

«ΜΑΘΑΙΝΩ ΙΤΑΛΙΚΑ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΩ ΠΙΟ ΠΟΛΛΑ»

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[ΤΖΗΛΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

11/09/2023



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

«Μαθαίνω ιταλικά για να ξέρω πιο πολλά»

Δημιουργοί / Συντελεστές

Νοβατσίδου Λουίζα – Σύμβουλος Εκπαίδευσης ΠΕ60

Τζήλου Γεωργία – Εκπαιδευτικός ΠΕ60

Συνοπτική περιγραφή

Το σενάριο αξιοποιεί το Θεματικό Πεδίο της Γλώσσας και Επικοινωνίας, ώστε να βοηθήσει τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τη λειτουργική χρήση της ιταλικής γλώσσας και να φέρει στην επιφάνεια τα ποικίλα πολιτισμικά χαρακτηριστικά τους. Σκοπός του είναι να συμβάλει στη ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στη γενικότερη, λειτουργική χρήση των ξένων γλωσσών και στην ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των παιδιών.

Επιπλέον, το σχεδιαζόμενο διδακτικό σενάριο, λαμβάνει υπόψη του τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των παιδιών της προσχολικής ηλικίας και της προσπάθειας του/της εκπαιδευτικού να καλύψει τις ποικίλες

μαθησιακές ανάγκες τους με διδακτικές τεχνικές που να κινητοποιούν και συγχρόνως να διατηρούν το μαθησιακό ενδιαφέρον τους. Πιο συγκεκριμένα, παρουσιάζει μια προσπάθεια δημιουργίας κινήτρων για την απόκτηση βασικών δεξιοτήτων προφορικού λόγου και λεξιλογίου στη γλώσσα στόχο και στην ανάπτυξη βασικών ψηφιακών και κινητικών δεξιοτήτων.

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

Προσχολική Εκπαίδευση

Μαθησιακή περιοχή: Γλώσσα

Βασικό Θεματικό Πεδίο: Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

Εμπλεκόμενα θεματικά πεδία – Θεματικές ενότητες:

α) Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία

β) Παιδί, Σώμα, Δημιουργία, Έκφραση και Τέχνες

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Η σύνδεσή του με το νέο πρόγραμμα σπουδών για το Νηπιαγωγείο είναι άμεση καθώς η χρήση γενικότερα των ξένων γλωσσών στο πεδίο της προσχολικής αγωγής, δίνει τη δυνατότητα της γλωσσικής και γνωστικής ανάπτυξη των νηπίων αλλά και μια σειράς πλεονεκτημάτων που μόνον, η συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα διαθέτει. Σύμφωνα με τις Γρίβα και Σέμογλου (2013), στη συγκεκριμένη ηλικία μπορεί το άτομο να χειριστεί τη γλώσσα σε επίπεδο φυσικού ομιλητή ικανότητα που χάνεται σε μεγαλύτερες ηλικίες λόγω της έκπτωσης της εγκεφαλικής πλαστικότητας. Επίσης, τα μικρά παιδιά μπορούν εύκολα να κατακτήσουν το φωνολογικό επίπεδο μιας ξένης γλώσσας αφού μπορούν χωρίς δυσκολία να μιμηθούν τους επιτονισμούς, τα εξωγλωσσικά και παραγλωσσικά στοιχεία καθώς και τις γλωσσικές εκφορές της.

Ακόμα, η επαφή των μικρών παιδιών με μια ξένη γλώσσα αποτελεί το σκαλοπάτι της επαφής τους με τους διαφορετικούς πολιτισμούς. Έτσι, δομείται η πολυπολιτισμική και πολυγλωσσική συνείδηση και εδραιώνεται η θετική στάση τους προς την ετερότητα. Τα παιδιά μαθαίνουν να αποδέχονται τις διαφορετικές πολιτισμικές απόψεις, τα ξεχωριστά ήθη, τις ποικίλες κουλτούρες και να διατηρούν μια θετική στάση απέναντι σε ζητήματα ετερότητας αποκτώντας την ευρύτερη συνείδηση της πολιτειότητας.

Σύμφωνα με τις Γρίβα και Σέμογλου (2013), η επαφή με έναν νέο γλωσσικό κώδικα, όπως αυτόν της ιταλικής γλώσσας, τα βοηθάει να προβαίνουν σε συσχετίσεις μεταξύ της μητρικής και της γλώσσας στόχου με αποτέλεσμα να αποκτούν μεταγλωσσική συνείδηση, αναλυτική σκέψη και μεγαλύτερη γνώση και

χρήση νέου λεξιλογίου. Άρα, να εμφανίζουν καλύτερη γνωστική ευελιξία και μεταγλωσσική συνείδηση (Ηλιοπούλου, 2016).

Όλα αυτά βεβαία, υλοποιούνται όταν οι δραστηριότητες κινούνται γύρω από τα ενδιαφέροντα των παιδιών και διαθέτουν παιγνιώδη χαρακτήρα. Οι εικόνες, τα παιχνίδια ψηφιακά και μη, τα τραγούδια, οι ιστορίες και τα παραμύθια δίνουν στους/στις μαθητές/τριες τη δυνατότητα να εξασκούν επικοινωνιακές πρακτικές που έχουν νόημα για αυτούς/ες και να χρησιμοποιούν λέξεις και εκφράσεις στην ιταλική γλώσσα με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο. Συνεκδοχικά, οι σχεδιαζόμενες δραστηριότητες εμπεριέχουν εικόνες, παιχνίδια ψηφιακά και μη, ιστορίες, εικονόλεξα και παραμύθια παρέχοντας επικοινωνιακές ευκαιρίες με παιγνιώδη τρόπο.

Ακόμα, το σενάριο στηρίζει τη διαθεματική προσέγγιση που υπάρχει στο πρόγραμμα σπουδών του Νηπιαγωγείου δίνοντας τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να ασχοληθούν με τα διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα και να αναδείξουν τις ιδιαίτερες δυνατότητές τους σύμφωνα με τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner.

Πίνακας 1: Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών

Προσχολική Εκπαίδευση	
Βασικές ικανότητες που αναμένεται να αναπτυχθούν	Α' Θεματικό πεδίο: Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών
Γνώσεις	Αναγνώριση λέξεων και φράσεων για τη μετάδοση νοήματος στην ιταλική γλώσσα
Δεξιότητες	- Χρήση γλωσσικών κωδίκων σε περισσότερες γλώσσες με σκοπό την επικοινωνία - Παραγωγή προφορικού και

	γραφτού λόγου για την ικανοποίηση επικοινωνιακών αναγκών Χρήση κατάλληλων εργαλείων και μέσων για δημιουργική έκφραση και αποτελεσματική επικοινωνία νοημάτων
Στάσεις	- Εκτίμηση της γνώσης ξένων γλωσσών στο πλαίσιο της πολυπολιτισμικότητας - Εξοικείωση με επικοινωνιακά εργαλεία και εκφραστικά μέσα για την ενίσχυση της ικανότητας κατανόησης και αποτελεσματικής μετάδοσης νοημάτων
Εμπλεκόμενα θεματικά πεδία – Θεματικές ενότητες: α) Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία β) Παιδί, Σώμα, Δημιουργία, Έκφραση και Τέχνες	

Λέξεις-κλειδιά

[Ιταλικά](#) [Νηπιαγωγείο](#) [Εκπαιδευτικό Σενάριο](#) [Ξένη Γλώσσα](#) [ΤΠΕ](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Το παρόν εκπαιδευτικό πρόγραμμα έχει τη μορφή του διδακτικού σεναρίου βασιζόμενο στο νέο πρόγραμμα σπουδών (Π.Σ.) για το Νηπιαγωγείο καθώς περιγράφει μια διδακτική κατάσταση, η οποία εστιάζει σε κάποιο θέμα που έχει άμεση σχέση με τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών και προκύπτει από τις τρέχουσες απορίες τους, έχει συγκεκριμένους στόχους, διδακτικές πρακτικές και στρατηγικές αξιολόγησης (Πεντέρη, Φιλιππίδη, Μέλλιου, Χλαπάνα & Μαρινάτου, 2021). Επίσης, θέτει ως πρωταρχικό του σκοπό να διασφαλίσει την ποιότητα των σχεδιαζόμενων δραστηριοτήτων ώστε να ανταποκρίνονται στα αναπτυξιακά χαρακτηριστικά των μαθητών/τριών αυτής της ηλικίας και να στοχεύσει στην ολόπλευρη ανάπτυξη τους εστιάζοντας στη διαμόρφωση του νέου προφίλ του πολίτη του 21ου αιώνα. Παράλληλα, επικεντρώνεται στην καλλιέργεια των βασικών ικανοτήτων, στην κινητοποίηση δηλαδή, του συνόλου των γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων προκειμένου τα παιδιά να εξασκηθούν να απαντούν ολοκληρωμένα στις προκλήσεις της νέας εποχής (Βλάχου, 2017).

Όλες οι σχεδιαζόμενες δράσεις αξιοποιούν την παιγνιώδη μάθηση καθώς το παιχνίδι αποτελεί το βασικό εργαλείο εναρμόνισης με τη νέα γνώση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων και στάσεων που κρίνονται σημαντικές για την προσαρμογή στις απαιτήσεις της νέας εποχής. Οι σχεδιαζόμενες παιγνιώδεις δραστηριότητες σύμφωνα με τους Brewster, Ellis, and Girard, (2002) εμπλέκουν τα παιδιά στη δημιουργία φανταστικών κόσμων υποστηρίζοντας το μετασχηματισμό της υπάρχουσας γνώσης, στον πειραματισμό με τις ιδιότητες των συμβόλων και των εργαλείων που χρησιμοποιούν στο παιχνίδι, στον προσδιορισμό πραγματικών και φανταστικών ρόλων και στην έκφραση προσωπικών γνώσεων, συναισθημάτων, φόβων και αποριών που υποκρύπτονται μέσα τους.

Επιπροσθέτως, η όλη εκπαιδευτική διαδικασία ακολουθεί το πνεύμα της συνεργατικής μάθησης καθώς προάγει την αλληλεπίδραση μεταξύ των μετεχόντων στην εκπαιδευτική πρακτική καλλιεργώντας τον διάλογο, την ανάπτυξη κοινά σχεδιασμένων ενδιαφερόντων μεταξύ των μαθητών/τριών, την ενίσχυση της θετικής στάσης απέναντι στο σχολείο και στις εκπαιδευτικές πρακτικές του και στη δόμηση ουσιαστικών σχέσεων μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών/τριών.

Τέλος, η διαφοροποιημένη μάθηση με επίκεντρο τη σκιαγράφηση των διαφορετικών αναπτυξιακών χαρακτηριστικών των παιδιών, των ξεχωριστών ενδιαφερόντων τους, του ποικίλου κοινωνικο-πολιτισμικού προφίλ και του ατομικού μαθησιακού στυλ τους, αποτελεί κύριο στόχο του παρόντος διδακτικού σεναρίου.

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 σενάριο υλοποιείται το τρίτο τρίμηνο του προγραμματισμού, κατά το οποίο τα παιδιά έχουν μάθει να εργάζονται σε ολιγομελείς ομάδες και στην ολομέλεια. Η χρονική διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης προσδιορίζεται για 7 μέρες, αλλά το ενδιαφέρον και ο αυξημένος ή μειωμένος βαθμός ανταπόκρισης των παιδιών στις προτεινόμενες εκπαιδευτικές δραστηριότητες και γενικότερα, του θέματος της διερεύνησης μπορεί να επηρεάσει τη χρονική διάρκεια υλοποίησής του.

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Οργάνωση της διδασκαλίας και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Φυσικό Περιβάλλον: Αξιοποιούνται τα κέντρα μάθησης της βιβλιοθήκης, του υπολογιστή και του κέντρου παρατήρησης και ανακάλυψης ως πλαίσια για τη διεξαγωγή των προτεινόμενων δραστηριοτήτων. Ο χώρος της συζήτησης αξιοποιείται κατά την έναρξη της κάθε δραστηριότητας για την ανάδειξη του στόχου της, την επεξεργασία του τρόπου οργάνωσης και υλοποίησής της με τα παιδιά, καθώς και την ανατροφοδότηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, σε επίπεδο δραστηριοτήτων και σε επίπεδο σεναρίου.

Ψηφιακό Περιβάλλον: Για τις ανάγκες του διδακτικού σεναρίου αξιοποιούνται οι ακόλουθες παράμετροι αναδεικνύοντας την ενσωμάτωση του ψηφιακού περιβάλλοντος στο σχεδιασμό της μαθησιακής διαδικασίας: ηλεκτρονικός υπολογιστής, διαδίκτυο, εκπαιδευτικά λογισμικά (Storyjumper, Google maps, Wheel of names), Scanner, usb και φωτογραφική μηχανή ή κινητό.

Εκπαιδευτικό Υλικό: Κατά την ανάπτυξη του σεναρίου χρησιμοποιούνται βιβλία, παραμύθια, αφίσες, εικόνες που δείχνουν λέξεις στην ελληνική και ιταλική γλώσσα που σχετίζονται με το πρωινό γεύμα και τα παιδιά μπορούν να αξιοποιήσουν.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Ρόλος Μαθητών: Συνεργατικός, συνεργευνητικός (σε επίπεδο ομάδας), διερευνητικός και δημιουργικός.

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού: Ο/Η εκπαιδευτικός εναλλάσσει διαφορετικούς ρόλους κατά την ανάπτυξη του διδακτικού σεναρίου. Συγκεκριμένα κατά την εξέλιξη του μαθησιακού προγράμματος λειτουργεί: α) ως ενορχηστρωτής/τρια της μαθησιακής εμπειρίας, καθώς: (i) καθοδηγεί τα παιδιά στις διαδικασίες που αφορούν στο πέρασμα στα διαφορετικά στάδια της διερευνητικής διαδικασίας, (ii) τα υποβοηθάει ως προς τη χρήση των εργαλείων που είναι απαραίτητα για την υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου, και (iii) υποστηρίζει τις προσπάθειες τους να αναγνωρίσουν και να αντιμετωπίσουν τις δυσκολίες που προκύπτουν κατά την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων και, β) ως διαμεσολαβητής/τρια και κοινωνικός/ή παιδαγωγός σε σχέση με την επίτευξη της επικοινωνίας μεταξύ των διαφόρων περιβαλλόντων/συστημάτων (οικογένεια, σχολείο) που εμπλέκονται στην υλοποίηση του σεναρίου.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

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

Γνώσεις:

- Αναγνώριση λέξεων και φράσεων για τη μετάδοση νοήματος στην ιταλική γλώσσα

Δεξιότητες:

- Χρήση γλωσσικών κωδίκων σε περισσότερες γλώσσες με σκοπό την επικοινωνία
- Παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου για την ικανοποίηση επικοινωνιακών αναγκών
- Χρήση κατάλληλων εργαλείων και μέσων για δημιουργική έκφραση και αποτελεσματική επικοινωνία νοημάτων

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η υλικοτεχνική υποδομή που είναι απαραίτητη για την υλοποίηση του σεναρίου είναι:

- Ηλεκτρονικός υπολογιστής
- Σύνδεση στο Διαδίκτυο
- Εκτυπωτής

- Φωτογραφική μηχανή
- Κινητό
- Στικάκι
- Χαρτόνια/Μαρκαδόρους

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Σκοπός σεναρίου

Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο αξιοποιώντας τη θεματική ενότητα της πολυγλωσσικής επικοινωνίας έχει ως βασικό σκοπό να βοηθήσει τα παιδιά να αξιοποιήσουν βασικά εργαλεία του Θεματικού Πεδίου Παιδί και Επικοινωνία και των εμπλεκόμενων πεδίων, ώστε να αναγνωρίζουν λέξεις, που αφορούν σε άλλες γλώσσες σχετιζόμενες με βασικές λειτουργικές ανάγκες τους (χαιρετισμός, ετοιμασία πρωινού γεύματος) και να εντοπίζουν γραπτούς κώδικες της άγνωστης γλώσσας μέσα από την αποτελεσματική αναζήτηση, σύνθεση, καταγραφή και επικοινωνία πληροφοριών και νοημάτων.

Πίνακας 2: Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Α' Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Επικοινωνία – Γλώσσα & Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών
Γνώσεις	• να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες • να αναγνωρίζουν γράμματα • να επιδίδονται σε πρακτικές ολικής ανάγνωσης

	• να αναγνωρίζουν το λεξιλόγιο που συναντάται σε προφορικά κείμενα και σε διάφορα επικοινωνιακά πλαίσια • να αναγνωρίζουν λέξεις και φράσεις στη μητρική και στη γλώσσα στόχο που αφορούν σε λειτουργικές ανάγκες • να αναγνωρίζουν γραπτούς κώδικες των δύο γλωσσών, καθώς και τις μεταξύ τους ομοιότητες και διαφορές
Δεξιότητες	• να μετατρέπουν τις πληροφορίες στις ΤΠΕ ώστε να καλύπτονται εκπαιδευτικές και επικοινωνιακές ανάγκες (μετατροπή απλού κειμένου σε ψηφιακό πολυμεσικό/πολυτροπικό κείμενο • να γράφουν, όπως μπορούν, σε άλλες γλώσσες (Ιταλική), χρησιμοποιώντας, ανάλογα με το αναπτυξιακό τους επίπεδο, διάφορους σημειωτικούς τρόπους και είδη γραφής • να αναγνωρίζουν γραπτούς κώδικες

	άλλων γλωσσών • να διαχειρίζονται την πληροφορία και να κατασκευάζουν/δημιουργούν με λογισμικό γενικής χρήσης και ειδικό λογισμικό ψηφιακές δημιουργίες, όπως ψηφιακό βιβλίο • να χρησιμοποιούν κώδικες από δύο ή και περισσότερες γλώσσες για να επικοινωνούν • να παράγουν προφορικά διάφορα είδη κειμένων σε διαφορετικές γλώσσες για να ικανοποιήσουν επικοινωνιακές και εκπαιδευτικές ανάγκες • να γράφουν με όποιον τρόπο μπορούν στη μητρική και στη γλώσσα στόχο, χρησιμοποιώντας ανάλογα με το αναπτυξιακό τους επίπεδο διάφορους σημειωτικούς τρόπους και τρόπους γραφής
Στάσεις	• να σέβονται την προσπάθεια εμπλοκής των συμμαθητριών/τριών σε πράξεις γραφής, με όποιον τρόπο γίνεται • να εκτιμούν τη σημασία

	της γνώσης και χρήσης των γλωσσών στη σύγχρονη πολυπολιτισμική κοινωνία • να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσο έκφρασης και ως μέσο επικοινωνίας • να αναπτύσσουν κοινωνικές, επικοινωνιακές και συνεργατικές ικανότητες μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ • να εκτιμούν τη σημασία της γνώσης και χρήσης των γλωσσών στη σύγχρονη πολυπολιτισμική κοινωνία • να συμμετέχουν με ευχαρίστηση σε δραστηριότητες ανάγνωσης κειμένων διαφόρων πολιτισμών
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία –Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία
Γνώσεις	• να αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους ως μία ξεχωριστή οντότητα • να αποκτούν επίγνωση των δυνατοτήτων τους • να ορίζουν τις

	προϋποθέσεις λειτουργίας της ομάδας • να αναγνωρίζουν τι ξέρουν και τι θέλουν να μάθουν
Δεξιότητες	• να διατυπώνουν ερωτήματα για πράγματα που δεν γνωρίζουν • να προτείνουν και να εφαρμόζουν κανόνες και στρατηγικές συνεργασίας • να χρησιμοποιούν κερτημένες γνώσεις και δεξιότητες για να ανταποκριθούν σε νέες προκλήσεις • να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση διατηρώντας την επικοινωνία με βάση τους στόχους και το πλαίσιο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης (π.χ. παιχνίδι, εργασία)
Στάσεις	• να επιδιώκουν τη βελτίωση λαμβάνοντας υπόψη με κριτικό τρόπο τις απόψεις των άλλων • να σέβονται τη μοναδικότητα των άλλων • να συνεισφέρουν σε

	συνεργατικές δραστηριότητες • να επιδεικνύουν επιμονή, προσήλωση στο στόχο και είναι δεκτικά στην ανατροφοδότηση • να απολαμβάνουν να μαθαίνουν
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία – Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση
Γνώσεις	• να αναγνωρίζουν το σώμα, την κίνηση, το πρόσωπο και τη φωνή ως μέσα έκφρασης, επικοινωνίας και δημιουργίας νοημάτων • να αντιλαμβάνονται και να δραματοποιούν ρόλους με θέμα το πρωινό γεύμα
Δεξιότητες	• να αντιλαμβάνονται τη μοναδικότητά τους μέσα από τις προτιμήσεις τους • να γνωρίσουν τις οικογενειακές συνήθειες των συμμαθητών τους σε σχέση με το πρωινό γεύμα • να βελτιώνουν προοδευτικά τις ικανότητες αυτοεξυπηρέτησής τους

Στάσεις	• να σέβονται τις διαφορετικές προτιμήσεις των συμμαθητών/τριών τους όπως και τις διατροφικές συνήθειές τους • να συμμετέχουν στην προετοιμασία του πρωινού γεύματος
---------	---

Εκτίμηση μαθησιακών ή άλλων δυσκολιών των μαθητών

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

α) Εναλλακτικές (πρότερες) γνώσεις: κατά τον σχεδιασμό του σεναρίου λαμβάνονται υπόψη οι ατελείς γνώσεις των μαθητών/τριών σχετικά με τη χρησιμότητα ενός καλού πρωινού γεύματος και το περιεχόμενο αυτού καθώς και η συνειδητοποίηση των διαφορών μεταξύ της μητρικής και ιταλικής γλώσσας.

β) Πιθανές δυσκολίες της σκέψης τους σχετικά με το θέμα: οι δυσκολίες που υπάρχουν στη σκέψη των παιδιών αφορούν: 1) στην κατανόηση και τη χρήση του σωστού λεξιλογίου αναφορικά με το πρωινό γεύμα και των τροφών που περιλαμβάνονται σε αυτό, β) στη συσχέτιση του ελληνικού λεξιλογίου με αυτό της ιταλικής γλώσσας και, γ) στην ύπαρξη παιδιών με μεταναστευτικό προφίλ καθώς και παιδιού με δυσκολίες στον προφορικό κυρίως, λόγο.

γ) Ζητήματα στην κοινωνική δομή της τάξης: το σενάριο έχει στόχο την ενδυνάμωση των σχέσεων συνεργασίας και διάδρασης μεταξύ των μαθητών/τριών, μεταξύ μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών, στη δυναμική συμμετοχή των γονέων στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην ισχυροποίηση των δεσμών εκπαιδευτικών συμπράξεων με άλλα σχολεία.

Αντιμετώπιση των πιθανών δυσκολιών: οι αναφερόμενες δυσκολίες σχεδιάζεται να αντιμετωπιστούν με: α) τη χρήση των σωστών γλωσσικών όρων τόσο στα ελληνικά όσο και στα ιταλικά, β) με τη δυνατότητα χρήσης από την πλευρά των μαθητών/τριών διαφόρων σημειωτικών τρόπων για την ανάγνωση και γραφή των πληροφοριών (ζωγραφική, ηχογράφηση, επίδειξη εικόνων κ.ά.), γ) την αξιοποίηση της μητρικής γλώσσας όλων ανεξαιρέτως των παιδιών και, δ) την εμπλοκή των γονέων στην όλη εκπαιδευτική διαδικασία.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Διδακτική προσέγγιση

Για την πραγματοποίηση του διδακτικού σεναρίου αξιοποιούνται βασικές διδακτικές μεθοδολογικές αρχές της διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης.

Συγκεκριμένα, τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες ώστε: (α) να εμπλακούν σε διαδικασίες διερεύνησης που αφορούν στη διατύπωση ερωτημάτων, στην αναζήτηση, στην καταγραφή, στην επεξεργασία και στην συζήτηση των δεδομένων που έχουν συγκεντρώσει σε σχέση με το θέμα της διερεύνησής τους, και (β) να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό βιβλίο με κινητές καρτέλες.

Μαθησιακά πλαίσια

A. Διερευνήσεις

Είδος Διερεύνησης: Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο αποτελεί μέρος του σχεδιασμού μιας θεματικής προσέγγισης

Τίτλος: «Μαθαίνω ιταλικά για να ξέρω πιο πολλά»

B. Άλλα μαθησιακά πλαίσια που αξιοποιούνται:

Οργανωμένο παιχνίδι: αξιοποιείται κατά την πρώτη φάση της ανάπτυξης του σεναρίου. Συγκεκριμένα, η/ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί με τα παιδιά ένα παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού. Η ανακάλυψη του θησαυρού σε έναν από τους χώρους της τάξης στοχεύει στη αποκάλυψη ηχητικού μηνύματος, το οποίο χρησιμοποιείται για την ανάδυση του θέματος και της ενεργοποίησης των προγενέστερων γνώσεων των παιδιών πάντα σε σχέση με το θέμα του σεναρίου.

Σχέδιο εργασίας: η δραστηριότητα που πραγματοποιείται στη δεύτερη φάση της ανάπτυξης του σεναρίου θα μπορούσε να εξελιχθεί σε ένα σχέδιο εργασίας ανάλογα πάντα με τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών, καθώς διαθέτει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που συνδέονται με την εκπαιδευτική μέθοδο του σχεδίου εργασίας, την εργασία των παιδιών σε ομάδες ώστε να πραγματοποιήσουν τις διεργασίες απάντησης κεντρικού ανοιχτού ερωτήματος, τη συνεργασία με άτομα της τοπικής κοινότητας, την υλοποίηση παραγόμενου εκπαιδευτικού υλικού ψηφιακού και μη.

Καθημερινές και ευκαιριακές καταστάσεις: Σε συγκεκριμένες φάσεις του σεναρίου αξιοποιούνται συνθήκες για συνεργασία με τις οικογένειες που προάγουν την εμπλοκή όλων ανεξαιρέτως, των παιδιών.

Πίνακας 3: Φάσεις μαθησιακού σχεδιασμού

Φάσεις Μαθησιακού Σχεδιασμού	Ενδεικτικές Διδακτικές Μέθοδοι, Στρατηγικές,
------------------------------------	---

	Τεχνικές και Πρακτικές
Α' Φάση: Εξοικείωση	Κούκλα, Ηχητικό υλικό, Συζήτηση, Ερωτήσεις, Φωτογραφικό υλικό, Καταιγισμός ιδεών, Διάγραμμα KWLH
Β' Φάση: Επισκόπηση	Συζήτηση, Διερεύνηση, Ευρωπαϊκός χάρτης, Αναζήτηση και Σύνθεση πληροφοριών, Google maps, Καταγραφή, Διάγραμμα KWLH
Γ' Φάση: Επεξήγηση	Ομαδοσυνεργατική, Σύνθεση πληροφοριών, Οπτικό υλικό, Ψηφιακή δημιουργία κινητών καρτελών, Διάγραμμα KWLH
Δ' Φάση: Εμπλουτισμός	Επίλυση προβλήματος, Καταιγισμός ιδεών, Επιτραπέζιο παιχνίδι, ψηφιακός τροχός λέξεων, Καρτέλες, Συζήτηση

Ε' Φάση: Εκτίμηση	Συζήτηση, Εικονόλεξο, Τηλεσυνάντηση Σύγκριση αρχικών και τελικών ιδεών, Διάγραμμα KWLH
----------------------	---

Εκπαιδευτικοί πόροι

Η επιλογή του Μαθησιακού Αντικειμένου έγινε με βάση το κριτήριο της καταλληλότητάς του για την ηλικία των παιδιών αλλά και την αξιοποίηση των δυνατοτήτων τους στις επιμέρους δραστηριότητες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Α' Φάση Εξοικείωση

«Παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Ο/Η νηπιαγωγός πραγματοποιεί με τα παιδιά ένα παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού στα κέντρα μάθησης και στις περιοχές παιχνιδιού της τάξης. Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας, τα παιδιά ανακαλύπτουν τον θησαυρό, ο οποίος περιλαμβάνει ένα ηχητικό αρχείο αποθηκευμένο σε ένα usb στικάκι

και έναν φάκελο με εικόνες.

Το ηχητικό αρχείο ενημερώνει τα παιδιά ότι η Μασκότ της τάξης χρειάζεται να επισκεφτεί τους μαθητές του συνεργαζόμενου ιταλικού σχολείου, στο πλαίσιο του προγράμματος eTwinning, και χρειάζεται να μάθει κάποιες βασικές ιταλικές λέξεις (π.χ. χαιρετισμούς) για να μπορέσει να συνομιλήσει με τους μικρούς της φίλους στο πλαίσιο της τάξης με τους οποίους θα πάρει το πρωινό της.

Ο φάκελος περιέχει εικόνες από το πρωινό των ιταλών και καρτέλες που αναγράφουν ιταλικές λέξεις τις οποίες, η Μασκότ, χρειάζεται να μάθει να αναγνωρίζει. Πραγματοποιείται ο σχολιασμός των εικόνων και των λέξεων με σκοπό την ενεργοποίηση προγενέστερων γνώσεων και συμπλήρωση της πρώτης στήλης του διαγράμματος KWLH.

Ο/Η νηπιαγωγός κατά την διάρκεια της όλης διαδικασίας χρησιμοποιεί ιταλικές λέξεις όπως Ciao για να θυμίσει στα παιδιά μέρος από την online συνομιλία τους με τους ιταλούς μαθητές.

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Β΄ Φάση Επισκόπηση

«Συγκέντρωση πληροφοριών για τις επερχόμενες δράσεις»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Ο/Η νηπιαγωγός, τα παιδιά και η Μασκότ συγκεντρώνονται στο χώρο της συζήτησης για τον προγραμματισμό των επικείμενων δραστηριοτήτων. Προτείνουν πώς θα δουλέψουν για να βρουν τις πληροφορίες που χρειάζονται, ώστε να ανταποκριθούν στο κάλεσμα των φίλων τους. Ο/Η νηπιαγωγός δρα διευκολυντικά στη διαδικασία προσδιορίζοντας με τη βοήθεια των παιδιών, σε σχέση με τα ερωτήματα που καταγράφηκαν στο διάγραμμα KWLH, τα κέντρα μάθησης στα οποία μπορούν να αναζητήσουν τις σχετικές πληροφορίες. Ενδεικτικά αξιοποιούνται το κέντρο υπολογιστή για αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, το κέντρο της βιβλιοθήκης για ξεφύλλισμα και αναγνώριση λέξεων στα ιταλικά και το κέντρο παρατήρησης και ανακάλυψης, όπου βρίσκουν στοιχεία για τη γειτονική Ιταλία.

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους και η κάθε μια αναλαμβάνει να αναζητήσει υλικό από συγκεκριμένη πηγή στο αντίστοιχο κέντρο μάθησης. Η κάθε ομάδα οργανώνει κατάλληλα τον χώρο στον οποίο θα δουλέψει και δίνει ρόλους στα μέλη της. Αναζητά, οργανώνει και καταγράφει το υλικό, αξιοποιώντας διάφορους σημειωτικούς τρόπους (γραφή, ηχογράφηση, ζωγραφική, αναπαράσταση). Η μια ομάδα βοηθά την άλλη όταν βρίσκει κάποιο υλικό ή πληροφορία που αντιστοιχεί σε άλλη ομάδα.

Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας, οι ομάδες συγκεντρώνονται στο χώρο της συζήτησης όπου ο/η νηπιαγωγός καθοδηγηθεί τα μέλη τους να παρουσιάσουν τα ευρήματά τους. Στόχος είναι η σύγκριση των ευρημάτων ώστε να διαπιστώσουν ομοιότητες, διαφορές και να φτάσουν στη σύνθεση της τελικής γνώσης. Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας, τα παιδιά κάθε ομάδας ανατρέχουν ξανά στον διάγραμμα KWLH, ώστε να διαπιστώσουν ποιες από τις προγενέστερές τους γνώσεις αντανakλώνται στα ευρήματά τους, ποια από τα ερωτήματά τους έχουν απαντηθεί και ποια νέα ερωτήματα έχουν γεννηθεί. Ο/Η νηπιαγωγός, παράλληλα, καταγράφει στο Ημερολόγιο Παρατήρησης τις δυσκολίες και την πρόοδο που σημειώνουν τα παιδιά σε σχέση με την ερευνητική διαδικασία στο πλαίσιο της διερευνητικής μάθησης.

«Αναζητώ την Ιταλία»

Δραστηριότητα 2: Οι μαθητές/τριες στην ολομέλεια με τη βοήθεια της εφαρμογής google maps αναζητούν και βρίσκουν την Ιταλία. Υπολογίζουν την απόσταση αρχικά, από την Ελλάδα και μετά από το Νηπιαγωγείο τους και «καρφιτσώνουν» τα επιλεγμένα μέρη.

«Δημιουργία βιβλίου - Lamia Colazione»

Δραστηριότητα 3: Τα παιδιά αποφασίζουν να φτιάξουν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο γνώσεων (Story jumper) στο οποίο θα συγκεντρωθούν όλες οι πληροφορίες που κατέγραψαν κατά τη διερεύνησή τους, αξιοποιώντας το ως λεξικό για να έχει στη βαλίτσα της η Μασκότ (usb στικάκι). Τα παιδιά υπό την καθοδήγηση του/της νηπιαγωγού οργανώνουν τον τρόπο που θα δουλέψουν:

- Ομαδοποιούν το υλικό με βάση τα είδη – προϊόντα του πρωινού γεύματος. Αποφασίζουν να εστιάσουν στα βασικά προϊόντα.
- Κάνουν προτάσεις για το πώς θα αποτυπώσουν την εργασία τους. Σχολιάζουν τα βασικά μέρη ενός βιβλίου γνώσεων: το εξώφυλλο, το οπισθόφυλλο, τα περιεχόμενα, το κείμενο, την εικονογράφηση και την ηχογράφηση.
- Αποφασίζουν για το πώς θα δομηθεί η σελίδα ώστε το βιβλίο να έχει ομοιόμορφη δομή (εικόνες, λεζάντες).
- Χωρίζονται σε ομάδες και αναζητούν από το διαδίκτυο εικόνες, τις αποθηκεύουν στον υπολογιστή και με την καθοδήγηση του/της νηπιαγωγού ανεβάζουν τις εικόνες στην εφαρμογή Story jumper ώστε να φτιάξουν την εικονογράφηση του βιβλίου. Γράφουν, όπως μπορούν, το κείμενο σε κάθε σελίδα (π.χ. Latte, Pane, Miele, Cornetto, Spremuta d' arancia, Cereali, Burro, Biscotti , Yogurt, Frutta, Uova).

Μια άλλη ομάδα εργάζεται ώστε να φτιάξει το εξώφυλλο, το οπισθόφυλλο και τα περιεχόμενα ενώ αποφασίζουν ότι η ηχογράφηση θα γίνει από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης.

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Γ΄ Φάση Επεξήγηση

«Δημιουργώ καρτέλες με τις λέξεις που έμαθα στα ιταλικά»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά προτείνουν ενδεικτικές λέξεις για να τις γράψουν στα ιταλικά, όπως μπορούν, σε κινητές καρτέλες που θα έχει στη βαλίτσα της η Μασκότ. Υπό την καθοδήγηση του/της νηπιαγωγού οργανώνουν τον τρόπο που θα δουλέψουν:

- Κάνουν προτάσεις για το πώς θα αποτυπώσουν την εργασία τους και για το σκοπό αυτό χωρίζονται σε δύο ομάδες και τα μέλη της κάθε ομάδας αναλαμβάνουν ρόλους.
- Η πρώτη ομάδα αναζητά στο διαδίκτυο ιταλικές λέξεις που σχετίζονται με χαιρετισμούς. Ενδεικτικές λέξεις: Ciao, Buongiorno, Buonasera, Bounanotte, Arrivederci, Ci vediamo και τις καταγράφουν σε αρχείο word τις οποίες και εκτυπώνουν.
- Η δεύτερη ομάδα αναζητούν ιταλικές εκφράσεις που θα φανούν χρήσιμες για το ταξίδι της Μασκότ αλλά και για το πρωινό που θα πάρει με τους φίλους της στο ιταλικό σχολείο. Ενδεικτικές φράσεις: Sono d' accordo, Non sono d' accordo, me piace, Come stai, Posso avere ..., Posso avere un bicchiere di latte? È l'oradella colazione, Preferisco, Mangio, τις οποίες καταγράφουν σε αρχείο word και τις εκτυπώνουν.

Δείτε τις κινητές καρτέλες [εδώ](#) και [εδώ](#)

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Δ΄ Φάση Εμπλουτισμός

«Επιτραπέζιο παιχνίδι»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Οι μαθητές/τριες μετά από συζήτηση στην ολομέλεια αποφασίζουν να δημιουργήσουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι σχετικό με το ταξίδι της Μασκότ στην χώρα της Ιταλίας. Αποτυπώνουν τη διαδρομή της Μασκότ προς την Ιταλία με τέρμα το συνεργαζόμενο σχολείο των μαθητών της Ιταλίας. Ενδιάμεσα ζωγραφίζουν παιδάκια που η Μασκότ, συναντά στη διαδρομή της όπου πάνω από κάθε παιδί, σε συννεφάκι, αναγράφεται ένας χαιρετισμός στα ιταλικά και ο παίχτης για να συνεχίσει θα πρέπει να αντιστοιχίσει την ιταλική λέξη στην ελληνικά γλώσσα (π.χ. Ciao – γεια). Σε χαρτί A3 μπορούν να ζωγραφίσουν όλη την διαδρομή και ότι άλλο αποφασίσουν, έχοντας σαν οδηγό όλα όσα είδαν και έμαθαν

από τις προηγούμενες φάσεις του διδακτικού σεναρίου. Η αποτύπωση γίνεται σε ομάδες αφού έχει προηγηθεί συζήτηση αναφορικά με το τί θα περιέχει το παιχνίδι. Το δημιουργούμενο επιτραπέζιο παιχνίδι τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να το δανειστούν και στο σπίτι τους για να παίξουν με τους γονείς τους.

«Ο τροχός των λέξεων»

Δραστηριότητα 2: Με την ψηφιακή εφαρμογή wheel of names ο/η νηπιαγωγός μαζί με τα παιδιά φτιάχνουν έναν τροχό που περιέχει ιταλικές λέξεις, τις οποίες οι μαθητές/τριες συνάντησαν σε προηγούμενες δραστηριότητες. Υπάρχουν επίσης, και κινητές καρτέλες που απεικονίζουν αυτά που περιέχει ένα πρωινό γεύμα. Τα παιδιά πρέπει να διαβάσουν την ιταλική λέξη του τροχού και να εντοπίσουν την αντίστοιχη καρτέλα με το σωστό περιεχόμενο:

- <https://wheelofnames.com/el/t2f-xtx>
- <https://wheelofnames.com/el/sgq-nmt>

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Ε΄ Φάση Εκτίμηση

«Δημιουργώ το δικό μου εικονόλεξο»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά αποφασίζουν δουλεύοντας στην ολομέλεια να φτιάξουν το δικό τους [εικονόλεξο](#). Φτιάχνουν μια δική τους ιστορία μετά από συλλογική απόφαση με τη βοήθεια και του/της εκπαιδευτικού. Στη συνέχεια, το κάθε παιδί διαβάζει την ιστορία αποδίδοντας προφορικά στην ιταλική γλώσσα τις επιλεγμένες ελληνικές λέξεις. Τα υπόλοιπα παιδιά παρακολουθούν και ετεροαξιολογούν.

«Διάλεξε το σωστό»

Δραστηριότητα 2: Δημιουργείται κουίζ με κλειστού τύπου ερωτήσεις, τις οποίες τα παιδιά απαντούν με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού <https://wordwall.net/resource/59467919>

«Μιλώ για όσα έκανα»

Δραστηριότητα 3: Τα παιδιά με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού διοργανώνουν μέσω Webex τηλεσυνάντηση με μαθητές/τριες από το συνεργαζόμενο Νηπιαγωγείο της Ιταλίας, όπου επιδεικνύουν τη δουλειά τους, χαιρετούν στα ιταλικά και κάνουν από κοινού, προσομοίωση πρωινού γεύματος.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Αξιολογούμε:

- Ήταν οι στόχοι συμβατοί με τις γνωστικές περιοχές, τις πρότερες γνώσεις και αντιλήψεις και τις ιδιαιτερότητες του τμήματος.
- Τα φύλλα εργασίας ήταν συνεπή σε σχέση με τους στόχους που τέθηκαν;
- Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν τα κατάλληλα; Είχαν προστιθέμενη αξία; Είχαν ομοιογένεια με τις υπόλοιπες δραστηριότητες;
- Η ροή δραστηριοτήτων ήταν συνεπής με τη παιδαγωγική και διδακτική προσέγγιση;

Γενικά ελέγχουμε αν όλα τα μέρη του σεναρίου αποτελούν συστατικά ενός ενιαίου συνόλου αν είναι δηλαδή, συνεπή το ένα προς το άλλο.

Είδος αξιολόγησης

Τεχνικές αξιολόγησης:

A. Τεχνικές

Διάγραμμα KWLH: Η χρήση του διαγράμματος στοχεύει στον εντοπισμό των γνώσεων, των αποριών, των δράσεων και των τελικών ενεργειών που έχουν άμεση σχέση με κάθε φάση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Πρόκειται δηλαδή, για μια διδακτική προσέγγιση που δίνει στους/στις μαθητές/τριες τη δυνατότητα να εισέρχονται στον σχεδιασμό και στην εφαρμογή όλων των τύπων μάθησης και να συμμετέχουν σε ασκήσεις αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης.

Ημερολόγιο παρατήρησης: ο/η εκπαιδευτικός καταγράφει ότι κρίνει σημαντικό από την έρευνα δράσης, τα σχόλια και τη γνωστική ανταπόκριση των μαθητών/τριών στο προς διερεύνηση θέμα.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Βιβλιογραφία

Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin.

Βλάχου, Α. (2017). Συνεργατικές πρακτικές εκπαιδευτικών γενικής και ειδικής αγωγής, στο Γελαστοπούλου, Μ. & Μουταβελής, Α. (Επιμ.) *Εκπαιδευτικό υλικό για την παράλληλη στήριξη και την ένταξη μαθητών με αναπηρία ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στο σχολείο* (61-76). Αθήνα: Ινστιτούτο

Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Γρίβα, Ε. & Σέμογλου, Κ. (2013). *Ξένη Γλώσσα και Παιχνίδι: Κινητικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης στην πρωτοσχολική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη Α.Ε.

Ηλιοπούλου, Ι. (2016). Αντιλήψεις παιδιών προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας για την ανακύκλωση: έρευνα σε παιδιά του Βόλου. *Έρευνα στην Εκπαίδευση*, 5(1), 148-165. <https://doi.org/10.12681/hjre.10677>.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Οδηγός Νηπιαγωγού-Πυξίδα: Θεωρητικό και Μεθοδολογικό Πλαίσιο. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

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