούνε σε συνεργασία με τους γονείς τους κάτι φαγώσιμο που μπορεί να απεικονίζει μία φάση από τη ζωή της πεταλούδας και να την βάλουν πάνω στο πιάτο.

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ

«Κοίτα τι έμαθα»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά φέρνουν το πιάτο με τον φαγώσιμο κύκλος ζωής της πεταλούδας στο σχολείο. Το δείχνουν στην ολομέλεια και συζητούν σχετικά. Το πιάτο αυτό μπορούν να το φάνε την ώρα του πρωινού!

Δραστηριότητα 2: Η εκπαιδευτικός, συλλέγοντας κατά τη διάρκεια του προγράμματος φωτογραφίες, πρωτότυπα έργα των παιδιών, τεκμήρια από κάθε στάδιο, παρουσιάζει στα παιδιά την πορεία που ακολούθησαν, ώστε με τη βοήθεια της ρουτίνας σκέψης «τότε νόμισα, τώρα ξέρω», να συγκρίνουν τα δύο ιστογράμματα (αρχικό και τελικό) και να βρουν τον τρόπο που κατέκτησαν τη νέα γνώση. Η Μπέτη ευχαριστεί τα παιδιά για την φιλοξενία τους και τα προτρέπει να φέρουν στην τάξη και δικές τους φωτογραφίες από τότε που ήταν μωράκια. Τα παιδιά αξιολογούν την συμμετοχή τους στην διαδικασία πάνω [σε πίνακα διπλής εισόδου](#).

Πηγές

<https://elpeida.github.io/selfassessment/>

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Είδος αξιολόγησης

Η αξιολόγηση στο παρόν διδακτικό σενάριο είναι διττή, εστιάζοντας τόσο στη διαμορφωτική και ανατροφοδοτική εκτίμηση της μαθησιακής πορείας των μαθητών όσο και στην αποτίμηση της αποτελεσματικότητας και της εγκυρότητας του ίδιου του σεναρίου.

Αναφορικά με την αξιολόγηση του σεναρίου, κρίσιμα ερωτήματα προς διερεύνηση είναι:

1. Συμβατότητα Στόχων με Γνωστικές Περιοχές, Πρότερες Γνώσεις και Ιδιαιτερότητες του Τμήματος: Διερευνάται κατά πόσο οι τεθέντες μαθησιακοί στόχοι ήταν πλήρως συμβατοί και ρεαλιστικοί σε σχέση με:

- Τις εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές του Προγράμματος Σπουδών (Θετικές Επιστήμες, Επικοινωνία – Γλώσσα – ΤΠΕ, Κινητική Αγωγή), διασφαλίζοντας την εννοιολογική τους κάλυψη.
- Τις πρότερες γνώσεις και αντιλήψεις των μαθητών, λαμβάνοντας υπόψη το σημείο εκκίνησης και τις πιθανές εναλλακτικές τους αντιλήψεις για τα έντομα, ώστε να διευκολυνθεί η γνωστική σύγκρουση και ο αναδομητικός χαρακτήρας της μάθησης.
- Τις ιδιαιτερότητες του τμήματος, συμπεριλαμβανομένης της ηλικιακής σύνθεσης (νήπια/προνήπια), του γλωσσικού υποβάθρου (δίγλωσσα παιδιά) και των ειδικών μαθησιακών αναγκών (π.χ. δυσκολίες άρθρωσης), διασφαλίζοντας τη διαφοροποιημένη διδασκαλία και την ισότιμη συμμετοχή όλων των μαθητών.

2. Συνέπεια Φύλλων Εργασίας με τους Τεθέντες Στόχους: Εξετάζεται η εσωτερική συνέπεια και η εγκυρότητα περιεχομένου των φύλλων εργασίας σε σχέση με τους προκαθορισμένους μαθησιακούς στόχους του σεναρίου. Αυτό περιλαμβάνει την αξιολόγηση:

- Της σαφήνειας και της καταλληλότητας των οδηγιών και των απαιτούμενων εργασιών για την ηλικιακή ομάδα.
- Της ικανότητάς τους να αποτυπώνουν την κατανόηση των βασικών εννοιών (π.χ., ταξινόμηση εντόμων βάσει κίνησης).
- Της διαφοροποίησής τους, ώστε να ανταποκρίνονται στις διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες και επίπεδα των μαθητών, όπως προβλέπεται στο σενάριο.

Η συστηματική αξιολόγηση αυτών των παραμέτρων είναι απαραίτητη για τον αναστοχασμό της εκπαιδευτικής πρακτικής και την περαιτέρω βελτίωση του διδακτικού σχεδιασμού, διασφαλίζοντας την αποτελεσματικότητα και την προσαρμοστικότητα του σεναρίου σε πραγματικές συνθήκες τάξης.

Είδος αξιολόγησης

Χρησιμοποιείται διαμορφωτική αξιολόγηση καθ' όλη την διάρκεια του προγράμματος προκειμένου να διαπιστωθούν δυσλειτουργίες, να αντιμετωπιστούν πιθανά προβλήματα που θα προκύψουν και να

διατηρηθεί το ενεργό ενδιαφέρον των παιδιών (Ματσαγγούρας, 2000). Αξιοποιείται η στρατηγική K-W-L-H . Το διάγραμμα K – W – L – H αποτελεί ένα αντιπροσωπευτικό εργαλείο καταγραφής της μαθησιακής πορείας των παιδιών για την αποτελεσματική αξιολόγησης της μάθησής τους. Επίσης τα παιδιά αξιολογούν την συμμετοχή τους στην διαδικασία πάνω σε πίνακα διπλής εισόδου (φωτόδεντρο) και συμπληρώνουν ατομικό φύλλο εργασίας. Η νηπιαγωγός αξιοποιεί τις αφηγήσεις των παιδιών και ερμηνεύει τη μαθησιακή τους πορεία, ενώ παρέχει στα παιδιά την κατάλληλη ανατροφοδότηση. Καταγράφει στο Ημερολόγιο Παρατήρησης (περιγραφικά) την πρόοδο του κάθε μαθητή στο πεδίο της επικοινωνίας, συνεργασίας, κριτικής σκέψης, δημιουργικότητας, και δεξιοτήτων. Μέρος των τεκμηρίων εντάσσεται στο ατομικό portfolio του μαθητή.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Βιβλιογραφία

Beery, T., Chawla, L., & Levin, P. (2020). Being and Becoming in Nature: Defining and Measuring Connection to Nature in Young Children. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 7(3), 3-22.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Έκδοση (2η Έκδοση, 2022 ΙΕΠ)*. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Οδηγός Εκπαιδευτικού – (2η Έκδοση, 2022 ΙΕΠ)*. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

Ματσαγγούρας Η. (2000). Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, εκδ. Γρηγόρης.

Επιπλέον ψηφιακό περιεχόμενο και εργαλεία

Υλικό μεταβάσεων και ελεύθερων δραστηριοτήτων

<https://youtu.be/kkrAl1671q0>

<https://youtu.be/aZMqUWTDDV0>

https://youtu.be/K5A5B_kZNss

Πρόσθετες πληροφορίες

Το παρόν σενάριο σε ενδεχόμενο ειδικών συνθηκών αναστολής σχολικών μονάδων, θα μπορούσε να υλοποιηθεί μέσω της πλατφόρμας του υπουργείου (Webex), με προσαρμογή των δραστηριοτήτων για σύγχρονη και ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Μπορούν επίσης στις μεταβάσεις, να διαβαστούν και να αξιοποιηθούν βιβλία, να πραγματοποιηθούν θεατρικά, μουσικοκινητικά δρώμενα και τραγούδια. Σημαντικό είναι οι δράσεις να αναρτώνται από την νηπιαγωγό στο ιστολόγιο του σχολείου και να ενημερώνονται σχετικά και οι γονείς ώστε να συμμετέχουν και να συνεργάζονται στις δράσεις.

Ως προέκταση του σεναρίου τα παιδιά μπορούν να παρατηρήσουν τον κύκλο ζωής της πασχαλίστας που μοιάζει αρκετά με αυτό της πεταλούδας, να τον αντιπαραβάλουν βρίσκοντας κοινά και μη σημεία.

Επίσης με αφορμή την πεταλούδα και την πασχαλίτσα τα νήπια μπορούν να εισαχθούν στην έννοια της συμμετρίας.

Το σενάριο βασίζεται στο template «[Εξειδικευμένο Template για εκπαιδευτικά σενάρια Προσχολικής Εκπαίδευσης](#)».