

ΕΝΤΟΜΟ ΜΙΚΡΟ, ΠΕΤΩ ,ΠΗΔΩ Η ΠΕΡΠΑΤΩ;

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[ΓΟΥΡΓΙΩΤΗ ΜΑΡΙΑ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

25/06/2025



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

Έντομο μικρό, πετώ ,πηδών ή περπατώ;

Δημιουργοί / Συντελεστές

Γουργιώτη Μαρία - δημιουργία πρωτότυπου σεναρίου @24/06/2025

Γουργιώτη Μαρία - υπεύθυνος παιδαγωγικού σχεδιασμού @24/06/2025

Γουργιώτη Μαρία - επιμέλεια περιεχομένου @24/06/2025

Συνοπτική περιγραφή

Το διδακτικό σενάριο "Έντομο μικρό, πετώ, πηδών ή περπατώ," αποτελεί μια επιστημονικά τεκμηριωμένη

παιδαγωγική παρέμβαση για την προσχολική εκπαίδευση, με πρωταρχικό στόχο την ανάπτυξη γνωστικών και μεταγνωστικών δεξιοτήτων μέσω της ταξινόμησης των εντόμων βάσει του τρόπου κίνησής τους. Η προσέγγιση αυτή συνάδει με τις επιταγές του Προγράμματος Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (Πεντέρη et al., 2022), εστιάζοντας στις Φυσικές Επιστήμες, τις Τ.Π.Ε και την Κινητική Αγωγή. Βασισμένο στις αρχές του εποικοδομητισμού, της βιωματικής μάθησης και της ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης, το σενάριο διαρθρώνεται σε πέντε φάσεις (Εξοικείωση, Επισκόπηση, Επεξήγηση, Εμπλουτισμός, Εκτίμηση), οι οποίες οδηγούν σε μια συστηματική διερεύνηση του θέματος. Η ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) και η ενεργός εμπλοκή των γονέων ενισχύουν την πολυτροπικότητα της μάθησης και την επέκτασή της πέραν του σχολικού πλαισίου. Η διαμορφωτική αξιολόγηση είναι ενσωματωμένη καθ' όλη τη διάρκεια, διασφαλίζοντας την παρακολούθηση της μαθησιακής πορείας και την ανατροφοδότηση. Το σενάριο προάγει την ανάπτυξη επιστημονικού γραμματισμού και κρίσιμων δεξιοτήτων για τον 21ο αιώνα σε μικρές ηλικίες.

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 – Κινητική Αγωγή

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 Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα:

αναμένεται να αναπτυχθούν	Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Αναγνώριση βασικών μορφολογικών χαρακτηριστικά των ζωντανών οργανισμών(έντομα) • Διάκριση χαρακτηριστικών και λειτουργιών των ζώων (έντομα)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Ταξινόμηση ζωντανών οργανισμών με βάση χαρακτηριστικά και ιδιότητες • Συλλογή, ανάλυση, ερμηνεία και παρουσίαση δεδομένων με πολλαπλές μορφές • Διατύπωση και έλεγχος υποθέσεων
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Αξιοποίηση της επιστημονικής γνώσης για την κατανόηση του φυσικού, τεχνολογικού και κοινωνικού κόσμου
<p>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες:</p> <p>Α. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα – ΤΠΕ</p> <p>Δ. Παιδί , Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση – Κινητική Αγωγή</p>	

Λέξεις-κλειδιά

[φυσικές επιστήμες](#) [νηπιαγωγείο](#) [έντομα](#) [ΤΠΕ](#) [κινητική αγωγή](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Το σκεπτικό του σεναρίου έγκειται στην παροχή μιας διαθεματικής, βιωματικής και τεχνολογικά εμπλουτισμένης μαθησιακής εμπειρίας, η οποία, αξιοποιώντας τη φυσική περιέργεια των παιδιών για τα έντομα, προάγει ταυτόχρονα τον επιστημονικό, τον περιβαλλοντικό, τον κινητικό και τον ψηφιακό

γραμματισμό, σύμφωνα με τους σύγχρονους στόχους του ΠΣ.

Εντάσσεται πρωτίστως στη θεματική ενότητα Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες και αξιοποιεί την εγγενή περιέργεια των παιδιών προσχολικής ηλικίας για τον φυσικό κόσμο και τα φαινόμενα που τον διέπουν. Η προσέγγιση αυτή στοχεύει στην προοδευτική εισαγωγή στον επιστημονικό τρόπο σκέψης, αναπτύσσοντας δεξιότητες παρατήρησης, ανάλυσης, συλλογής και ταξινόμησης δεδομένων.

Πέραν της γνωστικής διάστασης, η επαφή με τη φύση, και ειδικότερα η μελέτη των εντόμων ως πολυπληθούς και ελκυστικού μέρους του άμεσου περιβάλλοντος, παρέχει μια πλούσια πλατφόρμα για την ολιστική ανάπτυξη του παιδιού. Συγκεκριμένα, προάγονται κιναισθητικές, κινητικές, συναισθηματικές και κοινωνικές ικανότητες, ενθαρρύνεται η ελεύθερη εξερεύνηση και καλλιεργείται το αίσθημα της σύνδεσης με το περιβάλλον, μία κρίσιμη παράμετρος για την περιβαλλοντική συνείδηση και τον οικολογικό γραμματισμό (Beery, Chawla & Levin, 2020). Η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων είναι ιδιαίτερα εμφανής μέσω της σύνδεσης με τη γνωστική περιοχή Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση – Κινητική Αγωγή, καθώς οι δραστηριότητες περιλαμβάνουν την αναπαράσταση των τρόπων κίνησης των εντόμων, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη του σωματικού σχήματος, του συντονισμού και της κινητικής έκφρασης.

Επιπλέον, το σενάριο αξιοποιεί συστηματικά τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Έχει αναπτυχθεί πρωτότυπο εκπαιδευτικό υλικό, σχεδιασμένο με γνώμονα τις αρχές της ενταξιακής εκπαίδευσης, καθιστώντας τις παιγνιώδεις μορφές χρήσης του υπολογιστή υποστηρικτικές προς την εκπαιδευτική διαδικασία και σημαντική πηγή μάθησης. Αυτό ενισχύει τον ψηφιακό εγγραμματισμό και την ικανότητα των νηπίων να αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την αναζήτηση, οργάνωση και παρουσίαση πληροφοριών.

Το σενάριο λειτουργεί ως αποτελεσματικό πλαίσιο εφαρμογής των διαθεματικών στόχων του ΠΣ, προωθώντας την ολιστική ανάπτυξη και τον επιστημονικό γραμματισμό των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

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, η αυλή και το πάρκο της γειτονιάς. Διαμορφώνεται επίσης κέντρο παρατήρησης που εμπλουτίζεται από τα παιδιά και αφορά έργα τους (ομαδικά ή ατομικά) εποπτικό υλικό, βιβλία, φωτογραφίες κτλ που υπάρχουν στο νηπιαγωγείο ή φέρνουν από το σπίτι.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Οι μαθητές αναλαμβάνουν έναν πρωταγωνιστικό, ενεργό ρόλο, ως εποικοδομητές της γνώσης σε ένα βιωματικό πλαίσιο μάθησης. Λειτουργούν ως ενεργοί διερευνητές, θέτοντας ερωτήματα, διατυπώνοντας υποθέσεις και αναζητώντας απαντήσεις μέσω παρατηρήσεων πεδίου, πειραματισμών και συλλογής/ερμηνείας δεδομένων. Ο ρόλος τους είναι συνεργατικός και δημιουργικός, καθώς, οργανωμένοι σε ομάδες με συγκεκριμένους ρόλους, συμβάλλουν στην ταξινόμηση, την κατασκευή και την παρουσίαση, προάγοντας την κοινωνικογνωστική μάθηση. Παράλληλα, εμπλέκονται σε κινητική έκφραση και αναπαράσταση εννοιών, συνδέοντας το γνωστικό με το κινητικό πεδίο. Τέλος, αναπτύσσουν κριτικό στοχασμό και μεταγνωστική αυτο-αξιολόγηση, ενώ, ως ενεργοί ψηφιακοί χρήστες, αξιοποιούν ΤΠΕ για μάθηση, επικοινωνία και επέκταση της γνώσης πέραν της τάξης.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού είναι συμβουλευτικός, καθοδηγητικός, διευκολυντικός ως προς την μαθησιακή διαδικασία. Αφορά επίσης την οργάνωση του μαθησιακού πλαισίου με ερεθίσματα που εγείρουν την

φαντασία, την δημιουργικότητα των παιδιών. Προσπαθεί να πλαισιώνει υποστηρικτικά τα παιδιά εστιάζοντας και αξιοποιώντας ευκαιριακές καθημερινές αλληλεπιδράσεις που παρέχουν στους μαθητές ενίσχυση των ικανοτήτων τους ώστε να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να συμμετέχουν σε παιγνιώδεις, συνεργατικές δραστηριότητες. Δρα αναστοχαστικά και επιστρατεύει διάφορες στρατηγικές και πρακτικές ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι και να αντιμετωπιστούν οι όποιες δυσλειτουργίες. Τέλος, αναζητεί τον πιο πρόσφορο τρόπο συνεργασίας με τους γονείς, συγκεντρώνει και κοινοποιεί τα αποτελέσματα της μαθησιακής διαδικασίας.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

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 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, τον τρόπο ζωής τους.(Γ.2.1 i)

-να αναγνωρίζουν τα μέλη του σώματος και τις κινητικές τους δυνατότητες (Δ.1.1 i)

- Να αναγνωρίζουν τις βασικές έννοιες και δυνατότητες που απαιτούνται για την πραγματοποίηση των βασικών κινητικών δεξιοτήτων (σώμα, χώρος, τρόπος, σχέση/συνδυασμός). (Δ.1.1. i)

Δεξιότητες:

- να μπορούν να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (Α.2.2. ii).

- να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες των μελών του σώματος για να κινηθούν και να ανταποκριθούν στα ερεθίσματα του περιβάλλοντος εκτελώντας βασικές έννοιες της κίνησης, όπως το περπάτημα, το τρέξιμο, το πήδημα. (Δ.1.1. i)

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Ψηφιακό Περιβάλλον: Ο υπολογιστής της τάξης και ο διαδραστικός πίνακας αξιοποιείται συχνά καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος. Ο διαδραστικός πίνακας βρίσκεται 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, λογισμικά παρουσιάσεων (Sway, Powerpoint), ψηφιακά παιχνίδια: Learning apps, wheelofnames, φωτόδεντρο

Εκπαιδευτικό Υλικό: Το εκπαιδευτικό υλικό που απαιτείται στο συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι εικόνες εντόμων ανά κατηγορία, πλαστικοποιημένες κάρτες εντόμων, χάρτινα κουτιά 3 διαφορετικών χρωμάτων, χαρτόνια, μαρκαδόροι, χαρτιά A4, κόλλες, έγχρωμο εποπτικό υλικό, χάρτινα καπέλα ομάδων, εκτυπωμένα φύλλα εργασίας, φωτογραφίες. Ακόμα, θα χρησιμοποιηθούν σχετικά με το θέμα βιβλία, ψεύτικα πλαστικά έντομα, μεγεθυντικός φακός, φακός, πλαστικά βάζα για την συλλογή και παρατήρηση εντόμων και άλλα εκπαιδευτικά υλικά που θα εμπλουτίσουν την γωνιά παρατήρησης.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Σκοπός: Σκοπός του σεναρίου είναι τα νήπια να μάθουν να ταξινομούν τα έντομα ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο κινούνται (πηδούν, περπατούν, πετούν).

Πίνακας 2: Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γνωστικό Αντικείμενο: Προσχολική	
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα: Γ. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ Γ.2 ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν βασικά μορφολογικά και άλλα χαρακτηριστικά των ζωντανών και μη ζωντανών οργανισμών (Γ.2.1.i). • Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των ανθρώπων, των ζώων και των φυτών(Γ.2.1 ii)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να κατηγοριοποιούν τους ζωντανούς και μη ζωντανούς οργανισμούς με βάση χαρακτηριστικά και ιδιότητες (Γ.2.1.i).

	<ul style="list-style-type: none"> • Να αξιοποιούν στοιχεία από τη μορφολογία των ζωντανών οργανισμών για να κάνουν υποθέσεις για το είδος τους, το μέρος και τον τρόπο που ζουν (Γ.2.1 iii)
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να εκτιμούν τη σημασία της συνεργασίας και της ομαδικότητας για την επιβίωση στα ζώα και τους ανθρώπους (Γ.2.1 iii).
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες</p> <p>Α. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα – ΤΠΕ</p> <p>Δ. Παιδί , Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση – Κινητική Αγωγή</p>
Γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να διακρίνουν ότι υπάρχουν παραπάνω από μία κινητικές επιλογές ή λύσεις σε ένα κινητικό ερώτημα, πρόβλημα, ή μια δραστηριότητα (Δ.1.3.ii) • Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να χειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες (Α.2.3.i)
Δεξιότητες	<ul style="list-style-type: none"> • Να εφευρίσκουν νέους τρόπους για να ανταποκρίνονται στις κινητικές προκλήσεις που προκύπτουν στο περιβάλλον δραστηριοποίησής τους(Δ.1.3. ii) • Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου (Α.2.2. ii). • Να διαχειρίζονται τις πληροφορίες για να κατασκευάζουν/δημιουργούν με λογισμικό γενικής χρήσης και ειδικό λογισμικό ψηφιακές δημιουργίες, όπως αφίσα, βίντεο, ψηφιακή ιστορία, κόμικς (Α.2.3.ii).
Στάσεις	<ul style="list-style-type: none"> • Να σέβονται τον προσωπικό χώρο των άλλων και να συνεργάζονται για να ικανοποιήσουν κινητικούς στόχους (Δ.1.1.i).

- 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)
- Να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και επικοινωνίας (Α.2.3.i).

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 παιδιά μπορεί να έχουν υπερβολικές γενικευμένες αντιλήψεις σχετικά με την κίνηση των εντόμων, υποθέτοντας για παράδειγμα ότι όλα τα έντομα έχουν φτερά και πετούν.

· Ορισμένες φορές τα παιδιά μπορεί να αποκτήσουν λανθασμένες αντιλήψεις για την κίνηση των εντόμων μέσα από μύθους ή παραμύθια, τα οποία μπορεί να δίνουν εσφαλμένες εντυπώσεις για την πραγματικότητα.

Οι όποιες εδραιωμένες ή συγκεχυμένες αντιλήψεις θα γίνει προσπάθεια να μετασηματιστούν 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 δυσκολευτούν να κατανοήσουν ότι ορισμένα έντομα μπορούν να κινούνται με διάφορους τρόπους (περισσότερο από ένα), προσαρμοζόμενα στο περιβάλλον και τις ανάγκες τους. Για παράδειγμα οι ακρίδες περπατούν αλλά ο κύριος τρόπος κίνησής τους είναι το άλμα (πήδημα).

Ζητήματα στην κοινωνική δομή της τάξης: Τα παιδιά εμπλέκονται σε διερευνήσεις (παρατηρήσεις εντόμων και συλλογή πληροφοριών εκτός σχολικού περιβάλλοντος) 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 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 2ο από τα 3 μέρη μιας θεματικής προσέγγισης.
- Τίτλος : *“Μια βόλτα στον κόσμο των εντόμων”* η οποία έχει διάρκεια 2 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 (Πετάει, πετάει.....,κτλ) 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 όπου υπάρχει συσσωρευμένο εποπτικό υλικό, βιβλία, επιτραπέζια και εκπαιδευτικά παιχνίδια για τα έντομα το οποίο εμπλουτίζεται 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 την κίνηση των εντόμων, καταμερισμού εργασιών και ρόλων για τον σκοπό αυτό, διαχείρισης, παρουσίασης πληροφοριών και κυρίως καλλιέργειας ικανοτήτων συνεργασίας.
- Καθημερινές και ευκαιριακές καταστάσεις: Συνεργασία με τους γονείς σε συγκεκριμένη φάση του σεναρίου (δημιουργία εντομολογίου).
- Ρουτίνες της τάξης: Στην καθημερινή ρουτίνα των παιδιών εντάσσεται και η ώρα του διαλείμματος. Δίνεται η ευκαιρία τα παιδιά σε ρόλο εξερευνητή να αναζητήσουν έντομα να παρατηρήσουν τον τρόπο κίνησή τους και να συζητήσουν λειτουργικά επί του θέματος.

Πίνακας 3. Διδακτικές μέθοδοι στρατηγικές τεχνικές και πρακτικές

ΦΑΣΕΙΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ	Καταιγισμός ιδεών, ψηφιακή παρουσίαση, Ρουτίνες σκέψης, ερωτήσεις, συζήτηση, διάγραμμα K-W-L-H,
Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ	Αναζήτηση πληροφοριών, γνωστική σύγκρουση, ομαδοσυνεργατική προσέγγιση, συζήτηση, εποπτικό υλικό, διάγραμμα K-W-L-H, πρακτική, παιχνίδια, παρατήρηση
Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ	Συζήτηση, ερωτήσεις, ομαδοσυνεργατική προσέγγιση, ταξινόμηση, ψηφιακό παιχνίδι, κατασκευή, φύλλο εργασίας, διάγραμμα K-W-L-H,
Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ	Ανεστραμμένη τάξη, συζήτηση, παρουσίαση, ομαδοσυνεργατική προσέγγιση, παιχνίδι, διάγραμμα K-W-L-H, φωτογραφικό υλικό, κατασκευή εντομολογίου
Ε' ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ	Συζήτηση, ψηφιακή παρουσίαση ψηφιακού εντομολογίου, 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

Περιγραφή Διδακτικής Πορείας

- **Α' ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ «Ο Μπάρι μας ρωτά» (2 δραστηριότητες)**
- **Β' ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ «Πετώ, Πηδώ ή Περπατώ» (3 δραστηριότητες)**
- **Γ' ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ «Παίζω και ταξινομώ» (3 δραστηριότητες)**

- Δ' ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ «Εντομολόγιο» (3 δραστηριότητες)
- Ε' ΕΚΤΙΜΗΣΗ «Τότε νόμισα, τώρα ξέρω» (1 δραστηριότητα)

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

«Ο Μπάρι μας ρωτά»

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/REA00msts5AIEBjE?ref=Link>. 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", αναλαμβάνει να εισάγει τα νήπια στο θέμα και θέτει ερωτήσεις όπως: «Ξέρετε πως κινούνται οι μέλισσες;», «Τα μυρμήγκια;», «Γνωρίζετε άραγε με ποιον τρόπο πάνε από το ένα φύλλο στο άλλο οι ακρίδες;». «Τα τζιτζίκια πως ανεβαίνουν στα δέντρα και τραγουδούν;». Ακολουθεί καταιγισμός ιδεών, προκύπτουν και άλλα ερωτήματα και τα νήπια απαντούν σύμφωνα με τις προγενέστερες γνώσεις τους. Οι απαντήσεις καταγράφονται στην πρώτη στήλη του διαγράμματος KWLH από την νηπιαγωγό.

Δραστηριότητα 2: Παρουσιάζονται στον διαδραστικό πίνακα με την μορφή εικόνας gif 3 αντιπροσωπευτικά έντομα από κάθε κατηγορία πεταλούδα-πετάει, ακρίδα-πηδάει, μυρμήγκι- περπατάει. Τα παιδιά προβληματίζονται σε ερωτήματα ρουτίνας "Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι" και εντοπίζουν τις διαφορές εκείνες που σχετίζονται με τον τρόπο κίνησής τους. Τα νήπια καλούνται να αναπαραστήσουν με το σώμα τους τρόπους κίνησης των εντόμων. Συμπληρώνεται η πρώτη και δεύτερη στήλη του διαγράμματος KWLH και ανακοινώνονται οι στόχοι του προγράμματος.

Το κέντρο μάθησης εμπλουτίζεται με υλικά που σχετίζονται το θέμα (φακός, μεγεθυντικός φακός, βάζα για την συλλογή και παρατήρηση εντόμων, απόχες) ώστε τα παιδιά να μπορούν να ασχοληθούν και να εξοικειωθούν με αυτά κατά τις ελεύθερες δραστηριότητες.

Πηγές

["Έντομο μικρό, Πετώ, Πηδώ ή Περπατώ;"](#)

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Β΄ ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

«Πετώ, Πηδώ ή περπατώ;»»

Συνοπτική περιγραφή

«Πετώ, Πηδώ ή περπατώ;»»

Δραστηριότητα 1: Ο Μπάρι αναλαμβάνει να βοηθήσει την ομάδα και προτρέπει τα παιδιά να παρακολουθήσουν ένα βίντεο λίγων λεπτών σχετικά με την κίνηση των εντόμων, <https://www.youtube.com/watch?v=aLwYuVhkK6o>. Ακολουθεί συζήτηση και με την βοήθεια επιπλέον εποπτικού υλικού το οποίο αναρτάται στο ταμπλό της τάξης παρουσιάζεται η ταξινόμηση των κινήσεων των εντόμων.

Δραστηριότητα 2: Ο Μπάρι προσκαλεί τα παιδιά σε παιχνίδι.

-Τα νήπια συμμετέχουν σε παραλλαγή του παραδοσιακού παιχνιδιού «Πετάει, πετάει ο γάιδαρος; Τα παιδιά τοποθετούν τον δείκτη στο γόνατό τους. Η νηπιαγωγός λέει γρήγορα διάφορα έντομα και άλλα ζώα ή πράγματα και τα παιδιά θα πρέπει να σηκώσουν τον δείκτη μόνο όταν ειπωθεί το έντομο το πετάει. Το παιχνίδι συνεχίζεται παραλλάσσοντας την ερώτηση σε «πηδάει, πηδάει....;», «Περπατάει, περπατάει.....;».

-Τροχός: Γυρνάμε τον τροχό

Αν τύχουμε έντομο που πετάει ☒ πετάμε κι εμείς στο χώρο

Αν τύχουμε έντομο που πηδάει ☒ πηδάμε κι εμείς στο χώρο

Αν τύχουμε έντομο που περπατάει ☒ περπατάμε στο χώρο

Αν τύχουμε κάτι που δεν είναι έντομο☒ κάνουμε πως κοιμόμαστε

<https://wheelofnames.com/view/el/zj3-pcd/>

Δραστηριότητα 3: Τα νήπια χωρίζονται σε 3 ανομοιογενείς ομάδες όσες και οι κατηγορίες των κινήσεων των εντόμων. Οι ομάδες που θα λειτουργήσουν στις επόμενες φάσεις της διδακτικής παρέμβασης. Τα παιδιά κατανέμουν στην ομάδα τους ρόλους π.χ.(α) παρουσιαστή (β) του συλλέκτη (γ) του εξερευνητή. Έτσι δημιουργούνται οι Φτερωτοί για τα έντομα που πετούν, Οι Ποδαράτοι για τα έντομα που περπατούν και οι Πηδηχτοί για τα έντομα που πηδούν. Η κάθε ομάδα φοράει καπελάκι με το διακριτικό της. Από το κέντρο

παρατήρησης προμηθεύονται τα κατάλληλα εργαλεία επισκέπτονται το πάρκο απέναντι από το σχολείο τους. Στόχος είναι να βρουν και να συλλέξουν (αν είναι εφικτό) στο πλαστικό βάζο ή να φωτογραφίσουν/βιντεοσκοπήσουν ή να ζωγραφίσουν ένα ή και περισσότερα έντομα που εντόπισαν να κινούνται πετώντας, περπατώντας και πηδώντας αντίστοιχα. Παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα ευρήματά τους. Το έντομο αυτό μετά την παρατήρηση θα το αφήσουν και πάλι ελεύθερο.

*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. Η νηπιαγωγός προτρέπει τα νήπια να εντοπίσουν και να παρατηρήσουν έντομα στην φύση μαζί με τους γονείς τους, να βγάλουν φωτογραφίες εντόμων, να ψάξουν και να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο κίνησής τους. Από το υλικό που θα συγκεντρωθεί να δημιουργηθεί έντυπο και ψηφιακό εντομολόγιο.

Πηγές

<https://www.youtube.com/watch?v=aLwYuVhkK6o>

<https://wheelofnames.com/view/el/zj3-pcd/>

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ

«Παίζω και ταξινομώ»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Ο Μπάρι αναθέτει αποστολή στα νήπια. Τα νήπια χωρίζονται σε 3 ανομοιογενείς ομάδες όπως και παραπάνω. Σε κάθε ομάδα δίνονται διαφορετικές καρτέλες εντόμων που ανήκουν και στις 3 κατηγορίες καθώς και κουτιά 3 διαφορετικών χρωμάτων. Οι ομάδες θα πρέπει να ταξινομήσουν τα έντομα ανάλογα με τον τρόπο κίνησής τους. Δίνεται η οδηγία από την νηπιαγωγό να τοποθετήσουν τα έντομα που πετούν στο μπλε κουτί, τα έντομα που πηδούν στο κίτρινο κουτί και τα έντομα που περπατούν στο πράσινο. Ανάμεσα στις καρτέλες με εικόνες εντόμων υπάρχουν και ζώδια που δεν είναι έντομα, όπως η αράχνη, το σαλιγκάρι και ο σκορπιός. Τις εικόνες των «μη εντόμων» τα παιδιά πρέπει να εντοπίσουν και να κρατήσουν εκτός κουτιών. Λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές ανάγκες και δεξιότητες των παιδιών η νηπιαγωγός προτρέπει τα παιδιά που δυσκολεύονται να συμβουλευτούν το εποπτικό υλικό που είναι αναρτημένο στον ταμπλό της τάξης. Οι ομάδες, αφού μοιράσουν αρμοδιότητες ανάμεσα στα μέλη τους, ταξινομούν τις καρτέλες και τα παιδιά με τον αντίστοιχο ρόλο, παρουσιάζουν τις ταξινομήσεις τους στην ολομέλεια και τοποθετούν τις καρτέλες σε κάσους το οποίο έχει χωριστεί σε 3 κατηγορίες με τα ανάλογα

χρώματα. Έτσι δημιουργείται μια συνολική ταξινόμηση και παράλληλα και ένα παιχνίδι το οποίο τα παιδιά μπορούν να παίζουν σε όλη την διάρκεια της χρονιάς.

Δραστηριότητα 2: Τα νήπια συμπληρώνουν ένα ατομικό φύλλο εργασίας διαφοροποιημένης δυσκολίας. Το κάθε νήπιο θα πρέπει να αντιστοιχήσει τα έντομα της 1ης στήλης με τον σωστό τρόπο κίνησής του της 2ης στήλης.

Δραστηριότητα 3: Η ολομέλεια της τάξης συμμετέχει σε ψηφιακό παιχνίδι ταξινόμησης: <https://learningapps.org/watch?v=pecknjj5524> . Συμπληρώνεται το διάγραμμα KWL.

Πηγές

<https://learningapps.org/watch?v=pecknjj5524>

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Δ΄ ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ

«Εντομολόγιο»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Στον χώρο της συζήτησης το κάθε παιδί παρουσιάζει τις φωτογραφίες εντόμων και τις πληροφορίες που συνέλεξε με την βοήθεια των γονιών του στην ολομέλεια της τάξης. Θα δημιουργηθεί εντομολόγιο που θα έχει ταξινομημένα τα έντομα ανάλογα με τον τρόπο κίνησής τους (πετούν-περπατούν-πηδούν). Τα παιδιά δουλεύουν σε 3 ομάδες και πάλι. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να συγκεντρώσει το αντίστοιχο υλικό των εντόμων της κατηγορίας της το οποίο κόβουν και κολλούν στις σελίδες του εντομολογίου ενώ στην συνέχεια διακοσμούν τις σελίδες με ζωγραφιές τους. Οι ομάδες τραβούν φωτογραφίες οι οποίες θα μπουν στο ψηφιακό εντομολόγιο.

Δραστηριότητα 2: Στον διαδραστικό πίνακα η νηπιαγωγός ανοίγει την εφαρμογή canva και τα νήπια επιλέγουν την μορφή της παρουσίασης που τους αρέσει περισσότερο ώστε να τοποθετηθούν από την νηπιαγωγό οι φωτογραφίες (ενδεικτικά https://www.canva.com/design/DAGAXT858Y8/Q-5S3dyW9DdxBqj2yS3djA/edit?utm_content=DAGAXT858Y8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=share). Συμπληρώνεται το διάγραμμα KWL.

Δραστηριότητα 3: Ο Μπάρι προτρέπει τα νήπια να εξασκήσουν τις γνώσεις τους σε διαδραστικά παιχνίδια.

-Ακούω Μαντεύω: Τα παιδιά ακούν ήχους εντόμων, προσπαθούν να μαντέψουν ποιο είναι και μιμούνται τον

τρόπο κίνησής του (ενσωματωμένο στο Sway)

- Αινίγματα: Τα νήπια πρέπει να βρουν την απάντηση στο αίνιγμα και να μιμηθούν και πάλι τον τρόπο κίνησής του [Παρουσίαση- αινίγματα -εντομα.pptx - Παρουσιάσεις Google](#)

Πηγές

https://www.canva.com/design/DAGAXT858Y8/Q-5S3dyW9DdxBqj2yS3djA/edit?utm_content=DAGAXT858Y8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=twitter

[Παρουσίαση- αινίγματα -εντομα.pptx - Παρουσιάσεις Google](#)

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ

«Τότε νόμισα, τώρα ξέρω»

Συνοπτική περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Η νηπιαγωγός προβάλλει στον διαδραστικό πίνακα το ψηφιακό εντομολόγιο στην τελική του μορφή το οποίο έχει αναρτηθεί μαζί με φωτογραφίες των παιδιών κατά την διάρκεια του προγράμματος στο ιστολόγιο του νηπιαγωγείου. Γίνονται τυχόν συμπληρώσεις στο διάγραμμα KWHL, παρουσιάζονται τα πρωτότυπα έργα των παιδιών (παιχνίδι ταξινόμησης, έντυπο εντομολόγιο) και η ολομέλεια αξιολογεί τον τρόπο του εργάστηκε κατά τη διάρκεια του προγράμματος . Στην συνέχεια ο Μπάρι συγχαίρει την ομάδα των παιδιών που συμμετείχε σε όλες τις δραστηριότητες. Τα παιδιά αξιολογούν την συμμετοχή τους στο πρόγραμμα πάνω σε πίνακα διπλής εισόδου στο [Φωτόδεντρο](#).

Πηγές

<https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10774>

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

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 Έκδοχή (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.

Πρόσθετες πληροφορίες

ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ - ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

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 δρώμενα, να δημιουργηθεί τραγούδι κτλ. 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.

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