

Εκπαιδευτικό Σενάριο: «Προγραμματίζω Υγιεινά!»

Διάρκεια: 5 ημέρες

Ηλικιακή Ομάδα: Νήπια & Προνήπια

Θεματική Ενότητα: Διατροφή – Υπολογιστική Σκέψη – Διαθεματική Μάθηση

Δημιουργός: Σοφία Ψαρρά, Νηπιαγωγείο Ποταμού Κέρκυρας

1. Εισαγωγή

Το σενάριο «Προγραμματίζω Υγιεινά!» στοχεύει στην καλλιέργεια βασικών εννοιών υπολογιστικής σκέψης μέσα από τη θεματική της υγιεινής διατροφής. Μέσω διαθεματικών δραστηριοτήτων, τα παιδιά μαθαίνουν για τις ομάδες τροφίμων, τον σχεδιασμό υγιεινού γεύματος και την έννοια του αλγορίθμου, αναπτύσσοντας δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, συνεργασίας και δημιουργικότητας.

2. Σκοπός και Μαθησιακοί Στόχοι

Σκοπός: Η ανάπτυξη της υπολογιστικής σκέψης και η καλλιέργεια γνώσεων για την ισορροπημένη διατροφή, μέσα από βιωματικές και διαδραστικές δραστηριότητες.

Μαθησιακοί στόχοι:

- Κατανόηση της έννοιας του αλγορίθμου.
- Αναγνώριση ομάδων τροφίμων και σημασίας ισορροπημένης διατροφής.
- Εξάσκηση χωρικής αντίληψης.
- Δημιουργία και εκτέλεση ακολουθιών εντολών.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και συνεργασίας.

3. Διάρκεια και Οργάνωση

Διάρκεια: 5 ημέρες (5 διδακτικά δίωρα των 45'–60').

Τόπος: αίθουσα ή αυλή.

Μέθοδος: ομαδοσυνεργατική, βιωματική, διερευνητική μάθηση.

4. Υλικά – Μέσα

- Πλέγμα στο πάτωμα (4x4 ή 6x6)
- Κάρτες τροφίμων
- Κάρτες εντολών (βελάκια)
- Εκπαιδευτικό ρομπότ (Bee-Bot / Blue-Bot)
- Υλικά ζωγραφικής και δημιουργίας

- Διαδραστική παρουσίαση για τη διατροφή (Ψηφιακό εργαλείο/πλατφόρμα: Canva για τη δημιουργία ψηφιακού κολλάζ).

5. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων (5 Ημέρες)

Ημέρα 1η – Γνωρίζω τις ομάδες τροφίμων:

Προβολή βίντεο «Το πιάτο της υγιεινής διατροφής». Συζήτηση και δημιουργία αφίσας με ομάδες τροφίμων. Παιχνίδι ταξινόμησης.

Ημέρα 2η – Η έννοια του αλγορίθμου:

Συζήτηση για την έννοια της εντολής. Παιχνίδι «Ο μάγειρας ακολουθεί τη συνταγή». Εξάσκηση στις κατευθύνσεις.

Ημέρα 3η – Κατασκευάζω τον Χάρτη Διατροφής:

Δημιουργία πλέγματος στο πάτωμα με εικόνες τροφίμων. Ορισμός αφετηρίας και τερματισμού. Δημιουργία καρτών-αποστολών.

Ημέρα 4η – Προγραμματίζω Υγιεινά:

Χρήση καρτών εντολών για δημιουργία αλγορίθμων. Εκτέλεση με ανθρώπινο ρομπότ ή Bee-Bot. Έλεγχος και διόρθωση λαθών (debugging).

Ημέρα 5η – Αναστοχασμός & Δημιουργία:

Παρουσίαση διαδρομών και αποτελεσμάτων. Συζήτηση, ζωγραφική «Το Υγιεινό Πιάτο μου» και δημιουργία ψηφιακού κολλάζ με τη χρήση Canva.

6. Αξιολόγηση

- Παρατήρηση συμμετοχής και συνεργασίας.
- Αυτοαξιολόγηση παιδιών με συζήτηση.
- Αναστοχασμός εκπαιδευτικού για τη βελτίωση και συνέχιση της δράσης.

7. Επέκταση – Διασυνδέσεις

- Σύνδεση με ΠΕΑΠ, Μαθηματικά, Περιβάλλον, Πληροφορική.
- Σύνδεση με Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDG 3 & 4).
- Συνεργασία με γονείς και κοινότητα.
- Διαμοιρασμός στο Φωτόδεντρο ή eTwinning.

8. Λέξεις-Κλειδιά

διατροφή, προγραμματισμός, υπολογιστική σκέψη, νηπιαγωγείο, Bee-Bot, βιωματική μάθηση, αλγόριθμος, συνεργατική μάθηση, βιωσιμότητα