



ΟΙ ΕΠΟΧΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[ΖΙΩΓΑ ΣΤΥΛΙΑΝΗ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

19/12/2022



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

Οι εποχές του χρόνου

Δημιουργοί / Συντελεστές

Ζιώγα Στυλιανή εκπαιδευτικός ΠΕ86, Δευτεροβάθμιας Εκπ/σης

Σύλληψη ιδέας, συλλογή υλικού, δημιουργία δραστηριοτήτων, συγγραφή και επιμέλεια σεναρίου

Συνοπτική περιγραφή

Το παρόν σενάριο αξιοποιεί τις ΤΠΕ για να προσεγγίσει διαθεματικά τις εποχές του χρόνου

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

Προσχολική Εκπαίδευση

Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών-ΤΠΕ

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το σενάριο συμβαδίζει με το ΔΠΠΣ και ΑΠΣ για την Προσχολική εκπαίδευση.

Λέξεις-κλειδιά

ΕΠΟΧΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΤΠΕ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Δίνοντας το έναυσμα από την Νηπιαγωγό προσεγγίζονται οι εποχές του χρόνου διαθεματικά

Μαθησιακές περιοχές

1. ΤΠΕ
2. Εικαστικά

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)

μικρή διάρκεια: έως 3 ώρες

Ενορχήστρωση τάξης

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Στο σενάριο αυτό τα νήπια θα ασχοληθούν με τις εποχές του χρόνου μέσα από τα γνωστικά αντικείμενα των ΤΠΕ και των Εικαστικών. Με τη χρήση βίντεο δίνεται το ερέθισμα από τη νηπιαγωγό για συζήτηση

σχετικά με τις εποχές του χρόνου. Ακολουθούν δραστηριότητες, οι οποίες αξιοποιούν την τεχνολογία και το διαδίκτυο για να προσεγγίσουν τα νήπια τον Η/Υ και τα Εικαστικά. Τέλος παρέχεται αξιολόγηση.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Ως προς τις ΤΠΕ

Διδακτικοί στόχοι:

- Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση
- Να εντοπίζουν γράμματα και αριθμούς στο πληκτρολόγιο
- Να κινούν το ποντίκι παρατηρώντας την ταυτόχρονη κίνηση του δείκτη στην οθόνη
- Να τοποθετούν το δείκτη του ποντικιού σε συγκεκριμένη θέση στην οθόνη

Ως προς τα Εικαστικά

Να αναγνωρίζουν τα χρώματα

Να αναγνωρίζουν τα σχήματα (σημείο, καμπύλη, ευθεία, κλειστά σχήματα, ανοικτά σχήματα)

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Το σενάριο βασίζεται στην οικοδόμηση της γνώσης καθώς τα παιδιά δημιουργούν τους δικούς τους κανόνες και πρότυπα μέσω των εμπειριών τους. Ο εκπαιδευτικός εστιάζει στην οικοδόμηση της γνώσης μέσα από την κατασκευή νέων εννοιών. Επίσης αξιοποιεί την θεωρία της ανακαλυπτικής μάθησης δίνοντας έμφαση στη μάθηση μέσω εξερεύνησης και πειραματισμού. Το σενάριο βασίζεται στη μέθοδο project.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

Τα βήματα της διδασκαλίας

- Παρακολούθηση του μύθου της Περσεφόνης (

<https://paroutsas.jmc.gr/project/seasons/videos/persefoni.mp4>)

- Ερωτήσεις κατανόησης και συναισθηματικής εμβάθυνσης.
- Συζήτηση πως θα περιέγραφαν οι μαθητές μια θεατρική παράσταση για τις εποχές του χρόνου.
- Μεταβολές του καιρού. Ερωτήσεις.
- Ρούχα, Χρώματα, κινήσεις ηθοποιών για κάθε εποχή.
- Ακρόαση του τραγουδιού "Ο γέρο χρόνος και οι 12 μήνες" (<https://paroutsas.jmc.gr/project/seasons/videos/oldman.mp4>)
- Ερωτήσεις, διευκρινήσεις - επανάληψη ακρόασης.

Δραστηριότητα 1

Συνοπτική περιγραφή

Η νηπιαγωγός αξιοποιώντας τον Η/Υ επιδιώκει την εξοικείωση των μαθητών με το πληκτρολόγιο και το ποντίκι.

Υλοποιείται η πρώτη δραστηριότητα (**Δραστηριότητα 1**) από το φύλλο εργασίας

Εργαλεία

Η/Υ ή laptop ή tablet

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Υλοποιείται η δεύτερη δραστηριότητα (**Δραστηριότητα 2**) από το φύλλο εργασίας

Δίνεται στους νήπια μια εικόνα από μια on line εκπαιδευτική εφαρμογή και την ζωγραφίζουν

<https://www.digipuzzle.net/minigames/draw/spring.htm?language=english&linkback=../../education/spring/index.htm>

Εργαλεία

Η/Υ, laptop, tablet, διαδίκτυο

Δραστηριότητα 3

Συνοπτική περιγραφή

Υλοποιείται η τρίτη δραστηριότητα (**Δραστηριότητα 3**) από το φύλλο εργασίας.

Η νηπιαγωγός με τη χρήση Η/Υ δείχνει μια εικόνα που λείπουν κάποια κομμάτια και τα νήπια βρίσκουν τη σωστή τους θέση στην εικόνα.

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/spring/puzzles/shapepuzzle.htm?language=english&linkback=../../education/>

Εργαλεία

Η/Υ, laptop, tablet, διαδίκτυο

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Μέσω ερωτήσεων η νηπιαγωγός κατανοεί αν επιτεύχθηκαν οι στόχοι του σεναρίου

Άρεσε στους μαθητές η δραστηριότητα;

Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας συμμετείχαν οι μαθητές;

Δυσκολεύτηκαν να χρησιμοποιήσουν το πληκτρολόγιο, το ποντίκι, το λογισμικό των δραστηριοτήτων;

Κατανόησαν τη χρήση τη παραπάνω εργαλείων;

Οι διδακτικοί στόχοι της δραστηριότητας επιτεύχθηκαν;

Ζήτησαν τη βοήθεια της νηπιαγωγού κατά την χρήση του εποπτικού υλικού;

Χρειάστηκε να παρέμβει η νηπιαγωγός για να ρυθμίσει την συνεργασία μεταξύ των μελών της τάξης ή της ομάδας;

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

<https://e-children.blogspot.com/2013/11/4.html>

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/spring/puzzles/shapepuzzle.htm?language=english&linkback=../../education/>

<https://www.digipuzzle.net/minigames/draw/summer.htm?language=english&linkback=../../education/summer/index>

<https://www.digipuzzle.net/minigames/draw/spring.htm?language=english&linkback=../../education/spring/index.htm>

Βιβλιογραφία

Παναγιωτόπουλος, Χ., Πιερρακέας, Χ., Πιντέλας, Π. (2003). Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγηση

του. Μεταίχιμο. Αθήνα.

Πρόσθετες πληροφορίες

Το σενάριο αυτο μπορεί πολύ εύκολα να αξιοποιηθεί και στην περίπτωση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με τη βοήθεια των γονέων των μαθητών.

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