Πανεπιστήμιο Κρήτης

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης |

Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση.

Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε και διδάσκουμε.

Διδακτικά Σενάρια

Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Τόμος Α1: Νηπιαγωγείο

60 διδακτικά σενάρια

τα οποία σχεδιάστηκαν και εφαρμόστηκαν από νηπιαγωγούς, σε πραγματικές συνθήκες στην τάξη.

Επιμέλεια

Παναγιώτης Σ. Αναστασιάδης

Κωνσταντίνος Μ. Κωτσίδης

Μάρτιος 2025

Ε.ΔΙ.Β.ΕΑ

Human Centered A.I Pedagogy

University Of Crete | eLearning Lab

Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε και διδάσκουμε.

Οι επιμελητές έκδοσης:

Αναστασιάδης Παναγιώτης

Καθηγητής Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης,

Πανεπιστήμιο Κρήτης,

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης

Διευθυντής Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α.

Κωτσίδης Κωνσταντίνος

Διδάκτωρ [Νέων Τεχνολογιών στην Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση],

Πανεπιστήμιο Κρήτης, Π.Τ.Δ.Ε.

Επιστημονικός συνεργάτης Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α.

Έκδοση: Μάρτιος 2025
© Copyright 2025: Εργαστήριο Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης [Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α]
Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστημίου Κρήτης
www.edivea.org
ISBN : 978-618-87604-1-7

Εύδοξος : 139075463

Μορφοποίηση κειμένου: Ιωάννης Στυλιανός Λαφαζάνης

Δημιουργοί Σεναρίων

Αδάμ Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Αλεξάκη Αργυρή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Ανδρεάδου Ευμορφία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Ανδριά Θωμαΐς, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Αντωνίου Ελισάβετ, Νηπιαγωγός – ΠΕ60, Σύμβουλος Εκπαίδευσης Νηπιαγωγών Ν. Μαγνησίας
Αντωνίου Ιωάννα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Βλάχου Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Βλάχου Σοφία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Βουδηλάκη Σοφία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Γκατζή Στυλιανή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Γουργιώτη Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Δεληγιαννίδου Αλεξάνδρα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Δημητρίου Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60 ΕΑΕ
Ελευθεριάδη Σοφία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Εμμανουήλ Γεωργία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Ζωγραφίδου Παρθένα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Καϊλάρη Φωτεινή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Καλαϊτζάκη Άννα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Καλοκίδου Βασιλική, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Καλούδη Ευαγγελία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Καραχρήστου Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Καρτέρη Ασπασία Μάρθα, Νηπιαγωγός ΠΕ60
Κασιούμη Μυρτώ, Νηπιαγωγός – ΠΕ60, Οικονομολόγος – ΠΕ80
Κασιούμη Παναγιώτα Δανάη, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Κατσίκη Σταυρούλα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Κατσούδα Ασημίνα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Κληρονόμου Χρυσή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Κολιπέτρη Ζωή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Κομνηνού Ευδοκία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60.50
Κουτουμάνου Παναγιώτα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Κουτούση Νίνα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Κουφού Ευαγγελία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Λουτσοπούλου Σοφία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Μαρβάκη Ευαγγελία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Μητακίδη Βασιλική, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Μητσιάκη Γεωργία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Μουχλίδου Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Μπλε Δήμητρα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Νεραντζακη Ζωή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60

Νικολαϊδου Σαμέλα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Ντούρα Ελένη, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Παλτόγλου Ασημίνα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Παπαχαραλάμπους Στυλιανή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Πασχαλιά Αικατερίνη, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Πέκης Αναστάσιος, Ε.ΔΙ.Π. Π.Τ.Π.Ε. Πανεπιστημίου Κρήτης
Πούλιου Φωτεινή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Ρουσσέτη Κυριακή, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Σαπίδου Σοφία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Σκορδύλη Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Σκουτέρη Παναγιώτα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Σουφλερη Ελένη, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Σπυρίδου Δέσποινα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Σταμάτη Αλίκη, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Σταυρακάκη Βασιλική, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Τάλλου Κωνσταντίνα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Τζιωλη Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Τσαμακδά Μαρια, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Τσώμου Ιωάννα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Φίλη Δήμητρα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Φωτεινού Ελένη, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Χιωνου Μαρία, Νηπιαγωγός – ΠΕ60
Χρυσανθακοπούλου Ιωάννα, Νηπιαγωγός – ΠΕ60

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα διδακτικά σενάρια, τα οποία τίθενται στην διάθεση της εκπαιδευτικής κοινότητας, έχουν σχεδιαστεί και υλοποιηθεί σε πραγματικές συνθήκες από τους εκπαιδευτικούς στις τάξεις τους.

Οι εκπαιδευτικοί – δημιουργοί των σεναρίων- έχουν ολοκληρώσει επιτυχώς το επιμορφωτικό πρόγραμμα του Πανεπιστημίου Κρήτης με τίτλο: «Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Από την Θεωρία στην πράξη».

Στο πλαίσιο του επιμορφωτικού μας προγράμματος, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί κλήθηκαν σε προαιρετική βάση να σχεδιάσουν ένα διδακτικό σενάριο, να το εφαρμόσουν στην τάξη τους και με βάση την ανατροφοδότηση που έλαβαν από τους μαθητές τους, σε πραγματικές συνθήκες, να το αναδιαμορφώσουν και να το καταθέσουν προς δημοσίευση στον συλλογικό μας τόμο.

Με βάση την παιδαγωγική μας προσέγγιση τα διδακτικά σενάρια προτείνεται να αξιοποιούνται κριτικά από τους εκπαιδευτικούς και όχι να αναπαράγονται αυτούσια στη διδακτική πράξη.

Οι εκπαιδευτικοί στο πλαίσιο κριτικής υλοποίησης των σεναρίων στην τάξη τους, μπορούν να προβαίνουν σε όποιες τροποποιήσεις θεωρούν αναγκαίες, με βάση τις ανάγκες των μαθητών τους.

Ευχαριστούμε θερμά τους εκπαιδευτικούς – δημιουργούς των σεναρίων, για τη συλλογική προσπάθεια και την διαμοίραση των αποτελεσμάτων στην κοινότητα, καθώς η συμβολή τους ήταν καθοριστική για την επιτυχή έκβαση αυτής της προσπάθειας.

Ευχαριστούμε θερμά το σύνολο των συνεργατών του Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α, χάρις στην συμβολή των οποίων η συλλογική αυτή προσπάθεια φτάνει στους τελικούς αποδέκτες: στην εκπαιδευτική μας κοινότητα.

Αναστασιάδης Παναγιώτης & Κωτσίδης Κωνσταντίνος

Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε και διδάσκουμε.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ 5

ΜΕΡΟΣ Α: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ 9

Η Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη (Α.Τ.Ν.) στην Εκπαίδευση. Ο κρίσιμος ρόλος της εκπαιδευτικής κοινότητας και η αναγκαιότητα δόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Α.Τ.Ν. στην εκπαίδευση. 10

ΜΕΡΟΣ Β: ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ 30

Ανάδειξη τοπικού προϊόντος 31

Εξερευνώντας τη γλώσσα με το ChatGPT: Περιπέτεια στην κατανόηση και επικοινωνία στο νηπιαγωγείο 35

Η Άνοιξη και οι Θησαυροί της 41

Διαθεματική προσέγγιση - ελιά 71

Κομποστοποίηση στο νηπιαγωγείο 95

Μαθαίνω τα χρώματα με τον Έλμερ τον Παρδαλό Ελέφαντα 106

Φιλοζωία και δικαιώματα των ζώων 113

Τα πρώτα βήματα στον προγραμματισμό 119

Ο Αέρας και η Εφαρμογή της Τεχνητής Νοημοσύνης στο Νηπιαγωγείο 128

Σώστε τον πλανήτη μας, σώστε το μέλλον 131

Οι 4 εποχές 146

12 Θεοί του Ολύμπου – Ολυμπιακοί αγώνες 160

Το επάγγελμα του αστροναύτη 168

Δημιουργία της εικονογράφησης ηλεκτρονικού βιβλίου με χρήση AI 176

Αγαπώ το σώμα μου, τρέφομαι σωστά! 188

Εθελοντισμός - "Θέλω Μπορώ Προσφέρω" 199

Τα σχήματα μέσα από την τέχνη 207

Μαθαίνω να Νιώθω: Συναισθήματα με Ψηφιακές Πινέλιες και ΤΝ 213

Συγκάτοικοι στον ίδιο πλανήτη 219

Βοήθησε τον Ρούντολφ να φωτίσει τη μύτη του 230

Εξερεύνηση των Εποχών: Από την Άνοιξη ως το Χειμώνα 236

Η Θεά Αθηνά, ο Θεός Ποσειδώνας και η πόλη της Αθήνας 243

Κλιματική αλλαγή 259

P h o t o- m A g I c / from old photos to AI 266

Μελίτσα, η μικρή ελίτσα και οι περιπέτειες στην γραμματοχώρα 272

Περιπέτεια στον Κόσμο των Χρωμάτων 287

«Κολυμπώντας στην Πλαστικοχώρα», ένα διδακτικό σενάριο για την πλαστική θαλάσσια ρύπανση 293

Η γη εκπέμπει SOS 305

Οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου 314

Μαθαίνουμε για τον εικαστικό καλλιτέχνη Joan Miró με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης 319

Ο Μαγικός κόσμος του Σκακιού! 328

Ταξιδεύω με το φίλο μου GPT στα μνημεία της Ευρώπης 341

Αμυγδαλιά, τρελή αμυγδαλιά! 351

Χριστούγεννα στην Ευρώπη 362

Μαθαίνω για το υγιεινό πρωινό στο νηπιαγωγείο 375

Ο μαγικός κόσμος των χρωμάτων 385

Δημιουργικές Περιπέτειες: Οι Μαθητές Δημιουργούν Ένα Παραμύθι 393

Ο Mondrian πάει… στο Νηπιαγωγείο! 403

Τα ζώα σε χειμερία νάρκη 411

Πες μου την ιστορία σου. Ήρθα για να σε βοηθήσω! 427

Χρώματα παντού γύρω μας 433

Εθελοντισμός - Θέλω Μπορώ Προσφέρω 440

Ήλιος και πολύ νεράκι, θα ξυπνήσουν το σποράκι 449

Γνωρίζω το φθινόπωρο μέσα από τους πίνακες του Vincent Van Gong 461

Χριστούγεννα , Πρωτούγεννα, πρώτη χαρά του χρόνου!! 471

Αυτός ο κόσμος ο μικρός, ο μέγας 480

Το Φθινόπωρο 492

Φτερά στον άνεμο 497

Εξέλιξη παραμυθιού μέσω δημιουργικής γραφής: Από την Φαντασία στην Ψηφιακή Περιπέτεια 505

Ταξίδι μέσα στον χρόνο 510

Ταξίδι στη γειτονιά του Ήλιου 517

Η Μέλισσα ρωτάει χαρωπά: Πώς το φυτό μεγαλώνει σωστά; 530

Οι νότες είναι 7 και χοροπηδούν στα αφτιά… 538

Δήμητρα και Περσεφόνη 547

Η Μαγεία των Ήχων: Ανακαλύπτοντας τη Μουσική στον Μαγικό Κήπο 552

Στους πλανήτες τριγυρίζουμε και τα άστρα αντικρύζουμε! 560

«Τα Κάλαντα» αξιοποίηση του πίνακα ζωγραφικής του Νικηφόρου Λύτρα 571

Οι δεινόσαυροι ξαναεμφανίστηκαν…….αναλαμβάνουμε δράση 578

Κάνε δικά σου…Τα δικαιώματά σου! 586

Οι Ντετέκτιβ του Διαστήματος 604

ΜΕΡΟΣ Α: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη (Α.Τ.Ν.) στην Εκπαίδευση. Ο κρίσιμος ρόλος της εκπαιδευτικής κοινότητας και η αναγκαιότητα δόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Α.Τ.Ν. στην εκπαίδευση.

Αναστασιάδης Παναγιώτης, Κωτσίδης Κωνσταντίνος, Στρατικόπουλος Κωνσταντίνος, Πανανακάκης Νεκτάριος

Πανεπιστημιο Κρήτης, Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε, Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Περίληψη

Η ανθρωπιστική και κοινωνική διάσταση της τεχνητής νοημοσύνης είναι ο κρίσιμος παράγοντας που θα καθορίσει τα επόμενα βήματα της σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητάς μας, από την εργασία και τις συναλλαγές μέχρι την εκπαίδευση, την ενημέρωση και την ψυχαγωγία. Στον τομέα της εκπαίδευσης, η ανάδειξη του ανθρωποκεντρικού χαρακτήρα της τεχνητής νοημοσύνης αποτελεί προϋπόθεση για τον μετασχηματισμό των εκπαιδευτικών μας συστημάτων ώστε να μπορέσουμε να ανταποκριθούμε με κριτικό και δημιουργικό τρόπο στις απαιτήσεις της νέας εποχής.

Η παρούσα έρευνα εστιάζει στον κρίσιμο ρόλο των εκπαιδευτικών στην πορεία της μετάβασης αυτής και αναδεικνύει τα βασικά χαρακτηριστικά του απαραίτητου παιδαγωγικού πλαισίου για την εισαγωγή και κριτική αξιοποίηση της Ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση.

1. Εισαγωγή – Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη

Η έλευση της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή ζωή των σύγχρονων κοινωνιών είναι πλέον γεγονός και δικαιολογημένα προκαλεί ένα ευρύ φάσμα συζητήσεων για τις νέες προκλήσεις και ευκαιρίες που εμφανίζονται, αλλά και τους κινδύνους που ελλοχεύουν σε κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα.

Η υιοθέτηση νέων αλγορίθμων βαθιάς μάθησης (Deep Learning) στην επεξεργασία φυσικής γλώσσας (Natural Language Processing), έδωσε νέα ώθηση σε πλήθος εφαρμογών με χαρακτηριστικότερα παραδείγματα το Chat GPT, το Dale και άλλα, που χρησιμοποιήθηκαν ευρέως από εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο σε ελάχιστο χρονικό διάστημα.

Με βάση τη μελέτη της βιβλιογραφίας στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης, παρατηρείται μια σημαντική στροφή από την τεχνολογική στην ανθρωποκεντρική διάσταση, καθώς πολλοί ερευνητές πλέον αναγνωρίζουν αυτή την αναγκαιότητα ως απαραίτητη προϋπόθεση για τη συνοχή και την ομαλή ανάπτυξη των σύγχρονων κοινωνιών (Zhao et. al, 2023· Shneiderman, 2022· Yang, 2021· 2019· Riedl, M. O. (2019).

Η αναγκαιότητα της ανθρωποκεντρικής διάστασης της T.N Human-Centered artificial intelligence (HCAI) αποτελεί καθολικό αίτημα καθώς υπάρχουν πολλές ανησυχίες τόσο σε σχέση με την έλλειψη κοινωνικής υπευθυνότητας, διαφάνειας και εμπιστοσύνης στο στάδιο του σχεδιασμού (Ahmad et al,2023) όσο και στις καταλυτικές επιπτώσεις στη ζωή των ανθρώπων, τη συνοχή των κοινωνιών και το περιβάλλον, κλπ (Nakao et al, 2022).

Σύμφωνα με τους Bond et al, 2019 η HCAI αποτελεί τον καρπό της σύνθεσης της έρευνας στο

πεδίο της HCI (Human Computer Interaction) και στο πεδίο της AI (Artificial Intelligence) για το κοινό καλό, με απώτερο στόχο να τοποθετηθεί ο άνθρωπος στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της ανάπτυξης της τεχνητής νοημοσύνης.

Θεμελιώδης αρχή της (HCAI) είναι ότι ο άνθρωπος και οι ανάγκες του πρέπει να τεθούν στο επίκεντρο του σχεδιασμού με όρους κοινωνικής υπευθυνότητας και ηθικής της τεχνολογίας (Nagitta, et al, 2022), με απώτερο στόχο όχι την αντικατάσταση αλλά την υποστήριξη και ενίσχυση της ανθρώπινης υπόστασης (Bond et al, 2019; Li S., Gu X. (2023) και την προάσπιση των συμφερόντων του μέσα από την ενίσχυση της ανάγκης του ανθρώπου για βελτίωση ικανοτήτων, συμμετοχή στην διαδικασία και ευημερία (Mhlanga,2022), αναπτύσσοντας ένα πλαίσιο συνεχούς αλληλεπίδρασης προκειμένου οι εφαρμογές Τ.Ν να λειτουργήσουν συμπληρωματικά και υποστηρικτικά με τον άνθρωπο, (Herrmann & Pfeiffer, 2022)

Η ανθρωποκεντρική τεχνητή νοημοσύνη (HCAI) οφείλει να επανατοποθετήσει τους ανθρώπους στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της με στόχο την βελτίωση της ανθρώπινης απόδοσης με τρόπους που να είναι αξιόπιστοι και ασφαλείς, επιτρέποντας ταυτόχρονα υψηλά επίπεδα ανθρώπινου ελέγχου. (Ozmen Garibay et al 2023).

Με βάση την ανωτέρω προσέγγιση η HCAI θα πρέπει να:

1. συμβάλλει στην ανθρώπινη ευημερία
2. διέπεται από κοινωνική υπευθυνότητα στο στάδιο του σχεδιασμού
3. εξασφαλίζει την προστασία των προσωπικών δεδομένων του ανθρώπου
4. προβλέπει την συμμετοχή του ανθρώπου τόσο στο στάδιο του σχεδιασμού όσο και της αξιολόγησης
5. διέπεται από ένα διαφανές σχέδιο διακυβέρνησης με έμφαση στην προστασία του περιβάλλοντος, στην ανεξάρτητη εποπτεία, στην πιστοποίηση, στην καταγραφή και αξιολόγηση των πεπραγμένων
6. προϋποθέτει την κατανόηση των βασικών λειτουργιών της Τ.Ν από το ευρύ κοινό.

Με βάση τα ανωτέρω επιχειρείται η οριοθέτηση της έννοιας της ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης:

Η Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη δεν έχει σαν στόχο την υποκατάσταση της ανθρώπινης ύπαρξης. Αντιθέτως, οφείλει με όρους κοινωνικής υπευθυνότητας να εστιάσει στην βελτιστοποίηση των δυνατοτήτων του σύγχρονου ανθρώπου, προκειμένου να είναι σε θέση να ανταποκριθεί στις ολοένα και αυξανόμενες απαιτήσεις ενός συνεχώς μεταβαλλόμενου και αχαρτογράφητου κοινωνικού, οικονομικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος.

Σκοπός της Α.Τ.Ν είναι η υποστήριξη των ανθρώπων και των κοινωνιών στην αέναη προσπάθεια τους για την κοινωνική ευημερία και συνοχή, την άμβλυνση των κοινωνικών ανισοτήτων, τον σεβασμό των προσωπικών δεδομένων των ανθρώπων και την καλλιέργεια της περιβαλλοντικής υπευθυνότητας με σεβασμό στις πανανθρώπινες αξίες της ειρήνης, της δημοκρατίας και της κοινωνικής δικαιοσύνης.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να αναδείξει την αναγκαιότητα οικοδόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης (Α.Τ.Ν.) στην Εκπαίδευση, εστιάζοντας στον κρίσιμο ρόλο των εκπαιδευτικών στην προσπάθεια αυτή.

Η δομή της εργασίας έχει ως εξής: Στην ενότητα 2, επιχειρείται μια σύντομη ιστορική αναδρομή της

Τ.Ν στην εκπαίδευση. Στην ενότητα 3 αναλύονται τα στάδια ανάπτυξης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση. Η ενότητα 4 αναλύει τα σημαντικότερα μοντέλα ενσωμάτωσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση. Στην ενότητα 5, το ενδιαφέρον εστιάζεται στην ανάδειξη του κρίσιμου ρόλου της εκπαιδευτικής κοινότητας για την εισαγωγή της Τ.Ν στην εκπαίδευση. Τέλος, στην ενότητα 6, επιχειρείται μια πρώτη αποτύπωση των πρωταρχικών χαρακτηριστικών ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την εισαγωγή της ανθρωποκεντρικής τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση.

2. Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην εκπαίδευση – Ιστορική Αναδρομή –

Η ιδέα της ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης (Artificial Intelligence) στην εκπαιδευτική διαδικασία ξεκίνησε από δύο βασικούς ερευνητές, τον Sidney Pressey και τον B.F. Skinner (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Αρχικά, ο Pressey, ο οποίος ήταν καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Οχάιο τη δεκαετία του 1920, υποστήριξε ότι, όταν μια μηχανή όχι μόνο διορθώνει τον μαθητή αλλά και τον καθοδηγεί προς τη σωστή απάντηση, τότε δεν γίνεται μόνο αξιολόγησή του αλλά οδηγείται σε μια διαδικασία μάθησης (Pressey, 1950 οπ. Αναφ. Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Ως αποτέλεσμα της ανωτέρω θεώρησης, δημιουργήθηκε μια μηχανή, η οποία είχε τη δυνατότητα, κατά την αξιολόγηση του μαθητή, να τον αποτρέπει να μεταβεί στην επόμενη ερώτηση σε περίπτωση που είχε δώσει λανθασμένη απάντηση (Holmes, Bialik, Fadel, 2019) . Σε αυτό το σημείο αξίζει να προστεθεί ότι ο Pressey ήταν από τους πρώτους που επεσήμανε ότι η μηχανή στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να διευκολύνει το έργο του δασκάλου αναλαμβάνοντας την αξιολόγηση των γραπτών προκειμένου να εξοικονομήσει χρόνο για περισσότερη αλληλεπίδραση με τους μαθητές του (Pressey, 1926).

Ο Skinner, γνωστός και ως ο πατέρας του συμπεριφορισμού και καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Χάρβαρντ από το 1948 μέχρι τη συνταξιοδότησή του, βασίστηκε στην προσέγγιση του Pressey (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Ο Skinner δημιούργησε μια εκπαιδευτική μηχανή που επέτρεπε στον μαθητή, όταν απαντούσε σε μια ερώτηση, να του εμφανίζεται και η σωστή απάντηση, ώστε να μπορεί να συγκρίνει τη δική του με την απάντηση του δασκάλου του (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Αξίζει να αναφερθεί ότι ο Skinner ήταν ένθερμος υποστηρικτής της άποψης ότι η μηχανή από μόνο της δεν μπορούσε να διδάξει τον μαθητή, όμως λειτουργούσε ως ο προσωπικός του βοηθός, καθοδηγώντας τον συνεχώς προς τη σωστή κατεύθυνση (Skinner 1958). Σύμφωνα με τους Holmes, Bialik και Fadel (2019) η άποψη του Skinner για τη χρήση μιας μηχανής, η οποία θα μπορούσε να λειτουργήσει ως ο προσωπικός βοηθός του μαθητή, υποστηρίζοντάς τον στη μαθησιακή του διαδικασία θα μπορούσε να είναι ο πρόδρομος των ευφυών συστημάτων διδασκαλίας (Intelligent Tutoring Systems) της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση.

Σημαντικό σταθμό στην εξέλιξη της τεχνητής νοημοσύνης ήταν η δοκιμασία Turing (Test Turing) το 1950, καθώς θεωρείται η σημαντικότερη μελέτη των θεμελιωδών αρχών στις οποίες βασίστηκε η τεχνητή νοημοσύνη. Το 1956 το Συνέδριο Dartmouth πραγματοποιήθηκε στο Hanover, NH, USA, με τη συμμετοχή διαπρεπών ερευνητών όπως ο John McCarthy, ο Marvin Minksy, ο Claude Shannon κ.α στο πλαίσιο του οποίου σημειώθηκε η ίδρυση της Τ.Ν.

3. Τα Στάδια Εξέλιξης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση

3.1 Προσαρμοστικά Συστήματα Μάθησης (Adaptive Learning Systems)

Ένα από τα πιο σημαντικά στάδια της ενσωμάτωσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία ήταν μέσω των Προσαρμοστικών Συστημάτων Μάθησης (Adaptive Learning Systems) (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Ο Norman Crowder την δεκαετία του 1950 επινόησε μια εναλλακτική λύση για τη χρήση της μηχανής στην εκπαίδευση που βασίζεται σε χαρτί, γνωστή και ως προγραμματισμένη οδηγία (Crowder, 1960). Πιο συγκεκριμένα, εμφανιζόταν στον μαθητή μια σελίδα με πληροφορίες και αργότερα ακολουθούσαν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Όταν ο μαθητής απαντούσε σωστά, μεταφερόταν στην επόμενη ερώτηση· αν όμως απαντούσε λάθος, τότε η μηχανή του έδινε συγκεκριμένες πληροφορίες προκειμένου να τον υποστηρίξει με στόχο την εύρεση της σωστής απάντησης. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, διότι η μηχανή λειτουργούσε και αντιδρούσε σύμφωνα με τις απαντήσεις του κάθε μαθητή, οπότε προσαρμοζόταν στον κάθε μαθητή ξεχωριστά (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Είναι άξιο αναφοράς ότι η πρώτη μηχανή που λειτουργούσε εξ ολοκλήρου με την φιλοσοφία της προσαρμοστικής μάθησης ήταν η μηχανή SAKI η οποία δημιουργήθηκε από τον βρετανό Gordon Pask στις αρχές του 1950 και είχε ως στόχο να βοηθάει τους εκπαιδευόμενους στη χρήση του πληκτρολογίου για την επεξεργασία δεδομένων (Pask, 1982).

3.2 Συστήματα με την βοήθεια υπολογιστών (Computer – Aided Instruction)

Αν και τα συστήματα προσαρμοσμένης μάθησης (Adaptive Learning Systems) συνέχισαν να αναπτύσσονται στα χρόνια που ακολούθησαν, κυρίως τις δεκαετίες του 1960 και του 1970, η προσοχή των ερευνητών επικεντρώθηκε στα Συστήματα με την βοήθεια υπολογιστών (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

Εκείνη την περίοδο πολλά τέτοιου είδους συστήματα δημιουργήθηκαν σε διάφορους τομείς. Αρχικά, τα συστήματα CBE (Computer – Based Education), όπως αναφέρθηκε από τους Chen, Xie, Zou, Hwang, (2020) ήταν εργαλεία τα οποία λειτουργούσαν σε έναν τοπικό υπολογιστή χωρίς τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Αργότερα ενσωμάτωσαν διάφορα μοντέλα ευφυών συστημάτων, πιο γνωστά ως Intelligent Tutoring Systems (Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020). Ένα παράδειγμα αυτής της πρακτικής ήταν το σύστημα PLATO που δημιουργήθηκε από το Πανεπιστήμιο του Ιλινόις με σκοπό να δώσει στους φοιτητές του πρόσβαση στα εκπαιδευτικά υλικά των καθηγητών του, μερικά από τα οποία ήταν διαδραστικά και επέτρεπαν σε χιλιάδες φοιτητές να εργάζονται ταυτόχρονα (Holmes, Bialik , Fadel, 2019). Όπως αναφέρθηκε από τους Holmes, Bialik, Fadel, (2019), επίσης άλλα παραδείγματα συστημάτων με τη βοήθεια υπολογιστών ήταν το IBM από το Πανεπιστήμιο Stanford καθώς και το TICCIT από το Πανεπιστήμιο Brigham Young. Ένα πρόβλημα που αντιμετώπισαν τα Πανεπιστήμια με την αντίστοιχη χρήση των συστημάτων τους ήταν ότι ήταν δαπανηρά, όμως το μεγαλύτερο πρόβλημα ήταν ότι δεν μπορούσαν να προσαρμοστούν σε μεγάλο βαθμό ατομικά στους εκπαιδευόμενους με αποτέλεσμα να μην μπορούν συμβάλλουν αποτελεσματικά στην προσωπική μαθησιακή τους πορεία (Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

3.3 Τεχνητή νοημοσύνη και συστήματα με τη βοήθεια υπολογιστή (AI and Computer – Aided Instruction)

Το πρόβλημα της προσαρμογής των συστημάτων με την βοήθεια υπολογιστών σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών για εκπαίδευση ήταν κάτι που απασχόλησε την επιστημονική κοινότητα και το 1970 ο Jaime Carbonell παρουσίασε το σύστημα SCHOLAR όπου αποτελεί και την πρώτη προσπάθεια ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης σε συστήματα με τη βοήθεια υπολογιστών (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Το σύστημα αυτό βασίζεται σε ένα δίκτυο πληροφοριών και μπορεί να δημιουργήσει κείμενο, ερωτήσεις καθώς και απαντήσεις. Με αυτόν τον τρόπο, ο μαθητής μπορεί να σχηματίσει έναν τύπο διαλόγου με τη μηχανή σε μορφή ερωτήσεων και απαντήσεων εκατέρωθεν (Carbonell, 1970 οπ. Αναφ. Holmes, Bialik, Fadel, 2019).

4. Μοντέλα Ενσωμάτωσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση

4.1 Ευφυή Συστήματα Υποστήριξής (ITS)

Τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (Intelligent Tutoring Systems) προσομοιάζουν στην ανθρώπινη γνώση, στη λογική και στον τρόπο επιλογής μιας συγκεκριμένης απόφασης για να λειτουργήσουν και να παράγουν αποτελέσματα με τη χρήση δεξιοτήτων προγραμματισμού, αλλά στην εκπαίδευση αυτό δεν αρκεί. Πιο συγκεκριμένα η εκπαίδευση αποτελείται από πολλά μαθήματα και κλάδους όπου το καθένα χρειάζεται τον δικό του ειδικό για να κάνει βιώσιμη τη δημιουργία καθώς και τη λειτουργία του συστήματος αυτού στην εκπαιδευτική διαδικασία και στη μάθηση. Επίσης, όταν δημιουργείται ένα ευφυές σύστημα υποστήριξης, πρέπει να βοηθάει στη λειτουργία του κάποιος με δεξιότητες προγραμματισμού. Σύμφωνα με τα παραπάνω, είναι κατανοητό ότι υπάρχει μεγάλη εξάρτηση για ένα Ευφυές Σύστημα Υποστήριξης όχι μόνο από τεχνολογικούς παράγοντες αλλά και από τη γνώση πολλών εκπαιδευτικών θεμάτων (Hwang, Xie, Wah, Gasevic, 2020).

Σύμφωνα με τους Chen, Xie, Zou and Hwang (2020) η ενσωμάτωση της Τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία γίνεται κυρίως μέσω της χρήσης ευφυών συστημάτων υποστήριξης, στα οποία ανατίθενται συγκεκριμένοι ρόλοι ανάλογα με το μοντέλο που ακολουθείται για το μάθημα.

1ος ρόλος: Το ευφυές σύστημα υποστήριξης (ITS) ως ευφυής δάσκαλος, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τα συστήματα μάθησης που ακολουθούνται (Ma, Adesope, Nesbit & Liu, 2004; Steenbergrn – Hu & Cooper, 2014; Vanlehn, 2011). Υπάρχουν πολλά παραδείγματα που λειτουργούν χρησιμοποιώντας αυτό το μοντέλο, όπως τα Cognitive Tutors, τα οποία υποστηρίζουν τη μάθηση στα μαθηματικά και τις επιστήμες (Anderson, Corbett, Koedinger & Pelletier, 1995) ή ένα πιο πρόσφατο παράδειγμα είναι το ASSISTments, το σύστημα το οποίο είναι προγραμματισμένο να συνδυάζει την ευφυή διδασκαλία με ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο προς τους μαθητές, ενώ ενημερώνει παράλληλα τους εκπαιδευτικούς για την πρόοδό τους (Heffernan & Heffernan, 2014).

2ος ρόλος: Το ευφυές σύστημα υποστήριξης (ITS) ως ευφυής μαθητής, του οποίου ο ρόλος έχει να κάνει με την ανατροφοδότηση καθώς και με τον εμπλουτισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι προϋπόθεση για να μπορέσει ο μαθητής να βοηθά ενεργά στη διαδικασία αυτή είναι να έχει την υποστήριξη μιας μηχανής/ ρομπότ.

3ος ρόλος: Το ευφυές σύστημα υποστήριξης (ITS) ως ευφυές εκπαιδευτικό εργαλείο/Συνεργάτης, που είναι υπεύθυνο για τη συλλογή και την ανάλυση των σχέσεων μεταξύ εκπαιδευτικών

δεδομένων. Πιο συγκεκριμένα, η συσκευή αυτή βοηθά τους μαθητές να συλλέγουν και να αναλύουν πληροφορίες πιο αποτελεσματικά, τους βοηθά να εστιάζουν σε πιο κρίσιμα σημεία αντί να κάνουν εργασίες χαμηλού επιπέδου καθώς και να δείχνει τα δεδομένα με έναν πιθανά έξυπνο τρόπο ώστε να κάνει τους μαθητές να σκέφτονται περισσότερο, όπως για παράδειγμα λειτουργούν τα παραδοσιακά MindTools.

4ος ρόλος: Το ευφυές σύστημα υποστήριξης (ITS) στον ρόλο του ευφυούς συμβούλου εκπαίδευσης, υπεύθυνου για τη σωστή διαμόρφωση της εκπαιδευτικής πολιτικής (Gasser & Almeida, 2017). Με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης, οι υπεύθυνοι χάραξης της εκπαιδευτικής πολιτικής μπορούν να κατανοήσουν με μεγαλύτερη ακρίβεια πιθανά προβλήματα ή ακόμα και τάσεις στην εκπαίδευση και χάρη σε αυτό, μπορούν να δημιουργήσουν πιο αποτελεσματικές εκπαιδευτικές πολιτικές για να ακολουθήσει η εκπαιδευτική κοινότητα (Macfadyen, Dawson, Pardo & Gasevic, 2014; Siemens, Dawson & Lynch, 2013, Tsai, Poquet, Gasevic, Dawson & Pardo, 2019).

Σύμφωνα με τους Holmes, Bialik, Fadel (2019) τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης (ITS), τα οποία είναι και οι πιο κοινές εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση, παρουσιάζονται χρησιμοποιώντας διαφορετικά μοντέλα στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης (ITS) αποτελούνται από

- Το Domain Model, στο οποίο το ευφυές σύστημα παρουσιάζει στον μαθητή γνώσεις για ένα συγκεκριμένο πεδίο και τον βοηθά να αφομοιώσει αυτές τις πληροφορίες.
- Το Pedagogy Model, στο οποίο τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης αντιπροσωπεύουν τις προσεγγίσεις που γίνονται προς το εκπαιδευτικό υλικό στη διδασκαλία και τη μάθηση από ειδικούς της διδασκαλίας διαφορετικών πεδίων (Bereiter & Scardamalia, 1989 οπ. Αναφ. στους Holmes, Bialik, Fadel, 2019) .
- Το Learner Model, το οποίο είναι το τελευταίο, και είναι συνδυασμός των δύο προηγούμενων μοντέλων (The Domain Model και The Pedagogy Model). Σύμφωνα με το Learner Model, η γνώση ενός θέματος μεταφέρεται στον μαθητή, καθώς και ο τρόπος κατάκτησης αυτής της γνώσης (Holmes, Bialik, Fadel, 2019). Πιο συγκεκριμένα, πολλά συστήματα με τη βοήθεια υπολογιστή έχουν εφαρμόσει τόσο το Domain Model, δηλαδή τη γνώση που πρέπει να αποκτηθεί όσο και το Pedagogy Model, δηλαδή τη γνώση του τρόπου απόκτησης αυτής της γνώσης. Η διαφοροποίηση του Learner Model, η οποία το καθιστά διαφορετικό, έγκειται στο γεγονός ότι συλλέγει πληροφορίες για τον μαθητή, όπως για τη συναισθηματική του κατάσταση ή τις αλληλεπιδράσεις τους ή τα μέρη όπου αντιμετώπισε μεγαλύτερη πρόκληση και στη συνέχεια προσαρμόζεται στις ανάγκες του, ώστε να τον υποστηρίξει καλύτερα και να τον βοηθήσει να μάθει πιο αποτελεσματικά.

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι Holmes, Bialik, Fadel (2019) πιστεύουν ότι το Learner Model έχει βοηθήσει πολύ τα Ευφυή Συστήματα Υποστήριξης (ITS) στην ανάπτυξή τους και αποτελεί κομβικό σημείο στην πρόοδο της χρήσης και ενσωμάτωσης της Τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση, διότι μπορεί να προσαρμοστεί πλέον, τουλάχιστον σε κάποιο επίπεδο, με κάθε μαθητή σύμφωνα με τις ιδιαίτερες ανάγκες του.

Οι Ouyang και Jiao (2021) αναφέρουν ότι τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (Intelligent Tutoring Systems) μπορούν να χωριστούν σε τρία παραδείγματα με βάση τον ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Το πρώτο παράδειγμα (AI – Directed, Learner as Recipient) αναφέρεται σε όλα εκείνα τα μοντέλα

που έχουν την Τεχνητή Νοημοσύνη στη θέση του οδηγού, με την έννοια ότι καθοδηγούν τον μαθητή και με τη σειρά του εκείνος λαμβάνει τις πληροφορίες που του δίνονται. Σε αυτά τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (ITS) ακολουθείται μια συγκεκριμένη διαδρομή/γραμμή μάθησης και η τεχνητή νοημοσύνη δεν εστιάζει στην εξατομικευμένη μάθηση.

Το δεύτερο παράδειγμα που παρουσιάζεται από τους Ouyang και Jiao (2021) έχει να κάνει με τον ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης ως εργαλείου υποστήριξης του μαθητή και αντίστοιχα ο τελευταίος έχει πλέον το ρόλο του συνεργάτη (AI – Supported, learner as Collaborator). Σε αυτά τα συστήματα η τεχνητή νοημοσύνη συνεργάζεται με τον μαθητή με στόχο να βρει περισσότερες πληροφορίες και με αυτόν τον τρόπο η μάθηση γίνεται σε κάποιο βαθμό εξατομικευμένη (Baker et al., 2019; du Boulay, 2019; Rose et al., 2019 οπ. Αναφ στους Ouyang and Jiao 2021).

Το τρίτο παράδειγμα που παρουσιάζεται από τους Ouyang και Jiao (2021) αναφέρεται στο μοντέλο σύμφωνα με το οποίο ο μαθητής έχει πλέον πρωταγωνιστικό ρόλο συνεργασίας (Bandura, 2006) και η τεχνητή νοημοσύνη είναι το εργαλείο διευκόλυνσης (Law, 2019). Πιο συγκεκριμένα σε αυτό το παράδειγμα, ο ρόλος της τεχνητής νοημοσύνης είναι να παρέχει υψηλό επίπεδο ακρίβειας και αποτελεσματικότητας τόσο για τους μαθητές όσο και για τον δάσκαλο με τρόπους που θα διευκολύνουν τις αντίστοιχες εργασίες τους, ώστε ο καθένας να μπορεί να εστιάσει περισσότερο όπου χρειάζεται (Riedl, 2019; Yang, 2021). Οι μαθητές με αυτόν τον τρόπο θα επικεντρωθούν περισσότερο στις σπουδές τους και θα βρίσκουν ευκολότερα πληροφορίες, ενώ οι δάσκαλοι μπορούν να είναι πιο ενεργοί και παρόντες απέναντι στους μαθητές χωρίς εργασίες, όπως οι βαθμολογήσεις γραπτών.

Θα πρέπει να επισημανθεί ότι, αν και το τρίτο παράδειγμα θα μπορούσε να αποτελέσει την ιδεατή περίπτωση για την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση, σύμφωνα με την διεθνή βιβλιογραφία δεν έχουμε ακόμα φτάσει σε αυτό το επίπεδο, καθώς τα περισσότερα ευφυή συστήματα υποστήριξης (ITS) που έχουν αναφερθεί αφορούν στα δύο πρώτα παραδείγματα και ως εκ τούτου οι ερευνητικές προσπάθειες εστιάζονται στην μετάβαση αυτή (Ouyang και Jiao 2021).

4.2 Educational Data – Mining (EDM)

Σύμφωνα με τους Romero & Ventura (2010) τα Educational Data – Mining (EDM) αφορούν αναλύσεις δεδομένων, οι οποίες βασίζονται σε αλγόριθμους της μηχανικής μάθησης καθώς και της βαθιάς μάθησης. Αυτά τα δεδομένα τους δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν συστηματικές και αυτόματες απαντήσεις στους μαθητές (Chen et al., 2020). Οι έρευνες που έχουν γίνει πάνω στα educational data – mining έχουν διατυπώσει δύο διαφορετικούς τύπους. Πιο συγκεκριμένα τις στατιστικές και οπτικοποίηση καθώς και web mining που περιλαμβάνουν διάφορες τεχνολογίες ν(Romero & Ventura, 2007, οπ. Αναφ. Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020).

Με τη χρήση educational data – mining, μπορεί να γίνει μελλοντική πρόβλεψη για την πρόοδο ενός μαθητή. Τα educational data – mining αποκομίζουν τις απαντήσεις/γνώσεις ενός μαθητή και δημιουργούν πιθανές διαδρομές για να τις ακολουθήσει με βάση τα δεδομένα που έχουν συλλέξει για αυτόν.

Με αυτόν τον τρόπο, ο δάσκαλος αλλά και ο μαθητής μπορούν να καθορίσουν σε ποια σημεία της μαθησιακής διαδικασίας ο μαθητής αντιμετωπίζει προβλήματα και να προσαρμόσουν τη μάθησή του για την επίλυση των προβλημάτων αυτών. Αυτή η χρήση των educational data – mining μπορεί να

γίνει και σε πεδία όπου ο μαθητής εργάζεται μόνος του και λειτουργούν υποστηρικτικά, υποδεικνύοντας του σημεία που χρειάζονται περισσότερη μελέτη και εμβάθυνση. Με αυτόν τον τρόπο, η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να προσαρμοστεί στις ιδιαίτερες ανάγκες κάθε μαθητή (Kim, Soyata, and Behnagh, 2018 οπ. Αναφ. Chen et al., 2020).

4.3 Learning Analytics (LA)

Η εκμάθηση στοιχείων ανάλυσης (Learning Analytics) χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά ως όρος στις αρχές του 2011, όταν μια μικρή ομάδα εκπαιδευτικών ερευνητών διοργάνωσε το πρώτο Διεθνές Συνέδριο Μάθησης στο Banff, Canada (Joksimovic, Kovanovic, Dawson, 2019). Η εκμάθηση των στοιχείων ανάλυσης (Learning Analytics) εστιάζει περισσότερο στα δεδομένα που συλλέγονται από τους μαθητές και τους στόχους τους και στη συνέχεια στην επεξεργασία τους τους, με απώτερο σκοπό την καλύτερη κατανόηση τους και στη συνέχεια τη δημιουργία περιβάλλοντος εξατομικευμένης μάθησης (Romero & Ventura, 2013). Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές μέσα από το διαδίκτυο αφήνουν πίσω τους ίχνη δεδομένων και το σύστημα εκμάθησης αναλυτικών στοιχείων συγκεντρώνει αυτά τα δεδομένα από διαφορετικές πηγές και δραστηριότητες των μαθητών, στη συνέχεια τα αναλύει, ώστε να μπορεί να δημιουργήσει ένα μοτίβο των κινήσεων των μαθητών και να παρέχει ουσιαστικές πληροφορίες και απεικονίσεις για τον δάσκαλο ή τα ιδρύματα όπως επίσης και τους ίδιους τους μαθητές (Larusson & White, 2014). Σύμφωνα με τους Chen, Xie, Zou and Hwang (2020) η μέθοδος αυτή δεν διαφέρει πολύ από τα συστήματα των Educational Data – Mining, με την μόνη διαφορά ότι εστιάζουν και χρησιμοποιούν διαφορετικές τεχνολογίες. Τα συστήματα των Learning Analytics χρησιμοποιούν τη μέθοδο της Μηχανικής Μάθησης στην εκπαίδευση. Σύμφωνα με τους Chen et al, (2020) Το κάθε σύστημα εκμάθησης αναλυτικών στοιχείων είναι ειδικά κατασκευασμένο για κάθε πλαίσιο μάθησης και δεν μπορεί ακόμα να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά μαθήματα, γεγονός που αποτελεί πρόκληση. Είναι άξιο να σημειωθεί ότι αν αυτή η μέθοδος ξεπεράσει αυτήν την πρόκληση, τότε η χρήση του συστήματος εκμάθησης αναλυτικών στοιχείων (LA) θα αυξηθεί σημαντικά και θα ενσωματώσει ακόμη περισσότερες προηγμένες τεχνικές για την περαιτέρω υποστήριξη της μάθησης.

4.4 Χρήση των Ρομπότ στην εκπαιδευτική διαδικασία

Η χρήση των ρομπότ -είτε ως συσκευή είτε ως πλατφόρμα- έχει πλέον ενσωματωθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της τεχνητής νοημοσύνης. Σύμφωνα με τους Chen et al., (2020), το ρομπότ μπορεί είτε να συνεργαστεί με τον δάσκαλο είτε να τον αντικαταστήσει με στόχο τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας. Με βάση τα ευρήματα της έρευνας των Chen et al. (2020), το μάθημα έγινε πιο προσωποποιημένο και προσαρμοσμένο σε κάθε μαθητή, βοηθώντας τον να παραμείνει συγκεντρωμένος με ενθουσιασμό καθώς και να μην χάσει το ρυθμό του με εμπλουτισμένες / πολλαπλές πληροφορίες. Τα εκπαιδευτικά ρομπότ, επίσης, δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές, μέσω της ενισχυτικής μάθησης, να δημιουργήσουν τις δικές τους μαθησιακές εμπειρίες (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022).

5. Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Ο Κρίσιμος Ρόλος της Εκπαιδευτικής Κοινότητας

5.1 Έρευνα καταγραφής απόψεων εκπαιδευτικών σχετικά με τις δυνητικές επιπτώσεις της τεχνητής νοημοσύνης στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα (Anastasiades, 2023)

5.1.1 Ταυτότητα Πιλοτικής Έρευνας

Α. Φορέας Διεξαγωγής έρευνας: Πανεπιστήμιο Κρήτης | Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε | Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α
Επιστημονικός Υπεύθυνος: Παναγιώτης Αναστασιάδης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης
Β. Σκοπός της έρευνας: Αρχική – διερευνητική καταγραφή απόψεων σχετικά με τις επιπτώσεις της Τεχνητής Νοημοσύνης στην καθημερινότητα των ανθρώπων με στόχο τη διαμόρφωση ερευνητικού – μεθοδολογικού πλαισίου για μελλοντική έρευνα.
Γ. Σκοπός της έρευνας: Περιγραφική – ποσοτική πιλοτική έρευνα
Δ. Χρονική περίοδος διεξαγωγής της έρευνας: 27/2 – 1/3 2023
Ε. Μέθοδος δειγματοληψίας και δείγμα της έρευνας: Μη τυχαία δειγματοληψία, χωρίς στατιστικές σταθμίσεις, με αυτοεπιλεγόμενο δείγμα 2000 ατόμων, η συντριπτική πλειονότητα των οποίων δήλωσαν εκπαιδευτικοί.
ΣΤ. Μέθοδος έρευνας και μέσα συλλογής δεδομένων: Έρευνα απόψεων με τη χρήση ερωτηματολογίου (4 κλειστές και 1 ανοιχτή ερώτηση), μέσω διαδικτύου.
Ζ. Περιορισμοί της έρευνας: Η μη τυχαία δειγματοληψία δεν επιτρέπει γενίκευση συμπερασμάτων στον γενικό πληθυσμό. Η δειγματοληψία με αυτοεπιλεγόμενο δείγμα εμπεριέχει βαθμούς μεροληψίας, καθώς οι συμμετέχοντες με τη μέθοδο της αυτοεπιλογής τείνουν συνήθως να είναι εκείνοι που έχουν περισσότερο ενδιαφέρον, κίνητρο, ενημέρωση ή περισσότερο ισχυρές ή και απόλυτες θέσεις σε σχέση με τα υπό διερεύνηση θέματα.
Η. Δεοντολογία της έρευνας: Τηρήθηκαν όλοι οι κανόνες της ανωνυμίας και εμπιστευτικότητας των δεδομένων, καθώς και της ενημέρωσης των συμμετεχόντων για το σκοπό της έρευνας και δεν προέκυψαν ηθικά διλήμματα.

5.1.2 Ευρήματα έρευνας

Η συντριπτική πλειοψηφία (71,5%) των εκπαιδευτικών που απάντησαν στην έρευνα δήλωσαν ότι έχουν γενικές γνώσεις σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη αλλά πολλά πράγματα δεν είναι ξεκάθαρα στο μυαλό τους, ενώ το 20% είτε δεν έχει ακούσει καθόλου είτε έχει ακούσει για την τεχνητή νοημοσύνη αλλά δεν γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται. Μόνο το 8,6% δήλωσε ότι έχει καλές γνώσεις για την τεχνητή νοημοσύνη.

Από τις απαντήσεις των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στην έρευνα, αναδεικνύεται η επείγουσα αναγκαιότητα ενημέρωσης των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας για θέματα που σχετίζονται με την Τ.Ν στην καθημερινότητά τους όχι μόνο ως εκπαιδευτικοί αλλά και ως πολίτες.

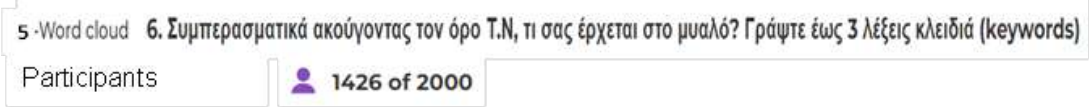
Όσον αφορά τα αισθήματα που προκάλεσαν στους εκπαιδευτικούς οι τελευταίες εξελίξεις στην τεχνητή νοημοσύνη (Chat GPT κ.λπ.), τα αποτελέσματα μπορούν πιθανώς να χαρακτηριστούν ενθαρρυντικά, καθώς το 61,9% των ερωτηθέντων δήλωσαν ότι είναι θετικά διακείμενοι: είτε αισιόδοξοι (40,9%) είτε ενθουσιασμένοι. (21 %). Στον αντίποδα, το 38,1% δηλώνουν ότι κυριαρχούν τα αισθήματα φόβου (37,3%) και απαισιοδοξίας (0,8%).

Συμπερασματικά, από τις απαντήσεις των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στην έρευνα, αναδύεται μια σημαντική πρόκληση προκειμένου να αξιοποιηθεί η θετική στάση της πλειοψηφίας για τη χρήση της Τ.Ν στη σχολική καθημερινότητα. Από την άλλη, θα πρέπει να ληφθεί ιδιαίτερη μέριμνα προκειμένου ένα σημαντικό τμήμα της κοινότητας (περίπου το 40%) να ενημερωθεί σε βάθος για θέματα που σχετίζονται με την Τ.Ν.

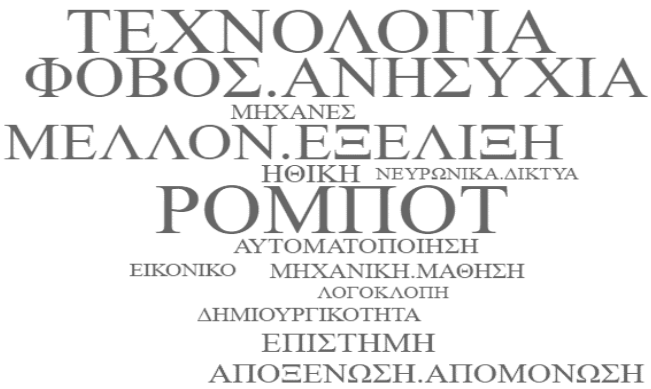
Στην ερώτηση για τις πιθανές επιπτώσεις της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινότητά τους, η συντριπτική πλειοψηφία (78,2%) θεωρεί ότι θα είναι ως επί το πλείστον αρνητικές: Μείωση θέσεων απασχόλησης (45,9%) ανεξέλεγκτες κοινωνικές εκρήξεις (22,3%). Το ¼ των ερωτηθέντων αποδέχεται τις θετικές εξελίξεις σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη και θεωρεί ότι η απασχόληση θα ενισχυθεί. Τέλος, προκαλεί ενδιαφέρον ότι περίπου το 6% των ερωτηθέντων πιστεύει ότι η έλευση της τεχνητής νοημοσύνης θα δημιουργήσει ένα εντελώς διαφορετικό κοινωνικό περιβάλλον, στο πλαίσιο του οποίου μπορεί να μην χρειαστεί να εργαστούμε.

Συμπερασματικά, η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτηθέντων εκφράζει έντονους κοινωνικούς προβληματισμούς που μπορούν να χαρακτηριστούν ως εύλογοι. Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητη η ανάληψη σημαντικών πρωτοβουλιών για ενημέρωση και ευαισθητοποίηση προς αυτή την κατεύθυνση, καθώς το θέμα της κοινωνικής και ανθρωπιστικής διάστασης της τεχνητής νοημοσύνης αναδεικνύεται κυρίαρχο.

Στην ερώτηση σχετικά με την πιθανότητα αντικατάστασης του επαγγέλματος του εκπαιδευτικού από συστήματα Τ.Ν., η συντριπτική πλειονότητα των ερωτώμενων (83,8%) θεωρεί ότι δεν κινδυνεύει.



Θα πρέπει να επισημανθεί ότι οι λέξεις κλειδιά με τη μεγαλύτερη συχνότητα εμφάνισης, παρουσιάζονται αναλογικά μεγαλύτερες σε σχέση με τις λέξεις κλειδιά με την μικρότερη συχνότητα εμφάνισης.



Με βάση τα ευρήματα στην ερώτηση 5, η συντριπτική πλειονότητα των απαντήσεων αναδεικνύει ως πρωτεύουσα την τεχνολογική διάσταση της Τ.Ν (Ρομπότ, Τεχνολογία, Μηχανές, Νευρωνικά Δίκτυα, Μηχανική Μάθηση κλπ). Μια δεύτερη διάσταση που αναδεικνύεται αφορά κοινωνικά θέματα (Φόβος, ανησυχία, αποξένωση απομόνωση κλπ). Η Τρίτη διάσταση αναφέρεται στην Τ.Ν θεωρώντας ότι σηματοδοτεί το μέλλον, την εξέλιξη και την επιστήμη. Τέλος, διακριτή είναι η παρουσία θεμάτων που σχετίζονται με την ηθική, τη δημιουργικότητα και τη λογοκλοπή.

5.1.3 Συμπερασματικές παρατηρήσεις της Πιλοτικής έρευνας

Με βάση τα παραπάνω ευρήματα θα μπορούσαν να γίνουν οι ακόλουθες παρατηρήσεις:

α. Η πλειοψηφία των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας που συμμετείχαν στην έρευνα, δήλωσαν ότι ήταν, καταρχήν, θετικοί σε σχέση με την έλευση της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή τους ζωή, όμως εξέφρασαν σοβαρές επιφυλάξεις και έντονους κοινωνικούς προβληματισμούς, ειδικά όσον αφορά τις δυνητικές επιπτώσεις τόσο στο κοινωνικό και εργασιακό περιβάλλον όσο και στην καθημερινότητά τους.

β. Εντοπίζεται σημαντικό έλλειμμα ενημέρωσης σχετικά με τα ζητήματα που σχετίζονται με τις δυνητικές επιπτώσεις της Τ.Ν στην καθημερινότητά τους, το οποίο σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να αντιμετωπιστεί άμεσα με καλά σχεδιασμένες δράσεις ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης, ιδιαίτερα με έμφαση στην κοινωνική διάσταση.

γ. Η συντριπτική πλειοψηφία των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας που συμμετείχαν στην έρευνα θεωρεί ότι το επάγγελμα του εκπαιδευτικού δεν κινδυνεύει από την έλευση της Τ.Ν. Αυτό το εύρημα θα μπορούσε να ερμηνεύσει σε ένα βαθμό το γεγονός ότι, ενώ οι ερωτηθέντες δήλωσαν ότι δεν θεωρούν τους εαυτούς τους επαρκώς ενημερωμένους για τα θέματα που σχετίζονται με την τεχνητή νοημοσύνη, η πλειοψηφία δηλώνει ότι έχει θετική στάση απέναντί της.

δ. Η τεχνική διάσταση της τεχνητής νοημοσύνης σε συνδυασμό με τις επιφυλάξεις που διατυπώνονται σχετικά με τις διαφαινόμενες κοινωνικές επιπτώσεις κυριαρχούν στις αναπαραστάσεις των εκπαιδευτικών.

5.2 Απόψεις και στάσεις των εκπαιδευτικών σχετικά με την Τεχνητή Νοημοσύνη (βιβλιογραφική επισκόπηση)

Η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία εξαρτάται από τον βαθμό αποδοχής της χρήσης της από τους εκπαιδευτικούς, καθώς αυτοί θα πρέπει να την εφαρμόσουν στη σχολική καθημερινότητα (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022).

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι η τεχνητή νοημοσύνη είναι κάτι εντελώς νέο για τους εκπαιδευτικούς και είναι αναμενόμενο αρκετοί από αυτούς, ειδικά χωρίς την αναγκαία ενημέρωση, να δυσκολεύονται να εφαρμόσουν τεχνικές τεχνητής νοημοσύνης στα μαθήματά τους (Holstein, 2017).

Για τον λόγο αυτό, αρκετοί δεν επιλέγουν την ενσωμάτωση της στη διδασκαλία τους και γενικά προσπαθούν να αποφύγουν κάθε επαφή (Lin et al., 2017). Αυτό το γεγονός αποτελεί προφανώς ένα σημαντικό εμπόδιο για την περαιτέρω ανάπτυξη της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022).

Ένας σημαντικός αριθμός ερευνών έχει διαπιστώσει ότι οι υφιστάμενες θεωρίες μάθησης δεν ακολουθούνται από την εκπαιδευτική κοινότητα. Αντίθετα, πολύ λίγες θεωρητικές προσεγγίσεις έχουν εφαρμοστεί στη σχολική καθημερινότητα (Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020). Αξίζει να σημειωθεί ότι οι περισσότερες από τις θεωρητικές προσεγγίσεις που έχουν γίνει αποδεκτές, ως ένα βαθμό, από την εκπαιδευτική κοινότητα, αφορούν παλαιότερες θεωρίες (π.χ. συμπεριφορισμός, μοντέλο μετάδοσης της γνώσης), κάτι το οποίο για έναν κλάδο, όπως η τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαίδευση που εξελίσσεται συνεχώς και με ταχείς ρυθμούς, αποτελεί τροχοπέδη.

Η ανωτέρω διαπίστωση θα μπορούσε να εξηγήσει το γεγονός ότι η εφαρμογή της τεχνητής

νοημοσύνης συναντάται περισσότερο σε περιβάλλοντα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (online μάθηση) και λιγότερο στην δια ζώσης διδασκαλία (Chen, Xie, Zou, Hwang, 2020).

Ένας τρόπος για να ενισχυθεί η εμπιστοσύνη των εκπαιδευτικών στη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης και πώς μπορεί να βοηθήσει την εκπαιδευτική διαδικασία θα ήταν η διεξαγωγή εκπαιδευτικών πειραμάτων (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu 2022). Δυστυχώς, όμως, δεν έχουν εφαρμοστεί τέτοια πειράματα που να φέρνουν θετικά αποτελέσματα (Zawacki – Richter et al., 2019).

Σύμφωνα με τους Chen, Zou, Xie, Cheng και Liu (2022) ένας τρόπος για να υποστηριχθεί η προσπάθεια αποδοχής από τους εκπαιδευτικούς της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση θα ήταν να εμπλέξουν τους δασκάλους στη διαδικασία δημιουργίας μοντέλων και συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης. Φυσικά, είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι τέτοια μοντέλα και συστήματα βρίσκονται ακόμα σε θεωρητικό επίπεδο.

Σύμφωνα με τον Kay (2012), τόσο οι ερευνητές όσο και οι εκπαιδευτικοί δυσκολεύονται να ενσωματώσουν σχετικές εφαρμογές και συστήματα τεχνητής νοημοσύνης στη διδακτική πρακτική. Για να μπορέσει να δημιουργηθεί ένα σύστημα που να έχει ενσωματώσει επιτυχώς πτυχές της τεχνητής νοημοσύνης, απαιτείται μια άψογη συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών και των δημιουργών αυτών των συστημάτων καθώς η τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαιδευτική διαδικασία βασίζεται σε μεγάλο βαθμό τόσο στην τεχνολογία όσο και στην εφαρμογή εκπαιδευτικών πρακτικών (Hwang, Xie, Wah, Gasevic, 2020).

Σύμφωνα με τους Holstein et al. (2018a) η δημιουργία ενός τεράστιου όγκου Ευφυών Συστημάτων Υποστήριξης (ITS) για πολλαπλούς τομείς στην εκπαίδευση, ειδικά σε σύντομο χρονικό διάστημα, θα προκαλούσε ακόμη μεγαλύτερη σύγχυση στην εκπαιδευτική κοινότητα, καθώς η ποσότητα θα ήταν μεγάλη σε αριθμό.

Επιπλέον, αυτό που εμποδίζει την αποδοχή των εκπαιδευτικών ως ένα βαθμό είναι η έλλειψη τεχνικής υποστήριξης (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu, 2022). Όπως προαναφέρθηκε, η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση έγινε με γοργούς ρυθμούς και εξελίσσεται συνεχώς.

Οι δάσκαλοι συχνά αδυνατούν να συμβαδίσουν με αυτήν την ταχεία εξέλιξη και δυστυχώς δεν υπάρχει υποστήριξη για να ανταπεξέλθουν στις απαιτήσεις δημιουργίας ενός μαθήματος με χρήση τεχνητής νοημοσύνης και την εφαρμογή του στην εκπαιδευτική πράξη (Holsten et al., 2018b).

Μια άλλη σημαντική παράμετρος της ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση είναι η υποστήριξη που παρέχει προς τον μαθητή. Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί, αν και όχι ακόμη πλήρως, να προσαρμόσει την υποστήριξη που παρέχει σύμφωνα με τις δυνατότητες και τις ιδιαιτερότητες του μαθητή, προκειμένου να κάνει τη εκμάθηση πιο προσωπική (Chen et al., 2021). Αυτό, φυσικά, έρχεται σε σύγκρουση με κρίσιμα θέματα προσωπικών δεδομένων του κάθε μαθητή, αφού τα μοντέλα της τεχνητής νοημοσύνης για να προσαρμόσουν το μάθημα, διατηρούν και επεξεργάζονται ευαίσθητα δεδομένα (Chan & Zary, 2019). Αυτό αποτελεί μεγάλη δυσκολία ενσωμάτωσης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς επιφέρει άρνηση αποδοχής από την εκπαιδευτική κοινότητα (Chen, Zou, Xie, Cheng, Liu 2022), και ως εκ τούτου αναδεικνύονται σημαντικά ζητήματα ηθικής και δεοντολογίας, τα οποία χρήζουν άμεσης αντιμετώπισης.

6. Συμπεράσματα – Η αναγκαιότητα δόμησης ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την εισαγωγή της ανθρωποκεντρικής Τ.Ν στην εκπαίδευση

Στο πλαίσιο αυτής της συγγραφικής προσπάθειας αναφέρθηκαν αρχικά τα βασικά σημεία της εξέλιξης της Τεχνητής Νοημοσύνης, όπως τα Προσαρμοστικά Συστήματα Μάθησης (Adaptive Learning Systems) και τα συστήματα διδασκαλίας με τη βοήθεια υπολογιστή (CAI).

Στη συνέχεια, το ενδιαφέρον εστιάστηκε στα μοντέλα τεχνητής νοημοσύνης, τα οποία εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως τα ευφυή συστήματα υποστήριξης (ITS), τα συστήματα Educational Data – Mining (EDM), η εκμάθηση αναλυτικών στοιχείων (LA) καθώς και χρήση ρομπότ.

Τα τελευταία χρόνια, οι ραγδαίες εξελίξεις στη φυσική γλώσσα και τα νευρωνικά δίκτυα έχουν συμβάλει σε πολύ μεγάλο βαθμό στην ορμητική εισαγωγή της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Το ενδιαφέρον εστιάζεται στη δημιουργία προηγμένων εκπαιδευτικών περιβαλλόντων τεχνητής νοημοσύνης, τα οποία επικεντρώνονται στην υποστήριξη του μαθητή να μάθει με τον δικό του ρυθμό, στον δικό του χώρο και χρόνο και να οργανώσει την προσωπική του πορεία μάθησης με βάση τις ιδιαίτερες ανάγκες του.

Συνδυάζοντας τα ευρήματα από τη διεθνή βιβλιογραφική επισκόπηση για την αποδοχή των εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης από τους εκπαιδευτικούς και την πιλοτική έρευνα, η οποία αποτύπωσε τις απόψεις των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας για την τεχνητή νοημοσύνη στην Ελλάδα, προτείνεται ένα αρχικό πλαίσιο δράσεων και ενεργειών με στόχο την ενθάρρυνση της κοινότητας προκειμένου να αξιοποιήσει κριτικά τις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης στη διδακτική πράξη.

1. Υπεύθυνη και ουσιαστική ενημέρωση της κοινότητας (εκπαιδευτικοί, μαθητές, γονείς) σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη (τι είναι, πώς λειτουργεί), εστιάζοντας στο ολιστικό πλαίσιο εφαρμογών στη ζωή και την καθημερινότητα των ανθρώπων (στην εργασία, την διασκέδαση, το εμπόριο, την ψυχαγωγία , κτλ.).

Η μάθηση είναι μια κατεξοχήν κοινωνική διαδικασία και θα ήταν μεθοδολογικά λανθασμένη η αντιμετώπιση των όποιων εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση, ερήμην του κοινωνικού και πολιτισμικού πλαισίου. Με βάση την προτεινόμενη προσέγγιση, η εισαγωγή της Τ.Ν στην εκπαίδευση, υπό παιδαγωγικές προϋποθέσεις, θα πρέπει να υποστηρίξει με ολιστικό και κριτικό τρόπο τη μετάβαση στη νέα εποχή εφοδιάζοντας τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές καθώς και τους γονείς με τις απαιτούμενες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις.

Επομένως, πρώτη επείγουσα προτεραιότητα αποτελεί η ανάδειξη του νέου διεπιστημονικού πλαισίου γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που είναι αναγκαίο για τον σύγχρονο πολίτη στον αιώνα της τεχνητής νοημοσύνης.

Δεν χρειαζόμαστε απλώς έναν οδηγό επιβίωσης για τους ανθρώπους, αλλά ένα όραμα για την ανθρωπότητα και την εκπαίδευση με έμφαση στις πανανθρώπινες αξίες της ελευθερίας, της δημοκρατίας και της κοινωνικής δικαιοσύνης.

2. Ευαισθητοποίηση και ανοιχτός διάλογος με τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές και τους γονείς σε 2 επίπεδα:

- Προβλήματα - Ανησυχίες - Φόβοι

Οι εκπαιδευτικοί καθώς και η κοινωνία στο σύνολό της ανησυχούν και προβληματίζονται για τις δυνητικές κοινωνικές επιπτώσεις από την έλευση της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή τους ζωή (ανησυχία για την ανεξέλεγκτη χρήση / αυτονόμηση των συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης και την αντικατάσταση του ανθρώπου από τις μηχανές και τα ρομπότ, τις επιπτώσεις στο εργασιακό περιβάλλον, την έκρηξη της ανεργίας και την όξυνση των κοινωνικών ανισοτήτων, την απομόνωση και την αποξένωση, θέματα δημοκρατίας, θεμελιωδών δικαιωμάτων και προσωπικών δεδομένων των πολιτών κ.λπ.).

- Προκλήσεις - ευκαιρίες

Ένας νέος θαυμαστός κόσμος ανοίγεται μπροστά μας, διεισδύοντας με απίστευτη ταχύτητα και ένταση σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητας των πολιτών, του ιδιωτικού, του δημόσιου και του κοινωνικού τομέα (στην υγεία, τις μεταφορές, την εξατομίκευση των υπηρεσιών ανάλογα με τις ιδιαίτερες ανάγκες των κοινωνικών ομάδων καθώς και μεμονωμένων ατόμων, στην εκπαίδευση, την κατάρτιση, στις συναλλαγές, το επιχειρείν, τη διασκέδαση, την ψυχαγωγία κ.λπ.).

Οι προκλήσεις και οι ευκαιρίες από τη μια, οι φόβοι και οι ανησυχίες από την άλλη αποτελούν το παζλ της νέας κοινωνικής και οικονομικής πραγματικότητας.

Με βάση τα ανωτέρω, δεύτερη επείγουσα προτεραιότητα αποτελεί η ανάδειξη της κοινωνικής και ανθρωπιστικής διάστασης της Τ.Ν και η ευαισθητοποίηση της εκπαιδευτικής κοινότητας των μαθητών και των γονέων προς αυτή την κατεύθυνση, προκειμένου οι όποιες πρωτοβουλίες και δράσεις να πατήσουν σε στέρεο έδαφος.

3. Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σχετικά με την παιδαγωγική αξιοποίηση της Τ.Ν στην εκπαίδευση, μετασχηματίζοντας την οπτική, τις θεωρητικές προσεγγίσεις, τα μέσα, τις μεθόδους, τις τεχνικές και τα απαιτούμενα εργαλεία.

Η ανάδειξη του νέου παιδαγωγικού πλαισίου για την αξιοποίηση της Α.Τ.Ν στην εκπαίδευση αποτελεί την τρίτη επείγουσα προτεραιότητα.

Τέλος τίθενται τρία κρίσιμα ερωτήματα για μελλοντική έρευνα

1. Με ποιους τρόπους μπορούμε να αξιοποιήσουμε την Α.Τ. Ν στην εκπαιδευτική πράξη προκειμένου να συμβάλλει στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της συνεργατικής διερεύνησης και οικοδόμησης της γνώσης και στην ενθάρρυνση της δημιουργικότητας των μαθητών και των εκπαιδευτικών;

2. Με ποιους τρόπους μπορούμε να αξιοποιήσουμε την Α.Τ. Ν στην εκπαιδευτική πράξη προκειμένου να μετασχηματιστεί ο ρόλος του μαθητή;

Α. Ως υπεύθυνου ερευνητή, είτε ατομικά είτε συνεργατικά, με αίσθημα κοινωνικής ευθύνης και απόλυτη συναίσθηση της σημασίας της τήρησης των κανόνων ηθικής και δεοντολογίας στην έρευνα.

Β. Ως δημιουργού, έγκυρου, καινοτόμου, διαδραστικού και πολυτροπικού περιεχομένου όχι μόνο μέσω του γραπτού και προφορικού λόγου, αλλά και όλων των μορφών τέχνης (πλαστικών, παραστατικών, πρακτικών).

3. Με ποιους τρόπους μπορούμε να αξιοποιήσουμε την Τ. Ν στην εκπαιδευτική πράξη προκειμένου να μετασχηματιστεί ο ρόλος των εκπαιδευτικών;

Το μοντέλο μετάδοσης πληροφορίας και των συμπεριφοριστικών προσεγγίσεων δεν έχει κανένα νόημα στις μέρες μας. Θα πρέπει να δούμε ξανά τον εκπαιδευτικό ως κριτικό φίλο του μαθητή που

θα τον υποστηρίζει αναστοχαστικά στη διερεύνηση και ανακάλυψη της γνώσης, με έμφαση στην ενθάρρυνση της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της κοινωνικής υπευθυνότητας ιδιαίτερα σε θέματα ηθικής και δεοντολογίας της έρευνας στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης.
Η δόμηση ενός ολιστικού παιδαγωγικού πλαισίου για την ανάδειξη της ΑΝΘΡΩΠΟΝΟΚΕΝΤΡΙΚΗΣ Τ.Ν ως τον κρίσιμο παράγοντα μετασχηματισμού των εκπαιδευτικών συστημάτων με έμφαση στη συνεργατική διερεύνηση και ανακάλυψη της γνώσης, την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και την απελευθέρωση της ανθρώπινης δημιουργικότητας, αποτελεί το διακύβευμα της νέας εποχής.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Ahmad, K., Abdelrazek, M., Arora, C., Bano, M., & Grundy, J. (2023). Requirements practices and gaps when engineering human-centered Artificial Intelligence systems. *Applied Soft Computing*, *143*, 110421. https://doi.org/10.1016/j.asoc.2023.110421

Anastasiades, P. (2023, October). Artificial Intelligence in Education: Pilot study to explore teachers' views in Greece. In *Proceedings of the World Research Society International Conference* (pp. 21-22). Zarqa, Jordan.

Anderson, J. R., Corbett, A. T., Koedinger, K. R., & Pelletier, R. (1995). Cognitive tutors: Lessons learned. *The journal of the learning sciences*, *4*(2), 167-207. https://doi.org/10.1207/s15327809jls0402_2

Baker, T., Smith, L., & Anissa, N. (2019). *Educ-AI-tion rebooted? Exploring the future of artificial intelligence in schools and colleges*. Retrieved from https://www.nesta.org.uk/report/education-rebooted/

Bandura, A. (2006). Toward a psychology of human agency. *Perspectives on psychological science*, *1*(2), 164-180. https://doi.org/10.1111/j.1745-6916.2006.00011.x

Bereiter, C. and Scardamalia, M. (1989). Intentional learning as a goal of instruction. In L. B. Resnick (ed.) *Knowing, Learning, and Instruction: Essays in Honor of Robert Glaser*, 361–392. Psychology Press.

Bond, R. R., Mulvenna, M. D., Wan, H., Finlay, D. D., Wong, A., Koene, A., ... & Adel, T. (2019). Human Centered Artificial Intelligence: Weaving UX into Algorithmic Decision Making. In *RoCHI,* (pp. 2-9).

Carbonell, J. R. (1970). AI in CAI: An Artificial-Intelligence Approach to Computer-Assisted Instruction. *IEEE Transactions on Man-Machine Systems, 11*(4): 190–202. https://doi.org/10.1109/TMMS.1970.299942

Chan, K. S., & Zary, N. (2019). Applications and challenges of implementing artificial intelligence in medical education: Integrative review. *JMIR Medical Education, 5*(1), e13930. https://doi.org/10.2196/13930

Chen, L., Chen, P. & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access, 8*, 75264-75278. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510

Chen, X., Zou, D., Xie, H. & Cheng, G. (2021). Twenty years of personalized language learning: Topic modeling and knowledge mapping. *Educational Technology & Society, 24*(1), 205–222. https://www.jstor.org/stable/10.2307/26977868

Chen, X., Zou, D., Xie, H., Cheng, G., & Liu, C. (2022). Two Decades of Artificial Intelligence in Education: Contributors, Collaborations, Research Topics, Challenges, and Future Directions. *Educational Technology & Society, 25*(1), 28–47. https://www.jstor.org/stable/48647028

Chen, X., Xie, H., Zou, D., & Hwang, G. J. (2020). Application and theory gaps during the rise of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *1*, 100002. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100002

Crowder, N.C. (1960). Automatic tutoring by means of intrinsic programming. In A.A. Lumsdaine and R. Glaser (eds.) *Teaching Machines and Programmed Learning: A Source Book. Vol. 116*. American Psychological Association, 286–298.

Gasser, U., & Almeida, V. A. (2017). A layered model for AI governance. *IEEE Internet Computing*, *21*(6), 58-62. https://doi.org/10.1109/MIC.2017.4180835

Heffernan, N. T., & Heffernan, C. L. (2014). The ASSISTments ecosystem: Building a platform that brings scientists and teachers together for minimally invasive research on human learning and teaching. *International Journal of Artificial Intelligence in Education, 24*(4), 470–497. https://doi.org/10.1007/s40593-014-0024-x

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign. Boston, MA

Holstein, K., McLaren, B. M., & Aleven, V. (2017). SPACLE: investigating learning across virtual and physical spaces using spatial replays. In *Proceedings of the Seventh International Learning Analytics & Knowledge Conference* (pp. 358-367). https://doi.org/10.1145/3027385.3027450

Holstein, K., McLaren, B. M., & Aleven, V. (2018a). Student learning benefits of a mixed-reality teacher awareness tool in AI-enhanced classrooms. In *Artificial Intelligence in Education: 19th International Conference, AIED 2018, London, UK, June 27–30, 2018, Proceedings, Part I 19* (pp. 154-168). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-93843-1_12

Holstein, K., Hong, G., Tegene, M., McLaren, B. M., & Aleven, V. (2018b). The classroom as a dashboard: Co-designing wearable cognitive augmentation for K-12 teachers. In *Proceedings of the 8th international conference on learning Analytics and*

knowledge (pp. 79-88). https://doi.org/10.1145/3170358.3170377

Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of Artificial Intelligence in Education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *1*, 100001. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100001

Joksimovic, S., Kovanovic, V., & Dawson, S. (2019). The journey of learning analytics. HERDSA *Review of Higher Education, 6*, 37–63. https://www.herdsa.org.au/herdsa-review-higher-education-vol-6/37-63

Kay, J. (2012). AI and education: Grand challenges. *IEEE Intelligent Systems, 27*(5), 66–69. https://doi.org/10.1109/MIS.2012.92

Kim, Y., Soyata, T., & Behnagh, R. F. (2018). Towards emotionally aware AI smart classroom: Current issues and directions for engineering and education. *Ieee Access*, *6*, 5308-5331. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2791861

Larusson, J. A., & White, B. (2014). Introduction. In: J. A. Larusson & B. White (Eds.), *Learning analytics: From research to practice* (pp. 1–14). New York: Springer-Verlag

Law, N. W. Y. (2019). Human development and augmented intelligence. In *The 20th international conference on artificial intelligence in education (AIED 2019)*. Springer. https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-23204-7

Li, S., & Gu, X. (2023). A risk framework for human-centered artificial intelligence in education. *Educational Technology & Society*, *26*(1), 187-202. https://www.jstor.org/stable/48707976

Lin, C. C., Liu, G. Z., & Wang, T. I. (2017). Development and usability test of an e-learning tool for engineering graduates to develop academic writing in English: A case study. *Journal of Educational Technology & Society*, *20*(4), 148-161. https://www.jstor.org/stable/26229213

Ma, W., Adesope, O. O., Nesbit, J. C., & Liu, Q. (2014). Intelligent tutoring systems and learning outcomes: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology, 106*(4), 901–918.

Macfadyen, L. P., Dawson, S., Pardo, A., & Gasevic, D. (2014). Embracing big data in complex educational systems: The learning analytics imperative and the policy challenge. R*esearch & Practice in Assessment, 9,* 17–28. https://research.monash.edu/files/259289879/259289843_oa.pdf

Mhlanga, D. (2022). Human-Centered Artificial Intelligence: The Superlative Approach to Achieve Sustainable Development Goals in the Fourth Industrial Revolution. *Sustainability*, *14*(13), 7804. https://doi.org/10.3390/su14137804

Nakao, Y., Strappelli, L., Stumpf, S., Naseer, A., Regoli, D., & Gamba, G. D. (2023). Towards

responsible AI: A design space exploration of human-centered artificial intelligence user interfaces to investigate fairness. *International Journal of Human–Computer Interaction*, *39*(9), 1762-1788. https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2067936

Nagitta, P. O., Mugurusi, G., Obicci, P. A., & Awuor, E. (2022). Human-centered artificial intelligence for the public sector: The gate keeping role of the public procurement professional. *Procedia Computer Science*, *200*, 1084-1092. https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.01.308

Ouyang, F., & Jiao, P. (2021). Artificial intelligence in education: The three paradigms. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *2*, 100020. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100020

Ozmen Garibay, O., Winslow B., Andolina S., Antona M., Bodenschatz A.,Coursaris C., Falco G., Fiore S.M., Garibay I., Grieman K., Havens J.C., Jirotka M., Kacorri H., Karwowski W., Kider J., Konstan J., Koon S., Lopez-Gonzalez M., Maifeld-Carucci I., McGregor S., Salvendy G., Shneiderman B., Stephanidis C., Strobel C., Holter C.T., Xu W. (2023), Six Human-Centered Artificial Intelligence Grand Challenges. *International Journal of Human–Computer Interaction*, *39*(3), 391–437. https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2153320

Pask, G. (1982). SAKI: Twenty-five years of adaptive training into the microprocessor era. *International Journal of Man-Machine Studies*, *17*(1), 69-74. https://doi.org/10.1016/S0020-7373(82)80009-6

Riedl, M. O. (2019). Human-centered artificial intelligence and machine learning. *Human behavior and emerging technologies*, *1*(1), 33-36. https://doi.org/10.1002/hbe2.117

Romero, C., & Ventura, S. (2007). Educational data mining: A survey from 1995 to 2005. *Expert systems with applications*, *33*(1), 135-146. https://doi.org/10.1016/j.eswa.2006.04.005

Romero, C., & Ventura, S. (2010). Educational data mining: a review of the state of the art. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C (applications and reviews)*, *40*(6), 601-618. https://doi.org/10.1109/TSMCC.2010.2053532

Romero, C., & Ventura, S. (2013). Data mining in education. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Data mining and knowledge discovery*, *3*(1), 12-27. https://doi.org/10.1002/widm.1075

Shneiderman, B. (2022). *Human-centered AI*. Oxford University Press

Yang, S. J. (2021). Precision education-a new challenge for AI in education. *Journal of Educational Technology & Society*, *24*(1), 105–108.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education–where are the educators?. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *16*(1), 1-

27. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0

Zhao, F., Liu, G. Z., Zhou, J., & Yin, C. (2023). A learning analytics framework based on human-centered artificial intelligence for identifying the optimal learning strategy to intervene in learning behavior. *Educational Technology & Society*, *26*(1), 132-146. https://www.jstor.org/stable/48707972

Η ενότητα του θεωρητικού πλαισίου του πρώτου μέρους έχει δημοσιευθεί στην αγγλική γλώσσα:

Anastasiades, P., Kotsidis, K., Stratikopoulos, K., & Pananakakis, N. (2024). Human–Centered Artificial Intelligence in Education. The critical role of the educational community and the necessity of building a holistic pedagogical framework for the use of HCAI in education sector. *Open Education - The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology, 20*(1), 29-51. https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal/article/view/36612

ΜΕΡΟΣ Β: ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

1ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ανάδειξη τοπικού προϊόντος

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Βασιλική Μητακίδη

Ειδικότητα ΠΕ 60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): Λογοτεχνία, Λαογραφία, Ιστορία, Περιβαλλοντική εκπαίδευση

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : Ανάπτυξη και παραγωγή φυτού, ανάδειξη τοπικού προϊόντος

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: Ναι

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο
1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 2 μήνες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: φυτά, σπόρος, καλλιέργεια, τοπικό προϊόν, τροφή, γεωγραφική ένδειξη, διατροφική αξία

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να γνωρίσουν οι μαθητές το προϊόν που παράγει ο τόπος τους και τη σπουδαιότητα αυτού σε όλα τα επίπεδα ζωής τους, οικονομικά, πολιτισμικά, κοινωνικά

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

Επίπεδο Γνώσεων

Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα μέρη του φυτού και τη διαδικασία αναπαραγωγής του
Να προσδιορίζουν την έννοια της βιοποικιλότητας και να αναγνωρίζουν χαρακτηριστικά της περιοχής τους

Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να περιγράφουν έθιμα και παραδόσεις που σχετίζονται με τον κύκλο της ζωής τους
Να συγκρίνουν τις δυνατότητες που προσφέρει το περιβάλλον

Επίπεδο Στάσεων

Να κινητοποιούνται και να συμβάλλουν στο ζήτημα προστασίας του περιβάλλοντος και των προϊόντων που παράγονται σε αυτό
Να ευαισθητοποιούνται σε θέματα σχετικά με την ποιότητα τροφής και την αντίστοιχη αξία της

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία

Α.2.3 Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

Β.2.1 Ιστορία και Πολιτισμός

Β.2.2 Σχέση με Φυσικό Περιβάλλον

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο: ομαδοσυνεργατική

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

bubbl.us, lumen 5, chatgpt

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, ταμπλετ, ρομποτάκι μέλισσα
Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)
Βιβλία, υλικό από διαδίκτυο

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο σενάριο αυτό παρουσιάζεται ένα τοπικό ΠΓΕ προϊόν του νησιού της Ρόδου, ως ένα φυτό που έχει μια συγκεκριμένη διαδικασία σποράς. Οι μαθητές καλούνται να το γνωρίσουν ως φυτό να το εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν πως και γιατί έχει χαρακτηριστεί ΠΓΕ και τι σημαίνει αυτό. Έπειτα, αφού μάθουν αρκετές πληροφορίες για αυτό, να φτιάξουν ένα βίντεο για να αναδείξουν το τοπικό προϊόν της περιοχής τους και να συνειδητοποιήσουν την αξία αυτού.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Αφόρμηση κάποια φασόλια που βρέθηκαν στην τάξη και ένας καταιγισμός ιδεών για το τι είναι; πως τα λένε; πως μεγαλώνουν; που τα βρίσκουμε; τι τα κάνουμε; σε ποιον αρέσουν; τι αξία έχουν; με την εφαρμογή bubbl.us δημιουργείται ένα ιστόγραμμα με τις ιδέες τους και με όσα θέλουν να μάθουν. Σε ένα πλαίσιο- χάρτη που προχωρά το ρομποτάκι μέλισσα απλωνουμε εικόνες σχετικές με όσα θέλουν να μάθουν και σε ένα παιχνίδι προγραμματισμού του ρομποτ χωρίζονται οι ομάδες ανάλογα με την εικόνα που τυχαίνουν, εκεί οδηγούν το ρομποτάκι και διαβάζουν τα ερωτήματα με τα οποία θα ασχοληθούν στην έρευνά τους.

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και διαλέγουν να ερευνήσουν το κάθε ερώτημα και να απαντήσουν με τη χρήση εκπαιδευτικού υλικού έντυπου και ψηφιακού, χρησιμοποιούν και εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης για την εύρεση των πληροφοριών που αναζητούν όπως chatgpt. Στο τέλος κάθε ερευνητική ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια τις πληροφορίες που συνέλεξε.
Για Πχ. μια ομάδα μπορεί να έχει πληροφορίες για την ανάπτυξη του φυτού και βίντεο timelapse, μια δεύτερη ομάδα για την καλλιέργεια του άνυδρου φασολιού και τη διαδικασία σποράς, μια τρίτη ομάδα για συνταγές με το λόπι Κατταβιάς , μια τέταρτη ομάδα για την εύκολη αποθήκευση και

συντήρηση του φασολιού ακόμη και σε περιόδους ιστορικά που δύσκολα οι άνθρωποι είχαν φαγητό λόγω πολέμου, ιταλοκρατία κτλ., μια άλλη ομάδα για την λαογραφία που συνδέεται με το τοπικό προιόν.

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Με τη βοήθεια όσων έχουν παρουσιαστεί και με την εφαρμογή lumen 5, δημιουργούν ένα βίντεο με ήχο και εικόνα για να αναδείξουν το τοπικό προϊόν της περιοχής τους. Το βίντεο μπορεί να παρουσιαστεί σε γονείς και στην ιστοσελίδα του σχολείου. Αυτή η δουλειά θα είναι το αποτέλεσμα της εργασίας των μαθητών και η αξιολόγηση τους για το έργο. Στο τέλος δίνουμε ένα φύλλο εργασίας στους μαθητές για να αποτυπώσουμε τα αποτελέσματα της όλης δράσης.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Τι σου άρεσε περισσότερο με μια λέξη

……..

Πόσο σου άρεσε που δούλεψες και ομαδικά και συνεργατικά κύκλωσε από το 1…5 το περισσότερο

1 2 3 4 5

Πόσο καλά πιστεύεις δούλεψε η ομάδα σου κύκλωσε από το 1 … 5 το περισσότερο

1 2 3 4 5

Πόσο πιστεύεις ότι εσύ συνέφερες στην επιτυχία της ομάδας κύκλωσε από το 1 ….5 το περισσότερο

1 2 3 4 5

Σου άρεσε που συμμετείχες σε αυτή τη δράση κύκλωσε από το 1 ….5 το περισσότερο

1 2 3 4 5

Πως αισθάνεσαι μετά από αυτή τη δράση

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Αναλυτικά προγράμματα νηπιαγωγείου

Προσχολική Εκπαίδευση

2ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Εξερευνώντας τη γλώσσα με το ChatGPT: Περιπέτεια στην κατανόηση και επικοινωνία στο νηπιαγωγείο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Νεραντζάκη Ζωή

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα και Επικοινωνία: Η εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενθαρρύνει την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων, να εξασκήσει την ορθογραφία, να ενισχύσει την κατανόηση του λεξιλογίου και να προωθήσει την επικοινωνιακή ικανότητα των παιδιών.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Αυτό το διδακτικό σενάριο έχει ως στόχο να εισάγει τα παιδιά του νηπιαγωγείου στη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης μέσω της εφαρμογής ChatGPT, ενθαρρύνοντάς τα να εξερευνήσουν τη γλώσσα, την επικοινωνία και τη δημιουργικότητά τους. Το σενάριο προωθεί δραστηριότητες που ενισχύουν τις γλωσσικές και επικοινωνιακές δεξιότητες μέσω διασκεδαστικών παιχνιδιών και δραστηριοτήτων.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■ □

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: Ένα μήνα

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Τεχνητή Νοημοσύνη, Εκπαιδευτική Τεχνολογία, Παιδαγωγικές Δραστηριότητες, Νηπιαγωγείο, Εκμάθηση Γλώσσας, Παιδαγωγική Αξιοποίηση, Επικοινωνιακές Δεξιότητες, Κατανόηση Κειμένου, Διαδραστική Μάθηση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

η ενθάρρυνση της μάθησης και της εξέλιξης των παιδιών στην κατανόηση και επικοινωνία μέσω της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Κοινωνικές Δεξιότητες: Οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται, να επικοινωνούν και να αλληλεπιδρούν με άλλους. Αναπτύσσουν κατανόηση των συναισθημάτων και των κοινωνικών κανόνων.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Γλωσσική Ανάπτυξη: Τα παιδιά στο νηπιαγωγείο αναπτύσσουν τη γλωσσική τους ικανότητα μέσω της επίδειξης και της ακρόασης, ενώ μαθαίνουν να επικοινωνούν με άλλα παιδιά και ενήλικες.

Ανάπτυξη Κοινωνικών Δεξιοτήτων: Τα παιδιά μαθαίνουν πώς να συνεργάζονται με άλλα παιδιά, να μοιράζονται, να επικοινωνούν και να λύνουν διαφορές με ενσυναίσθηση και σεβασμό.

Ανάπτυξη Βασικών Μαθηματικών Δεξιοτήτων: Τα παιδιά εξοικειώνονται με τις αριθμητικές έννοιες, τα μοτίβα, τις μετρήσεις και τις αρχές της γεωμετρίας μέσα από παιχνίδια και δραστηριότητες.

Επίπεδο Στάσεων

Συναισθηματική Ανάπτυξη: Ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται τα συναισθήματά τους και πώς τα εκφράζουν. Σε αυτό το επίπεδο, είναι σημαντικό να ενθαρρύνονται να εκφράζουν τα συναισθήματά τους και να αναπτύσσουν εναλλακτικούς τρόπους αντίδρασης σε διάφορες καταστάσεις.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Μια ενδιαφέρουσα προσέγγιση θα μπορούσε να είναι η ενσωμάτωση της τεχνολογίας σε δραστηριότητες γλωσσικής ανάπτυξης ή δημιουργικών παιχνιδιών που ενισχύουν την επικοινωνία και την κατανόηση της γλώσσας. Η εκπαιδευτική χρήση του ChatGPT μπορεί να ενθαρρύνει την ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας και τη διασκεδαστική προσέγγιση της μάθησης στο νηπιαγωγείο.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση ■

Βιωματική Μάθηση □

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο: ……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

ABCmouse: Μια πλατφόρμα με εκπαιδευτικά παιχνίδια, δραστηριότητες ανάγνωσης, μαθηματικών, επιστήμης και άλλων δεξιοτήτων.

Starfall: Εφαρμογή με παιχνίδια και δραστηριότητες για την ανάπτυξη της ανάγνωσης και των μαθηματικών.

Endless Alphabet: Μια εκπαιδευτική εφαρμογή που διδάσκει λέξεις, τη σημασία τους και πώς συνθέτουν προτάσεις.

Toca Boca Series: Σειρά εφαρμογών που προσφέρουν δημιουργικό παιχνίδι και ανάπτυξη φαντασίας.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Διαδραστικοί Πίνακες (Interactive Whiteboards): Οι διαδραστικοί πίνακες επιτρέπουν στους

εκπαιδευτικούς να προβάλλουν περιεχόμενο και να διδάσκουν με διαδραστικό τρόπο.

Φορητοί Υπολογιστές και Tablets: Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν φορητούς υπολογιστές και tablets για πρόσβαση σε εκπαιδευτικές εφαρμογές, διαδραστικά βίντεο και άλλο περιεχόμενο.

Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling): Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών, προκειμένου να ενθαρρύνουν την αφήγηση και τη φαντασία των παιδιών.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βιβλία: Παιδαγωγικά βιβλία με εικόνες, παραμύθια, ποιήματα και άλλα κείμενα που προωθούν την ανάπτυξη της φαντασίας, της γλωσσικής ανάπτυξης και των θεμελιωδών γνώσεων.

Διαδραστικά Βιβλία και Προβολή: Η χρήση διαδραστικών βιβλίων ή πολυμέσων (προβολής εικόνων, βίντεο) που παρέχουν οπτικοακουστικό υλικό για την ενίσχυση της μάθησης.

Διαδραστικά Παιχνίδια: Εκπαιδευτικά παιχνίδια που προάγουν την εκμάθηση μέσα από τη διασκέδαση, ενθαρρύνοντας τη συνεργασία και την ανάπτυξη δεξιοτήτων.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο "Εξερευνώντας τη Γλώσσα με το ChatGPT: Περιπέτεια στην Κατανόηση και Επικοινωνία στη Νηπιαγωγείο" επικεντρώνεται στη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης για να ενθαρρύνει τη γλωσσική ανάπτυξη και τη δημιουργικότητα στα παιδιά. Μέσα από παιχνίδια ρόλων και δραστηριότητες, τα παιδιά θα αλληλεπιδρούν με το ChatGPT, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους για να δημιουργήσουν ιστορίες και να αποτελέσουν ερωτήσεις. Το σενάριο θα περιλαμβάνει δραστηριότητες όπως η ανάγνωση παραμυθιών, η δημιουργία ιστοριών με την ενίσχυση του ChatGPT, και δραστηριότητες ερευνητικού χαρακτήρα για να εξερευνήσουν την ποικιλία της γλώσσας. Ο στόχος είναι να ενθαρρυνθεί η δημιουργική σκέψη, η ανάπτυξη λεξιλογίου και η επικοινωνιακή ικανότητα των παιδιών, διαμορφώνοντας ένα περιβάλλον μάθησης που ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και τη δημιουργία.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Η Παρέα μας με το ChatGPT (Δραστηριότητα Κύριας Εισαγωγής): Καλωσορίζουμε τα παιδιά στη

σειρά των εκπαιδευτικών μας με τη συμπαράσταση του ChatGPT. Παρουσιάζουμε το ChatGPT μέσω βίντεο ή εικονογραφημένων ιστοριών. Πραγματοποιούμε δραστηριότητες γνωριμίας, όπως σχεδίαση του φίλου ChatGPT ή δημιουργία κοινού πίνακα. Ανακαλύπτοντας Λέξεις (Δραστηριότητα Λεξιλογίου): Χρησιμοποιούμε χαρτιά με εικόνες και οδηγούμε τα παιδιά να αναζητήσουν λέξεις με τη βοήθεια του ChatGPT. Διαδραστική Ιστορία (Δραστηριότητα Δημιουργίας Ιστορίας): Δημιουργούμε μια ιστορία με τη βοήθεια των παιδιών, προσθέτοντας καθημερινά κομμάτια στην ιστορία μας με το ChatGPT. Παιχνίδι Λέξεων με το ChatGPT (Δραστηριότητα Ομαδικού Παιχνιδιού): Διαχωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες και τους παρέχουμε λέξεις για να δημιουργήσουν κοινές ιστορίες, χρησιμοποιώντας το ChatGPT για έμπνευση.

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Εξερευνώντας τα Ήχη της Γλώσσας (Δραστηριότητα Ηχητικών Παιχνιδιών): Διεξάγουμε δραστηριότητες που εστιάζουν στους ήχους της γλώσσας, όπως παιχνίδια με ρίμες, παιχνίδια με τα ήχη των ζώων, και αναζήτηση κρυμμένων ήχων. Δημιουργία Κοινού Λεξικού (Δραστηριότητα Ομαδικής Δημιουργίας):Τα παιδιά συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα κοινό λεξικό με νέες λέξεις που μαθαίνουν και να τις χρησιμοποιούν σε φράσεις. Παίζοντας Ρόλο με το ChatGPT (Δραστηριότητα Δραματικού Παιχνιδιού): Τα παιδιά παίζουν ρόλο ως ChatGPT και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους για να λύσουν διάφορες καθημερινές καταστάσεις. Διαδραστική Επικοινωνία με το ChatGPT (Δραστηριότητα Ερωταποκρίσεων): Τα παιδιά θέτουν ερωτήσεις στο ChatGPT και καταγράφουν τις απαντήσεις τους, προωθώντας την επικοινωνία και την κατανόηση. Την τελευταία ημέρα, οργανώνουμε μια μικρή παράσταση όπου τα παιδιά μπορούν να παρουσιάσουν τις ιστορίες τους, τα παιχνίδια τους και τις νέες λέξεις που έμαθαν. Με αυτό το σενάριο, τα παιδιά θα έχουν μια πλούσια εμπειρία εξερεύνησης της γλώσσας και της επικοινωνίας με το ChatGPT, ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων.

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Παρατήρηση: Η παρατήρηση από τους εκπαιδευτικούς κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων μπορεί να παρέχει πληροφορίες για τις ικανότητες, τις συνήθειες και τις ανάγκες των παιδιών. Συνομιλίες ή Συνεντεύξεις: Συνομιλίες με τα παιδιά για να κατανοήσουν τις αντιλήψεις, τις ανησυχίες και τις γνώσεις τους. Πορτφόλιο Εργασιών: Συγκέντρωση των δημιουργικών εργασιών του παιδιού ως ένδειξη της προόδου και των ικανοτήτων του.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Εκπαιδευτικά Παιχνίδια και Ασκήσεις: Φύλλα που περιλαμβάνουν παιχνίδια λέξεων, παζλ, και ασκήσεις για την ενίσχυση των μαθησιακών δεξιοτήτων. Κατασκευές: Φύλλα που παρέχουν οδηγίες και υλικό για κατασκευές και χειροτεχνίας.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών

Εκπαιδευτικές Πλατφόρμες: Πλατφόρμες διαδικτυακών μαθημάτων ή ιστοσελίδες που παρέχουν πληροφορίες και υλικό σχετικά με τη διδακτική στο νηπιαγωγείο.

3ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Η Άνοιξη και οι Θησαυροί της

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: ΜΗΤΣΙΑΚΗ ΓΕΩΡΓΙΑ

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γ' Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Θετικές Επιστήμες

Μαθησιακό Αντικείμενο: Γη – Πλανητικό Σύστημα και Διάστημα

Ιδιαίτερη Περιοχή του Μαθησιακού Αντικειμένου: Εναλλαγή εποχών

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο (μικρό νησί – τουριστική περιοχή)

1.5 Τάξη

Προνήπια – Νήπια (14 παιδιά, 1 εκπαιδευτικός ΠΕ60 και 1 εκπαιδευτικός ΠΕ60ΕΑΕ)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια

4 – 5 διδακτικές ώρες κατά τη διάρκεια 1 εβδομάδας, αρχές Απριλίου

1.7 Λέξεις Κλειδιά

άνοιξη, φρούτα, λαχανικά, γιορτές άνοιξης, εναλλαγή εποχών, τεχνητή νοημοσύνη, εννοιολογική

χαρτογράφηση, αξιολόγηση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν την εποχή της άνοιξης, τις γιορτές που περιλαμβάνει, καθώς επίσης και τα φρούτα και τα λαχανικά που μας προσφέρει, προκειμένου να είναι σε θέση να τα παρουσιάσουν.

Με το παρόν διδακτικό σενάριο επιδιώκεται η επικαιροποίηση του επιστημονικού περιεχομένου της διδακτικής γνώσης (εναλλαγή εποχών) στις δυνατότητες των παιδιών, εφόσον άπτεται στην αρχή της επικαιρότητας και στα ενδιαφέροντά τους.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Επίπεδο Γνώσεων

- Να γνωρίσουν και να περιγράψουν τις γιορτές της άνοιξης, τις αλλαγές στη φύση και στα ζώα, καθώς και τους θησαυρούς που μας προφέρει η εποχή (ΠΣ, σ. 79).
- Να αντιληφθούν την επίδραση των καιρικών φαινομένων της εποχής της άνοιξης στον άνθρωπο και τη φύση (ΠΣ, σ. 83).

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να κατασκευάσουν εννοιολογικό χάρτη με τις πρότερες ιδέες, γνώσεις και αναπαραστάσεις για την άνοιξη και τους θησαυρούς της (ΠΣ, σ. 42).
- Να εκτελέσουν απλές λειτουργίες των ΤΠΕ, όπως η χρήση ενός υπερσυνδέσμου, για να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητά τους (ΠΣ, σ. 40).
- Να ερμηνεύουν τις επιπτώσεις των αλλαγών των εποχών και του καιρού στη ζωή μας, στη φύση και στα ζώα (ΠΣ, σ. 84).
- Να δημιουργήσουν πρωτότυπα ψηφιακά έργα (εικόνες) που να αφορούν στην άνοιξη και τα προϊόντα της, αξιοποιώντας εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (με υπαγόρευση στην εκπαιδευτικό) (ΠΣ, σ. 44).

- Να αποκτήσουν σταδιακά αυτοπεποίθηση παρουσιάζοντας τις δημιουργίες τους στα παιδιά της διπλανής τάξης (ΠΣ, σ. 103).

- Επίπεδο Στάσεων

- Να συνεισφέρουν σε συνεργατικές δραστηριότητες (ΠΣ, σ. 48).

- Να αλληλεπιδράσουν με παιδιά που έχουν ίδιες ή και διαφορετικές αντιλήψεις και απόψεις (ΠΣ, σ. 52).

- Να απολαύσουν τη συναναστροφή και τη συνεργασία με διαφορετικά μέλη της ομάδας (ΠΣ, σ. 52).

- Να βελτιώσουν την καθημερινότητά τους εκτιμώντας τις καιρικές συνθήκες της άνοιξης (ΠΣ, σ. 85).

1.9 Σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο εντάσσεται στη μεθοδολογία της εννοιοκεντρικής και διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, όπως αυτή ορίζεται στο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση του ΙΕΠ (ΠΣ, 2022), καθώς συνδέεται άμεσα με το μαθησιακό αντικείμενο «Παιδί και Φυσικές Επιστήμες» του Γ΄ Θεματικού Πεδίου και την ενότητα «Εναλλαγή εποχών», εμπλέκοντας επιμέρους μαθησιακά αντικείμενα για την επίτευξη των στόχων μας (γλώσσα, τέχνες). Σύμφωνα με τους στόχους του Προγράμματος Σπουδών τα παιδιά, μέσα από την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου, θα γνωρίσουν και στη συνέχεια θα είναι σε θέση να περιγράψουν τις γιορτές της άνοιξης, τις αλλαγές στη φύση και στα ζώα, καθώς και να αναφέρουν τα φρούτα και τα λαχανικά εποχής (ερωτοαποκρίσεις της εκπαιδευτικού) και αργότερα να παρουσιάσουν τα χαρακτηριστικά αυτά και τα προϊόντα που μας προσφέρει η εποχή, μέσα από τις τέχνες και τα εικαστικά, υποστηρίζοντας τη μαθησιακή διαδικασία με την παιδαγωγική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Σύμφωνα με τη σύγχρονη προσχολική παιδαγωγική, από την οποία και αντλείται η μεθοδολογική προσέγγιση του παρόντος διδακτικού σεναρίου, αλλά και οι διδακτικές στρατηγικές, γίνεται λόγος για την *ομαδοσυνεργατική* δράση των παιδιών που βασίζεται στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης, στις οποίες βασίζονται οι δραστηριότητες. Δημιουργούνται συλλογικές διδακτικές καταστάσεις, μέσα από την εργασία στην ολομέλεια, όπου τα παιδιά αλληλεπιδρούν μεταξύ τους,

προκειμένου να αναφέρουν και να συζητήσουν για τις πρότερες ιδέες και γνώσεις που έχουν για τη θεματική, για να διερευνήσουν και να ανακαλύψουν στη συνέχεια, οικοδομώντας αυτές τις πρότερες γνώσεις τους (εποικοδομισμός), καθώς επικοινωνούν μεταξύ τους. Στηρίζουμε και καθοδηγούμε τα παιδιά, ωστόσο τα ίδια στηρίζουν και βοηθούν τους συμμαθητές τους (νήπιο – προνήπιο), καθώς αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Παράλληλα, προσαρμόζοντας το διδακτικό σενάριο στις ανάγκες των παιδιών και στις ικανότητές τους, προσφέρουμε εναλλακτικές δραστηριότητες στα παιδιά που δυσκολεύονται με τον προφορικό τους λόγο, διαφοροποιώντας το περιεχόμενο της μαθησιακής διαδικασίας. Σύμφωνα με τα παραπάνω, και λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες της ομάδας, η ομαδοσυνεργατική, η διερευνητική / ανακαλυπτική, καθώς και η διαφοροποιημένη διδασκαλία αποτελούν τις καταλληλότερες μεθοδολογικές προσεγγίσεις και μορφές σύγχρονης διδασκαλίας για την επίτευξη της στοχοθεσίας του παρόντος διδακτικού σεναρίου (ΟΝ, 2021). Ως εκ τούτου, χρησιμοποιούνται κατάλληλες διδακτικές τεχνικές, όπως οι ερωτοαποκρίσεις, ο καταιγισμός ιδεών, το ιχνογράφημα, το γλωσσικό αποτύπωμα, ο προφορικός λόγος (υπαγόρευση) και η εννοιολογική χαρτογράφηση.

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ασφαλούς προβολής βίντεο video.link (τραγούδι - δραστηριότητα αφόρμησης και διερεύνησης προϋπάρχουσας γνώσης).

Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ασκήσεων LearningApps (προβολή εκπαιδευτικού βίντεο – δραστηριότητα διδασκαλίας, ασκήσεις πολλαπλής επιλογής – δραστηριότητα αξιολόγησης).

Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας εικόνων με ΤΝ NightCafe (δραστηριότητα εμπέδωσης).

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, εκτυπωτής, σύνδεση στο ίντερνετ.

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Φύλλο εργασίας χρήσης υπερσυνδέσμου.

Χαρτί του μέτρου και μαρκαδόροι (εννοιολογικοί χάρτες).

Εκπαιδευτικό βίντεο.

Εικόνες με τις γιορτές της άνοιξης.

Εικόνες με τα φρούτα και τα λαχανικά της άνοιξης.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Αρχικά, πραγματοποιείται ανίχνευση της προϋπάρχουσας γνώσης, των ιδεών και αναπαραστάσεων των παιδιών. Πριν την εισαγωγή των παιδιών στην διδασκαλία της θεματικής, ψυχαγωγούμαστε με το άκουσμα ενός τραγουδιού που αφορά στην άνοιξη, αξιοποιώντας τον υπερσύνδεσμο του τραγουδιού (δραστηριότητα διερεύνησης προϋπάρχουσας γνώσης). Έπειτα, η εκπαιδευτικός προβάλλει βίντεο που αφορά στην εποχή της άνοιξης, με παρεμβαλλόμενες ερωτήσεις, προκειμένου τα παιδιά να έρθουν σε γνωστική σύγκρουση, καθώς επίσης παρουσιάζει διαδοχικές εικόνες με τις γιορτές της άνοιξης, τα φρούτα και τα λαχανικά της (δραστηριότητα διδασκαλίας). Στη συνέχεια, τα παιδιά δίνουν ακριβής περιγραφή τόσο των γιορτών και της φύσης όσο και των προϊόντων της άνοιξης (φρούτα και λαχανικά) προκειμένου να δημιουργηθούν εικόνες στη διαδικτυακή εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης δημιουργίας εικόνων TN NightCafe. Οι εικόνες αξιοποιούνται (αφού εκτυπωθούν), τόσο για την παρουσίασή τους, αλλά και την περιγραφή της διαδικασίας παραγωγής τους στα παιδιά του διπλανού τμήματος (δραστηριότητα εμπέδωσης) όσο και στη χρήση του τελικού εννοιολογικού χάρτη. Έπειτα, τα παιδιά αυτοαξιολογούνται μέσω τριών εκπαιδευτικών παιχνιδιών πολλαπλής επιλογής στη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ασκήσεων learningapps. Τέλος, η ολομέλεια της τάξης (εκπαιδευτικός και παιδιά) δημιουργεί εκ νέου εννοιολογικό χάρτη προκειμένου να συγκρίνουν τις πρότερες γνώσεις, ιδέες και αναπαραστάσεις για την παρούσα θεματική με τις νέες γνώσεις που απέκτησαν (δραστηριότητα αξιολόγησης).

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Η άνθιση των λουλουδιών και των ανθών στα δέντρα της αυλής, η αλλαγή της ενδυμασίας μας και οι αλλεργίες που εμφανίστηκαν μάς έδωσαν την αφόρμηση ενασχόλησης με την εναλλαγή των εποχών. Η εκπαιδευτικός παροτρύνει τα παιδιά να μιλήσουν για την εναλλαγή της εποχής, όπως τα ίδια τη βιώνουν. Εν προκειμένω, ποιες αλλαγές διακρίνουμε στη φύση; Μας πειράζουν τα άνθη των

λουλουδιών; Τα ρούχα μας είναι τόσο ζεστά όσο αυτά που φορούσαμε τον χειμώνα; Με αυτό τον τρόπο εισάγεται ο προβληματισμός για την εποχή που διανύουμε, καθώς και για τα προϊόντα που μας προσφέρει η άνοιξη.

1η δραστηριότητα: Δημιουργία Εννοιολογικού Χάρτη

Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί χαρτί μεγέθους Α3 (τα παιδιά είναι εξοικειωμένα, διότι χρησιμοποιούνται στο καβαλέτο) για την καταγραφή των αρχικών ιδεών μας στον εννοιολογικό χάρτη και για να τον αναρτήσουμε στον πίνακά μας, ώστε όποτε θέλουμε να μπορούμε να τον *αναγνώσουμε* ή να ανατρέξουμε σε αυτόν. Ακολούθως, δημιουργούμε επί χάρτου την κεντρική ιδέα του εννοιολογικού μας χάρτη που είναι η άνοιξη και οι θησαυροί της. Έπειτα, καλούμε τα παιδιά να αναφέρουν όλες τις πρότερες ιδέες, γνώσεις και αναπαραστάσεις που έχουν για την εποχή αυτή και τα προϊόντα που μας προσφέρει, αξιοποιώντας την τεχνική του καταιγισμού ιδεών. Τα παιδιά καταγράφουν όπως μπορούν όλα όσα γνωρίζουν, πάντα υποστηριζόμενα από την εκπαιδευτικό καθ' όλη τη διαδικασία και στη συνέχεια, ζωγραφίζουν μια εικόνα δίπλα από το κείμενο για να μπορούμε όλοι να *αναγνώσουμε* τον εννοιολογικό μας χάρτη.

2η δραστηριότητα: Χρήση υπερσυνδέσμου

Εφόσον δεν υπάρχει βιντεοπροβολέας ή διαδραστικός πίνακας στην τάξη μας, συγκεντρώνουμε τα παιδιά στη γωνιά του Η/Υ και τα τοποθετούμε σε τέτοια διάταξη, ώστε όλα να έχουν οπτική πρόσβαση στην οθόνη και, εκ περιτροπής, στο ποντίκι. Έπειτα, συζητούμε για την έννοια του υπερσυνδέσμου και τη χρησιμότητα αυτού. Μπορούμε σε ένα αρχείο κειμένου (word) να προσθέσουμε όσους υπερσυνδέσμους επιθυμούμε για μια θεματική, εν προκειμένω την εποχή της άνοιξης, ώστε να είναι συγκεντρωμένο το υλικό μας και να μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε όσες φορές χρειαστεί και όποτε το επιθυμούμε.

Ακολούθως, η εκπαιδευτικός διαβάζει το φύλλο εργασίας για τη χρήση του υπερσυνδέσμου και καλεί τα παιδιά να το αξιοποιήσουν, προκειμένου να ανοίξουν τον υπερσύνδεσμο και να ακούσουμε ένα τραγούδι για την άνοιξη κι έτσι, να χαλαρώσουμε, να χορέψουμε και να διασκεδάσουμε. Φυσικά, έχουμε φροντίσει ώστε να 'καθαρίσουμε' από διαφημίσεις ή προτεινόμενα βίντεο το πολυμεσικό υλικό που επιλέξαμε, μέσα από τη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ασφαλούς

βίντεο video.link. Η διαδικτυακή εφαρμογή είναι πολύ εύκολη στη χρήση της και προσφέρει την παρουσίαση του πολυμεσικού υλικού που επιλέγουμε κάθε φορά (μουσικής, βίντεο) χωρίς πρόσθετες διαφημίσεις ή προτεινόμενα βίντεο που δε γνωρίζουμε εάν είναι κατάλληλα για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Με την ολοκλήρωση της εννοιολογικής χαρτογράφησης, καθώς και τη χρήση του υπερσυνδέσμου, η εκπαιδευτικός απευθύνει μικρές ερωτήσεις προς τα παιδιά, για να ανακεφαλαιώσει τις πρότερες γνώσεις, ιδέες και αναπαραστάσεις όσον αφορά στην εποχή της άνοιξης. Παράλληλα, γίνεται συζήτηση για σημεία που μας άρεσαν πιο πολύ ή που μπορεί να μας δυσκόλεψαν (στα πλαίσια της διαμορφωτικής αξιολόγησης).

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Προηγείται συζήτηση στην παρεούλα ώστε, μέσω των ερωτοαποκρίσεων και την *ανάγνωση* του πρότερου εννοιολογικού χάρτη, να υπενθυμίσουμε στα παιδιά τις πρότερες γνώσεις και ιδέες τους για τη θεματική μας.

1η δραστηριότητα: Προβολή εκπαιδευτικού βίντεο

Συγκεντρώνουμε τα παιδιά στη γωνιά του Η/Υ, εφόσον δεν υπάρχει βιντεοπροβολέας ή διαδραστικός πίνακας, και καθόμαστε σε τέτοια διάταξη που όλοι να έχουμε οπτική πρόσβαση στην οθόνη. Η προβολή του βίντεο είναι αυτή που θα μας εισάγει στην εποχή της άνοιξης. Η διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ασκήσεων learningapps μάς επιτρέπει να εισάγουμε στο βίντεο, και σε ορισμένους χρόνους, παρεμβαλλόμενες ερωτήσεις. Τις ερωτήσεις εκφωνεί η εκπαιδευτικός στα παιδιά δίνοντας χρόνο για συζήτηση. Εξάλλου, η διαδικτυακή εφαρμογή μάς επιτρέπει να συνεχίσουμε την προβολή του βίντεο σε όποιο χρόνο είμαστε έτοιμοι με την ομάδα μας. Η κάθε ερώτηση παρεμβάλλεται σε χρόνο που δεν έχει «απαντηθεί» από την προβολή του βίντεο, ώστε τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους για να διερευνήσουν και να ανακαλύψουν την εποχή της άνοιξης και τα προϊόντα που μας προσφέρει. Συνεχίζοντας την προβολή του βίντεο, τα παιδιά μπορούν να οικοδομήσουν τη νέα γνώση στην ήδη υπάρχουσα, ακόμη και να μετασχηματίσουν τις πρότερες ιδέες και αναπαραστάσεις που είχαν για την παρούσα θεματική.

Ενδεικτικές ερωτήσεις Νηπιαγωγού:

1. Ξέρετε τι είναι η άνοιξη; (0:30)
2. Τι θερμοκρασία έχει την άνοιξη; Ζέστη όπως το καλοκαίρι ή κρύο όπως τον χειμώνα; (0:38)
3. Ποιους μήνες έχουμε άνοιξη; (0:50)
4. Τι γιορτάζουμε τον Μάρτιο; (1:42)
5. Τι άλλο γιορτάζουμε τον Μάρτιο; Τι επιστρέφει στη χώρα μας; (2:30)
6. Τι γιορτάζουμε τον Απρίλιο; Τι σημαίνει Πάσχα; (3:02)
7. Ποια μέρα κάνουμε πλάκες τον Απρίλιο; (3:27)
8. Τι γιορτάζουμε τον Μάιο; (3:36)
9. Ποιους θησαυρούς μας φέρνει η άνοιξη; (4:08)
10. Ποια είναι τα φρούτα της άνοιξης; (4:56)
11. Ποια είναι τα λαχανικά της άνοιξης; (5:11)
12. Τι χρειάζονται τα φυτά για να μεγαλώσουν; (5:27)
13. Πώς μπορούμε να προστατευτούμε από τον ήλιο και τον καιρό; (7:07)
14. Ποια έντομα γνωρίζουμε; (7:21)
15. Ποια είναι τα μέρη ενός εντόμου; (7:50)
16. Ποια άλλα έντομα γνωρίζετε; (8:31)
17. Τι γνωρίζετε για τις μέλισσες; (8:50)
18. Ποια έντομα είναι βλαβερά; (10:41)
19. Γιατί φταρνιζόμαστε τόσο πολύ την άνοιξη; (11:02)

<u>2η δραστηριότητα: Παρουσίαση εικόνων</u>

Στην πρώτη εικόνα, διαφαίνονται οι γιορτές της άνοιξης (25η Μαρτίου, Ευαγγελισμός, γιορτής της

μητέρας, πρωτομαγιά). Στη δεύτερη εικόνα, παρουσιάζονται τα λαχανικά της άνοιξης και στην τρίτη εικόνα τα φρούτα. Καθώς η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις εικόνες στα παιδιά και με τη διδακτική τεχνική των ερωτοαποκρίσεων, δημιουργεί κλίμα προβληματισμού, ανακάλυψης, διερεύνησης και παροτρύνει τα παιδιά να κάνουν προβλέψεις, υποθέσεις, κατηγοριοποιήσεις ή και ομαδοποιήσεις και να αναστοχαστούν για το τελικό αποτέλεσμα της διαδικασίας αυτής.

1. Τι βλέπετε στην 1η εικόνα;
2. Εάν ο Αρχάγγελος δεν ευαγγελιζόταν τα χαρμόσυνα νέα, τότε τι θα γινόταν; (εικόνα με γιορτές)
3. Μπορείτε να προβλέψετε ποια γιορτή στολίζουμε στεφάνια με λουλούδια; (εικόνα με γιορτές)
4. Τι παρατηρείτε στη 2η εικόνα;
5. Υπάρχουν εξαιρέσεις; Δηλαδή, μπορεί κάποιο λαχανικό να το τρώμε και κάποια άλλη εποχή; (εικόνα με λαχανικά)
6. Εσύ τι θησαυρούς θα μας έφερνες αν ήσουν η άνοιξη; (εικόνα με λαχανικά)
7. Μπορούμε να ονοματίσουμε κάποιο από τα προϊόντα ή να μιλήσουμε για το πως μας χρησιμεύει; (εικόνα με φρούτα)
8. Προσπαθήστε να ομαδοποιήσετε τα προϊόντα σε πορτοκαλί και κόκκινα. (εικόνα με φρούτα)

Με την ολοκλήρωση της επεξεργασίας και παρατήρησης των εικόνων, η εκπαιδευτικός διεξάγει ερωτήσεις στα παιδιά που αφορούν τόσο στις ίδιες (εικόνες) όσο και στην προβολή του βίντεο. Με αυτό τον τρόπο, επιδιώκει να συνοψίσει την οικοδόμηση της γνώσης στην ήδη υπάρχουσα, καθώς και το μετασχηματισμό των πρότερων ιδεών και αναπαραστάσεων των παιδιών, μέσω του αναστοχασμού και του, εν δυνάμει, εξελισσόμενου διαλόγου (στα πλαίσια της διαμορφωτικής αξιολόγησης).

<u>3η δραστηριότητα: Δημιουργία εικόνων στην εφαρμογή Night Cafe (Δραστηριότητα Εμπέδωσης)</u>

Για την περαιτέρω <u>εμπέδωση</u> των χαρακτηριστικών της άνοιξης, καθώς και των προϊόντων που μας προσφέρει, η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να εργαστούν σε ομάδες (νήπια – προνήπια) προκειμένου να εξασφαλίσει την ομαλότερη συνεργασία από άποψη δεξιοτήτων και τη δυνατότητα

επίλυσης προβλημάτων που τυχόν προκύψουν, με τη λιγότερη δυνατή εμπλοκή της. Τα παιδιά στις ομάδες αποφασίζουν ποια στοιχεία – χαρακτηριστικά θα υπαγορέψουν στην εκπαιδευτικό προκειμένου να δημιουργήσουν εικόνες με τις νέες γνώσεις τους. Ακολούθως, η πρώτη ομάδα αποφασίζει για τις γιορτές της άνοιξης, η δεύτερη για τα έντομα και τα ζώα, η τρίτη για τις αλλαγές της φύσης και την επίδραση στον άνθρωπο και η τέταρτη ομάδα συζητά για τα φρούτα και τα λαχανικά. Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, η εκπαιδευτικός διαφοροποιεί την ενασχόληση των παιδιών, προκειμένου τα παιδιά που αντιμετωπίζουν δυσκολίες με τον προφορικό τους λόγο να εκφράσουν τη σκέψη τους / τη νέα γνώση τους με ένα σύντομο ιχνογράφημα. Έτσι, προφέρονται μαρκαδόροι και κόλλες Α4 για την αντιμετώπιση των δυσκολιών αυτών και των ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών.

Στη συνέχεια και αφού συγκεντρωθούμε στη γωνιά του Η/Υ, η εκπαιδευτικός αξιοποιεί τη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας εικόνων TN NightCafe για να δημιουργήσουν τα παιδιά τις εικόνες με τα χαρακτηριστικά της άνοιξης και τα προϊόντα της. Τα ίδια συμμετέχουν στη μαθησιακή διαδικασία με ενθουσιασμό, περιγράφουν και υπαγορεύουν στη Νηπιαγωγό τα prompt (που είναι η ακριβής περιγραφή της εικόνας που επιθυμούμε να δημιουργήσει η εφαρμογή) και, συνεπώς, κωδικοποιούν τις νέες πληροφορίες ευκολότερα στο μνημονικό τους σύστημα. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας δε γνωρίζουν να γράφουν ή να διαβάζουν, ωστόσο μπορούν να συζητήσουν ή να σχεδιάσουν, να συναποφασίσουν και να υπαγορεύσουν στη Νηπιαγωγό την περιγραφή κάθε εικόνας που επιθυμούν να δημιουργήσει η διαδικτυακή εφαρμογή.

Ακολούθως, μια ομάδα συζητά και αποφασίζει ποια είναι η περιγραφή της 1ης εικόνας για να την υπαγορεύσει στην εκπαιδευτικό (ανθίζουν τα λουλούδια και έχουμε αλλεργίες), η επόμενη ομάδα περιγράφει τις γιορτές που διανύουμε κατά την εποχή της άνοιξης (25η Μαρτίου, γιορτή της Μητέρας, Πρωτομαγιά), η τρίτη περιγράφει τα έντομα (πεταλούδα, πασχαλίτσα, μέλισσα), τα ζώα που ξυπνούν από την χειμερία νάρκη και τα πουλιά που επιστρέφουν στη χώρα μας και η τέταρτη υπαγορεύει οδηγίες για να δημιουργηθούν οι εικόνες των φρούτων και των λαχανικών (βλ. Παράρτημα).

Ενδεικτικές περιγραφές των παιδιών για τη δημιουργία εικόνων:

1. Στεφάνι με κόκκινα και μωβ λουλούδια.

2. Ένα παιδάκι αγκαλιάζει τη μαμά του και της δίνει μια κάρτα με κόκκινη καρδιά.

3. Παιδάκια που κάνουν παρέλαση με άσπρη μπλούζα και μπλε παντελόνι και κρατάνε την

ελληνική σημαία.

4. Πασχαλινά αυγά σε ένα καλάθι και ένα λαγό.
5. Ο Χριστούλης σταυρώνεται στο Σταυρό.
6. Ένα καλάθι με κόκκινα, μπλε και άσπρα λουλούδια.
7. Χελιδόνια που πετάνε σε γαλάζιο ουρανό και μαζεύουν κλαράκια για να φτιάξουν τη φωλιά τους.
8. Οι αρκούδες που ξυπνάνε στη σπηλιά τους.
9. Ένα καλάθι πάνω στο τραπέζι με φράουλες, κεράσια, βερίκοκα και ροδάκινα.
10. Ένα καλάθι στο τραπέζι με μαρούλι, αρακά, φασολάκια και σπανάκι.
11. Χρωματιστές πεταλούδες.
12. Μέλισσες που πετάνε στα λουλούδια και στο γρασίδι για να πάρουν το νέκταρ.
13. Πασχαλίτσες στο γρασίδι και σε άσπρα λουλούδια.
14. Ένα παιδάκι που θα το τσιμπήσει η μέλισσα.
15. Ένα παιδάκι που φταρνίζεται συνέχεια γιατί έχει αλλεργία.
16. Ένα παιδάκι με καπέλο, αντηλιακό και γυαλιά ηλίου.

Τις παραπάνω οδηγίες, η εκπαιδευτικός τις μεταφράζει στην αγγλική γλώσσα, εφόσον η διαδικτυακή εφαρμογή TN Night Cafe, προς το παρόν, δεν δέχεται την ελληνική.

Τέλος, εκτυπώνουμε τις εικόνες, προκειμένου τα παιδιά να παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους και να περιγράψουν τη διαδικασία δημιουργίας εικόνων στα παιδιά της διπλανής τάξης!

Με την ολοκλήρωση των παραπάνω, η εκπαιδευτικός συγκεντρώνει τα παιδιά στην ολομέλεια για να συζητήσουν τι τους άρεσε, αν κάτι τους δυσκόλεψε, πως συνεργάστηκαν με τους φίλους τους, αν αντιμετώπισαν κάποιο πρόβλημα ή / και πως το έλυσαν (στα πλαίσια της διαμορφωτικής αξιολόγησης).

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

1η δραστηριότητα: παιχνίδια αξιολόγησης στην εφαρμογή learningapps

Στη γωνιά του υπολογιστή η εκπαιδευτικός μαζεύει τους μαθητές σε ημικύκλιο, σύμφωνα με δική της υπόδειξη για το πού να καθίσουν, εξασφαλίζοντας την οπτική επαφή όλων των μαθητών με την οθόνη του Η/Υ, προκειμένου να δώσει οδηγίες ως προς τη χρήση της εφαρμογής.

Τα παιδιά εργάζονται σε παιχνίδια πολλαπλής επιλογής (για τα φρούτα και τα λαχανικά της άνοιξης, καθώς και τις γιορτές που περιλαμβάνει) που δημιουργήθηκαν με τη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ασκήσεων learningapps. Το παιδί διεπιδρά με το συγκεκριμένο λογισμικό σε αλληλεπιδραστικό περιβάλλον εφόσον είναι εύκολο στη χρήση του, καθώς και στη διαμοίρασή του. Επιπροσθέτως, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να πειραματιστούν όσες φορές χρειάζεται μέχρι να κατακτήσουν τη γνώση. Το υπολογιστικό περιβάλλον προσφέρει τη δυνατότητα ελέγχου κι έτσι, τα παιδιά εξοικειώνονται με την ικανότητα της αυτοαξιολόγησης, οικοδομώντας τη νέα γνώση και ανασκευάζοντας πιθανόν λανθασμένες αντιλήψεις. Αυτό αφορά τόσο στη θεματική μας όσο και στη χρήση της διαδικτυακής εφαρμογής που θα χρησιμοποιήσουν τα παιδιά. Συνεπώς, η διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ασκήσεων learningapps, δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους μαθητές να αλληλεπιδράσουν, να αλληλοβοηθηθούν, αλλά και να ενισχύσουν την παρατηρητικότητά τους, να πειραματιστούν και να εξασκηθούν, ώστε να επιλύσουν το πρόβλημά τους και όλα τα παραπάνω, συλλογικά, ομαδοσυνεργατικά, χωρίς εξατομικεύσεις.

Ακολούθως, η εκπαιδευτικός χωρίζει τα παιδιά σε δυάδες, ώστε να εργαστούν στα παιχνίδια πολλαπλής επιλογής, όπου καλούνται να επιλέξουν τα φρούτα και τα λαχανικά της άνοιξης έναντι του φθινοπώρου, καθώς και τις γιορτές της εποχής που διανύουμε έναντι των φθινοπωρινών εορτασμών. Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι είναι προϊόν επεξεργασίας (εργαλείο αποκοπής) των εικόνων που αξιοποιήσαμε στη δεύτερη δραστηριότητα διδασκαλίας (παρουσίαση εικόνων). Έτσι, τα παιδιά έχουν έρθει ήδη σε επαφή με το εποπτικό υλικό! Παράλληλα, οι ομάδες (δυάδα, εν προκειμένω) είναι διαφορετικές από αυτές που είχαν αναπτυχθεί κατά την αξιοποίηση της διαδικτυακής εφαρμογής δημιουργίας εικόνων TN NightCafe (δραστηριότητα εμπέδωσης), ώστε τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν και με τους υπόλοιπους συμμαθητές τους, καθώς και να ανταλλάξουν ιδέες και απόψεις. Όταν τα παιδιά εργάζονται στη γωνιά του Η/Υ ανά δυάδες, οι υπόλοιποι μαθητές δραστηριοποιούνται στις γωνιές της τάξης. Για παράδειγμα, μια ομάδα παιδιών

δημιουργεί τα προϊόντα της άνοιξης με την πλαστελίνη, μια άλλη *διαβάζει* ένα βιβλίο σχετικό με την εποχή και η τρίτη ομάδα απασχολείται στο παιδαγωγικό υλικό – παζλ.

2η δραστηριότητα: δημιουργία τελικού εννοιολογικού χάρτη

Με την ολομέλεια της τάξης στη παρεούλα, δημιουργείται ένας νέος χάρτης εννοιολογικής χαρτογράφησης με τις νέες γνώσεις που αποκτήθηκαν. Ενδείκνυται να χρησιμοποιηθούν οι εικόνες που δημιουργήθηκαν με τη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας εικόνων TN Night Café, προκειμένου να είναι ευκολότερη η σύγκριση μεταξύ των δύο χαρτών, δηλαδή, του εννοιολογικού χάρτη των πρότερων γνώσεων, αναπαραστάσεων και ιδεών και της εννοιολογικής χαρτογράφησης των νέων γνώσεων που αποκτήθηκαν με την υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου. Ακολούθως, αντιπαραβάλλουμε τους εννοιολογικούς χάρτες και προκαλείται συζήτηση με τα παιδιά για τα ευρήματά μας, ομοιότητες και διαφορές, ώστε να ανακαλύψουμε και να οικοδομήσουμε τη νέα γνώση σε σύγκριση με τις πρότερες αναπαραστάσεις και ιδέες τους.

Τέλος, γίνεται συζήτηση ως προς τις δυσκολίες που προέκυψαν, τις συνεργασίες που αναπτύχθηκαν, την αρέσκεια ή την δυσαρέσκεια των παιδιών σε κάποιες δραστηριότητες ή στη χρήση υλικού (εφαρμογή TN, Η/Υ, εικόνες).

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Στην Προσχολική Εκπαίδευση δε γίνεται συνήθως χρήση φύλλων εργασίας με την τυπική έννοια του όρου. Το φύλλο εργασίας περιλαμβάνει τις γραπτές ή προφορικές οδηγίες που παρέχει η εκπαιδευτικός στα παιδιά, ώστε να πραγματοποιήσουν μια μαθησιακή δραστηριότητα. Στο παρόν διδακτικό σενάριο, δημιουργήθηκε φύλλο εργασίας, που να αφορά στη χρήση του υπερσυνδέσμου, όπως ορίζεται από τη στοχοθεσία μας.

Φύλλο εργασίας υπερσυνδέσμου

1. Βρες στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή το αρχείο κειμένου με τίτλο «Η άνοιξη ήρθε ξανά».

   Θα φαίνεται κάπως έτσι:

2. Κάνε 2 φορές κλικ με το ποντίκι σου επάνω στο αρχείο για να το ανοίξεις.

3. Στη συνέχεια, πάτησε το πλήκτρο

που θα βρεις στο κάτω αριστερό μέρος του πληκτρολογίου σου.. μη το αφήσεις ακόμη!

4. Ταυτόχρονα κάνε 1 φορά κλικ με το ποντίκι σου στον υπερσύνδεσμο https://www.youtube.com/watch?v=4I2g0UR06gs που υπάρχει στο έγγραφο κειμένου.

5. Κάνε 1 φορά κλικ με το ποντίκι σου στο κουμπί που βρίσκεται στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης σου για να τη μεγεθύνεις.

Καλή διασκέδαση!!!

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). *Οδηγός Νηπιαγωγού - Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο-Διδακτικοί σχεδιασμοί.* Στο πλαίσιο της Πράξης "Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού

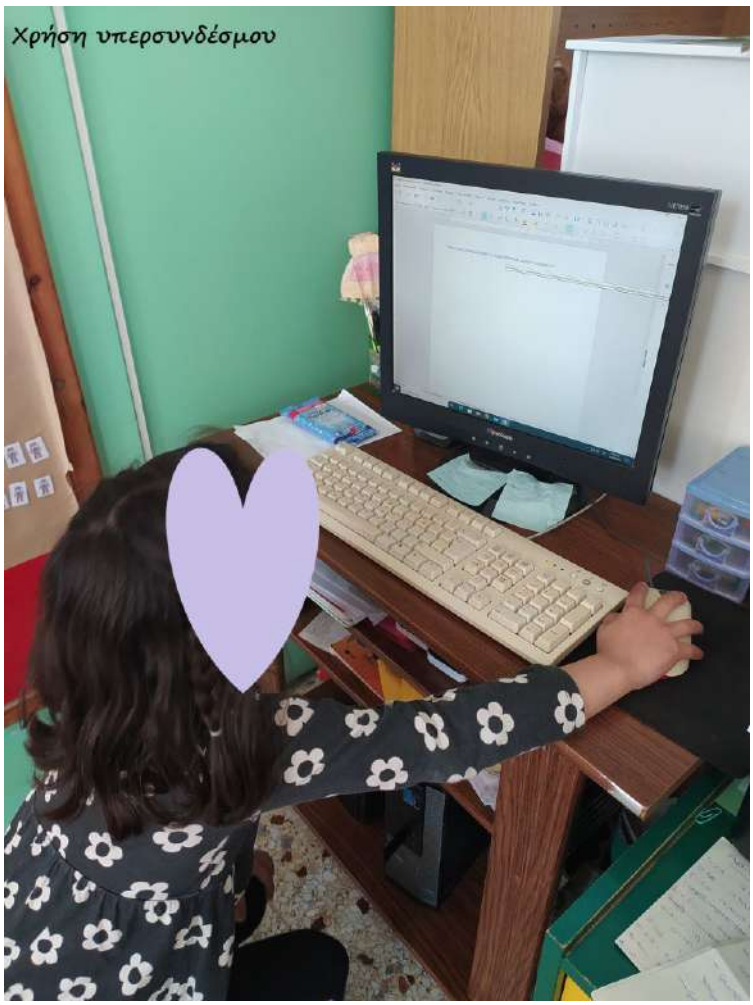
Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης" του ΙΕΠ με MIS 5035542.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). *Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης - Νηπιαγωγείου.* Στο πλαίσιο της Πράξης "Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης" του ΙΕΠ με MIS 5035542.

3.2 Φωτογραφίες – Τεκμήρια

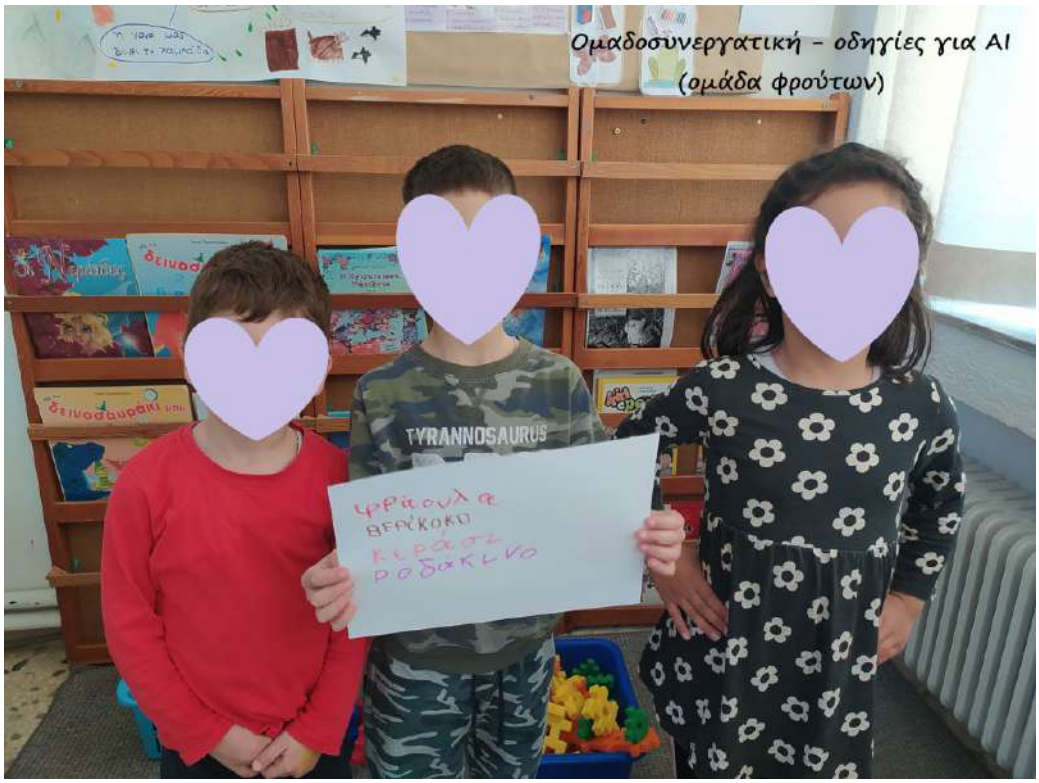
3.2.1 Πορεία δραστηριοτήτων

Ολοκλήρωση αρχικού εννοιολογικού χάρτη με τα ιχνογραφήματα των ομάδων



Προβολή βίντεο

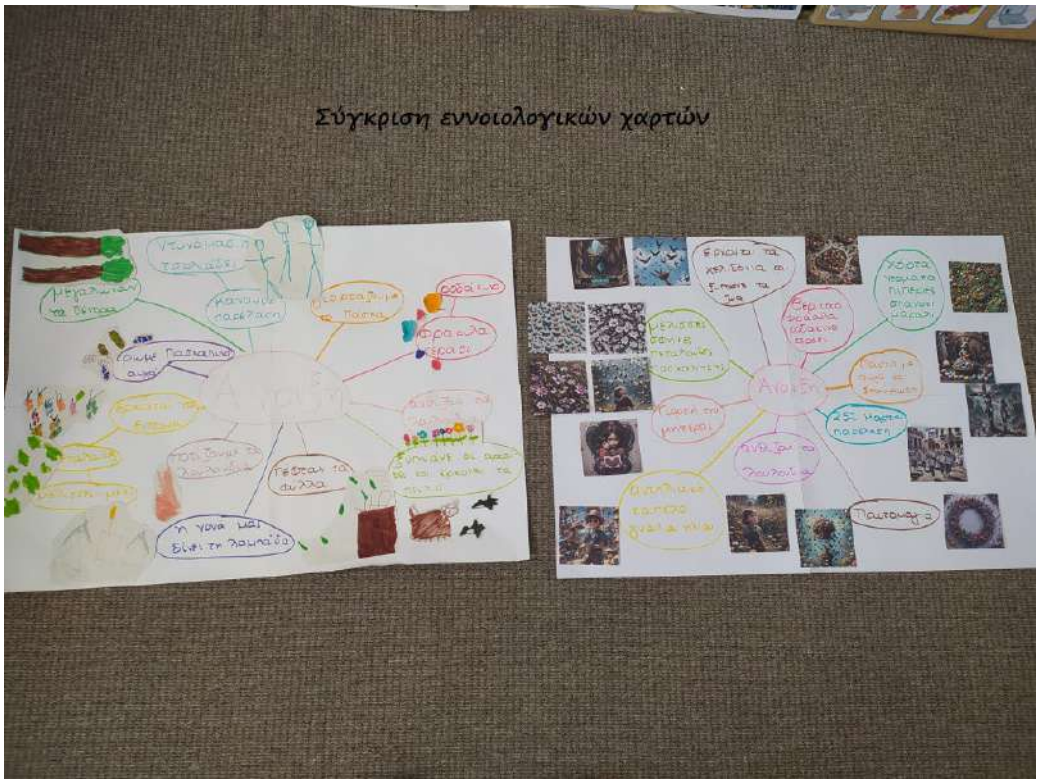
Παρουσίαση εικόνων


Ομαδοσυνεργατική - οδηγίες για AI
(ομάδα φρούτων)
TYRANNOSAURUS

Δημιουργία
εικόνων στην AI

Παιχνίδια πολλαπλής επιλογής

Δημιουργία τελικού εννοιολογικού χάρτη



3.2.2. Εικόνες TN, Night Café

Στεφάνι με κόκκινα και μωβ λουλούδια

Ένα παιδάκι αγκαλιάζει τη μαμά του και της δίνει μια κάρτα με κόκκινη καρδιά

Παιδάκια που κάνουν παρέλαση με άσπρη μπλούζα και μπλε παντελόνι και κρατάνε την ελληνική σημαία

Πασχαλινά αυγά σε ένα καλάθι και ένα λαγό

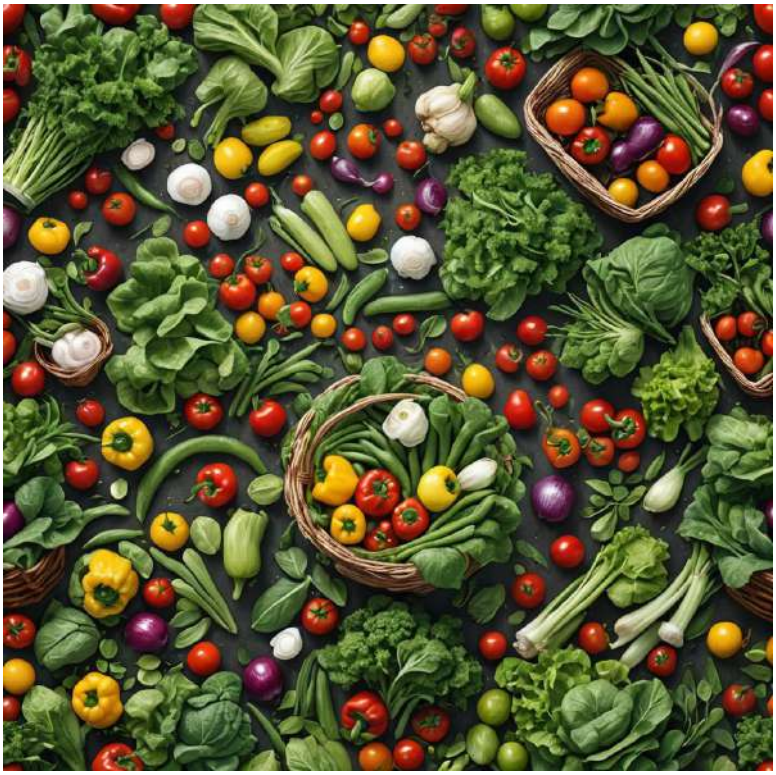
Ο Χριστούλης σταυρώνεται στο Σταυρό

Ένα καλάθι με κόκκινα, μπλε και άσπρα λουλούδια

Χελιδόνια που πετάνε σε γαλάζιο ουρανό και μαζεύουν κλαράκια για να φτιάξουν τη φωλιά τους

Οι αρκούδες που ξυπνάνε στη σπηλιά τους

Ένα καλάθι πάνω στο τραπέζι με φράουλες, κεράσια, βερίκοκα και ροδάκινα



Ένα καλάθι στο τραπέζι με μαρούλι, αρακά, φασολάκια και σπανάκι

Χρωματιστές πεταλούδες

Μέλισσες που πετάνε στα λουλούδια και στο γρασίδι για να πάρουν το νέκταρ

Πασχαλίτσες στο γρασίδι και σε άσπρα λουλούδια

Ένα παιδάκι που θα το τσιμπήσει η μέλισσα

Ένα παιδάκι που φταρνίζεται συνέχεια γιατί έχει αλλεργία

Ένα παιδάκι με καπέλο, αντηλιακό και γυαλιά ηλίου

3.2.3. Ενδεικτικές εικόνες των δραστηριοτήτων της εφαρμογής learningapps

Παρουσίαση βίντεο

Παιχνίδι αξιολόγησης πολλαπλής επιλογής

4ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Διαθεματική προσέγγιση - ελιά

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: ΓΚΑΤΖΗ ΣΤΥΛΙΑΝΗ ΠΕ60

Ειδικότητα ΠΕ60 ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

4 ΘΕΜΑΤΙΚΑ ΠΕΔΙΑ-ΑΞΟΝΕΣ

:**ΠΡΩΤΟ ΠΕΔΙΟ**:ΠΑΙΔΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ-Τ.Π.Ε.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΠΕΔΙΟ: ΕΑΥΤΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΑ, ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ.

ΤΡΙΤΟ ΠΕΔΙΟ: ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ-ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ.

ΤΕΤΑΡΤΟ ΠΕΔΙΟ: ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΣΩΜΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ-ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:ΟΛΟΗΜΕΡΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

1.5 Τάξη: ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 2ΒΔΟΜΑΔΕΣ ΠΕΡΙΠΟΥ

1.7 Λέξεις Κλειδιά: ελιά, τέχνη ,στεφάνι από ελιά ,λαδοκούλουρα, Αθηνά και Ποσειδώνας ,Αρχαία Ελλάδα, Θεόφιλος.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή διαθεματικά με το θέμα ελιά, μέσα από διάφορα γνωστικά πεδία εμπλουτίζοντας ήδη υπάρχουσες γνώσεις, κατανοώντας την σημασία και σημαντικότητα της ελιάς στην ζωή μας.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους με νέες λέξεις όσον αφορά στο θέμα, να κάνουν μαθηματικά μέσα από απλά φύλλα εργασίας, να γνωρίσουν μέσα από εικόνες πως από την ελιά φτάνουμε στο λάδι.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα ΤΠΕ για να βρούνε υλικό πάνω στο θέμα, να μπορούν να σχολιάσουν και να αποδώσουν εικαστικά έναν πίνακα ζωγραφικής, να μπορούν να δραματοποιήσουν μια ιστορία ή παραμύθι με θέμα την ελιά ,να μπορούν ατομικά ή ομαδικά να δημιουργήσουν μια κατασκευή, να μάθουν ή ακόμη και να συνθέσουν ένα τραγούδι και να παίξουν σκυταλοδρομίες, διάφορα παιχνίδια κινητικής αγωγής χρησιμοποιώντας ελιές που θα φέρουν από σπίτι τους.

- Επίπεδο Στάσεων

  Να γνωρίσουν την χρησιμότητα της ελιάς και του λαδιού στην διατροφή μας, σωστές

διατροφικές συνήθειες-μεσογειακή διατροφή, να συνειδητοποιήσουν πόσο χρήσιμο και ευλογημένο δένδρο είναι με όσα μας δίνει και πως το περιβάλλον θα πρέπει να το προστατεύουμε, να ευαισθητοποιηθούν πάνω στην σημασία του φυτικού και ζωικού βασιλείου στην ζωή μας…

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Όπως αναφέρθηκε πιο πάνω οι δραστηριότητες που θα αναλυθούν θα τυγχάνουν σύνδεσης με το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών που δουλεύεται στα νηπιαγωγεία της χώρας μας και τους 4 άξονές του.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☐

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐

Βιωματική Μάθηση ☐

Συνεργατική Μάθηση ☐

Άλλο: καθοδηγούμενη μάθηση, βιωματική μάθηση και συνεργατική μάθηση.

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

  Χρησιμοποίησα τον υπολογιστή και συγκεκριμένα το utube για να βρω πληροφορίες πάνω στο θέμα που επεξεργάζομαι.

Οι σύνδεσμοι θα δοθούν παρακάτω στην διδασκαλία και εμπέδωση του γνωστικού αντικειμένου

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

  Πόσα λέει η ελιά, πόσα ακούει ο λαγός(Γαλάτεια Γρηγοριάδου-Σουρέλη-ΠΑΤΑΚΗΣ)

  - Η σοφή ελιά(Ειρήνη Καμαράτου-Γιαλλούση-ΜΙΛΗΤΟΣ)

Η ΠΡΩΤΗ ΜΟΥ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ-ΑΘΗΝΑ Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ-Ο μύθος της Αθηνάς και του

Ποσειδώνα (Φίλιππος Μανδηλάρας-ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ)

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Παίρνοντας υπόψιν το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα θα ξεκινήσουμε αναλύοντας στο πρώτο πεδίο το ποίημα του ΚΩΣΤΗ ΠΑΛΑΜΑ ελιά μου ευλογημένη, ενώ όσον αφορά στα Τ.Π.Ε. μέσα από κάποιους συνδέσμους θα μάθουμε περισσότερο πάνω στο θέμα που επεξεργαζόμαστε

Στο δεύτερο πεδίο και περιβάλλον θα ασχοληθούμε με την ελιά στην Αρχαία Ελλάδα, καθώς και στους Ολυμπιακούς αγώνες.

Στο τρίτο πεδίο πέρα από τα φύλλα εργασίας που αφορούν στα μαθηματικά θα ασχοληθούμε με το ζάρι και τους αριθμούς ως το 6 πάνω στο θέμα μας, ενώ αντίστοιχα στις φυσικές επιστήμες θα κάνουμε πείραμα με την ελιά και θα εξάγουμε τα συμπεράσματά μας.

Στο τελευταίο πεδίο θα ασχοληθούμε με έργα τέχνης πάνω στο θέμα μας ελλήνων και ξένων καλλιτεχνών ,κινητική αγωγή και παιχνίδι με ελιά καθώς και μετά την γνωριμία με το μύθο της Αθηνάς και του Ποσειδώνα στην δραματοποίησή του.

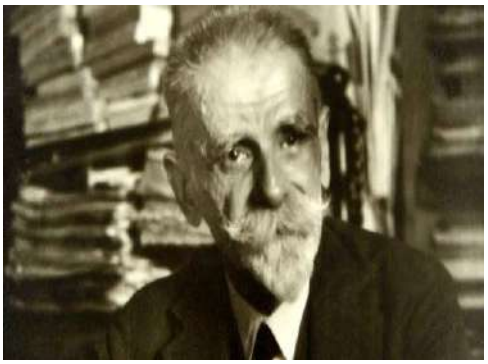
2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Με αφορμή ένα κλαδί ελιάς που έφερε ένα νήπιο στην τάξη αλλά και η ύπαρξη ελιάς στον αύλειο χώρο ξεκινήσαμε σαν αφόρμηση την γνωριμία μας με το θέμα και εμπλουτίσαμε την γωνιά της Γραφής με λέξεις…σχετικές και μ πρώτο συνθετικό την λέξη λάδι και ελιά. Οι λέξεις που βρήκαμε ήταν οι εξής: **ελιόψωμο,ελαιοτριβείο,ελαιόλαδο,ελαιώνας,λιόπανο,λαδοκούλουρα,λαδόπανο, λαδοτύρι,λαδοπαςστέλ ,λαδόκολλα**.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Ξεκινώντας από το πρώτο θεματικό πεδίο και την επικοινωνία και με το chatGPT ασχοληθήκαμε με το ποίημα ελιά μου ευλογημένη του ΚΩΣΤΗ ΠΑΛΑΜΑ και τέθηκαν κάποιες ερωτήσεις μετά την γνωριμία του με αυτό: ποια είναι η ελιά στο ποίημα, πως πιστεύεις ότι αισθάνεται ο ποιητής για την ελιά ,συναισθήματα που σου δημιουργούνται όταν διαβάζεις το ποίημα ,ποια λόγια έχουν μελωδία, ποια χρώματα θα χρησιμοποιούσες για να ζωγραφίσεις την εικόνα της ελιάς, πως διαφέρει η ελιά από άλλα δένδρα…



Συνεχίζουμε στο **πρώτο πεδίο** με τα Τ.Π.Ε. όπου θα μπορούσαμε με τα ψηφιακά εργαλεία να δημιουργήσουνε εικόνες που αντιπροσωπεύουν την ελιά, προγράμματα ζωγραφικής και εικονογράφησης ενώ χρησιμοποιώντας το utube να προσθέσουμε γνώσεις πάνω στο σχετικό θέμα αλλά και να ψυχαγωγηθούμε.

http://www.youtube.com/watch?v=JtiFcjGsF24

http://www.youtube.com/watch?v=HjKR_S1U1Qo

http://www.youtube.com/watch?v=PJkWULktUzk&feature

http://www.youtube.com/watch?v=-pyZDpTVEj0

http://www.youtube.com/watch?v=VIE-ZqBSjnY

http://www.olivemuseumvouves.com/pages.aspx?id=2

Περνώντας **στο δεύτερο θεματικό πεδίο** ασχοληθήκαμε με το παιδί και το περιβάλλον μέσα από το θέμα μας, μας ενδιέφερε να μάθουμε για την ΕΛΙΑ στην Αρχαία Ελλάδα και έτσι διαβάσαμε τον μύθο της Αθηνάς και Ποσειδώνα όπου μάθαμε πως η θεά Αθηνά

υπερίσχυσε με το δώρο της το κλαδί της ελιάς έναντι του Ποσειδώνα και έτσι έγινε η προστάτιδα της πόλης και συνεπώς η ελιά έγινε σύμβολο της σοφίας ,ειρήνης και πολιτιστικής αφύπνισης.

ΘΕΟΣ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ ΘΕΑ ΑΘΗΝΑ

Microsoft Bing

Μιλήσαμε επίσης και για τους Ολυμπιακούς αγώνες και το στεφάνι από κότινο που έβαζε στο κεφάλι ο νικητής.

Στον τρίτο άξονα εκτός από τα φύλλα εργασίας στα μαθηματικά παίζουμε και ένα παιχνίδι προσθαφαίρεσης, ρίχνω το ζάρι και βάζω σε ένα αυτοσχέδιο κουτάκι(κοφίνι) όσα μου λέει ή αφαιρώ όσα μου δείχνει το ζάρι.

Ανοιχτό φύλλο εργασίας: σχηματίζω στον πίνακα κλαδάκια και ρίχνω το ζάρι,βάζω όσες ελιές μου δείχνει ο αριθμός που φέρνω(εκμάθηση αριθμών 1-6).

Στις φυσικές επιστήμες σε αυτό τον τρίτο άξονα κάνουμε το πείραμα με το λάδι και διαπιστώνουμε: πως αν ανακατέψουμε το λάδι με το νερό μαζί, το λάδι δεν αναμειγνύεται με το νερό μαζί, το νερό πάει **κάτω** και το λάδι **επάνω**. Γιατί το λάδι είναι πιο ελαφρύ από το νερό.

Στον τελευταίο άξονα τον 4ο όσον αφορά στην κινητική αγωγή κάναμε το εξής: ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΕΛΙΕΣ.

Μικρά μπαλάκια που φανταζόμαστε πως είναι ελιές..π.χ από χαρτί α4 καθώς και κούπες, ρίχνουμε διάφορες ελιές στο χωρό της τάξης, τα χαρτάκια που φτιάξαμε και κάθε παιδί προσπαθεί να μαζέψει και να βάλει στην δική του κούπα, όσες περισσότερες ελιές μπορεί, χρησιμοποιώντας όμως μόνο τα πόδια και χωρίς να ακουμπήσει καθόλου το έδαφος με τα χέρια του. **ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΟΠΟΙΟΣ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟ ΧΡΟΝΟ ΜΑΖΕΨΕΙ ΣΤΟ ΚΑΛΑΘΙ ΤΟΥ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΕΛΙΕΣ.**

Η κίνηση, ο ανταγωνισμός αλλά και η συνεργασία προωθείται μέσα από αυτό το παιχνίδι με θέμα την ΕΛΙΑ.

ΕΙΚΑΣΤΙΚΗ ΤΕΧΝΗ: ψάχνουμε ζωγράφους Έλληνες και ξένους που ζωγράφισαν πίνακες με θέμα την ελιά: **ΕΛΛΗΝΕΣ ΖΩΓΡΑΦΟΙ**:Νίκος Εγγονόπουλος, Θεόφιλος Χατζημιχαήλ και Γιάννης Σπηλιόπουλος.

ΞΕΝΟΙ ΖΩΓΡΑΦΟΙ: Vincent Van Gogh, Claude-Monet, Pablo Picasso.

ΟΜΟΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ ΠΙΝΑΚΕΣ ΤΟΥ ΘΕΟΦΙΛΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ VAN GOGH.

ΟΜΟΙΟΤΗΤΕΣ: Ο Θεόφιλος απεικόνιζε την ελληνική παράδοση και την καθημερινή ζωή αλλά και ο Van Gogh την καθημερινή ζωή, αγροτικά τοπία και αγρότες.

Και οι δύο χρησιμοποιούσαν έντονα χρώματα, ο μεν Θεόφιλος για να αναδείξει την ζωντάνια της παράδοσης ο δε Van Gogh για την χρήση φωτεινών, σχεδόν έκτακτων χρωμάτων.

Έιχαν και οι δύο έντονη εκφραστικότητα στο έργο τους, ο Θεόφιλος αγάπη για την παράδοση, ενώ ο Van Gogh είχε την δική του εκφραστική σφραγίδα με πινελιές που δημιουργούσαν κύματα και ροές χρωμάτων.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ: Ο Van Gogh είχε πιο αφηρημένη εκφραστική τέχνη, ο Θεόφιλος πιο παραδοσιακή και αφελή προσέγγιση, ο πρώτος έζησε στην αρχή του Εικοστού αιώνα ενώ ο δεύτερος στον δέκατο ένατο αιώνα. Τέλος, ο Θεόφιλος ασχολήθηκε στην ζωγραφική του με την ελληνική παράδοση ενώ ο Van Gogh με αγροτικά τοπία και ανθρώπινα πρόσωπα.

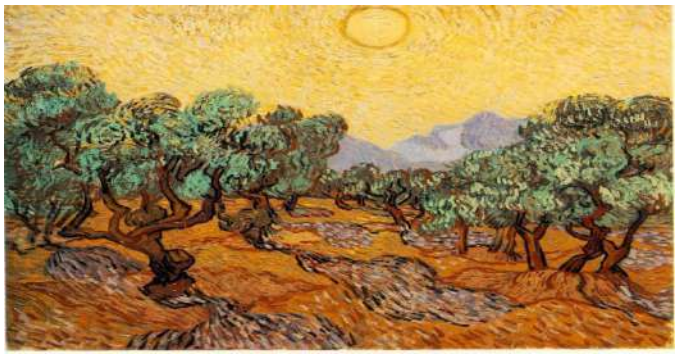
ΘΕΟΦΙΛΟΣ

_- (3).mp4

Lumen5.com

VAN GOGH AND THE OLIVE GROVES-COMFORT IN NATURE

Ο ΒΑΝ-ΓΚΟΓΚ ΚΑΙ ΟΙ ΕΛΑΙΩΝΕΣ-ΑΝΕΣΗ ΣΤΗΝ ΦΥΣΗ.



Vincent Van Gogh

New Composition #3.mp3

Generation profile style (προχωρημένο).

Τα παιδιά ακούνε μουσική, ενώ παρατηρούν τους πίνακες των δύο καλλιτεχνών και ψάχνουν ομοιότητες και διαφορές…

ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ: Μέσα από την δραματοποίηση τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, προάγουν την δημιουργικότητά τους, αναπτύσσουν την συνεργασία, προάγουν την αυτοσυνείδηση και αυτοεκτίμησή τους. Αφού γνωρίσαμε τον μύθο με την Αθηνά και τον Ποσειδώνα, προσπαθήσαμε να τον δραματοποιήσουμε…και χρειαστήκαμε κοστούμια…αλλά και κοσμήματα…

ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ: ύφασμα άσπρο και κορώνα από λαμπερά υλικά και μια μικρή ασπίδα για την Αθηνά και για τον Ποσειδώνα γαλάζιο ή πράσινο ύφασμα και φυσικά τρίαινα στο κεφάλι.

ΚΟΣΜΗΜΑΤΑ: μεγάλα και εντυπωσιακά αφού πρόκειται για θεούς ενώ στα αξεσουάρ θα μπορούσαμε να βάλουμε φυτά για Αθηνά ή ένα κλαδί ελιάς και για τον Ποσειδώνα διάφορα κοχύλια

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Τα παιδιά ανταποκρίθηκαν επαρκώς σε όλες τις δραστηριότητες, δυσκολεύτηκαν λίγο στο ποίημα του ΚΩΣΤΗ ΠΑΛΑΜΑ και σε διάφορες λέξεις, αλλά στην συνέχεια το επεξεργάστηκαν και απάντησαν επαρκώς στις ερωτήσεις. Απόλαυσαν τον μύθο του Ποσειδώνα και της Αθηνάς και θέλησαν να φτιάξουμε τα σύμβολά τους, ενώ την λέξη κότινος δεν την είχαν ξανακούσει και τους ήταν δύσκολο να την εμπεδώσουν

Όσον αφορά στους πίνακες κάποια παιδιά είχαν ακουστά τον Van Gogh ενώ σχολίασαν κυρίως και στους δύο καλλιτέχνες τα έντονα χρώματα στους πίνακές τους.

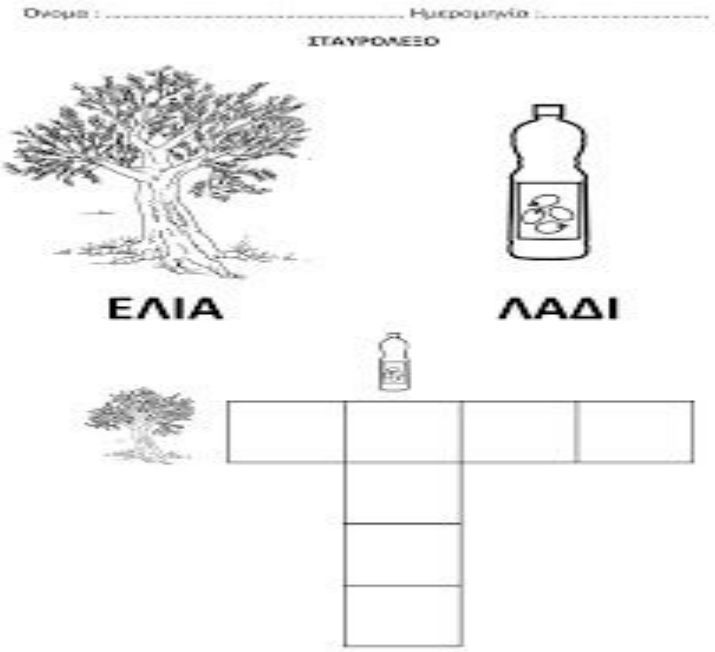
Στα μαθηματικά δεν είχαν κάποιο πρόβλημα κατανόησης, ενώ μέσα από τα κινητικά παιχνίδια ψυχαγωγήθηκαν και ήρθαν σε συνεργασία αλλά και ανταγωνισμό μεταξύ τους ,αλλά και με τον υπολογιστή ήρθαν σε επαφή με την θεματική ενότητα ΕΛΙΑ ψυχαγωγήθηκαν με τραγούδια αλλά εμπλούτισαν και ήδη υπάρχουσες γνώσεις.

Στις φυσικές επιστήμες, μιας και τα παιδιά αυτής της ηλικίας δεν έρχονται τόσο συχνά, σε επαφή με απλά έστω πειράματα, ενώ ενδιαφέρθηκαν και ασχολήθηκαν με αυτό, δυσκολεύτηκαν στην εξαγωγή του συμπεράσματος.

Η δραματοποίηση τους ενθουσίασε, ήθελαν να συμμετάσχουν και στους δύο ρόλους και ζήτησαν επειδή η ώρα δεν έφτασε να το παίξουμε και τις επόμενες μέρες… Η ενασχόλησή μας με αυτή την δραστηριότητα, αποτέλεσε αφορμή μελλοντικά για δραματοποίηση μύθων του ΑΙΣΩΠΟΥ ξεκινώντας από το βιβλίο με κάποιους από αυτούς που είχαμε στην βιβλιοθήκη της τάξης μας.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας



…

ΟΝΟΜΑ: ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Τα παρακάτω που κρατάει κάποιος είναι σύμβολο ειρήνης. Γνωρίζετε ένα ακόμα που υπάρχει ειρήνη. Πώς μπορεί φανεί αυτό;

ΟΝΟΜΑ: ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ ΕΛΙΑ ΚΑΙ ΚΥΚΛΩΣΕ ΤΗΝ.

ΕΛΙΑ	ΛΑΔΙ	ΕΛΕΦΑΝΤΑΣ
ΕΛΑΦΙ	ΕΛΙΑ	ΕΛΙΟΨΩΜΟ
ΕΛΙΚΑΣ	ΚΑΛΑΘΙ	ΕΛΙΑ
ΕΛΙΑ	ΕΛΕΟΣ	ΕΛΑΙΩΝΑΣ
ΕΡΩΤΗΣΗ	ΕΛΟΣ	ΑΛΗΘΕΙΑ
ΕΛΙΑ	ΓΕΛΙΑ	ΒΕΛΟΣ

Ε ε
ΕΛΙΑ
ελιά
Βρες και κύκλωσε το γράμμα Ε, ε μέσα στις ελίτσες!
Γράψε όπως μπορείς το γράμμα Ε, ε:
Ε
Ε
ε
ε

……

…

Η Ελιά

Ένα σύννεφο ασημένιο η ελιά
Σύννεφο που τρυγορίζει τα χωριά.
Σύννεφο που τα κλαριά του
λεν ειρήνη
Σύννεφο που όλο δουλεύει
και όλο δίνει.
Σύννεφο που αντί χαλάζι
ρίχνει ελιές
Σύννεφο που συνφορίζει
στις πλαγιές.
Σύννεφο που στέρεο στέκει στον καιρό
Σύννεφο που φέρνει λάδι
αντί νερό.
Ένα σύννεφο ασημένιο η ελιά
Σύννεφο άγιο που αγκαλιάζει
τα χωριά.

Ρένα Καρθαίου

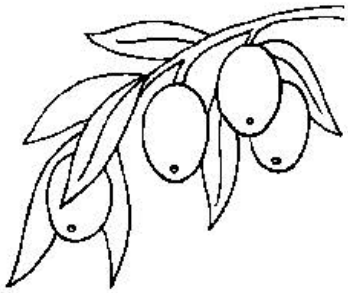
xwrapaidiwn.blogspot.com

Όνομα : ..... Ημερομηνία :.....

ΑΣΚΗΣΗ ΦΩΝΟΛΟΠΚΗΣ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Χρωμάτισε τόσα κουτάκια , ανάλογα με τις φωνούλες της κάθε λέξης .

ΕΛΑΙΟΔΕΝΤΡΟ

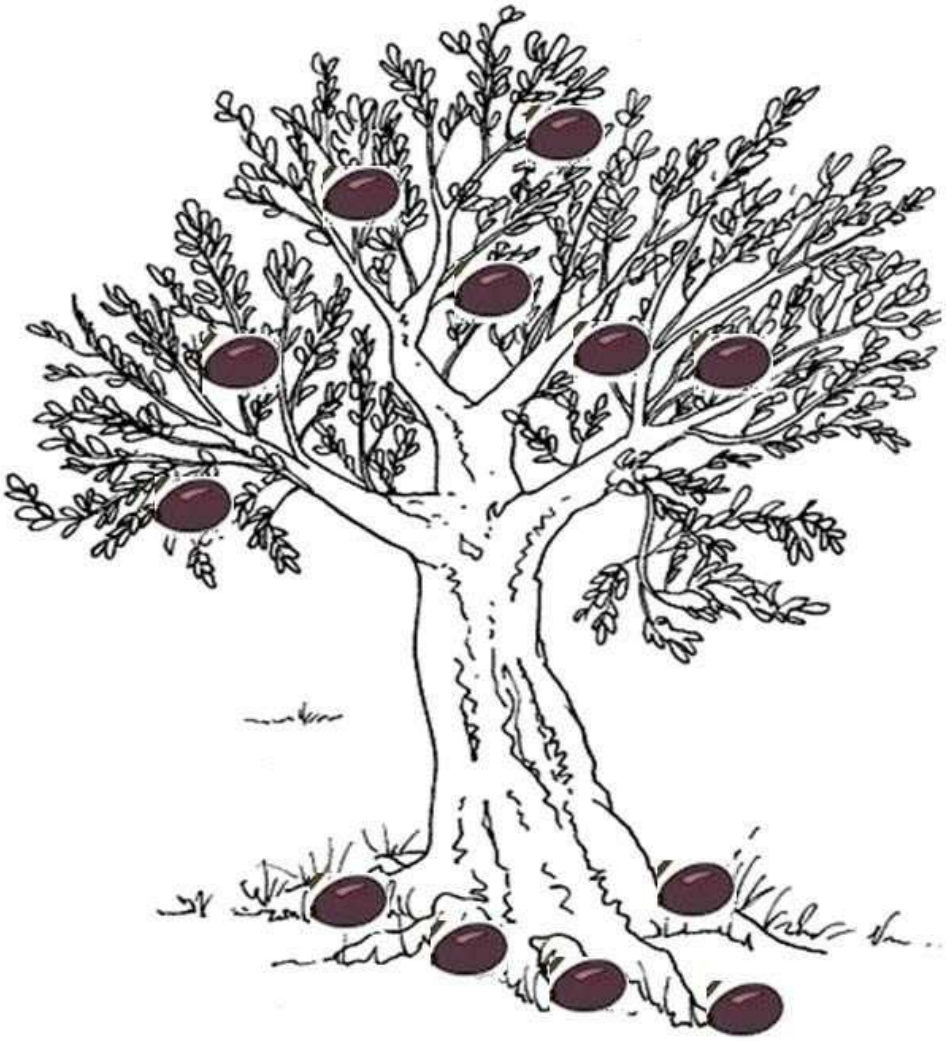


ΕΛΙΕΣ

ΕΛΑΙΟΛΑΔΟ

ΕΛΑΙΩΝΑΣ

Μετρώ τις ελιές και συμπληρώνω τον αριθμό στο σωστό τετράγωνο



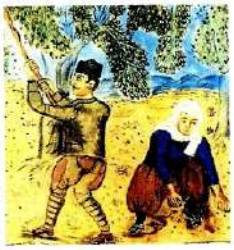
ΠΑΝΩ ☐

ΚΑΤΩ ☐

Σουλτάνα

Όνομα: Ημερομηνία:

■ Αντέγραψε τις λέξεις στο διπλανό κουτάκι.

ΕΛΙΑ	
ΛΑΔΙ	
ΕΛΑΙΟΔΕΝΤΡΟ	
 ΛΙΟΜΑΖΩΜΑ	
ΕΛΑΙΩΝΑΣ	

elenimamanou.blogspot.com

Όνομα : .....Ημερομηνία : .....

Σταυρόλεξο της ελιάς

1

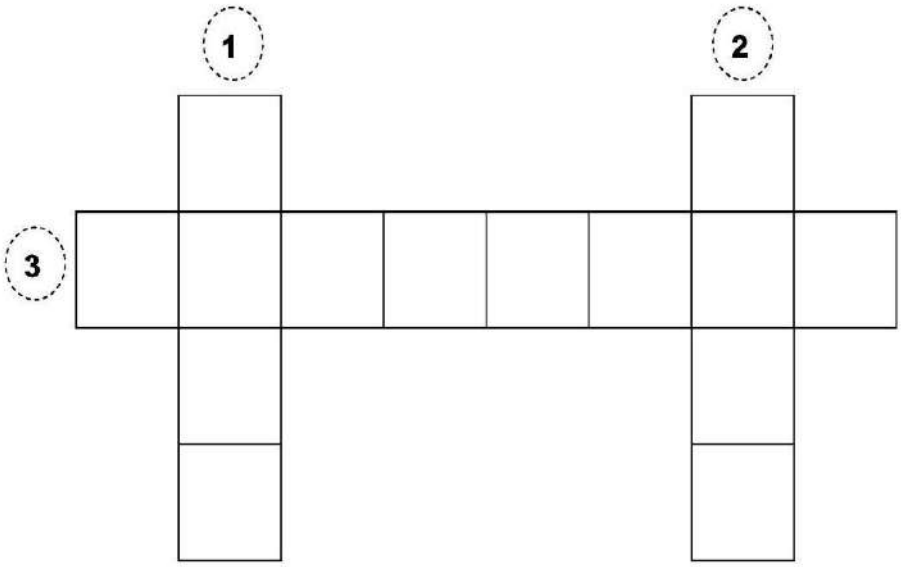
2

3

ΕΛΙΑ

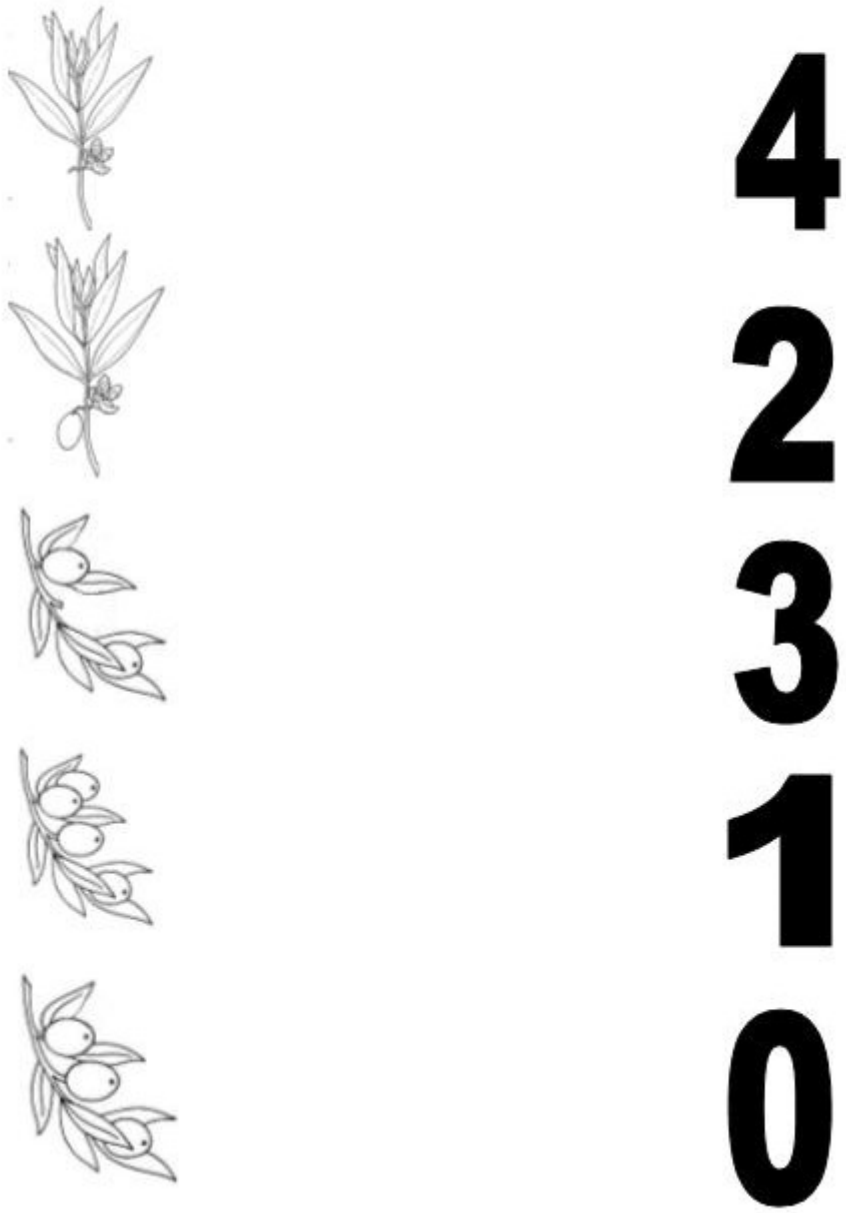
ΛΑΔΙ

ΕΛΑΙΩΝΑΣ



www.dreamskindergarten.blogspot.com

Πόσες ελίτσες έχει κάθε κλαδάκι;;;
Ένωσε τα κλαδάκια της Ελιάς με τον αντίστοιχο αριθμό...



3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Kidactivities.gr
- Eleni.mananou.blogspot.com
- Liveworksheets

- Kinderella
- Pinterest
- Dreamkintergarten
- ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ.

ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΠΟΥ ΕΚΠΟΝΗΘΗΚΑΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Ο ΒΑΝ ΓΚΟΓΚ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΜΑΣ
ΠΙΝΑΚΑΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ.

ΕΛΙΕΣ ΑΠΟ ΣΦΟΥΓΓΑΡΙ,ΓΚΟΦΡΕ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΟΠΙΕΣΤΡΟ ΒΑΜΜΕΝΟ ΜΕ ΚΑΦΕ ΜΑΡΚΑΔΟΡΟ.

ΤΟ ΛΙΟΜΑΖΩΜΑ ΜΕ ΥΛΙΚΑ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ,ΚΑΠΑΚΙΑ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ ΣΕ ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΠΟ ΧΑΡΤΟΚΟΥΤΟ.

ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ: ΛΕΞΕΙΣ ΑΠΟ ΕΛΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΛΑΔΙ.

5ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Κομποστοποίηση στο νηπιαγωγείο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο:
Αλεξάνδρα Δεληγιαννίδου
Αικατερίνη Πασχαλιά

Ειδικότητα ΠΕ60 ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΙ

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): **Περιβάλλον, Φυσικές Επιστήμες**
Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) :

Κύκλος ζωής, ανακύκλωση, βιώσιμη ανάπτυξη

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ:

Άλλο:

1.5 Τάξη: **Νηπιαγωγείο**

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

2 εβδομαδες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: **Κομποστοποίηση, ανακύκλωση, φύση, περιβάλλον, βιώσιμη ανάπτυξη**

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Το σενάριο του μαθήματος δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της αξιοποίησης της Ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση με έμφαση στην συνεργατική διερεύνηση και οικοδόμησης της γνώσης, την δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη.Γενικότερος σκοπός του μαθήματος είναι να ευαισθητοποιηθούν τα παιδιά ως προς την έννοια και τη σημασία της κομποστοποίησης και της προστασίας του περιβάλλοντος ενθαρρύνονται να υιοθετήσουν φιλικές προς το περιβάλλον συμπεριφορές και στάσεις.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

Επίπεδο Γνώσεων

- Με τη συνεργατική διερεύνηση και βιωματική οικοδόμηση της γνώσης με βάση την αξιοποίηση καλών πρακτικών να εκφραστούν μέσα από την χρήση της Τ.Ν.και να βιώσουν ότι τα σκουπίδια δεν είναι άχρηστα υλικά,αλλά μπορούν να ανακυκλωθούν και να επαναχρησιμοποιηθούν προστατεύοντας το περιβάλλον.
- Να σχεδιάζουν και να αναπτύσουν στην πράξη εφαρμογές Α.Τ.Ν στην σχολική τάξη.
- Να μπορέσουν να κάνουν χρήση απλών και κατανοητών εντολών prompt ,για την δημιουργία εικόνων ,αφίσας ή μουσικής.
- Να γνωρίζουν τι είναι το κομπόστ, από τι παράγεται και ποια είναι η χρησιμότητά του. Να αναγνωρίζουν υλικά που μπορούν να κομποστοποιηθουν και υλικά που δεν μπορούν.

Επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να υιοθετήσουν στάσεις και δεξιότητες με τη χρήση εφαρμογών της Τ.Ν στη σχολική τάξη έτσι ώστε να προστατεύουν το φυσικό περιβάλλον.
- Να μπορούν να διαχωρίζουν τα οργανικά υλικά από τα υπόλοιπα απορρίμματα.

- Να μπορούν να δημιουργήσουν ένα μικρό κομποστοποιητή και να τον φροντίζουν
- Να κατανοήσουν την χρήση της Τ.Ν στην καθημερινότητά μας με αφορμή το θέμα της κομποστοποίησης και να είναι σε θέση να αξιοποιήσουν εργαλεία Τ.Ν με απλό τρόπο που να έχει νόημα, π.χ.δημιουργία κειμένου,αφίσας,συνομιλία GPT.

Επίπεδο Στάσεων

- Να εστιάσουν στην συνεργατική διερεύνηση και τη βιωματική οικοδόμηση της γνώσης
- Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στην ανακύκλωση και την προστασία του περιβάλλοντος.
- Να εκτιμούν τη σημασία της φροντίδας της φύσης.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Σύνδεση με τις Ενότητες του Προγράμματος Σπουδών: Φύση και Κοινωνία, Εγώ και οι άλλοι, Δημιουργική έκφραση.
* **Σύνδεση με τους Στόχους του Προγράμματος Σπουδών:** Ανάπτυξη περιβαλλοντικής συνείδησης, ενθάρρυνση τη συνεργασίας και της δημιουργικότητας, καλλιέργεια αισθήματος ευθύνης.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση ■

Συνεργατική Μάθηση ■

Βιωματική Μάθηση: Τα παιδιά θα εμπλακούν άμεσα στη διαδικασία, θα αγγίξουν τα υλικά και θα παρατηρήσουν τις αλλαγές.
Συνεργατική Μάθηση: Η δημιουργία του κομποστοποιητή και η φροντίδα του θα γίνει σε ομάδες, ενισχύοντας την ομαδική εργασία και την επικοινωνία.
Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση: Τα παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να διερευνήσουν ποια υλικά μπορούν να κομποστοποιηθουν και ποια όχι, καθώς και να παρατηρήσουν τις αλλαγές που συμβαίνουν στο κομπόστ με την πάροδο του χρόνου.

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

https://bookcreator.com/

https://www.bing.com/images/create

Εφαρμογή για δημιουργία βίντεο: Τα παιδιά μπορούν να καταγράψουν την εξέλιξη του κομποστοποιητή τους και να δημιουργήσουμε ένα σύντομο βίντεο για να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους.

Εφαρμογή για δημιουργία αφίσας: https://www.canva.com/

Μπορούν να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα με πληροφορίες για την κομποστοποίηση.

Geanilly **Ο Μαγικός κόσμος της κομποστοποίησης Συμβουλές και ιδέες για την κομποστοποίηση**

https://view.genially.com/660c8c7768fe680014934c68/interactive-image-o-magikos-kosmos-ths-kompostopoihshs

Suno: https://suno.com/create

Το τραγούδι της κομποστοποίησης σε styl hiphop

https://suno.com/song/a89b3d74-796a-4ebc-bf6c-d74422aadbd3

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Tablet ή laptop: Για την αναζήτηση πληροφοριών, την παρακολούθηση βίντεο και τη δημιουργία ψηφιακού υλικού.

Προβολέας: Για να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους στην τάξη.

Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Ιστοσελίδες: ιστοσελίδες με παιδικό περιεχόμενο για την ανακύκλωση και την κομποστοποίηση.

Βιβλία: βιβλία με εικόνες και απλή γλώσσα για να εξηγήσουμε στα παιδιά τη διαδικασία της κομποστοποίησης.

Επαυξημένη πραγματικότητα: εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας για να δείξουμε στα παιδιά πώς λειτουργεί ένας κομποστοποιητής στο εσωτερικό του.

Συνεργατική πλατφόρμα: μια πλατφόρμα όπως το Padlet https://blogs.sch.gr/nipsilat/padlet-sch-etos-2023-2024/

για να δημιουργήσουμε έναν κοινό χώρο όπου τα παιδιά θα μοιράζονται τις παρατηρήσεις τους και τις φωτογραφίες τους από τον κομποστοποιητή και ότι έχει σχέση με την κομποστοποίηση

wordwall με παιχνίδια για την κομποστοποίηση

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Μέσα από ένα ταξίδι στον μαγικό κόσμο του κομποστ, τα παιδιά θα ανακαλύψουν τη διαδικασία της κομποστοποίησης, τη σημασία της για τη φύση και θα εμπλακούν σε διάφορες δημιουργικές δραστηριότητες τα παιδιά θα γνωρίσουν τον μαγικό κόσμο της κομποστοποίησης μέσω ενός παραμυθιού, πειραμάτων και δημιουργικών δραστηριοτήτων.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Συζήτηση για τα σκουπίδια και τι συμβαίνει με αυτά χρησιμοποιούμε εικόνες ή αντικείμενα για να εμπλέξουμε τα παιδιά.

Παρατήρηση υλικών που μπορούν και δεν μπορουν να κομποστοποιηθουν….

Ταξινόμηση σε δύο στεφάνια

Wordwall:Κομποστοποίηση Κομποστοποίηση - Κουίζ

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Η έννοια της κομποστοποίησης. Χρησιμοποιούμε το <<Ο Μαγικός κόσμος της κομποστοποίησης>> βιβλίο που δημιουργήσαμε με http://www.bing.com/images/create για να εξηγήσουμε τη διαδικασία με έναν διασκεδαστικό τρόπο.

Ο Μαγικός κόσμος της κομποστοποίησης παραμύθι
https://drive.google.com/file/d/11GOyi7H8pLIoUDdF4WFDPNZK09AcgbUc/view?usp=sharing
https://eu.docworkspace.com/d/sIJyM0u60AeL74bYG

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Δημιουργία ενός κομποστοποιητή στην τάξη και παρακολούθηση της διαδικασίας.

Ζωγραφική, κατασκευές και παιχνίδια με θέμα το κομπόστ.

Εβδομάδα 1: Γνωριμία με την Κομποστοποίηση

Ημέρα 1:

1.Δραστηριότητα: Παρουσίαση του παραμυθιού και συζήτηση.

Ερωτήσεις: Μετά την αφήγηση της ιστορίας, παιχνίδι ερωτήσεων σχετικά με την πλοκή, τους χαρακτήρες και το μήνυμα του παραμυθιού.
Φύλλο εργασίας: Ζωγραφίζω το παραμύθι
Συγκρίσεις: να συγκρίνουμε τις εικόνες που δημιούργησε η τεχνητή νοημοσύνη με τις δικές τους δημιουργίες.

2.Δραστηριότητα: Φύλλο εργασίας εργαλείο canva ,,Βάλε στην σωστή σειρά,,με εικόνες από το παραμύθι

Ημέρα 2:

1.Δραστηριότητα: Διαδραστική παρουσίαση τι είναι η κομποστοποίηση video

2.Δραστηριότητα:: Παιχνίδι wordwall κουίζ με ερωτήσεις

Ημέρα 3:

1.Δραστηριότητα: Κατασκευή ενός απλού κομποστοποιητή στην τάξη χρησιμοποιώντας ένα διαφανές δοχείο, χώμα και υλικά που μπορούν να κομποστοποιηθουν.
2.Δραστηριότητα:: Παρατήρηση των υλικών που προσθέτουμε στον κομποστοποιητή και συζήτηση για τις αλλαγές που παρατηρούν.

Ημέρα 4:

1,Δραστηριότητα:: Κατασκευή με τα πρόσωπα των χαρακτήρων του παραμυθιού και παρουσίαση μιας μικρής παράστασης- δραματοποίησης

2.Δραστηριότητα:: Ημερα safe ιντερνετ ο σενιορ κομποστινος μας δινει συμβουλες (video canva)

Ημερα safe ιντερνετ
https://www.canva.com/design/DAF8m2VN2UA/hXWTyPH1wBUpju4KWWunVg/view?utm_content=DAF8m2VN2UA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Ημέρα 5:

1.Δραστηριότητα:: Αγορά κομποστοποιητή και συναρμολόγηση με τα παιδιά

2.Δραστηριότητα: Συλλογή φύλλων, κλαδιών και άλλων υλικών για τον κομποστοποιητή της τάξης.

Εβδομάδα 2: Εμβάθυνση στην Κομποστοποίηση και Εφαρμογή

Ημέρα 6:

1.Δραστηριότητα:: Παρατήρηση των αλλαγών στον κομποστοποιητή και συζήτηση για τη διαδικασία της αποσύνθεσης.
2.Δραστηριότητα:: Ζωγραφική ή κατασκευή με θέμα την κομποστοποίηση.

Ημέρα 7:

Δραστηριότητα:: Παρουσίαση βίντεο από το διαδίκτυο που δείχνει τη διαδικασία της κομποστοποίησης στη φύση.

Δραστηριότητα:: Δημιουργία αφίσας logo εργαλείο canva κομποστοποίηση

Δημιουργία αφίσας logo

Ημέρα 8:

Δραστηριότητα:: Παιχνίδι ρόλων: Τα παιδιά υποδύονται διάφορα υλικά (φρούτα, λαχανικά, χαρτί κ.λπ.) και συζητούν αν μπορουν να κομποστοποιηθουν.
Δραστηριότητα: μηνυματα για την σωστή κομποστοποίηση εργαλείο ganially

Ο Μαγικός κόσμος της κομποστοποιησης

https://view.genially.com/660c8c7768fe680014934c68/interactive-image-o-magikos-kosmos-ths-kompostopoihshs

Ημέρα 9:

1.Δραστηριότητα : Ομαδική κατασκευή (πίστα) ο κήπος των σκουληκιών

2.Δραστηριότητα Ρομπότ bee bot: ένα εκπαιδευτικό ρομπότ όπου τα παιδιά με τις καταλληλες

οδηγίες οδηγουν την beebot στην σωστη διαδρομή

Ημέρα 10

1,Δραστηριότητα: επιδαπέδιο παιχνίδι ο δρόμος του κομπόστ με ερωτήσεις που δημιουργήθηκαν με το εργαλείο http://www.bing.com/images/create

2.Δραστηριότητα:

Δημιουργουμε με την χρήση της TN ενα τραγουδι hip hop με λόγια που διαλέξαμε από το παραμύθι το τραγουδάμε και το χορεύουμε http://www.suno.com/

https://youtu.be/E92F6CpWp18

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

.Φύλλο εργασίας ταξινόμησης υλικών (μπορεί/δεν μπορεί να κομποστοποιηθεί)
Φύλλο εργασίας ζωγραφικής με θέμα "Ο κήπος του senior Κομποστίνου"

Φυλλα εργασιας βαλε στην σωστη σειρα
Φύλλα εργασίας να ζωγραφίσουν για την κομποστοποίηση.

εκτυπώσιμες σελίδες με τις εικόνες των χαρακτήρων για τα παιδιά να τις χρωματίσουν.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Χρησιμοποιήθηκε το https://www.bing.com/images/create

για τη δημιουργία ενός παιδικού βιβλίου με τίτλο "Ο Μαγικός Κόσμος της Κομποστοποίησης". Οι εικόνες του βιβλίου δημιουργήθηκαν με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης.Τα παιδία διάβασαν το βιβλίο που εκδόθηκε από τις εκδόσεις Υδρόγειος και το παρακολούθησαν επίσης και στον προβολεα στην εφαρμογή https://bookcreator.com/

Χρησιμοποιήθηκε https://www.pixelcut.ai/cleanup-pictures

Για αφαίρεση φόντου των καρτελων του παιχνιδιού

Δημιουργία υλικού: https://www.bing.com/images/create

για τη συγγραφή κειμένου, [Εργαλείο δημιουργίας εικόνων με TN για τη δημιουργία εικόνων.

Χρησιμοποιήθηκε το https://chatgpt.com/

και το https://gemini.google.com/?hl=el

Ιστοσελίδες με πληροφορίες για την κομποστοποίηση

genially: Χρήσιμες πληροφορίες για την κομποστοποίηση για μικρά παιδιά
https://view.genially.com/660c8c7768fe680014934c68/interactive-image-o-magikos-kosmos-ths-kompostopoihshs

Canva: Ημερα ασφαλες διαδικτυου (Ο Senior Compostino μας δίνει συμβουλές)
https://www.canva.com/design/DAF8m2VN2UA/hXWTyPH1wBUpju4KWWunVg/view?utm_content=DAF8m2VN2UA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

φυλλα εργασιας με το liveworksheets
ο μαγικος κοσμος της κομποστοποιησης μαθηματικα
https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=hp55BvPzcZ&sr=n&l=md&i=sxtffoo&r=oq&f=dzdcznzc&ms=uz&cd=pwh88-y-gk-lvnpmzeejjjtngnkglgkxg&mw=hs

liveworksheets:Μέτρησε και βάλε τον σωστό αριθμό (παραμύθι)
https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=hp55BvPzcZ&sr=n&l=4a&i=sxtfffc&r=uq&f=dzdcznzc&ms=uz&cd=pwh88-y-gk-l9dpmzeeekxtngnkglgkxg&mw=hs

liveworksheets: Βάλε στην σωστή σειρά το παραμύθι

https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=hp55BvPzcZ&sr=n&l=md&i=sxtffoo&r=oq&f=dzdcznzc&ms=uz&cd=pwh88-y-gk-lvnpmzeejjjtngnkglgkxg&mw=hs
suno.- youtube: https://youtu.be/E92F6CpWp18

wordwall: φρουτα και λαχανικά
https://wordwall.net/resource/64529325

6ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Μαθαίνω τα χρώματα με τον Έλμερ τον Παρδαλό Ελέφαντα

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: **ΜΑΡΙΑ ΑΔΑΜ**

Ειδικότητα (π.χ. Δάσκαλος ΠΕ 70) **ΠΕ 60 ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΣ**

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): Θεματικά πεδία Παιδί και Επικοινωνία, Παιδί και Θετικές Επιστήμες και Παιδί Σώμα Δημιουργία και Έκφραση.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) :

Παιδί και Επικοινωνία: Να αναγνωρίζουν τα χρώματα και να τα κατονομάζουν με σκοπό την ανάπτυξη του λεξιλογίου.

Παιδί και Θετικές Επιστήμες: Να μάθουν για τα βασικά και τα δευτερεύοντα χρώματα μέσα από τον πειραματισμό.

Παιδί Δημιουργία και Έκφραση: Μέσα από τις τέχνες (εικαστικά και μουσική) να καλλιεργήσουν σωματικό και αισθητικό γραμματισμό.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☒

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ (ΜΙΚΤΗ ΝΗΠΙΑ ΠΡΟΝΗΠΙΑ)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: **3 διδακτικές ώρες (**45΄ η κάθε διδακτική ώρα)

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Χρώματα, Έλμερ, διαφορετικότητα, παραμύθι, συνεργασία, δημιουργικότητα, ΤΠΕ, τεχνητή νοημοσύνη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός: Οι μαθητές να κατανοήσουν την έννοια των χρωμάτων με αφορμή το βιβλίο "Ο Έλμερ ο Παρδαλός Ελέφαντας".

Στόχοι: Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα βασικά χρώματα και παράλληλα να αναπτύξουν θετική στάση προς τη διαφορετικότητα και τη συνεργασία.

Να αξιοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες και να καλλιεργήσουν δεξιότητες διερευνητικής μάθησης μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες.

Να αξιοποιηθεί η διαφοροποιημένη προσέγγιση με σκοπό την καλλιέργεια του επιστημονικού εγγραμματισμού.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

Επίπεδο Γνώσεων

- Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα βασικά χρώματα.
- Να κατανοήσουν την έννοια της διαφορετικότητας.

Επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να χρησιμοποιούν διαφορετικά χρώματα στη ζωγραφική και να τα κατονομάζουν.
- Να συμμετέχουν και να καλλιεργούν το διάλογο καθώς την ανταλλαγή απόψεων και ιδεών τόσο σε σχέση με τα χρώματα όσο και με την αποδοχή διαφορετικότητας.

Επίπεδο Στάσεων

- Να εκτιμούν τη σημασία της μοναδικότητας και της συνεργασίας μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ.
- Να αναπτύξουν θετική στάση προς τη διαφορετικότητα.
- Να αξιοποιούν την τεχνητή νοημοσύνη για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Το σενάριο συνδέεται με το Αναλυτικό Πρόγραμμα για το Νηπιαγωγείο και συγκεκριμένα με τα πεδία:

- Παιδί και Επικοινωνία (1ο Θεματικό πεδίο) στον τομέα της γλώσσας.

- Παιδί και Θετικές Επιστήμες (3ο Θεματικό πεδίο) στην υποενότητα που αφορά την ύλη και τα φαινόμενα. Ομοίως και στην υποενότητα που αφορά τα μαθηματικά καθώς οι μαθητές κάνουν κατηγοριοποιήσεις σε βασικά και δευτερεύοντα χρώματα και ταξινομήσεις ως προς το χρώμα.

-Παιδί Σώμα Δημιουργία και Έκφραση (4ο Θεματικό πεδίο) καθώς οι μαθητές παράγουν μουσική και καλλιεργούνται αισθητικά.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ν

Καθοδηγούμενη Μάθηση ν

Βιωματική Μάθηση ν

Συνεργατική Μάθηση ν

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

  -Χρήση διαδραστικού πίνακα για παρουσίαση εικόνων με χρώματα

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

  - Διαδραστικός Πίνακας ή Οθόνη Υπολογιστή.

- Υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο, ηχεία και εκτυπωτής.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

  - Βιβλίο «Έλμερ ο παρδαλός ελέφαντας»
  - Χαρτία α4
  - βαζάκια με τα βασικά χρώματα (μπλε, κόκκινο, κίτρινο) και άδεια βάζα για τη δημιουργία των δευτερευόντων (πορτοκαλί, μωβ, πράσινο)

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το παρόν διδακτικό σενάριο αφορά μαθητές νηπιαγωγείου και πρώτων τάξεων του δημοτικού ενώ χρησιμοποιεί ως αφορμήση την ανάγνωση του βιβλίου "Ο Έλμερ ο Παρδαλός Ελέφαντας". Σκοπός του είναι η εκμάθηση των βασικών χρωμάτων μέσα από μια διασκεδαστική και δημιουργική διαδικασία που συνδυάζει τη γλώσσα, τα μαθηματικά, τα εικαστικά και τη μουσική. Αρχικά, οι μαθητές θα ακούσουν την αφήγηση του βιβλίου και θα συζητήσουν για τον Έλμερ και τα χρώματά του. Στη συνέχεια, θα εμπλακούν σε δραστηριότητες αναγνώρισης χρωμάτων και ζωγραφικής με στόχο την ενίσχυση της δημιουργικότητας και της κατανόησης της έννοιας της διαφορετικότητας. Μέσα από τη συζήτηση και τη συνεργασία, οι μαθητές κατασκευάζουν ομαδικής αφίσας του Έλμερ. Η Τεχνητή Νοημοσύνη χρησιμοποιείται για την αναγνώριση των χρωμάτων μέσα από την ενεργητική συμμετοχή και την αλληλεπίδραση με συσκευές προηγμένης τεχνολογίας. Μέσα από βαζάκια πειραματισμού οι μαθητές ανακαλύπτουν τα δευτερεύοντα χρώματα, όπως αυτά προκύπτουν από τη μίξη τους και στη συνέχεια παίζουν παιχνίδι εμπέδωσης με το beebot. Ακόμα φτιάχνουν μελωδίες και τις συνδέουν με τα συναισθήματα. Η ενότητα ολοκληρώνεται με αξιολόγηση, όπου τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τα χρώματα και κατηγοριοποιήσουν διάφορα αντικείμενα στην σωστή ομάδα. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύονται οι μεταγνωστικές δεξιότητες με τη βοήθεια του προγράμματος kahoot.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

  - Ο/η νηπιαγωγός ξεκινάει με την αφήγηση του βιβλίου "Ο Έλμερ ο Παρδαλός Ελέφαντας". Το παραμύθι υπάρχει και σε ψηφιακή αφήγηση η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί επίσης (https://youtu.be/xjRiS2GHeO0)
  - Ακολουθεί συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με τον Έλμερ και τα χρώματά του, διερευνώντας τα χρώματα που ήδη γνωρίζουν. Γίνεται σύνδεση των χρωμάτων με τα συναισθήματα π.χ. κίτρινο-χαρά, κόκκινο-αγάπη/θυμός, πράσινο-θυμός, μπλε-ηρεμία, ,μαύρο-στεναχώρια/θλίψη.

➢ Δίνεται το φύλλο εργασίας 1 ή πραγματοποιείται η άσκηση στο διαδραστικό πίνακα.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**
    - Οι μαθητές συμμετέχουν σε δραστηριότητα όπου καλούνται να βρουν αντικείμενα στην τάξη με τα χρώματα του Έλμερ.

Το παιχνίδι ξεκινάει με ένα διασκεδαστικό κυνήγι θησαυρού όπου οι μαθητές καλούνται να βρουν αντικείμενα σε διάφορα χρώματα χρησιμοποιώντας ένα κινητό ή tablet με κάμερα και AI. Ο/η εκπαιδευτικός ζητάει από τα παιδιά να βρουν αντικείμενα γύρω τους σε συγκεκριμένα χρώματα. Οι μαθητές μπορούν να σκανάρουν τα αντικείμενα και η εφαρμογή AI θα τα αναγνωρίσει και θα προσδιορίσει το χρώμα.

Εφαρμογή: Google Lens ή παρόμοιες εφαρμογές αναγνώρισης αντικειμένων.

Τα παιδιά στη συνέχεια οδηγούν τη μελισσούλα (BEEBOT)που έχει «ντυθεί έλμερ» στα διάφορα τετράγωνα και φτιάχνουν τα δευτερεύοντα χρώμα τραβώντας αντίστοιχες κάρτες. Ετσι προγραμματίζουν το «ελεφαντάκι τους» να γίνει πράσινο αφού περάσει από το μπλε και το κίτρινο τετράγωνο.

Εργαλείο: BeeBot

➢ Δίνεται το φύλλο εργασίας 2 ή πραγματοποιείται η άσκηση στο διαδραστικό πίνακα μέσω τη εφαρμογής wordwall.

Τα παιδιά δημιουργούν μουσική με τη βοήθεια του προγράμματος AIVA επιλέγοντας μέσα από διάφορα μουσικά στυλ. Τα κομμάτια αυτά αποθηκεύονται και χρησιμοποιούνται όχι μόνο σε αυτή την ενότητα αλλά κατά περίπτωση καθώς τα κομμάτια σχετίζονται με μελωδίες που συνδέονται με τα συναισθήματα.

Εφαρμογή: aiva.ai

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

- Οι μαθητές αξιολογούνται μέσω της συμμετοχής τους στις συζητήσεις και της ικανότητάς τους να αναγνωρίσουν τα χρώματα.
- Επιπλέον, αξιολογείται η προσπάθεια ομοίως και η δημιουργικότητά τους στις ζωγραφιές. Συνεκτιμάται ο βαθμός συνεργασία τους κατά δημιουργία της ομαδικής αφίσας αλλά και του παιχνιδιού αναζήτησης χρωμάτων.
- Ακόμα ο βαθμός εμπλοκής τους στην παραγωγή μουσικών που σχετίζονται με τα συναισθήματα, καθώς και στο παιχνίδι αξιολόγησης της ενότητας μέσω του kahoot αποτελούν ενδείξεις των γνώσεων που κατακτήθηκαν στην εν λόγω ενότητα.
- Στη συνέχεια συνεργάζονται για να δημιουργήσουν μια μεγάλη αφίσα του Έλμερ σε ομαδικό έργο και γράφουν όπως μπορούν λέξεις που σχετίζονται με τη διαφορετικότητα (π.χ. αποδοχή, ισότητα, αγάπη, σεβασμός, όπως αυτές έχουν προκύψει από τη συζήτηση).

Πρόγραμμα: canva.com

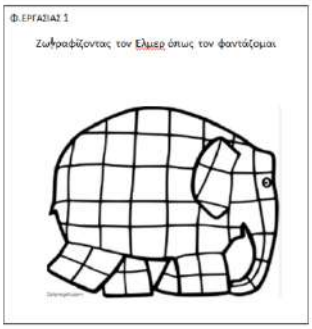
- Τέλος τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες παίζουν παιχνίδι ταξινόμησης των αντικειμένων στο σωστό χρώμα. Κερδίζει η ομάδα με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις.

Εφαρμόγή : edtech.gr/kahoot

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

- **Φύλλο Εργασίας 1:** Ζωγραφίζω το δικό μου Έλμερ όπως τον φαντάζομαι



- **Φύλλο Εργασίας 2:** Ενώνω το φρούτο με το σωστό χρώμα

Τα φύλλα εργασίας μπορούν να τυποθούν η να γίνουν ομαδικά με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα η/και της εφαρμογής wordwall

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Alam, S., & Zhou, Y. (2023).*The impact of artificial intelligence on early childhood education: Opportunities and challenges.* Early Childhood Research Quarterly, 63, 75-88.DOI:10.1016/j.caeai.2023.100124

Aravantinos, S., Lavidas, K., Voulgari, I., Papadakis, S., Karalis, T., & Komis, V. (2024). Educational Approaches with AI in Primary School Settings: A Systematic Review of the Literature Available in Scopus. *Education Sciences*, *14*(7), 744. DOI:10.1007/978-3-031-64312-5_4

Gupta, A., & Chowdhury, S. (2021). *Artificial Intelligence in Early Childhood Education: Enhancing Creativity and Critical Thinking Through Learning Tools.* International Journal of Early Childhood Education Research, 9(3), 213-228. DOI:10.61707/y74fv875

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). "Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning." *Center for Curriculum Redesign.* *https://www.researchgate.net/publication/332180327_Artificial_Intelligence_in_Education_Promise_and_Implications_for_Teaching_and_Learning*

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). Intelligence unleashed. An argument for AI in Education, 18. https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1475756

Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2019). "Mobile educational applications for children: What educators and parents need to know." *International Journal of Mobile Learning and Organisation, 13(1), 56-77.* DOI:10.1504/IJMLO.2017.10003925

Su, J., & Yang, W. (2022). Artificial intelligence in early childhood education: A scoping review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *3*, 100049. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100049

Su, J., & Zhong, Y. (2022). Artificial Intelligence (AI) in early childhood education: Curriculum design and future directions. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *3*, 100072. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100072

7ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Φιλοζωία και δικαιώματα των ζώων

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: ΑΛΕΞΑΚΗ ΑΡΓΥΡΗ
Ειδικότητα : ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Φροντίζω το περιβάλλον

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :Φιλοζωία και δικαιώματα ζώων

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

- ✓ Νηπιαγωγείο
- ✓ Δημοτικό

1.5 Τάξη: ΚΔΑΠ (5-12 ετών)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: περιπου125λεπτά (με ενδιάμεσο διάλειμμα 20 λεπτα)

- 1.7 Λέξεις Κλειδιά: Copilot,Gemini, Gamma,Genially,Lumen5, Character ai , thejigsawpuzzles, Φιλοζωία, Δικαιώματα ζώων, κριτική σκέψη, ευαισθητοποίηση, έγκυρη ενημέρωση, θέση 'ερευνητή' , Τεχνητή Νοημοσύνη, ενσυναίσθηση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να ενημερωθούν τα παιδιά μέσω δικών τους ερωτημάτων και αναζητήσεων για την Φιλοζωία και τα δικαιώματα των ζώων. Να μπουν δηλαδή στη θέση του ενεργού ερευνητή, ώστε πρώτον να εγκυροποιήσουν τις πληροφορίες που αναζητούν μέσα στις εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης και έπειτα να τις χρησιμοποιούν ως εργαλείο .Επιπρόσθετα, κάτι εξίσου σημαντικό είναι η καλλιέργεια ενσυναίσθησης σχετικά με τα ζωντανά πλάσματα, η σωματική και μη λεκτική εκφραστικότητα . Για αυτό το λόγο, έγινε η επιλογή δραματοποίησης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση με βάση το:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να αναγνωρίζουν βασικά μορφολογικά και άλλα χαρακτηριστικά των ζωντανών οργανισμών.
  - Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των ζώων.
  - Να αναγνωρίζουν τις σχέσεις αλληλεξάρτησης ανάμεσα στους ζωντανούς οργανισμούς και το περιβάλλον στο οποίο ζουν.
  - Να αναγνωρίζουν ότι η δική τους συναισθηματική κατάσταση μπορεί να διαφέρει από εκείνη των άλλων και των ζώων πιο συγκεκριμένα.
  - Να διακρίνουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους όσον αφορά τα ζώα.
  - Να διακρίνουν τις βασικές ανάγκες που έχει ένα ζωάκι.
  - Να αναζητούν έγκυρα μέσα ενημέρωσης και πηγές πληροφόρησης.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ ζωντανών οργανισμών (άνθρωποι- ζώα)
  - Να χρησιμοποιήσουν μη λεκτικούς τρόπους έκφρασης συναισθημάτων.
  - Να ταυτίζονται συναισθηματικά με πραγματικά πρόσωπα-ζώα-πλάσματα της φύσης και της ζωής.
  - Να περιγράφουν αξίες που είναι σημαντικές για την κοινωνική ζωή και την αλληλεπίδραση με τα ζώα (π. χ υπευθυνότητα, σεβασμός).
  - Να εντοπίζουν περιπτώσεις παραβίασης δικαιωμάτων των ζώων.
  - Να διαχειρίζονται πληροφορίες για τις ανάγκες και τις επιθυμίες των ζώων.

- Επίπεδο Στάσεων
  - Να αναπτύξουν ευαισθησία.
  - Να εξωτερικεύσουν τα συναισθήματα τους.
  - Να ευαισθητοποιούνται και να αναπτύσσουν υπεύθυνη στάση για να υποστηρίξουν τα δικαιώματα των ζώων.
  - Να εκτιμούν τη σημασία της συνεργασίας και της ομαδικότητας για την επιβίωση στα ζώα και τους ανθρώπους.
  - Να σέβονται τα έμβια όντα και να οργανώνουν δράσεις ευαισθητοποίησης για της

προστασία της ζωής

1.9 Σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

- ✓ Παιδί και Θετικές Επιστήμες: χαρακτηριστικά οργανισμών
- ✓ Περιβάλλον: Παιδί, εαυτός και κοινωνία

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

- ✓ Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση
- ✓ Καθοδηγούμενη Μάθηση
- ✓ Βιωματική Μάθηση
- ✓ Συνεργατική Μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά :Copilot, Chatgtp Gemini, Gamma,Genially,Lumen5, Character ai
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας : Η/Υ, κινητό
- Εκπαιδευτικό Υλικό : Βιβλία, Εκπαιδευτικά Βίντεο

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου

Ως πρόλογος της επιλεγμένης θεματολογίας, εν προκειμένης «Φιλοζωία και δικαιώματα ζώων» αποφάσισα να ξεκινήσουμε με κινητική δραστηριότητα ώστε τα παιδιά να εκτονωθούν, να εκφραστούν και να χαλαρώσουν φαντασιακά. Πιο συγκεκριμένα, η δράση ξεκινάει με την ενεργή επιλογή ζώων από τα παιδιά τα οποία επιθυμούν να μεταμορφωθούν, κατά την διάρκεια της δραματοποίησης. Αφού εκφραστούν και απολαύσουν το θεατρικό παιχνίδι, μπαίνει στη δράση μας το Copilot μέσω του οποίου συλλέγω πληροφορίες σχετικά με την φιλοζωία και τα δικαιώματα των ζώων. Επιπρόσθετα, χρησιμοποιούμε το Copilot για αξιολόγηση μέσω δημιουργικής προσέγγισης. Φυσικά, σημαντικό σημείο επικέντρωσης είναι η ενίσχυση της κριτικής σκέψης και ο αναστοχασμός καθώς η ύπαρξη παραπληροφοριών , δυστυχώς είναι παντού γύρω μας.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Ο λόγος που επέλεξα το συγκεκριμένο θέμα , αφορά πρώτα από όλα το προσωπικό μου βίωμα , να έχω σκυλοσυντροφιά. Όντας εδώ και 7 χρόνια «φροντιστής», «φίλη» σε/με ένα γλυκύτατο πλάσμα , έχω αντιληφθεί πολλά σχετικά με την συμπεριφορά αρκετών ανθρώπων προς τα ζώα. Έχω βιώσει η ίδια τα οφέλη αυτής της συντροφιάς-αγάπης, έχω δει να κακομεταχειρίζονται ζώα και έχω καταλάβει πόσο ελλιπής είναι η παιδεία πολλών στην Ελλάδα (και όχι μόνο) . Η τελευταία αφόρμηση, νομίζω προήλθε από την παρακολούθηση ενός εκπαιδευτικού σεμιναρίου από τον Ερυθρό Σταυρό με θέμα «Πρώτες βοήθειες σε σκύλους». Κατά την διάρκεια της εκπαίδευσης, ένιωσα πως χρειάζομαι ενισχυτικές και έγκυρες πληροφορίες σχετικά με τα ζώα και την ευζωία τους.

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου
  (Διάρκεια 30 λεπτά)

Η ομάδα έχει καθίσει σε κύκλο οκλαδόν με απαλή μουσική η οποία δίνει παλμό στην δράση. Κάθε παιδί επιλέγει ένα ζώο που επιθυμεί και μοιράζεται μαζί μας τις πιθανές πληροφορίες που γνωρίζει για το συγκεκριμένο ζώο. Π.χ. ο σκύλος όταν χαίρεται κουνάει την ουρά του. Εν συνεχεία, αφού έχουν επιλεχθεί οι ρόλοι ξεκινάει το παιχνίδι. Βάζουμε ήχους φύσης και ζητάμε από τα παιδιά να φτιάξουν το καταφύγιο τους με πανιά και παιδαγωγικό εξοπλισμό , που βρίσκεται στην αίθουσα και είναι ασφαλές να χρησιμοποιηθεί. Έχουν στην διάθεση τους 5λεπτά να ολοκληρώσουν την αποστολή. Για να γνωρίζουν πόσο χρόνο έχουν θα τα έχουμε ενημερώσει πως θα χτυπάμε ανά διαστήματα το ταμπουρίνο. Πιο συγκεκριμένα, θα το χτυπήσουμε 3 φορές. Στο τρίτο χτύπημα, όλα τα παιδιά μεταμορφώνονται σε ζωάκια και μπαίνουν στο καταφύγιο τους. Η μουσική μετά από λίγο αλλάζει.

Σε αυτό το σημείο, ενημερώνουμε τα παιδιά ότι μόλις τελειώσει το τραγούδι επιστρέφουν στο καταφύγιο τους να ξαπλώσουν.. Μόλις ξεκινήσει το τραγούδι, τα ζωάκια βγαίνουν στη φύση. Είναι ελεύθερα να κάνουν ότι θέλουν: να τρέξουν (πάντα με την αντίστοιχη σωματοδομή του ζώου που έχουν επιλέξει .π .χ τετράποδο, πετούμενο κλπ.), να κοινωνικοποιηθούν, να ασχοληθούν με το καταφύγιο τους, να ψάξουν για τροφή, να εξερευνήσουν ή ότι άλλο επιθυμούν..όπως ήδη γνωρίζουν με το που τελειώσει η μουσική , επιστρέφουν στο καταφύγιο τους.
Ο /η εκπαιδευτικός βάζει χαλαρωτική μουσική. Τα ζωάκια είναι ξαπλωμένα . Αφήγηση από εκπαιδευτικό.

«Πως νιώσατε που φύγατε από το καταφύγιο σας; Πως σας φάνηκε η επαφή με τα άλλα ζωάκια ; Τι συνέβη όταν φύγατε από τα καταφύγιο σας; Πώς περάστε? Γελάσατε; Παίξατε; Αντιμετωπίσατε κάποιο κίνδυνο; Ήσασταν ασφαλή; Τι αισθάνθηκε το σώμα σας; Νιώσατε την καρδιά σας να αλλάζει ρυθμό; Αν ναι , πότε; Όταν ήσασταν στο καταφύγιο σας πως νιώθατε σε σχέση με όταν βγήκατε από αυτό; Πώς νιώθω όταν με ακουμπάνε; Πώς κάποιος δείχνει ότι με θέλει κοντά του; Πως κάποιος εκφράζει την χαρά του; Υπήρχε κάποιο μέρος του σώματος σας που αισθάνθηκε ενόχληση, δυσφορία ή ευχαρίστηση;»
Θέτουμε ερωτήματα περνώντας διακριτικά γύρω -γύρω από τα καταφύγια τους. Η καθοδήγηση μας

επικεντρώνεται στο να αντιληφθούν τα παιδιά τον εαυτό τους ως μονάδα και ως μέλος του κοινωνικού συνόλου.

Η μουσική με την οποία είχαν βγει από τα καταφύγια τους την 1η φορά, ξαναπαίζει..Τα ζωάκια , ξυπνάνε και κάνουν ένα κύκλο οκλαδόν καθώς η/ο εκπαιδευτικός μεταμορφώνεται σε ρόλο «Φιλοζωία». Αφού ρωτήσει τα παιδιά αν ξέρουν τι σημαίνει το όνομα της , ξεκινάει μια συζήτηση για την σημασία της φιλοζωίας κατά την άποψη των παιδιών. Πως λέγεται ο άνθρωπος που αγαπά και σέβεται τα ζώα; Ποιος από εμάς πιστεύει ότι είναι φιλόζωος; Τι χαρακτηριστικά έχει η φιλοζωία; Ποια υποθέτουμε ότι είναι τα δικαιώματα των ζώων; Αφού ανταλλάξουμε απόψεις θέτουμε στο Copilot το ερώτημα: «Τι είναι φιλοζωία και ποια τα χαρακτηριστικά της; Τελικά, ποια είναι τα δικαιώματα των ζώων; Ποιες είναι οι κυρώσεις όταν καταπατούνται; Θα προσθέταμε κάποιο δικαίωμα ή κύρωση; Θα τροποποιούσαμε κάποιο άλλο; Οι «κανόνες» αυτοί ισχύουν μόνο στην Ελλάδα ή και σε άλλες χώρες; Συζητάμε για τα αποτελέσματα και δοκιμάζουμε να διατυπώσουμε με διαφορετικό τρόπο μια όμοια ερώτηση με αυτή που θέσαμε. Παρατηρούμε τι αποτελέσματα μας δίνει; Για ποιο λόγο πιστεύουμε ότι γίνεται αυτό; Φυσικά, μπορούμε να ρωτήσουμε και το ίδιο το Copilot.

Έπειτα, ζητάμε από τα παιδιά να πλάσουν ένα ερώτημα σχετικά με τα δεδομένα που μας έδωσε το Copilot. Π. χ *«προστασία και φροντίδα: οι φιλόζωοι αναλαμβάνουν τη φροντίδα των ζώων. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη φροντίδα των ζώων. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την υγεία, τη διατροφή, την κατοικία και την ασφάλεια τους.» {παραπομπή:Copilot}.*

Τι εννοούμε όταν λέμε φροντίδα των ζώων; Τι περιλαμβάνει; Κάπως έτσι συνεχίζουμε να αναζητούμε πληροφορίες με πυρηνικό μας μέλημα τα παιδιά να συλλογιστούν και να μπουν σε διαδικασία επαλήθευσης της πληροφορίας και όχι απλής απορρόφησης. Να είναι λοιπόν ενεργητικοί δέκτες. Στη συνέχεια, βάζουμε στο Copilot ως προτροπή να μας στείλει οπτικοακουστικό υλικό για την φιλοζωία. Με βάση τα αποτελέσματα τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν με ποιο τρόπο θέλουν να συνεχίσουμε. Π. χ εκπαιδευτικό βίντεο; Παιδικό βιβλίο κλπ. Φυσικά, αν κάποιος έχει να παροτρύνει κάποια άλλη ιδέα, καλοδεχούμενη.

Στη συνέχεια περνάμε σε διαδραστική παρουσίαση μεσω Gamma και συζήτηση για τη φιλοζωία και τα δικαιώματα ζώων (Διάρκεια 15 λεπτά)

https://delectable-rabbit-q6i8hf6.gamma.site/

Έπειτα περνάμε σε διάλειμμα!! (Διάρκεια 20 λεπτα)

(Διάρκεια 30 λεπτά)

Μετά το διάλειμμα ,δείχνω στα παιδιά μια μικρή παρουσίαση μέσω Lumen5 και με την βοήθεια της εφαρμογής ,άλλων εφαρμογών ΤΝ όπως π.χ Geminy, Copilot και της φαντασίας των παιδιών ολοκληρώνουμε το βίντεο το οποίο μπορούμε να το παρουσιάσουμε για παράδειγμα στο σχολείο, σε γονείς, συμμαθητές κ.ο.κ. https://lumen5.com/user/argiroalexaki/edivea-rfcg6/

(Διάρκεια 30 λεπτά)

Ώρα για παιχνίδι!!Φυσικά μέσω της εφαρμογής Genially. Έχω σχεδιάσει το παρακάτω παιχνίδι μέσω της Ε.Τ.Ν ώστε να αντιληφθούμε πώς η τεχνολογία μπορεί να είναι διασκεδαστική. Έπειτα ,σχεδιάζουμε ένα 3d παιχνίδι με έμπνευση το επιτραπέζιο από το Genially. Χρησιμοποιούμε ανακυκλώσιμα υλικά και αντικείμενα που μας εμπνέουν από το περιβάλλον της αίθουσας. (Βιωματική προσέγγιση: συνεργασία, εκτόνωση, αφομοίωση πληροφορίας, διασκέδαση)

https://view.genially.com/6689824b28d9c30014ebae3d/interactive-content-animal-race

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών** (Διάρκεια 15 λεπτα)

Ώστε να είναι πιο διασκεδαστική και κοντά στα ενδιαφέροντα τα παιδιά επιλέγω το Character ai για την αξιολόγηση. Τα παιδιά μπαίνουν σε διαδικασία δημιουργίας φιλόζωου ήρωα ή ήρωα ζώου και συζητούν μαζί του . Έχει ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε τι χαρακτηριστικά θα επιλέξουν να δώσουν στον ήρωα καθώς και τι ερωτήματα θέλουν να θέσουν.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

- Copilot
- Gemini
- ChatGpt
- https://www.e-nomothesia.gr/kat-zoa-suntrophias-prostasia-zoon/nomos-4830-2021-phek-169a-18-9-2021.html
- https://ean.auth.gr/%CF%80%CF%81%CF%8C%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1-%CF%83%CF%80%CE%BF%CF%85%CE%B4%CF%8E%CE%BD/
- https://www.in.gr/2021/01/05/pet-stories/pos-mporo-na-voithiso-ena-traymatismeno-zoo/

Πανεπιστήμιο Κρήτης |
Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε | Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α
Εργαστήριο Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στη Δια Βίου & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

8ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Τα πρώτα βήματα στον προγραμματισμό

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ανδρεάδου Ευμορφία

Ειδικότητα Νηπιαγωγός ΠΕ 60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Διαθεματικό σενάριο

Οι γνωστικές περιοχές που εμπλέκονται είναι

Παιδί και ΤΠΕ

Γλώσσα

Μαθηματικά

Δημιουργία και έκφραση

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: V

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: ΠΡΟΝΗΠΙΑ-ΝΗΠΙΑ……

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 5 Διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ- ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ- ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ-ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ-ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ

……

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι να κατανοήσουν τα παιδιά ότι η τεχνολογία και ειδικότερα η ρομποτική είναι ένα εργαλείο , το οποίο αν χρησιμοποιηθεί σωστά από το άνθρωπο μπορεί να τον βοηθήσει στην καθημερινότητα του. Τα παιδιά αναπτύσσουν την ικανότητα της υπολογιστικής σκέψης . Ο σκοπός εμπλουτιζεται ως εξής , να διερευνήσουν και να ανακαλύψουν την τεχνητή νοημοσύνη καιμπως θα μπορέσουν να τη χρησιμοποιήσουν ως βοηθό τους στη μαθησιακή τους σταδιοδρομία.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Να κατασκευάζουν τη γνώση μέσα από τις κατάλληλα οργανωμένες εκπαιδευτικές εμπειρίες.

Να έχουν εξασκηθεί στην αντίληψη των εννοιών μπροστά,πίσω, αριστερά, δεξιά.

Να είναι ικανά να ακολουθήσουν μία διαδρομή με βάση συγκεκριμένες κατευθυντήριες οδηγίες.

Να χρησιμοποιούν εφαρμογές που υποστηρίζονται από την τεχνητή νοημοσύνη ως μέσο για να εξασκούν την κριτική τους σκέψη.

Εχει προηγηθεί δραστηριότητα γνωριμίας με το magic school, και συζήτηση για το τι είναι η AI.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να σχεδιάζουν μια διαδρομή νοητά με το χέρι τους σε ένα τετραγωνισμένο επίπεδο και να περιγράφουν την διαδρομή χρησιμοποιώντας το κατάλληλο λεξιλόγιο που αφορά τις χωροχρονικές έννοιες μπροστά, πίσω, στροφή δεξιά ,στροφή αριστερά.

Να προγραμματίζουν το ρομποτάκι beebot και να περιγράφουν προφορικά τις εντολές που του δίνουν .

Να αναπτύξουν δεξιότητες διερεύνησης, πειραματισμού και ανακάλυψης με λογισμικά ανοιχτού τύπου. Επίσης και τη δεξιότητα επίλυσης προβλημάτων με λογισμικά ειδικών κατηγοριών και εξοικείωση με τον προγραμματισμό με προγραμματιζόμενα παιχνίδια.

- Επίπεδο Στάσεων

1. Να κατανοούν ότι πρέπει να χειρίζονται την τεχνολογία με υπευθυνότητα
2. Να κατανοούν ότι η τεχνολογία και ειδικότερα η ρομποτική είναι ένα εργαλείο , το οποίο αν χρησιμοποιηθεί σωστά από το άνθρωπο μπορεί να τον βοηθήσει στην καθημερινότητα του.

Να αντιληφθούν ότι η τεχνολογία είναι ένα εργαλείο που μπορεί να βελτιώσει τη ζωή των ανθρώπων αν χρησιμοποιηθεί κατάλληλα.

Να κατανοούν ότι πρέπει να χειρίζονται την τεχνολογία με υπευθυνότητα.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

……

……..……

……...

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

……

……

V

V

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

Παιδαγωγική αξιοποίηση του ChatGPT 3.5

Παιδαγωγική αξιοποίηση του magic school

Εφαρμογές - Λογισμικά

1. ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ **BEEBOT TERRAPIN**

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

1. Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο
2. σαρωτής και εκτυπωτής.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Το επιδαπέδιο ρομπότ Beebot και το διάφανο πλέγμα με θήκες.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης.

Οι απαντήσεις των παιδιών καταγράφονται σε εννοιολογικό χάρτη στο C map tools.Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά, καταγράφοντας τις ιδέες τους, τις καθιστούν σαφέστερες, μπορεί να τις συνδέσουν με προ υπάρχουσες ιδέες και να συλλάβουν νέες .

Εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Σε αυτή τη δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το bee bot και το διάφανο πλέγμα με θήκες. Τα παιδιά θα εξασκηθούν να καθορίζουν εάν ένα αντικείμενο βρίσκεται π.χ. αριστερά τους ή δεξιά τους, αλλά και να ακολουθήσουν μία διαδρομή με βάση συγκεκριμένες κατευθυντήριες οδηγίες.

Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Η νηπιαγωγός χρησιμοποιεί την προσομοίωση BEEBOT TERRAPIN. Στη δραστηριότητα με τη χρήση προσομοιωτή Bee bot, ευνοείτε ο πειραματισμός , η ανακάλυψη και αξιολογείτε η επίλυση προβλήματος μέσω των εντολών που θα δώσουν στη μέλισσα bee bot.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προ υπάρχουσας γνώσης

Το ταξίδι μας στη ρομποτική ξεκινάει με τις κατάλληλες ερωτήσεις και τις ιδέες των παιδιών να ξεδιπλώνονται. Τι είναι ένα ρομπότ ; Γιατί φτιάχνουν οι άνθρωποι ρομπότ; Που έχετε δει ρομπότ; τι μπορεί να κάνει ένα ότ; Πώς μπορεί να βοηθήσει τον άνθρωπο και τον πλανήτη ένα ρομπότ; Τα ρομπότ σκέφτονται; Τα ρομπότ νιώθουν λυπημένα; Οι απαντήσεις που πήραμε από τα παιδιά κατά την υλοποίηση ήταη οι εξής Απαντήσεις παιδιών κατά την υλοποίησηΤι είναι ένα ρομπότ ; -Ο υπολογιστής είναι ρομπότ.- Δεν περπατάνε σαν άνθρωποι ,περπατάνε σαν ρομπότ,- Το φτιάχνουμε εμείς ,κι άμα χαλάσει το ξαναφτιάχνουμε ,μόνο του δεν μπορεί,- το ρομπότ άμα το έχεις πολλά χρόνια κι έχει χαλάσει μπορείς να το πετάξεις .

Που έχετε δει ρομπότ; -*Έχουμε στο σπίτι σκούπα ρομπότ .Σκουπίζει μόνη της ,χτυπάει στον τοίχο και γυρίζει πίσω.*

-στο super market ένα ρομπότ έλεγε γεια

- σε εργαστήριο

-΄ένα παιδί είχε φτιάξει ένα ρομπότ από παλιά πράγματα.

Γιατί φτιάχνουν οι άνθρωποι ρομπότ; - Γιατί τους αρέσουν και τα αγαπάνε

Φτιάξαμε με τον μπαμπά ένα ρομπότ και του δίναμε εντολές.

-Για να τους βοηθάνε,- Για να σκουπίζουν – Για να τους δίνουν πράγματα

Επανασχεδιασμός μετά την υλοποίηαση

Συνδεόμαστε μαζί με τα παιδιά στο magic school και ρωτάμε την AI τι είναι ένα ρομπότ; Στην ερώτηση διευκρινίζουμε πως ρωτούν οι μαθητές ενός νηπιαγωγείου από αστικό κέντρο της Ελλάδος.

Να πάρουμε γνώσεις και ιδέες μαζί με τα παιδιά.

Παίρνουμε τις απαντήσεις , τις διαβάζουμε στα παιδιά και προχωράμε σε μια σύγκριση των απαντήσεων ,ομοιότητες και διαφορές από τις δικές τους απαντήσεις . με στόχο να διαπιστώσουμε ότι υπήρχαν κοινές απαντήσεις αλλα΄και ότι η AI γνωρίζει περισσότρα πράγματα από εμάς .Συνεχίζουμε τη συζήτηση για να διερευνήσουμε αν αυτά που μας προτείνει η AI είναι δυνατό να υπάρχουν. Σημείωση ότι έχει προηγηθεί δραστηριότητα όπου τα παιδιά γνώρισαν το magic school, και ακολούθησε συζήτηση για το τι είναι η AI.

Τις απαντήσεις των παιδιών αλλά και του AI θα καταγράψει ο/η νηπιαγωγός, σχηματίζοντας ένα αραχνοειδές ιστόγραμμα. Έπειτα θα ζητήσουμε μαζί με τα παιδιά στο chat gtp να μας δημιουργήσει ένα εννοιολογικό χάρτη.

Προστιθέμενη αξία του εννοιολογικού χάρτη. Ποιοτικά διαφορετική χρήση από το χαρτί -μολύβι, γιατί μπορούμε να το αποθηκεύσουμε ,να το εκτυπώσουμε, να το διαμοιράσουμε ,να προσθέσουμε εικόνες, να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε στοιχεία. Επιπλέον η χρήση της τεχνολογίας κινητοποιεί τα παιδιά να συμμετέχουν με ευχαρίστηση και ενθουσιασμό.

ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ <<Bing image creator>>

Στόχος τα παιδία να κατανοήσουν πως τα ρομπότ τα φτιάχνει ο άνθρωπος για να είναι βοηθοί του.

Τα παιδιά ζωγραφίζουν ένα ρομπότ και σκέφτονται πως θα λειτουργεί για να βοηθάει τον πλανήτη και τους ανθρώπους. Δίνουν και ένα όνομα στο ρομπότ τους. Στη συνέχεια μας περιγράφουν το ρομπότ τους και τι ακριβώς κάνει.

Φωτογραφίες από την Υλοποίηση

Συνεχίζουμε με τη δημιουργία εικόνων από ρομπότ χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Stable Diffusion. Γράφουμε στο πλαίσιο" prompt " και περιγράφουμε την εικόνα που θέλουμε να δημιουργηθεί, συγκεκριμένα ένα ρομπότ για παιδιά και σε τι θα θάλαμε να μας βοηθάει. Αφού δημιουργήσουμε εικόνες για όλα τα παιδιά σύμφωνα με το prompt που θέτει το κάθε παιδί με δική του σκέψη, τις εκτυπώνουμε και επίσης εκτυπώνουμε και τις δικές τους ζωγραφιές ρομπότ από την προηγούμενη φάση της δραστηριότητας.

Έτσι έχοντας απτα στα χέρια τους τιε εικόνες τις παρατηρούν και ζητούμε να μας πουν τις σκέψεις τους και τα σχόλια τους . Μήπως οι δικές μας ζωγραφιές ήταν πιο ρελιστικές ,πιο πραγματικες; ποιες μας άρεσαν καλύτερα; ποιες προτιμούν τα παιδιά, να χρησιμοποιησουμε στις δραστηριότητες μας στη συνέχεια;

Προχωράμε ,προτρέποντας τα παιδιά να συγκρίνουν τις εικόνες που δημιούργησαν τα ίδια, με αυτές που δημιούργησε η AI. Τι ομοιότητες υπάρχουν και γιατί;Τι διαφορές παρατηρούν και γιατί υπάρχουν σύμφωνα με τη γνώμη τους. Τι Περισσότερο γνωρίζει η AI και πως μπορούμε να τη χρησιμοποιούμε για να μας βοηθάει να μαθαίνουμε;

Το πρόγρμμα <<Bing image creator>>θα το χρησιμοποιήσω και πάλι στον επανασχεδιαμό διότι είναι ιδιαίτερα ελκυστικό για παιδιά προσχολικής ηλικίας, ενθουσιάστηκαν κατά την υλοποίηση με αυτό το πρόγραμμα και μας δωθηκε η δυνατότητα να μοιραστούμε την κινούμενη εικόνα που δημιουργήθηκε με τους γονείς των παιδιών μέσα από πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Μέσα από τη δραστηριότητα, τα παιδιά θα εξασκηθούν στις χωρικές έννοιες όπως το «αριστερά, δεξιά, στρίβω δεξιά, στρίβω αριστερά, μπροστά, πίσω» καθώς και στη διόρθωση των κινήσεων όταν χρειάζεται, τον ορισμό της θέσης στο χώρο, την εκμάθηση της έννοιας της διαδρομής και τέλος το προσανατολισμό στο χώρο. Έτσι λοιπόν, μέσα από τη διεξαγωγή αυτής της δραστηριότητας, τα παιδιά επωφελούνται, αφού καθορίζουν με ευκολία εάν ένα αντικείμενο βρίσκεται π.χ. ή δεξιά τους, αλλά και είναι σε θέση να ακολουθήσουν μία διαδρομή με βάση συγκεκριμένες κατευθυντήριες οδηγίες.

Σε αυτή τη δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το beebot και το διάφανο πλέγμα με θήκες.

Θα προηγηθεί εξάσκηση των παιδιών με βιωματικά παιχνίδια στα τετραγωνισμένα πλακάκια της αυλής με στόχο την αντίληψη εμπρός-πίσω -αριστερά-δεξιά και σε δευτερο χρόνο σε τετραγωνισμένο περιβάλλον στο πάτωμα της τάξης, αναπαριστώντας τα ίδια τα παιδιά τα ρομπότ ,εκτελώντας εντολές.

Ο/η εκπαιδευτικός θα ζητήσει από τα παιδιά να κατευθύνουν το bee bot προς ένα συγκεκριμένο στόχο για παράδειγμα στο τριαντάφυλλο, προγραμματίζοντας το. Ο/η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να συμπεριλάβουν τουλάχιστον μια στροφή στη διαδρομή που θα σχεδιάσουν.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Στο <<χαλάκι λέξεων>>word mat που επιλέξαμε ως περιβάλλον εργασίας από τον προσομοιωτή bee bot, τα παιδιά θα προγραμματίσουν το ρομποτάκι από κοινού αφού συζητήσουν μεταξύ τους για την πορεία που θέλουν να ακολουθήσει.

Οι μαθητές θα προγραμματίσουν τα βήματα με τη σειρά ώστε να οδηγήσουν σε μια εικόνα της επιλογής τους το ρομποτάκι bee bot και να φτιάξουν στο μυαλό τους μια ιστορία με αυτή την εικόνα που επέλεξαν. Δίνεται έμφαση απο ον/την εκπαιδευτικό(λαμβάνοντας υπόψη τις γνωστικές δυσκολίες των μαθητών),η ιστορία να έχει αρχή ,μέση και τέλος.

Στη δραστηριότητα με τη χρήση προσομοιωτή Beebot, ευνοείτε ο πειραματισμός , η ανακάλυψη και αξιολογείτε η επίλυση προβλήματος μέσω των εντολών που θα δώσουν στη μέλισσα Bee bot.

ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ AIVA

Τα παιδιά θα προγραμματίσουν τα ρομποτ τους να κινούνται με το ρυθμό μουσικής.

Ως συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας συμπληρώνουν στην περιγραφή τους τι μουσική ακούει το ρομπότ που σχεδίασαν.

Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης που δημιουργεί μουσική. Γίνεται επίδειξη της εφαρμογής.

Το **AIVA** είναι μια εφαρμογή Τ**εχνητής Νοημοσύνης**, που δημιουργεί μοναδικά **μουσικά κομμάτια** σε ελάχιστο χρόνο.

Τα παιδιά κατασκευάζουν μια ιστορία για τα ρομπότ τους και η εφαρμογή δημιουργεί μουσική που θα συνοδεύει την ιστορία.

Ανατροφοδότηση

Δημιουργία παρουσίασης του σεναρίου στην πλατφόρμα Gamma.app, με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης και εισαγωγή δικού μας αρχείου.(διαλέγουμε την επιλογή "**Import a file**" από την αρχική οθόνη του Gamma.app).Μπορούμε να προσθέσουμε ένα αρχείο με τις δημιουργίες των παιδιών και τα φύλλα εργασίας τους και να κάνουμε μια παρουσίαση.

3.1 Φύλλα Εργασίας

Φύλλο εργασίας είναι το εκάστοτε <<χαλάκι λέξεων>>word mat που επιλέξαμε ως περιβάλλον εργασίας από τον προσομοιωτή bee bot.

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

ΟΔΗΓΟΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΥ , ΥΠΕΠΘ

ΔΕΕΠΣ, ΥΠΕΠΘ, ΦΕΚ τευχος Β 1196/26-8-2003

"My First Coding Book" από Kiki Prottsman

https://edtech.gr/

9ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου:

Ο Αέρας και η Εφαρμογή της Τεχνητής Νοημοσύνης στο Νηπιαγωγείο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ανδριά Θωμαΐς
Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Τεχνολογία Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Μελέτη του Αέρα και Εισαγωγή στην Τεχνητή Νοημοσύνη

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

40-45 λεπτά

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Αέρας, Τεχνητή Νοημοσύνη, Νηπιαγωγείο, Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Διαδραστικές Δραστηριότητες

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα
Γενικός Σκοπός:

Να γνωρίσουν τα παιδιά τον αέρα, τα χαρακτηριστικά και τη σημασία του, και να εξοικειωθούν με

την τεχνητή νοημοσύνη μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:
Επίπεδο Γνώσεων:

- Τα παιδιά θα πρέπει να αναγνωρίσουν τον αέρα ως στοιχείο του περιβάλλοντος.
- Να κατανοήσουν ότι ο αέρας είναι απαραίτητος για τη ζωή.

Επίπεδο Δεξιοτήτων:

- Να ενισχύσουν την ικανότητα παρατήρησης και λεκτικής έκφρασης.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση απλών τεχνολογικών εργαλείων, όπως εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης.

Επίπεδο Στάσεων:

- Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για τη μάθηση μέσα από την τεχνολογία.
- Να ενθαρρυνθούν να παρατηρούν και να εξερευνούν το περιβάλλον τους.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών:

Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου, το σενάριο συνδέεται με την ενότητα "Μελέτη του Περιβάλλοντος" και υποστηρίζει τη γνωριμία με βασικά φυσικά φαινόμενα και την εισαγωγή στη χρήση της τεχνολογίας.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

- Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση
- Βιωματική Μάθηση
- Συνεργατική Μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ
Εφαρμογές - Λογισμικά:
Εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης που μετατρέπει ζωγραφιές σε κινούμενες εικόνες.

Εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης που μετατρέπει ζωγραφιές σε βίντεο

Εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης που μετατρέπει ζωγραφίες σε βίντεο και ηχογραφημένη ομιλία από τις εμπειρίες των παιδιών σε τραγούδι

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:
Tablet ή υπολογιστής, προβολέας

Εκπαιδευτικό Υλικό:
Βιβλία με θέμα τον αέρα, υλικά χειροτεχνίας

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2.1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις):

Το διδακτικό σενάριο αυτό έχει στόχο να εισαγάγει τα παιδιά του νηπιαγωγείου στην έννοια του αέρα και της τεχνητής νοημοσύνης με έναν διαδραστικό και παιγνιώδη τρόπο. Τα παιδιά θα μάθουν για τον αέρα μέσω πειραμάτων και συζήτησης, και θα δημιουργήσουν δικά τους αερόστατα, τα οποία θα "ζωντανέψουν" χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης. Μέσω της δραστηριότητας αυτής, θα αναπτύξουν την παρατηρητικότητά τους, θα εξοικειωθούν με την τεχνολογία και θα ενθαρρυνθούν να εξερευνήσουν το περιβάλλον τους. Το σενάριο συνδυάζει βιωματική μάθηση με χρήση των ΤΠΕ, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη εμπειρία μάθησης.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή):

1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης (5 λεπτά)

- Συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με τον αέρα: Τι είναι ο αέρας; Πού τον βρίσκουμε; Πώς τον αισθανόμαστε;

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου (20 λεπτά)

- Πειράματα με τον αέρα: Χρήση ανεμιστήρα για να δούμε πώς κινείται ο αέρας αντικείμενα όπως μπαλόνια και αεροπλανάκια.
- Δημιουργία αερόστατων: Τα παιδιά ζωγραφίζουν τα δικά τους αερόστατα.
- Εφαρμογή ΤΝ: Χρησιμοποιούμε εφαρμογή για να ζωντανέψουμε τα αερόστατα των παιδιών, προβάλλοντας τα στην οθόνη.
- Κάνουμε τις ζωγραφιές των παιδιών βίντεο
- Ηχογραφούμε τα παιδιά να λένε αυτό που τους εντυπωσίασε και το μετατρέπουμε σε τραγούδι με μουσική

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/μαθητριών (5 λεπτά)

- Συζήτηση για τις παρατηρήσεις των παιδιών και ανακεφαλαίωση των γνώσεων.
- Μικρό παιχνίδι ερωτήσεων-απαντήσεων για να εκτιμηθεί τι έμαθαν τα παιδιά.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Φύλλα για τη δημιουργία των αερόστατων και φύλλα για ζωγραφική που θα χρησιμοποιηθούν στην εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Βιβλία με θέμα τον αέρα και τα φυσικά φαινόμενα για παιδιά.
- Οδηγός χρήσης της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης.
- Επιστημονικά άρθρα για την εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση.

10ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Σώστε τον πλανήτη μας, σώστε το μέλλον

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο:
Αντωνίου Ελισάβετ

Ειδικότητα
Νηπιαγωγός ΠΕ60
Σύμβουλος Εκπαίδευσης Νηπιαγωγών Ν. Μαγνησίας

Υλοποίηση σεναρίου:
Νικολαϊδου Σαμέλα

Ειδικότητα
Νηπιαγωγός ΠΕ60/
Υποδιευθύντρια στο 3ο Νηπιαγωγείο Λάρισας

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση

Γ΄ Παιδί και Φυσικές Επιστήμες – Γ.2' Φυσικές Επιστήμες.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου

Γ.2' iii. Κατανόηση των Φυσικών Φαινομένων και των τρόπων που επενεργούν οι δυνάμεις

Συνδέεται διαθεματικά με:

Α' Παιδί και Επικοινωνία, Α.2' Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας. Α.1' Γλώσσα, Δ' Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση, Δ.2' Τέχνες

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νήπια- Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

4 εβδομάδες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Περιβάλλον, κλιματική αλλαγή

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι η υιοθέτηση από τα παιδιά θετικών συμπεριφορών απέναντι στο περιβάλλον μέσα από την προσέγγιση ενός σοβαρού περιβαλλοντικού ζητήματος.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές/τριες θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - ✓ να συνδέσουν την υποβάθμιση της ποιότητας της ζωής του ανθρώπου με την υποβάθμιση του περιβάλλοντος
  - ✓ να αναγνωρίσουν τα περιβαλλοντικά προβλήματα και να διερευνήσουν τις αιτίες που δημιουργούν το φαινόμενο της κλιματικής αλλαγής
  - ✓ να εξάγουν συμπεράσματα και λύσεις σχετικά με το πρόβλημα της μόλυνσης του περιβάλλοντος και της κλιματικής αλλαγής.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - ✓ να αναπτύξουν δεξιότητες για ανάληψη περιβαλλοντικής δράσης σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο

- ✓ να διατυπώνουν προβλέψεις για διάφορα απλά φυσικά φαινόμενα και τις επιπτώσεις τους και να διαμορφώνουν μοντέλα με βάση τις παρατηρήσεις τους
- ✓ να αναπτύξουν την κριτική και δημιουργική σκέψη
- ✓ να ενισχύσουν τις τεχνολογικές δεξιότητες.

- Επίπεδο Στάσεων
  - ✓ Να αποκτήσουν περιβαλλοντική συνείδηση.
  - ✓ Να αποδέχονται κριτικά τις διαφορετικές μορφές πληροφορίας και τα νέα πλαίσια επικοινωνίας και συνεργασίας που δημιουργούνται με τις ΤΠΕ (Α.2.3. i)
  - ✓ Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι σε πληροφορίες και σε απόψεις των άλλων (Α.1.1 i).

Το σενάριο είναι συμβατό με τους στόχους και τη μεθοδολογία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και του Νέου Προγράμματος Σπουδών του Νηπιαγωγείου.

Πιο συγκεκριμένα, σχετίζεται με το Γ' θεματικό πεδίο Παιδί και Φυσικές Επιστήμες – Γ.2' Φυσικές Επιστήμες. Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου:

Γ.2' iii. Κατανόηση των Φυσικών Φαινομένων και των τρόπων που επενεργούν οι δυνάμεις

1.9 Σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το σενάριο είναι συμβατό με τους στόχους και τη μεθοδολογία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών (ΑΠΣ) του Νηπιαγωγείου. Πιο συγκεκριμένα, σχετίζεται με το πρόγραμμα «Παιδί και Περιβάλλον - Ανθρωπογενές Περιβάλλον και Αλληλεπίδρασης».

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	■
Καθοδηγούμενη Μάθηση	□
Βιωματική Μάθηση	■
Συνεργατική Μάθηση	■
Ανεστραμμένη τάξη	■

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

Εφαρμογές – Λογισμικά:

- Ηλεκτρονικά βιβλία: Βιβλία με τις ζωγραφιές των παιδιών

https://bookcreator.com/

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης

https://www.canva.com/

- Λογισμικό δημιουργίας AVATARS

(προτείνεται το Voki)

https://l-www.voki.com/)

- «Φωτόδεντρο - Περιβαλλοντικά Προβλήματα»

http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/3465

- Ψηφιακός τοίχος: https://el.padlet.com/
- Διαδραστική αφίσα: https://www.thinglink.com/
- Δημιουργία φωτογραφιών: https://www.photoroom.com/
- Δημιουργία βίντεο από κείμενο με AI και του lumen5: https://lumen5.com/
- Κινούμενες ζωγραφιές (Animated Drawings):

https://sketch.metademolab.com/canvas

- Δημιουργία εικόνων από λέξεις: https://copilot.microsoft.com/images/create
- Παιχνίδια στο:

https://learningapps.org/index.php?overview&s&category=0&tool

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Προντζέκτορας, Η/Υ.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

✓ «Ο Bozzetto για τον πλανήτη που συνεχίζουμε να καταστρέφουμε!»
https://www.youtube.com/watch?v=3zLfMblEALw

- ✓ Βίντεο – τραγούδι «Αχ Περιβάλλον μου μικρό». https://www.youtube.com/watch?v=8UiXw8b9jCw

- ✓ Παρακολούθηση βίντεο: «Παγκόσμια ημέρα περιβάλλοντος: Τα παιδιά σώζουν τον πλανήτη! - Μαθαίνουμε κι αλλιώς». https://www.youtube.com/watch?v=IyvE3MVDMVE

  «Επιπτώσεις από τη ρύπανση των θαλασσών» https://www.youtube.com/watch?v=reFuAx9pDCI

- ✓ «Φαινόμενο του θερμοκηπίου» https://www.youtube.com/watch?v=1ZtQCK9AG20

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το καθαρό περιβάλλον είναι απαραίτητο για την ανθρώπινη υγεία και ευεξία. Οι πιο γνωστές επιπτώσεις για την υγεία σχετίζονται με τη μόλυνση του ατμοσφαιρικού αέρα, την ποιότητα του νερού και την ανεπαρκή αποχέτευση. Η αλλαγή του κλίματος, η καταστροφή της στιβάδας του στρατοσφαιρικού όζοντος, η φθίνουσα πορεία της βιοποικιλότητας και η υποβάθμιση του εδάφους επιβαρύνουν την ανθρώπινη υγεία (https://www.eea.europa.eu/el/themes/human/about-environment-and-health). Η κλιματική αλλαγή συντελείται ήδη: οι θερμοκρασίες αυξάνονται, οι παγετώνες και το χιόνι λιώνουν και η παγκόσμια μέση στάθμη της θάλασσας ανεβαίνει (https://www.eea.europa.eu/el/themes/climate/intro).

Η εξοικείωση των παιδιών προσχολικής ηλικίας με ζητήματα που αφορούν την προστασία της γης είναι ένας από τους βασικότερους στόχους του σεναρίου αλλά και της σύγχρονης προσχολικής εκπαίδευσης, καθώς μέσω αυτής μπορεί να επιτευχθεί η ευαισθητοποίησή τους, ώστε να κινητοποιηθούν και να γίνουν περιβαλλοντικά ενεργοί πολίτες του αύριο (Γεωργόπουλος, 2002· Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011). Αποστολή του σχολείου είναι να βοηθήσει το μαθητή να κατανοήσει την αλληλεξάρτηση ανάμεσα στο άτομο και στο περιβάλλον, να κατανοήσει πως αυτό που βοηθάει ουσιαστικά τον άνθρωπο είναι και καλό για το περιβάλλον (Χρυσαφίδης, 1995α).

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

- ✓ Ενεργοποιούμε το ενδιαφέρον και τον προβληματισμό των παιδιών αρχικά σε ατομικό επίπεδο, με πίνακες ζωγραφικής https://www.photoroom.com/,

  https://app.photoroom.com/edit/eb296588-a785-4d88-9e0a-

a41fdf9723cb?sourcePath=%2Fyour-content%2Fdesigns

Πίνακας «Η Κραυγή» Έντβαρτ Μουνκ,1893

- ✓ εικόνες κι ένα τραγούδι σε video, σε μια αφίσα, γύρω από την καταστροφή του περιβάλλοντος και την κλιματική αλλαγή.
- ✓ Καταγράφουμε σε ομαδικό επίπεδο σε νοητικό χάρτη την προαπαιτούμενη και προϋπάρχουσα γνώση τους.

Χρησιμοποιώντας το εργαλείο https://www.thinglink.com/ δημιουργούμε μία αφίσα, στην οποία απεικονίζεται η γη όπου σε διάφορα σημεία έχουμε τοποθετήσει πίνακες ζωγραφικής και εικόνες (Για τους πίνακες: Wikimedia commons: https://commons.wikimedia.org/ Εικόνες: https://www.pexels.com/) οι οποίες προβάλλουν την ρύπανση της ατμόσφαιρας, τον κίνδυνο εξαφάνισης των ζώων, τις πυρκαγιές, τα καυσαέρια από τα εργοστάσια, τα σκουπίδια.

https://www.thinglink.com/scene/1808279079653213028

καθώς και ένα βίντεο για την μόλυνση του περιβάλλοντος «Ο Bozzetto για τον πλανήτη που συνεχίζουμε να καταστρέφουμε!»

https://www.youtube.com/watch?v=3zLfMblEALw

Παρακολούθηση video

- Με το εργαλείο Voki προβληματίζουμε τα παιδιά με κάποιες ερωτήσεις πάνω στα ερωτήματα της ρουτίνας «Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι»:

- Τι βλέπετε σε αυτές τις εικόνες;

- Πώς νιώθετε όταν βλέπετε αυτές τις εικόνες;

- Πως νιώθουν τα πολικά ζωάκια, όταν λιώνουν οι πάγοι;

- Τι δείχνει το βίντεο; Πως καταστρέφεται η γη;

- Πώς νομίζετε πως αισθάνεται η κυρία Φύση;

https://tinyurl.com/26yt5ucl

Οι κούκλες –μασκότ της τάξης συνομιλούν με το AVATAR Voki

Η νηπιαγωγός κάνει ανάθεση εργασίας, ζητώντας από τους γονείς να τραβήξουν φωτογραφία και να την υποβάλλουν, μέσω της εφαρμογής https://el.padlet.com/.

https://padlet.com/simelanikola/padlet-vovfjj79rw7ohnw1

Ενθαρρύνει τη διατύπωση των γνώσεων και των απόψεων των παιδιών σχετικά με το «πρόβλημα» που αφορά στη κλιματική αλλαγή και στη μόλυνση του περιβάλλοντος.

Διερευνά τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών σχετικά με την μόλυνση του περιβάλλοντος, τις καταστροφές των δασών, το λιώσιμο των πάγων και καταγράφει σε έναν νοητικό χάρτη γύρω από

την ερώτηση:

• Τι γνωρίζετε για την μόλυνση του περιβάλλοντος και την κλιματική αλλαγή;

https://www.canva.com/design/DAE9Fgn-URs/O1RjDx6KfyEcUo2eswi10A/view

Ενεργοποιεί όλα τα παιδιά αξιοποιώντας τη δομή της ρουτίνας σκέψης «Το Παιχνίδι των Λεπτομερειών». Διαβάζει μεγαλόφωνα και επαναλαμβάνει όσα έχουν καταγραφεί στον νοητικό χάρτη, προτρέποντας τα παιδιά να εστιάσουν σε λεπτομέρειες:

1. Μπορείτε να περιγράψετε με περισσότερη λεπτομέρεια τι προκαλεί τη μόλυνση του περιβάλλοντος;

2. Υπάρχει κάποια λεπτομέρεια σχετικά με την κλιματική αλλαγή που δεν έχουμε σκεφτεί και θα θέλατε να προσθέσουμε στον χάρτη;

3. Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε για να προστατέψουμε το περιβάλλον;

Αφού ολοκληρωθούν οι καταγραφές ακολουθεί η σύνδεση του θέματος με τις αναπαραστάσεις των παιδιών και ανακοινώνονται οι στόχοι του σχεδίου εργασίας. Για τη δημιουργία του νοητικού χάρτη μπορεί να αξιοποιηθεί το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης https://www.canva.com/

https://www.canva.com/design/DAE9Fgn-URs/O1RjDx6KfyEcUo2eswi10A/view

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου
  - ✓ Επικεντρώνουμε στην απόκτηση νέων γνώσεων των παιδιών, αρχικά με την προβολή βίντεο, ενισχύοντας τον προβληματισμό τους, σχετικά με την καταστροφή του περιβάλλοντος και του πλανήτη.
  - ✓ Εμπλέκουμε τα παιδιά στη διαδικασία του γνωστικού αντικειμένου με την προβολή παρουσίασης κι ερωτήσεις προβληματισμού, προσπαθώντας να εξάγουμε συμπεράσματα και λύσεις για το πρόβλημα της μόλυνσης του περιβάλλοντος.
  - ✓ Παρουσιάζουμε μαθησιακές εικόνες για κάθε στόχο. Τα παιδιά εμπλέκονται στον σχολιασμό των αντικειμένων και στη συζήτηση, προκειμένω να κατακτήσουν τη νέα γνώση και να εξάγουν συμπεράσματα, σχετικά με την προστασία του περιβάλλοντος.

Η νηπιαγωγός δείχνει ένα βίντεο σχετικά με την καταστροφή του περιβάλλοντος (https://lumen5.com/),

https://lumen5.com/user/simelanikola/untitled-video-udcdk/

κάνοντας ερωτήσεις προβληματισμού και ένα τραγούδι - video σχετικό με το θέμα: «Αχ Περιβάλλον μου μικρό». Τα παιδιά παρακολουθούν το βίντεο.

- Παρακολούθηση βίντεο – τραγούδι «Αχ Περιβάλλον μου μικρό». https://www.youtube.com/watch?v=8UiXw8b9jCw
- Παρακολούθηση βίντεο: «Παγκόσμια ημέρα περιβάλλοντος: Τα παιδιά σώζουν τον πλανήτη! - Μαθαίνουμε κι αλλιώς».

  https://www.youtube.com/watch?v=IyvE3MVDMVE

Στη συνέχεια η νηπιαγωγός αξιοποιεί το διαδικτυακό εργαλείο ομιλούντων avatars voki, προκειμένου να λειτουργήσει ως διδακτική βοήθεια στα παιδιά σχετικά με αυτή δραστηριότητα. Εμφανίζεται «Η Κυρία Φύση» πολύ στεναχωρημένη και λέει τα παράπονά της.
https://tinyurl.com/26yt5ucl

Η νηπιαγωγός κάνει ανάθεση εργασίας, ζητώντας από τα παιδιά να ζωγραφίσουν μια εικόνα με θέμα «Το παράπονο της κυρίας Φύσης» και τις αναρτά στον τοίχο, αφού τις φωτογραφήσει. Θα μπορούσαν στη συνέχεια αυτές οι εικόνες να γίνουν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο.
Ενδεικτικά θα μπορούσαν να ζωγραφίσουν πυρκαγιές στο δάσος, σκουπίδια στη θάλασσα, μεγάλη κίνηση στους δρόμους και πολύ καυσαέριο, εργοστάσια και μαύρο ουρανό, τη γη να στεναχωριέται και να είναι μαύρη κ.α.

https://app.bookcreator.com/read/library/-M4QzWQ5Ix2hTgzT3IeB/7uMxUMPmhSRPG1pWH4f36M5bW452/wIZjadPSS6aoIeigW81azw/q3HpG5edQbab0f_M7fJI6w?from=editor

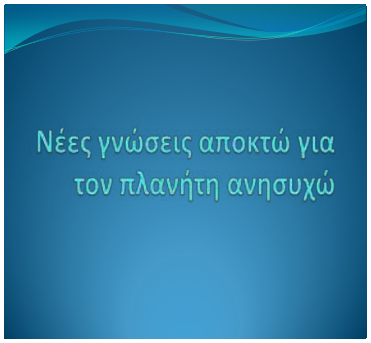
Δημιουργία εικόνων της Φύσης που έχει μόλυνση από καυσαέρια

https://copilot.microsoft.com/images/create

Η νηπιαγωγός οργανώνει μία συζήτηση στην ολομέλεια, ώστε να αναδειχθούν απόψεις σχετικές με τις νέες έννοιες που έχουν προκύψει από την παρακολούθηση του βίντεο και να λυθούν απορίες. Αξιοποιεί την παρουσίαση από το Φωτόδεντρο «Περιβαλλοντικά Προβλήματα» http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/3465, δίνοντας πληροφορίες και γνώσεις.

Στη συνέχεια, προβάλει μία παρουσίαση pptx στην οποία εισάγονται νέες γνώσεις σχετικά με την κλιματική αλλαγή, την μόλυνση της ατμόσφαιρας, το φαινόμενο του θερμοκηπίου, το λιώσιμο των πάγων.

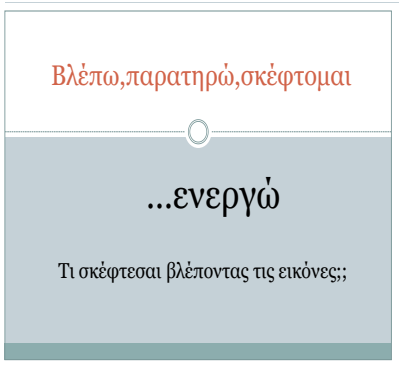
(Προβολή παρουσίασης με διπλό κλικ στα παρακάτω αρχεία pptx)



Παρουσίαση pptx

Τα παιδιά βλέπουν εικόνες σχετικές (https://www.pexels.com/)

(Προβολή παρουσίασης με διπλό κλικ στο παρακάτω αρχείο pptx):



Παρουσίαση pptx

και τα παρακάτω βίντεο:

- «Επιπτώσεις από τη ρύπανση των θαλασσών» https://www.youtube.com/watch?v=reFuAx9pDCI
- Το Φαινόμενο του Θερμοκηπίου https://www.youtube.com/watch?v=1ZtQCK9AG20

Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, τα παιδιά συμμετέχουν στον διάλογο μέσα από διαφορετικού τύπου ερωτήσεις που θέτει η νηπιαγωγός και εμπεριέχονται στο πλαίσιο της ρουτίνας σκέψης «Τι σε κάνει να το λες αυτό;». Τα ερωτήματα ενθαρρύνουν τα παιδιά να συγκρίνουν τις νέες πληροφορίες που έχουν αποκομίσει από την προσεκτική παρατήρηση των βίντεο και εικόνων που περιλαμβάνονται στη διαδραστική παρουσίαση, προκειμένου να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικές με τους διδακτικούς στόχους, όπως για παράδειγμα:

Πως θα περιέγραφες αυτή την εικόνα;

Τι τίτλο θα έδινες σε αυτό το βίντεο;

Τι ωφέλειες έχουμε από τα δάση; ποιες οι επιπτώσεις όταν καίγονται;

Ποιες επιπτώσεις έχουμε από την αλόγιστη χρήση σκουπιδιών;

Ποιες επιπτώσεις έχουμε από το φαινόμενο του θερμοκηπίου;

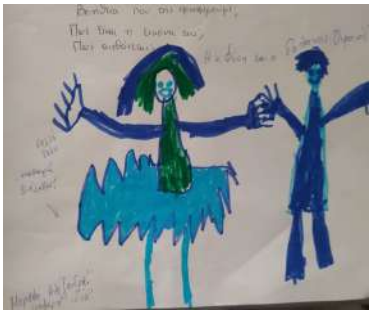
Ποιος ευθύνεται γι αυτό;

Τι γίνεται όταν λιώνουν οι πάγοι;

Τι θα μπορούσαν οι άνθρωποι να κάνουν για να αποφύγουν όλα αυτά;

Τεχνική «Τα Έξι Καπέλα της Σκέψης του Edward De Bono»

Τι θα μπορούσαμε όμως τώρα να κάνουμε για να γίνει η κυρία Φύση χαρούμενη;



Δημιουργίες μαθητών/τριών

Τα παιδιά λένε τις ιδέες τους, όπως να φυτεύουμε δέντρα, να προσέχουμε τα δάση από τις πυρκαγιές, να κάνουμε ανακύκλωση, να προστατεύουμε τις θάλασσες και τα ψάρια, να παίρνουμε ποδήλατο, να μην πετάμε στις θάλασσες σκουπίδια, να προστατεύουμε τα ζώα κ.α.

https://app.bookcreator.com/read/qRNik4ZfRWuov-JRWwOS3A/J6Wk8EnjQiS6wwRan15hwg

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Αναθέτουμε διαφορετικά είδη ασκήσεων

https://learningapps.org/index.php?overview&s&category=0&tool

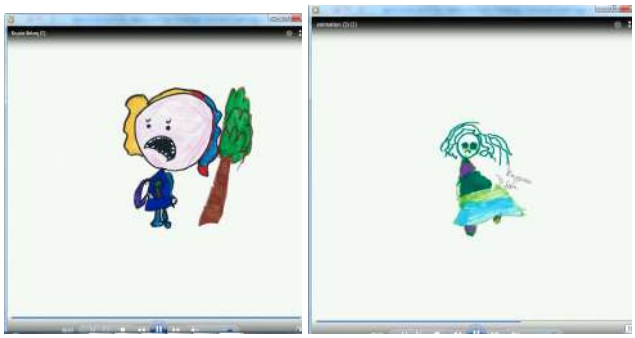
για να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα των προηγούμενων δράσεων κι αν τα παιδιά εμπέδωσαν την έννοια και τις συνέπειες της κλιματικής αλλαγής, της ανάγκης της προστασίας του περιβάλλοντος με κάποιες ενέργειες, δίνοντας ανατροφοδότηση.

https://tinyurl.com/24a6kdh2

https://tinyurl.com/242vg5dy

https://app.bookcreator.com/books/qRNik4ZfRWuov-JRWwOS3A/J6Wk8EnjQiS6wwRan15hwg

https://sketch.metademolab.com/canvas Animated Drawings



Animated Drawings

- https://copilot.microsoft.com/images/create
- https://copilot.microsoft.com/images/create/cebacf85cf81ceafceb1-cf86cf8dcf83ceb7-cf87ceb1cf81cebfcf85cebcceb5cebdceb7-clipart/1-65eedd05d7bc4da88e424de0dae12609?id=gTBWZtTF9yNb4HNU0st1SA%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&thId=OIG1.7s1OTFwPIkiudZr99iSY&FORM=GCRIDP&mode=overlay

https://copilot.microsoft.com/images/create/ce9acf85cf81ceafceb1-cf86cf85cf83ceb7-cf87ceb1cf81cebfcf85cebcceb5cebdceb7/1-661bc28c0ce14c61b5c4ba4c32d62066?FORM=GUH2CR

Καταγραφή των νεοαποκτηθέντων γνώσεων των παιδιών σε ένα νέο εννοιολογικό χάρτη

https://www.canva.com/design/DAGBpCyvw-c/bHfggLvGmaArIuvbMJuU7g/watch?utm_content=DAGBpCyvw-c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

και σύγκριση με τον παλιό, που είχε δημιουργηθεί στην αρχή του σεναρίου. Συζήτηση γύρω από τις νέες γνώσεις σχετικά με την κλιματική αλλαγή, τις επιπτώσεις και λύσεις γύρω από την προστασία του περιβάλλοντος.

Τα παιδιά συμμετέχουν σε θεατρικό παιχνίδι με θέμα «Σκουπίδια στη θάλασσα», όπου μέσα από αυθόρμητους διαλόγους και ανάληψη ρόλων εκφράζουν τις νέες ιδέες και στάσεις για ένα πρόβλημα που αφορά το περιβάλλον.

Ασύγχρονη ανάθεση εργασίας: "Τα παιδιά σώζουν τον πλανήτη". Ανάθεση εργασίας να σώσουν τον πλανήτη: όπως να φυτέψουν ένα λουλούδι, ένα δέντρο ή να κυκλοφορήσουν με ποδήλατο κ.α.

Οι γονείς το φωτογραφίζουν, ηχογραφούν ένα μήνυμα στο κινητό τους και το ανεβάζουν στο padlet.

https://padlet.com/simelanikola/padlet-vovfjj79rw7ohnw1

https://learningapps.org/display?v=pnue2zvuk24

https://learningapps.org/25351965

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Βιβλιογραφία - Πηγές

Γεωργόπουλος, Α. (2002). Περιβαλλοντική Ηθική. Αθήνα: Gutenberg

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2021). ΝΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ. Αθήνα

https://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli

https://ean.auth.gr/wp-content/uploads/2021/11/programma_spoudwn_2021.pdf

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και Αναλυτικά

Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης. ΦΕΚ 303Β/13-03-2003, ΦΕΚ 304Β/13-03-2003.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2011α). ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ Α΄& Β΄ ΜΕΡΟΣ. Αθήνα

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2011β). Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου. Αθήνα

(Χρυσαφίδης, 1995α). Περιβαλλοντική εκπαίδευση στο Νηπιαγωγείο, 1ο΄μέρος, Σύγχρονη Εκπαίδευση. Αθήνα.

Ψηφιακές Πηγές:

Ευρωπαϊκός Οργανισμός Περιβάλλοντος: https://www.eea.europa.eu/el/themes/human/about-environment-and-health

Ευρωπαϊκός Οργανισμός Περιβάλλοντος:

https://www.eea.europa.eu/el/themes/climate/intro

11ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Οι 4 εποχές

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Αντωνίου Ιωάννα

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Θεματικό Πεδίο (Γ): Παιδί, Θετικές Επιστήμες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Φυσικές Επιστήμες (Γ.2) : Γη-Πλανητικό Σύστημα και Διάστημα – ii. Εναλλαγή εποχών

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ: □

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 9 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: τέσσερις εποχές, χρόνος, γη, ήλιος, πλανήτες, ηλιακό σύστημα, καιρός, χειμερία νάρκη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τις τέσσερις εποχές, συμπεριλαμβανομένων των χαρακτηριστικών τους, των δραστηριοτήτων που σχετίζονται με κάθε εποχή και του τρόπου με τον οποίο τα ζώα και η φύση αλλάζουν κατά τη διάρκεια αυτών των περιόδων και να συνειδητοποιήσουν γιατί υπάρχει αυτή η εναλλαγή και πόσο σημαντική είναι για τη ζωή στον πλανήτη μας.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Βασικό Θεματικό πεδίο - Θεματική ενότητα:

Γ.Παιδί και Θετικές Επιστήμες, Γ2. Φυσικές Επιστήμες, Γ.2.3. Γη – Πλανητικό Σύστημα και Διάστημα

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να αντιλαμβάνονται τη σύνδεση της θέσης και της κίνησης της Γης στο πλανητικό σύστημα με τη μέτρηση του χρόνου (ii).

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  Να συσχετίζουν την κίνηση της Γης γύρω από τον εαυτό της με την εναλλαγή μέρας-νύχτας και την κίνησή της γύρω από τον Ήλιο με την εναλλαγή των εποχών (ii).

  Να συνδέουν την εναλλαγή μέρας-νύχτας και εποχών με την ανθρώπινη δραστηριότητα και τις συνήθειες των ζώων (ii)

  Να κάνουν συγκρίσεις για την οργάνωση της ζωής σε διάφορα μέρη του πλανήτη σε σχέση με την εναλλαγή των εποχών και της μέρας-νύχτας (ii).

- Επίπεδο Στάσεων

  Να συνειδητοποιούν τη σημασία της κίνησης της Γης στο πλανητικό σύστημα, για τη ζωή και την ανθρώπινη δραστηριότητα (ii).

  Να συνειδητοποιούν τη σημασία της λειτουργίας του πλανητικού συστήματος και τον τρόπο που επηρεάζει τη ζωή στη Γη (i).

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Οι διδακτικές μέθοδοι, στρατηγικές, τεχνικές και πρακτικές που χρησιμοποιούνται στο παρόν διδακτικό σενάριο αποτυπώνουν τη μεθοδολογία και τις αρχές των νέων προγραμμάτων. Μέσα από την αναλυτική περιγραφή της διδακτικής πορείας των 5Ε φάσεων τα παιδιά κατακτούν στόχους και οικοδομούν γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις απέναντι στην επίλυση ενός προβλήματος. Διαθεματικά συνδέεται με το Θεματικό Πεδίο Α Παιδί και Επικοινωνία, Θεματικό Πεδίο Γ Παιδί και Μαθηματικά και Θεματικό Πεδίο Δ Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση

– Τέχνες.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση ■

■

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Magic School, Copilot, chatGPT, Gemini, Nightcafe, Lumen 5, Emaze, ΕΛΠεΙΔΑ, Wordwall

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Η/Υ, Διαδραστικός πίνακας, Beebot

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Υλικό εκτυπώσιμο από το e-didaskalia και το kindykids.gr με τις εποχές και εικόνες με βασικά χαρακτηριστικά της κάθεμιας.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο έχει σχεδιαστεί σύμφωνα με τα όσα ορίζονται στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το ελληνικό Νηπιαγωγείο και χρησιμοποιήθηκαν διάφορα εργαλεία ΤΝ. Επιλέχθηκαν ως θέμα οι τέσσερις εποχές, ένα θέμα το οποίο προσεγγίζεται στο Νηπιαγωγείο και σκοπό έχει τα παιδιά να οικοδομήσουν τη γνώση μέσα από διερευνητικές διαδικασίες και βιωματική, αλλά και παιγνιώδη μάθηση και να μάθουν για τις εποχές, τα χαρακτηριστικά τους, πώς προκύπτει η ακολουθία τους και πώς επηρεάζεται η ζωή στον πλανήτη μας. Θα μπορούσε το συγκεκριμένο σενάριο να ακολουθήσει μετά την προσέγγιση της θεματικής μέρα-νύχτα. Τα εργαλεία της ΤΝ που επιλέχθηκαν χρησιμοποιήθηκαν ως βοηθοί στον σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου με βάση τα όσα ορίζονται στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Πιο συγκεκριμένα αξιοποιήθηκε το *Magic School*, όπου θέτοντας το ζητούμενο και το πλαίσιο μάς δημιούργησε ένα διδακτικό σενάριο από το οποίο αντλήθηκαν κάποιες εξαιρετικές ιδέες για δραστηριότητες και φτιάχτηκε με τις ανάλογες προσαρμογές ο σκελετός του σεναρίου. Εξαιρετικά βοηθητικό, καθώς δημιουργήθηκε μαι βάση όπου στη συνέχεια ακολούθησαν οι σχετικές τροποποιήσεις από μέρους μου σύμφωνα με τους στόχους που είχα θέσει, το πού ήθελα να εμείνω περισσότερο, το διδακτικό μου στυλ αλλά και τις ανάγκες του μαθητικού δυναμικού. Έπειτα, αξιοποιήθηκαν κι άλλα

εργαλεία ΤΝ για κάποιες από τις δραστηριότητες και ακολουθεί μια συνοπτική περιγραφή.

1.1 Δραστηριότητα: Για το γράμμα στον φίλο μας το σκιουράκι: *Gemini*

Πίνακας ζωγραφικής: Δημιουργία με *Nightcafe*

2.1 Δραστηριότητα: Διαδραστικό παιχνίδι ερωτήσεων – αναζήτηση μέσω *ChatGPT*

2.2 Δραστηριότητα: Αναζήτηση υλικού – εικόνων, βιβλίων, κλπ, και μέσω *Copilot,* ενώ η ιδέα για τη δημιουργία βιβλίου ήταν μια πρόταση του *Gemini* σε σχετικό ερώτημα, καθώς είχα σκεφτεί μόνο το κολλάζ.

2.4 Δραστηριότητα: Βίντεο με πληροφορίες: επιλέχθηκε από την απόκριση του *Copilot* στην αναζήτηση προτάσεων για βίντεο με το περιεχόμενο που θέλουμε για τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα.

2.6 Δημιουργία Βίντεο για τα ζώα σε χειμερία νάρκη με το *Lumen 5*

2.7 Δραστηριότητα 10η: Με τη μουσική χορεύω και τις εποχές μαθαίνω: Ιδέα για δραματοποίηση από Magic School που διαμορφώθηκε σχετικά

Τέλος, μπορεί να αξιοποιηθεί το *emaze* προκειμένου να δημιουργηθεί παρουσίαση του σχεδίου δράσης και να αναρτηθεί στο Ιστολόγιο του σχολείου.

ΦΑΣΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ
Α' ΦΑΣΗ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ	Συζήτηση, Ερωτήσεις, Καταιγισμός Ιδεών, Πίνακας KWLH Δραστηριότητα 1η : "Γράμμα από τον φίλο μας τον Σκιουράκη Φουντουκάκη" Δραστηριότητα 2η: "Τον πίνακα κοιτώ και λέω τι παρατηρώ"
Β' ΦΑΣΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ	Αναζήτηση πληροφοριών, Γνωστική σύγκρουση, Παρουσίαση, Πρακτική και Εξάσκηση, Συζήτηση, Πίνακας KWLH Δραστηριότητα 3η "Τις εποχές δείτε, τις εικόνες βρείτε" Δραστηριότητα 4η: "Συνεργαζόμαστε και εξερευνούμε, ό,τι ανακαλύψουμε σε όλους θα το πούμε"
Γ' ΦΑΣΗ ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ	Διερεύνηση, Επίλυση προβλήματος, Συνεργατική Συναρμολόγηση, Αναζήτηση και Σύνθεση πληροφοριών, Βίντεο, πίνακας KWLH Δραστηριότητα 5η: "Ταξίδι στο διάστημα"

	Δραστηριότητα 6η: "Βίντεο Οι 4 Εποχές" Δραστηριότητα 7η: "Οδηγούμε τη μελισσούλα ρομπότ στις εποχές ακολουθώντας τη σωστή σειρά " Δραστηριότητα 8η: "Βίντεο για ζώα σε χειμερία νάρκη"
Δ΄ ΦΑΣΗ ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ	Ανακάλυψη, Ομαδοσυνεργατική, Κατασκευή, Παιχνίδι, Χάρτες, Πίνακας KWLH Δραστηριότητα 9η: "Διάλεξε σωστά, αφού σκεφτείς προσεκτικά" Δραστηριότητα 10η: "Με τη μουσική χορεύω και τις εποχές μαθαίνω"
Ε΄ ΦΑΣΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ	Συζήτηση, Παρουσίαση, Σύγκριση αρχικών ιδεών και τελικών παραγόμενων, Πίνακας KWLH Δραστηριότητα 11η: Ομαδικό κολλάζ "Ο κύκλος των εποχών" Δραστηριότητα 12η : "Σκέφτομαι για ό,τι δω, την αλήθεια αναζητώ" Δραστηριότητα 13η: "Γράμμα-απάντηση στον φίλο μας τον Σκιουράκη τον Φουντουκάκη" Δραστηριότητα 14η: "Τι έμαθα ζωγραφίζω και τις 4 εποχές απεικονίζω" Δραστηριότητα 15η: Αξιολόγηση με Λογισμικό ΕΛΠεΙΔΑ

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης – Α΄Φάση: Εξοικείωση**

1.1 Δραστηριότητα 1η : Γράμμα από τον φίλο μας τον Σκιουράκη Φουντουκάκη

Η Νηπιαγωγός διαβάζει στα παιδιά ένα γράμμα από τον φίλο τους τον Σκιουράκη τον Φουντουκάκη.

Ο Σκιουράκης ο Φουντουκάκης ζητάει από τα παιδιά να τον συγχωρήσουν, γιατί έχει καιρό να τους επισκεφτεί, καθώς έχει πολλές δουλειές λόγω του Χειμώνα που πλησιάζει!

Ετοιμάζει τη φωλιά του, μαζεύει τρόφιμα και πολλά πολλά ακόμη, γιατί πλησιάζει ο Χειμώνας και πρέπει να είναι έτοιμος ! Θα τους ξαναδεί την Άνοιξη! Τότε θα είναι η κατάλληλη εποχή για να ξυπνήσει!

Το γράμμα γράφτηκε με τη βοήθεια του Gemini και πιο συγκεκριμένα η απάντηση που το Gemini έδωσε αναμορφώθηκε και προσαρμόστηκε καταλλήλως για να εξυπηρετήσει τις ανάγκες του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Έπειτα παρουσιάσαμε στα παιδιά μια εικόνα, η οποία εμπεριέχει στοιχεία και από τις τέσσερις εποχές και ζητάει από τα παιδιά να προσπαθήσουν να προσδιορίσουν ποια εποχή

απεικονίζεται σε αυτό που βλέπουν επιχειρηματολογώντας την απάντησή τους. Η εικόνα έχει δημιουργηθεί με το εργαλείο Nigthcafe. Στόχος είναι να διατυπώσουν τις απόψεις τους ανακαλώντας πρότερες γνώσεις.

1.2 Δραστηριότητα 2η: Διερεύνηση πρότερων γνώσεων

Δίνεται στα παιδιά ένα φύλλο εργασίας χωρισμένο σε τέσσερα μέρη και τα παιδιά σε ζευγαράκια καλούνται να το συμπληρώσουν με βάση τα όσα γνωρίζουν για τις τέσσερις εποχές. Στη συνέχεια τα παρουσιάζουν στην ολομέλεια και με βάση τα όσα τα παιδιά γνωρίζουν συμπληρώνεται η πρώτη στήλη του πίνακα KWLH με τις πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τη θεματική που προσεγγίζεται.

(Το ίδιο φύλλο εργασίας θα δοθεί στην τελευταία φάση ως αξιολόγηση.)

Στη συνέχεια τα παιδιά ενθαρρύνονται να διατυπώσουν τις απόψεις τους σχετικά με το τι θα ήθελαν να μάθουν για τις 4 εποχές και συμπληρώνεται η δεύτερη στήλη του πίνακα KWLH και από την πλευρά της/του εκπαιδευτικού διασαφηνίζεται και διατυπώνεται το ερώτημα το οποίο θα διερευνήσουν αρχικά οι εκπαιδευόμενοι/ες: Ποια τα χαρακτηριστικά κάθε εποχής; Τι κάνουν οι άνθρωποι και τι τα ζώα;

Η στήλη με τα ερωτήματα θα ενισχυθεί και κατά τη φάση της επισκόπησης.

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Β΄Φάση: Επισκόπηση

Περιλαμβάνει δραστηριότητες με τις οποίες τα παιδιά αναζητούν και επεξεργάζονται τις πληροφορίες και αξιοποιούν τα εργαλεία που τους χρειάζονται για να έρθουν σε επαφή με τις έννοιες και να αναπτύξουν δεξιότητες που θα χρησιμοποιήσουν στις επόμενες δραστηριότητες.

2.1 Δραστηριότητα 3η: Τις εποχές δείτε, τις εικόνες βρείτε

Με βάση όσα προέκυψαν από την προηγούμενη φάση συνεχίζουμε τη θεματική με τον διαχωρισμό των παιδιών σε 4 ομάδες όσες είναι και οι εποχές: Φθινόπωρο, Χειμώνας, Άνοιξη, Καλοκαίρι. Η κάθε ομάδα θα αποτελείται περίπου από τέσσερα με πέντε παιδιά και ο διαχωρισμός θα γίνει αφού πρώτα τα παιδιά παίξουν ένα παιχνίδι ερωτήσεων στο wordwall, το οποίο αφορά τις τέσσερις εποχές. Ο τροχός γυρίζει, σταματάει σε μια εποχή και τα παιδιά επιλέγουν την εικόνα που θεωρούν ότι ταιριάζει. Παίζουν όλα τα παιδιά με τη σειρά.

Στη συνέχεια ως επιβράβευση δίνουμε στα παιδιά βραχιολάκια σε τέσσερα χρώματα όσες και οι εποχές (πορτοκαλί, λευκό, πράσινο, μπλε) και κατά αυτόν τον τρόπο πραγματοποιείται και ο διαχωρισμός σε ομάδες.

Επαναδιατυπώνεται το ερώτημα προς διερεύνηση και δίνεται στα παιδιά η ευκαιρία να προτείνουν και ό,τι άλλο θα ήθελαν να μάθουν και συμπληρώνεται επιπλέον η 2η στήλη του πίνακα KWLH.

Επίσης, παρωθούμε τα παιδιά να σκεφτούν πώς θα μπορούσαμε να βρούμε απαντήσεις στα διατυπωμένα ερωτήματα και ακολουθούμε τη μέθοδο του καταιγισμού ιδεών (brainstorming).

2.2 Δραστηριότητα 4η: Συνεργαζόμαστε και εξερευνούμε, ό,τι ανακαλύψουμε θα σας το πούμε

Τα παιδιά μοιράζονται στις ομάδες τους με βάση τα βραχιολάκια τους. Δηλαδή, κάθε μαθητής/τρια πάει στο τραπεζάκι της εποχής ανάλογα με το χρώμα που έχει το βραχιόλι του/της. Έχουμε ετοιμάσει σχετικό υλικό, όπου τα παιδιά θα αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με την εποχή που έχουν αναλάβει: βιβλία, εικόνες από διάφορες δραστηριότητες των ανθρώπων ανά εποχή, από τη φύση, από τα ζώα, φωτογραφίες με ρουχισμό και καιρικά φαινόμενα, αλλά και φωτογραφίες από αθλήματα, ενώ στον Υπολογιστή στον φάκελο της Μουσικής υπάρχουν και οι τέσσερις εποχές του Vivaldi, όπου καλούνται να ακούσουν τις μουσικές συνθέσεις και να επιλέξουν όποια θεωρούν ότι ταιριάζει στην εποχή που διερευνούν. Στις ομάδες υπάρχει καταμερισμός ρόλων. Κάθε ομάδα συλλέγει τα στοιχεία που αφορούν την εποχή της, δημιουργεί ένα μικρό βιβλίο και το παρουσιάζει στην ολομέλεια.
Όποια ομάδα τελειώνει νωρίτερα μπορεί να ζωγραφίσει ελεύθερα σε χαρτί του μέτρου ό,τι της άρεσε περισσότερο από την εποχή που εξερεύνησε.

Γ΄ φάση: Επεξήγηση

Περιλαμβάνει δραστηριότητες στις οποίες δίνονται ευκαιρίες στα παιδιά να παρουσιάσουν τον τρόπο με τον οποίο εργάζονται, εφαρμόζοντας και αξιοποιώντας όλες τις γνώσεις και δεξιότητες με τις οποίες εργάστηκαν στην προηγούμενη φάση, ενώ ενισχύεται η οικοδόμηση της νέας γνώσης.

2.3. Δραστηριότητα 5η : Ταξίδι στο διάστημα

Έχοντας τελειώσει την δραστηριότητα της Β΄ φάσης συγκεντρωνόμαστε στην ολομέλεια, όπου ανακοινώνουμε στα παιδιά ότι θα πάμε για λίγο ένα ταξίδι στο διάστημα! Συνδεόμαστε στο κανάλι της NASA και παρακολουθούμε το ηλιακό μας σύστημα. Τι έχει το διάστημα; Πού ζούμε εμείς; Στο σημείο αυτό θα διατυπώσουμε το ερευνητικό μας ερώτημα: Τι γίνεται με τον ήλιο και τη γη; Η προσέγγιση του

θέματος μέρα και νύχτα ήδη έχει δώσει μια βάση γνώσεων στα παιδιά, οπότε προχωράμε ακόμη πιο πέρα τη σκέψη τους και τα παρωθούμε να διατυπώσουν τις υποθέσεις τους σχετικά με το πώς συνδέεται η εναλλαγή εποχών με την κίνηση της γης και του ήλιου. Ακολουθούν πάντα την ίδια σειρά; Τι θα συμβεί αν δεν την ακολουθήσουν;

2.4 Δραστηριότητα 6η: Βίντεο "4 εποχές"

Δείχνουμε στα παιδιά ένα βίντεο, όπου δίνονται πληροφορίες για την κίνηση της γης γύρω από τον ήλιο κατάλληλο για την ηλικία τους. Μπορούμε να σταματάμε το βίντεο και να προκαλούμε συζήτηση, διατύπωση απορριών, ερωτήσεις αποσαφήνισης, κλπ. και καθοδηγούμε τα παιδιά να διατυπώσουν την απάντησή τους στο ερευνητικό ερώτημα που έχει τεθεί.

2.5 Δραστηριότητα 7η: Οδηγούμε τη μελισσούλα ρομπότ στις εποχές ακολουθώντας τη σωστή σειρά

Τα παιδιά παίζουν σε ζευγαράκια με τη μελισσούλα ρομπότ Bee bot, γράφοντας κώδικα, προκειμένου να οδηγηθεί στις εποχές με βάση τη χρονική ακολουθία τους.

2.6 Δραστηριότητα 8η: Βίντεο για τα ζώα σε χειμερία νάρκη

Παρακολουθούμε μαζί με τα παιδιά βίντεο για τα ζώα σε χειμερία νάρκη, το οποίο φτιάχτηκε με το Lumen 5 στα παιδιά πληροφορίες για κάποια από τα ζώα του δάσους και φυσικά για τον φίλο μας τον Σκίουρο.

Δ' φάση: Εμπλουτισμός

Περιλαμβάνει δραστηριότητες εμπέδωσης οι οποίες δίνουν στα παιδιά ευκαιρίες να εφαρμόζουν και να εξασκούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχουν κατακτήσει ή να εμβαθύνουν σε αυτές με δραστηριότητες κλιμακούμενης δυσκολίας.

2.7 Δραστηριότητα 9η: Διάλεξε σωστά αφού σκεφτείς προσεκτικά

Στη γωνιά της συζήτησης δείχνουμε στα παιδιά εικόνες (υλικό από το e-didaskalia) από δραστηριότητες των ανθρώπων ανά εποχή, εικόνες από τη φύση, συνήθειες των ζώων, καιρικές συνθήκες, γιορτές. Κάθε ομάδα με τη σειρά επιλέγει όποιες εικόνες ταιριάζουν την εποχή της για εμπέδωση, προσθέτωντας

αυτήν τη φορά και εικόνες με τους μήνες και τα χαρακτηριστικά τους. Έπειτα, κάθε ομάδα συγκεντρώνεται στη γωνιά της με στόχο να αιτιολογήσει τον λόγο που διάλεξαν τις συγκεκριμένες εικόνες για τη δική τους εποχή. Παρουσιάζουν τις επιλογές τους στην ολομέλεια.

2.7 Δραστηριότητα 10η: Με τη μουσική χορεύω και τις εποχές μαθαίνω

Κάθε ομάδα – εποχή καλείται να επιλέξει μια εικόνα που να αντιπροσωπεύει την εποχή που έχει αναλάβει και φτιάχνουν καπελάκια από απλή λωρίδα χαρτονιού, όπου κολλούν την εικόνα επιλογής τους, π.χ. φύλλα πορτοκαλί, καφέ και κίτρινα για το Φθινόπωρο έναν χιονάνθρωπο από δίσκους ντεμακιγιάζ για τον Χειμώνα, λουλούδια για την Άνοιξη, καραβάκι με χαρτοδιπλωτική για το Καλοκαίρι.

Φορούν τα καπελάκια. Συγκεντρώνονται στην ολομέλεια. Βγαίνουμε στην αυλή. Τοποθετούμε στεφάνια στα χρώματα των εποχών και καρτελάκια με το όνομα της κάθε εποχής. Με τη μουσική (ορχηστρική) τα παιδιά χορεύουν και όταν η μουσική σταματά, μπαίνουν στα στεφάνια της εποχής τους. Το παιχνίδι συνεχίζεται χωρίς στεφάνια μόνο με τα καρτελάκια των εποχών και στη συνέχεια χωρίς αυτά.

Ακολουθεί συζήτηση και συμπληρώνεται η τρίτη και τέταρτη στήλη του πίνακα KWLH. με το τι έμαθαν και πώς.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

  Ε΄ φάση: Εκτίμηση

  Περιλαμβάνει δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης-ετεροαξιολόγησης και αξιολόγησης της εργασίας των παιδιών: Η αξιολόγηση αφορά τόσο στα γνωστικά επιτεύγματα των παιδιών όσο και στις δεξιότητες που καλλιέργησαν αλλά και την επιτυχή ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων που συμμετείχαν. Η φάση της αξιολόγησης είναι αρκετά σημαντική για τον αναστοχασμό και την ανατροφοδότηση των παιδιών.

3.1 Δραστηριότητα 11η: Ομαδικό κολλάζ "Ο Κύκλος τον Εποχών"

Κάθε ομάδα φτιάχνει ένα κολλάζ με εικόνες που αντιπροσωπεύουν την εποχή της (πάνω σε ένα τεταρτημόριο κάθε ομάδα). Το παρουσιάζουν στην ολομέλεια και συνθέτουν τα τεταρτημόρια σχηματίζοντας έναν κύκλο, τον κύκλο των εποχών. Τον παρουσιάζουν στο διπλανό τμήμα και στο όμορο νηπιαγωγείο.

3.2 Δραστηριότητα 12η: Σκέφτομαι για ό,τι δω, την αλήθεια αναζητώ

Ξαναβλέπουν την πρώτη εικόνα-πίνακα ζωγραφικής με τα στοιχεία όλων των εποχών που φτιάξαμε στο Nightcafe. Καλούνται να προβληματιστούν αν η εικόνα αυτή είναι δυνατόν να υπάρχει στην πραγματικότητα και γιατί. Εμένουμε στο ότι σκεφτόμαστε για κάθε τι που βλέπουμε, δεν το δεχόμαστε άκριτα και το ερευνούμε!

3.3 Δραστηριότητα 13η: Γράμμα στον φίλο μας τον Σκιουράκη τον Φουντουκάκη

Συνθέτουν στη γωνιά της συζήτησης ένα απλό κείμενο ως απάντηση στον φίλο τους τον Σκιουράκη Φουντουκάκη λέγοντάς του τι έμαθαν για τις τέσσερις εποχές και του φτιάχνουν ζωγραφιές για να τους θυμάται μέχρι την Άνοιξη που θα τους ξαναδεί.

3.4 Δραστηριότητα 14η: Τι έμαθα ζωγραφίζω και τις 4 εποχές απεικονίζω

Συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας που συμπλήρωσαν και στη φάση της Εξοικείωσης για τη Διερεύνηση των πρότερων γνώσεων αυτή τη φορά σε ατομικό επίπεδο.

3.5 Δραστηριότητα 15η: Αξιολόγηση με Λογισμικό ΕΛΠεΙΔΑ

Στο Λογισνμικό ΕΛΠεΙΔΑ και στην ενότητα Εισαγωγή Δεδομένων σε πίνακα διπλής εισόδου για την αυτοαξιολόγηση- ετεροαξιολόγηση μαθητών και Ομάδας δίνονται τέσσερις βαθμίδες και τα παιδιά επιλέγουν αν τους άρεσε, αν τους άρεσε λίγο, πολύ ή καθόλου τα όσα έκαναν και έμαθαν για το θέμα που προσεγγίσαμε και δημιουργείται ένα ραβδόγραμμα.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

1η Δραστηριότητα:

Γράμμα από τον φίλο μας το σκιουράκι

Αγαπητά μου παιδιά,

Είμαι ο Σκιουράκης ο Φουντουκάκης και σας γράφω από το δάσος μου!

Θέλω πολύ να έρθω να παίξουμε μαζί σας, αλλά αυτή την περίοδο είμαι πολύ απασχολημένος. Ο χειμώνας πλησιάζει και πρέπει να προετοιμαστώ! ❄️

Μαζεύω όσο περισσότερους ξηρούς καρπούς μπορώ για να έχω φαγητό όλο το χειμώνα. Φτιάχνω επίσης μια ζεστή φωλιά για να κοιμάμαι.

Σας υπόσχομαι ότι θα σας επισκεφτώ ξανά την άνοιξη, όταν θα ζεστάνει ο καιρός και θα ανθίσουν τα λουλούδια.

Μέχρι τότε, σας στέλνω πολλές αγκαλιές και φιλιά!

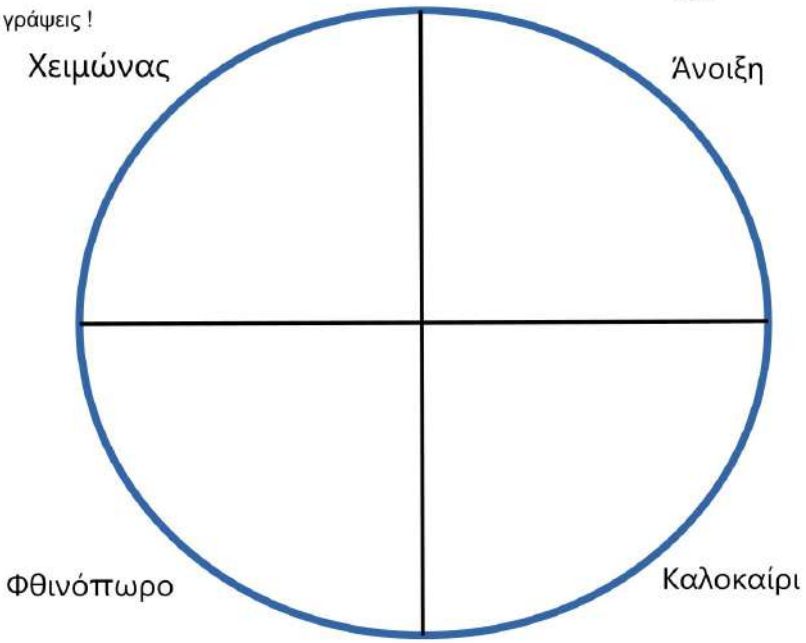
Με αγάπη,
Ο Σκιουράκης ο Φουντουκάκης

Εικόνα αφόρμησης με το εργαλείο Nightcafe που εμπεριέχει στοιχεία και από τις 4 εποχές

Α΄Φάση: Εξοικείωση

Δραστηριότητα 2η - – Διερεύνηση Πρότερων γνώσεων

Στον παρακάτω κύκλο συμπλήρωσε ό,τι γνωρίζεις για τις 4 εποχές ! Μπορείς να ζωγραφίσεις ή και να γράψεις !



Όνομα:

Δημιουργία: Αντωνίου Ιωάννα

2η Δραστηριότητα: Διερεύνηση πρότερων γνώσεων - Φύλλο εργασίας

Δραστηριότητα 3η: ΟΙ 4 ΕΠΟΧΕΣ - Quiz (wordwall.net)

Δραστηριότητα 4η: Υλικό από https://www.kindykids.gr/teachers-material/various-topics/629-4-epoxes-epoptiko-yliko.html

Δραστηριότητα 6η: ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΕΠΟΧΕΣ - YouTube

Δραστηριότητα 7η: Μαθαίνω τις 4 εποχές - Εκτυπώσιμο παιχνίδι για το Νηπιαγωγείο (e-didaskalia.blogspot.com)

Δραστηριότητα 8η: https://lumen5.com/user/ioannaanoixi/-2zeuf/

Δραστηριότητα 15η : https://elpeida.github.io/selfassessment/

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

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

12ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

12 Θεοί του Ολύμπου – Ολυμπιακοί αγώνες

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Μαρία Βλάχου

Ειδικότητα ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): ΠΑΙΔΙ ΕΑΥΤΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΑ – Β.2. ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ – Β.2.1. ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ Β.2.1.ii ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΤΙΛΗΨΗ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : Β.2.1.ii ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΤΙΛΗΨΗ

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: ΝΗΠΙΑ - ΠΡΟΝΗΠΙΑ

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

7 ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

1.7 Λέξεις Κλειδιά: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ - 12 ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ -ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ. ΝΑ ΣΥΝΔΕΣΟΥΝ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΕΘΝΗ ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΣΤΟ ΔΙΕΘΝΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ-ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΓΙΓΝΕΣΘΑΙ. ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΑΘΑΙΝΟΥΝ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΛΥΜΠΙΟΥΣ ΘΕΟΥΣ – ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ – ΟΝΟΜΑΤΑ ΠΛΑΝΗΤΩΝ.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  1. Να αναγνωρίζουν τα ονόματα και τα σύμβολα των 12 Θεών του Ολύμπου.
  2. Να αναγνωρίζουν τη διαχρονική συμβολή της Ελληνικής ιστορίας στο διεθνές κοινωνικο-πολιτισμικό γίγνεσθαι.
  3. Να αναγνωρίσουν την προέλευση του ονόματος των πλανητών του ηλιακού μας συστήματος και να τη συνδέσουν με την ελληνική μυθολογία.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  1. Να συλλέγουν στοιχεία για γεγονότα, πρόσωπα και δεδομένα από το δωδεκάθεο και να τα συνδέουν με το παρόν.
  2. Να αναπαριστούν τις ιδιότητες των 12 Θεών με τα σύμβολά τους και την ιστορία ύπαρξης κάθε ενός ξεχωριστά.
  3. Να επεξεργάζονται πληροφορίες για το δωδεκάθεο, προκειμένου να μάθουν για την ιστορία του τόπου τους.
  4. Να συνδέουν τη μυθολογία για το δωδεκάθεο με τους Ολυμπιακούς αγώνες (που επίκεινται το 2024) και την ονομασία των πλανητών.

- Επίπεδο Στάσεων

1. Να εκτιμούν τη σημασία του παρελθόντος σε σχέση με το παρόν.

2. Να συνεργάζονται για την οργάνωση δράσεων που αφορούν αναπαραστάσεις εμπνευσμένες από

το δωδεκάθεο.

3. Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με παιδιά από σχολεία της χώρας που θα φιλοξενήσει τους επόμενους Ολυμπιακούς αγώνες (Γαλλία).

4. Να σέβονται την ιστορική, πολιτιστική και θρησκευτική κληρονομιά του τόπου τους και τη διαχρονική συνεισφορά της σε διεθνές επίπεδο.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Β' ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ - ΠΑΙΔΙ ΕΑΥΤΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση ■

Βιωματική Μάθηση ■

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο:

……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

WORDWALL, EDUCAPLAY, BOOK CREATOR, INTERACTIVE WORKSHEETS, AIVA, LUMEN 5, MICROSOFT BING IMAGE CREATOR

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, TABLET

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

ΒΙΒΛΙΑ ΣΕ ΕΝΤΥΠΗ ΜΟΡΦΗ, ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΛΑΝΗΤΕΣ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΒΙΝΤΕΟ, ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ Ε-ΜΕ

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Σε μια διδακτική ενότητα που ασχολείται με τους πλανήτες του γαλακτικού συστήματος, μια μαθήτρια ανακαλύπτει ότι το όνομά της συνδέεται με έναν από αυτούς. Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τη συζήτηση και την αναζήτηση προέλευσης ονομάτων, συνδέοντας την ελληνική μυθολογία. Με τη χρήση εκπαιδευτικού υλικού και δραστηριοτήτων, η εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα πλούσιο περιβάλλον μάθησης, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να εξερευνήσουν τις σχέσεις μεταξύ των πλανητών, της μυθολογίας και της ιστορίας.

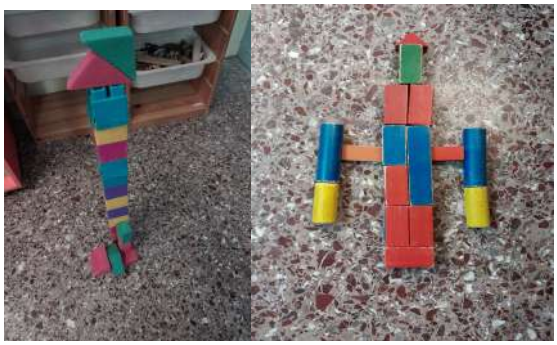
Μέσα από αναγνώσεις, ομαδική εργασία, θεατρικά παιχνίδια και δημιουργική έκφραση, οι μαθητές συνδέουν τους πλανήτες με την αρχαία ελληνική μυθολογία, αναπαριστώντας τις θεότητες και τα σύμβολά τους. Η διαδικασία περιλαμβάνει αξιολογήσεις μέσω εφαρμογών όπως το educaplay, το interactive sheets και το wordwall.

Η ενότητα επεκτείνεται με την επιδίωξη συμμετοχής σε πρόγραμμα e-twinning, επιδιώκοντας τη σύνδεση του σχολείου με άλλα στη Γαλλία, με στόχο την αδελφοποίηση και την προώθηση της παγκόσμιας συμφιλίωσης. Ολόκληρη η προσέγγιση υιοθετεί τις αρχές της αρχαίας ελληνικής φιλοσοφίας για την ειρήνη και τη συμφιλίωση των πολιτισμών.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Έχουν προηγηθεί διδακτικές ενότητες όπου τα παιδιά γνώρισαν τους πλανήτες (τα ονόματα, τη σύσταση, τη σειρά τους στο γαλακτικό σύστημα), συμμετείχαν σε βιωματικές δραστηριότητες αναπαράστασης των πλανητών και της κίνησής τους γύρω από τον ήλιο, διεξήγαγαν πείραμα σχετικό με την εναλλαγή νύχτας-ημέρας, γνωρίσαν το διάστημα με σχετική ιστορία («Ο Γκαγκαρού» της Λήδας Βαρβαρούση – Εκδόσεις Παπαδόπουλος) και κατασκεύασαν διαστημόπλοια χρησιμοποιώντας οικοδομικό υλικό (STEM). Στο τέλος ζωγράφισαν τον αγαπημένο τους πλανήτη.



- 1ο Βήμα: Αφόρμηση-διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Με αφορμή την διδακτική ενότητα που αφορά στους πλανήτες του γαλακτικού μας συστήματος, δημιουργείται η απορία σχετικά με την προέλευση του ονόματός μιας μαθήτριας και του αντίστοιχου πλανήτη. Οι μαθητές διατύπωσαν υποθέσεις ενώ ταυτόχρονα υπήρχε στη διάθεσή τους υποστηρικτικό υλικό (ψηφιακό και έντυπο υλικό). Δουλεύοντας σε ομάδες οι μαθητές μελέτησαν το υλικό, συνέλλεξαν σχετικά στοιχεία και συνέδεσαν την ελληνική μυθολογία (δωδεκάθεο) με την ονομασία των πλανητών.

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Οι μαθητές στην ολομέλεια παρακολούθησαν ένα εκπαιδευτικό βίντεο σχετικό με τα ονόματα, τα σύμβολα και τις ιδιότητες των 12 θεών ενώ εμβάθυναν στη γνώση με την ανάγνωση του ηλεκτρονικού βιβλίου που δημιουργήθηκε στο Book Creator (https://read.bookcreator.com/U4W9N0xCu0e91rRRU8QoV73w7gz2/tb04U_O1RGG2yNwd-Qve6Q). Η διδακτική ενότητα προχώρησε με την εικαστική αποτύπωση του αγαπημένου θεού και τη συμπλήρωση ενός ηλεκτρονικού φύλλου εργασίας με προφορικές οδηγίες στα ελληνικά και τα ρωσικά (για τους ρωσόφωνους μαθητές μας). Ο σύνδεσμος για το φύλλο εργασίας είναι: https://www.liveworksheets.com/w/en/history/7462905.

Οι μαθητές εκδήλωσαν ενδιαφέρον να σχεδιάσουν πλανήτες με τα ονόματα των επτά θεών του Ολύμπου στους οποίους δεν έχει αποδοθεί ακόμη επίσημα κάποιος πλανήτης. Με αυτόν τον έμμεσο τρόπο κάθε θεός θα έχει τον πλανήτη με το όνομά του **(1η Διδακτική ενότητα)**.

Την επόμενη ημέρα, οι μαθητές χωρίστηκαν σε 2 ομάδες. Η πρώτη ομάδα ζωγράφισε την αγαπημένη τους θεότητα και το σύμβολό της ενώ η δεύτερη κατασκεύασε το όρος Όλυμπος και διάφορα φυσικά στοιχεία. Δημιουργούν την κατοικία των 12 θεών (STEAM).

Στη συνέχεια παρακολούθησαν υλικό που περιλαμβάνει ένα βίντεο με εικόνες και μουσική που έχουν εξολοκλήρου δημιουργηθεί με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης και συγκεκριμένα οι εικόνες με το Microsoft bing image creator, η μουσική με το AIVA και το βίντεο με το lumen 5 (link: https://lumen5.com/user/maravlachou/12-xfvtt/). Οι εικόνες των 12 θεών με τα σύμβολά τους παρέχοντα στους μαθητές ως υποστηρικτικό εποπτικό υλικό στη γωνία της τάξης που έχει διαμορφωθεί με θέμα το δωδεκάθεο (οι εικόνες έχουν εξολοκλήρου δημιουργηθεί με την βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εφαρμογή Microsoft Bing Image Creator και παρατίθενται στο παράρτημα της παρούσης).

Στο τέλος της ημέρας ολόκληρη η τάξη συμμετείχε σε ένα ομαδικό challenge το οποίο παρακολουθούν μέσω του προβολέα της αίθουσας:

https://wordwall.net/resource/51141565

Στην ηλεκτρονική πλατφόρμα e-me έχουν αναρτηθεί ψηφιακές ασκήσεις εξάσκησης της μνήμης και οι γονείς ενημερώθηκαν για τον τρόπο που θα μπορούσαν να τις επεξεργαστούν με τα παιδιά τους στο σπίτι:

https://wordwall.net/resource/51259905

https://wordwall.net/resource/51162528

(2η Διδακτική ενότητα).

Την επόμενη στην ολομέλεια αναπτύχθηκε ημιδομημένη συζήτηση σχετικά με το δωδεκάθεο και τον τόπο κατοικίας των θεών. Μεταξύ άλλων συνδέσαμε την ονομασία των πλανητών με τα αντίστοιχα ονόματα από την αρχαία ελληνική μυθολογία. Στη συνέχεια όσοι μαθητές το επιθυμούσαν, αναπαρέστησαν την αγαπημένη τους θεότητα επιλέγοντας την ενδυμασία που τη χαρακτηρίζει και το σύμβολό της. Ακολούθησε θεατρικό-βιωματικό παιχνίδι αναπαράστασης του δωδεκάθεου. Η ενότητα έκλεισε με ομαδικό αναστοχαστικό διάλογο στην ολομέλεια και με ατομική συμμετοχή στο ψηφιακό παιχνίδι:

https://www.educaplay.com/learning-resources/13813984-12.html

Η επίδοση κάθε μαθητή καταγράφηκε ψηφιακά και αποτέλεσε την ενδιάμεση αξιολόγηση του (3η Διδακτική Ενότητα).

Στην 4η Διδακτική Ενότητα οι μαθητές δημιούργησαν ανά ζευγάρια-δυάδες με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού ένα ψηφιακό βιβλίο-λεύκωμα μέσω της εφαρμογής book creator επεξεργαζόμενοι τις φωτογραφίες από το θεατρικό δρώμενο που προηγήθηκε. Οι φωτογραφίες των μαθητών υποδυόμενων *των 12 θεών μετατρέπονται σε avatars* τα οποία και καταχωρούνται στο αντίστοιχο λεύκωμα που δημιουργήθηκε στην 5η Διδακτική Ενότητα.

Στην 5η Διδακτική Ενότητα οι μαθητές πρότειναν να εμπλουτίσουν το λεύκωμά τους με τα επαγγέλματα που θα ασκούσαν οι 12 Θεοί εάν βρισκόταν στη σύγχρονη εποχή και ζούσαν ως κοινοί θνητοί. Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού και της AI εφαρμογής Microsoft Bing Image Creator οι μαθητές εμπλούτισαν το λεύκωμα με ένα επιπλέον μέρος: *«Οι 12 θεοί Επαγγελματίες»:* https://read.bookcreator.com/library/-NMQkYOLx73-GvozbE6h/book/5cqEmgoRQNGeWm4y3wdaYA/o7vgLuPURoWCHi1IvGWjGg

Στην επόμενη ενότητα προσεγγίστηκε η έννοια των Ολυμπιακών αγώνων και του Ολυμπιακού ιδεώδους, καθώς και των επικείμενων Ολυμπιακών αγώνων το 2024. Με τη βοήθεια ψηφιακού υλικού οι μαθητές γνώρισαν και αναπαρέστησαν τα κυριότερα Ολυμπιακά αθλήματα. Η συζήτηση ολοκληρώθηκε μέσω του στοχασμού για το Ολυμπιακό Ιδεώδες, την παγκόσμια ειρήνη και την συνύπαρξη των λαών. Στο τέλος της 6ης Διδακτικής Ενότητας οι μαθητές δημιούργησαν τους Ολυμπιακούς κύκλους και την προσωπική τους δάδα με το Ολύμπιο φως.

Λόγω της σύνδεσης των Ολυμπιακών αγώνων με το δωδεκάθεο, αναδύθηκε το ενδιαφέρον για περαιτέρω εμπλουτισμό του λευκώματος με θέμα: *«οι 12 θεοί στους Ολυμπιακούς Αγώνες»*, το οποίο πραγματοποιήθηκε με τη βοήθεια της AI εφαρμογής Microsoft Bing Image Creator (7η Διδακτική Ενότητα): https://www.canva.com/design/DAF5C4jaEVE/kDTSJXI-5ZtFSDhGyelg3A/watch?utm_content=DAF5C4jaEVE&utm_campaign=designshare&utm_medium

=link&utm_source=editor

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

  Η αξιολόγηση των μαθητών (ενδιάμεση και τελική) γίνεται με παιγνιώδη τρόπο (gamification) μέσω των εφαρμογών educaplay, wordwall και interactive worksheets όπως περιεγράφηκε στις επιμέρους ενότητες.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

- https://www.liveworksheets.com/w/en/history/7462905
- https://wordwall.net/resource/51141565
- https://wordwall.net/resource/51259905
- https://wordwall.net/resource/51162528
- https://www.educaplay.com/learning-resources/13813984-12.html

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2022) – Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση. Αθήνα

Όνομα: **Ημερομηνία:**

Αν ήμουν θεός του Ολύμπου

- Ζωγράφισε το θεό που θα ήθελες να ήσουν.

13ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Το επάγγελμα του αστροναύτη

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Σοφία Βλάχου

Ειδικότητα Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση : **Γ΄Θεματικό Πεδίο**: Παιδί και Θετικές Επιστήμες.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες, Τεχνολογία Κατασκευών.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείου με σύνολο παιδιών 16 και ηλικία 5-6 ετών.

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: Το διδακτικό σενάριο αναμένεται να ολοκληρωθεί σε 2 εβδομάδες.

1.7 Λέξεις Κλειδιά: αστροναύτης, διάστημα, διαστημόπλοιο, ηλιακό σύστημα, εκτόξευση, διαστημικός σταθμός, βαρύτητα.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι να αναπτύξουν τα παιδιά ικανότητες που αφορούν στην επιστήμη και την τεχνολογία και να απαντήσουν σε ερωτήματα που τα απασχολούν μέσα από την εργασία τους με επιστημονικές έννοιες και διαδικασίες. Συγκεκριμένα τα παιδιά μέσα από την εμπλοκή τους με δραστηριότητες πειραματισμού, την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων, και στηριζόμενα σε υπολογιστικές μεθόδους και διαδικασίες θα προσπαθήσουν να προσεγγίσουν με επιστημονικές έννοιες και διαδικασίες όσα αφορούν τη ζωή του αστροναύτη.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Επίπεδο Γνώσεων
    1) Να προσδιορίζουν τη δύναμη-ενέργεια της εκτόξευσης .
    2) Να αντιλαμβάνονται την κλίμακα, στην οπτική αναπαράσταση δισδιάστατων και τρισδιάστατων κατασκευών του χώρου (π.χ. όταν καλούμαι από μια φωτογραφία στον υπολογιστή να φτιάξω μια μακέτα) .
    3) Να αναγνωρίζουν βασικές δομές του προγραμματισμού΄ ενός εργαλείου τεχνητής Νοημοσύνης.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
    1) Να μελετούν απλά φυσικά φαινόμενα όπως η βαρύτητα.
    2) Να διατυπώνουν υποθέσεις για την ζωή του αστροναύτη στο διάστημα.
    3) Να πραγματοποιούν κατασκευές απλών τρισδιάστατων συνθέσεων από εικόνες, σχέδια ή άλλες αναπαραστάσεις.
- Επίπεδο Στάσεων
    1) Να συνειδητοποιούν τη σημασία της βαρύτητας στο πλανητικό σύστημα, για τη ζωή και την ανθρώπινη δραστηριότητα .
    2) Να συνειδητοποιούν τη θετική συμβολή των επιστημών στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Πιο συγκεκριμένα, αφορά το Γ' θεματικό Πεδίο σύμφωνα με το Νεό Αναλυτικό Πρόγραμμα σπουδών του Νηπιαγωγείου και μπορεί να αντλήσει στοιχεία και από άλλες εμπλεκόμενες περιοχές όπως τα Θεματικά Πεδία Α (Παιδί και Επικονωνία) και Β' (Παιδί, Εαυτός και κοινωνία: Κοινωνικές Επιστήμες).

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση □

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)
  - i. MindMeister για τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη,
  - ii. Storyjamper για τη δημιουργία e-book
  - iii. ChatGpt για την συλλογή πληροφοριών.
  - iv. Bing Image Creator για τη δημιουργία εικόνας AI
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Αξιοποιείται ο υπολογιστής και το tablet για αναζήτηση πληροφοριών, παρακολούθηση βίντεο σχετικά με τη ζωή του αστροναύτη, επίσκεψη στην ιστοσελίδα της NASA η οποία δίνει τη δυνατότητα για διερευνήσεις και επιτρέπει την πρόσβαση σε Εκπαιδευτικό υλικό αλλά και διαδραστική περιήγηση στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό (ISS).

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Εκπαιδευτικά βίντεο, βιβλία, φωτογραφικό υλικό, απλά εικαστικά υλικά άλλα και επαναχρησιμοποιούμενα υλικά όπως κούτες και πλαστικά μπουκάλια για τη δημιουργία κατασκευών. Χαρτιά, μαρκαδόροι και post it για τις καταγραφές των παιδιών και της εκπαιδευτικού.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο λαμβάνει υπόψη το ενδιαφέρον των παιδιών αλλά και τις

εσφαλμένες αντιλήψεις για τη βαρύτητα ή τις δεξιότητες που απαιτούνται για το επάγγελμα του αστροναύτη και έχοντας ως γνώμονα αυτές προσπαθεί μέσα από δομημένες, καθοδηγούμενες αλλά και ανοικτού τύπου διερευνήσεις να οδηγήσει τα παιδιά σε παρατηρήσεις και συμπεράσματα σχετικά με το επάγγελμα του αστροναύτη (Πεντέρη, κ.ά., 2022) . Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων αξιοποιούνται βασικές μεθοδολογικές αρχές της διερευνητικής και της συνεργατικής μάθησης. Τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες προκειμένου να εμπλακούν σε διερευνήσεις, να κάνουν αναζητήσεις και να καταγράψουν με όποιο τρόπο μπορούν τις πληροφορίες που βρήκαν με σκοπό να τις παρουσιάσουν στην ολομέλεια και να δημιουργήσουν ψηφιακές και συμβατές κατασκευές για τη διάχυση του έργου τους. Για την αξιολόγηση του έργου τους τα παιδιά χρησιμοποιούν τον πίνακα KWLH και η νηπιαγωγός το ημερολόγιο παρατήρησης. Επίσης, χρησιμοποιούνται τα εργαλεία σκέψης και τα εργαλεία επιστήμης και τεχνολογίας από την εργαλειοθήκη των βασικών ικανοτήτων του Προγράμματος Σπουδών της προσχολικής εκπαίδευσης Πεντέρη, κ.ά., 2022). Κατά την ανάπτυξη του σεναρίου λαμβάνονται υπόψη σχετικές ατελείς γνώσεις και αντιλήψεις των παιδιών , όπως οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν σε σχέση με την βαρύτητα και την έλλειψη αυτής καθώς και τις ιδιαίτερες δυσκολίες στα ζητήματα που σχετίζονται με τη προσέγγιση της Γης ως φυσικού αντικειμένου (Ραβάνης, 2003).

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

Το μοντέλο διδακτικού σχεδιασμού που θα αξιοποιηθεί για την ανάπτυξη του διδακτικού σεναρίου είναι το μοντέλο 5Ε που προτείνεται και στον Οδηγό Εκπαιδευτικού για την Προσχολική Εκπαίδευση 2023.Για τις ανάγκες της προσχολικής εκπαίδευσης και σε σχέση τον τρόπο που εξελίσσεται η διερευνητική διαδικασία στο νηπιαγωγείο, προτείνονται οι ακόλουθοι όροι για τις πέντε φάσεις της ανάπτυξης δραστηριοτήτων: α. Εξοικείωση, β. Επισκόπηση, γ. Επεξήγηση, δ. Εμπλουτισμός και ε. Εκτίμηση (Πεντέρη, κ.ά., 2022).

- **Α' ΦΑΣΗ: ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ (1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης)**

Η νηπιαγωγός, με αφορμή το Αποκριάτικο πάρτυ και το βραβείο καλύτερης στολής που πήρε η στολή του αστροναύτη, τοποθέτησε τη στολή στο ανοιχτό κέντρο μάθησης των Φυσικών Επιστημών που έχει δημιουργηθεί μέσα στην τάξη με θέμα το Διάστημα. Τα παιδιά βρίσκουν τη στολή κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων και την επεξεργάζονται. Αναπτύσσουν παιχνίδι και διατυπώνουν μεταξύ τους ερωτήσεις. Η νηπιαγωγός ζητά από τα παιδιά να φέρουν τη στολή στην ολομέλεια, συζητά και με κατάλληλες ερωτήσεις τα διευκολύνει να διατυπώσουν υποθέσεις και ερωτήματα. Η ομάδα κατέληξε ως κεντρικό ερώτημα : Η ζωή του αστροναύτη με ή χωρίς τη βαρύτητα. Οι αρχικές ιδέες και τα ερωτήματα των παιδιών καταγράφονται στον Πίνακα KWLH στις στήλες 1 και 2 και με τη βοήθεια της εφαρμογής MindMeister ετοιμάζεται ένας εννοιολογικός χάρτης με τα όσα ειπώθηκαν από τα παιδιά.

- **Β' ΦΑΣΗ: ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ & Γ΄ΦΑΣΗ:ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ (2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου)**

Στη συνέχεια παρακολουθούν όλοι μαζί ένα βίντεο με τη ζωή του αστροναύτη από το διαδίκτυο καθώς και την εκτόξευση ενός διαστημόπλοιο. Ακολούθως, με τις ομάδες που έχουν δημιουργήσει

,αναζητούν βιβλία στη βιβλιοθήκη της τάξης που έχουν πληροφορίες για τη ζωή των Αστροναυτών στο διάστημα, και τα διαστημόπλοια αναζητούν υλικό στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας μηχανές αναζήτησης, πλοηγούντε σε διάφορες ιστοσελίδες και τέλος με τη βοήθεια της νηπιαγωγού θέτουν ερωτήματα στην εφαρμογή ChatGpt σχετικά με τη ζωή των αστροναυτών στο διάστημα αλλά και στη Γη. Αφού παρουσιαστούν όλα τα αποτελέσματα στην ολομέλεια, συμπληρώνουν πληροφορίες στον Πίνακα KWHL .

- Δ΄ ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ

Στη συνέχεια μοιράζονται στις ομάδες που έχουν δημιουργηθεί εικονογραφημένες οδηγίες για τις δραστηριότητες που ακολουθούν και αφορούν πειράματα και δοκιμές. Μια ομάδα αναλαμβάνει να προσομοιώσει το βάδισμα του αστροναύτη με μεγάλα τουβλάκια, μια άλλη ετοιμάζει μια εικονική εκτόξευση με καλαμάκια και μπαλόνια ενώ οι υπόλοιπες ετοιμάζουν κατασκευές με ανακυκλώσιμα υλικά όπως διαστημικό κράνος από χαρτοσακούλες και χαρτόνια, κονσόλα διαστημόπλοιου με κουτί από παπούτσια, φιάλες οξυγόνου στολής αστροναύτη με μπουκάλια και αλουμινόχαρτο και γκοφρέ.

Στη συνέχεια με τη βοήθεια τη εφαρμογής Τεχνητής Νοημοσύνης για τη δημιουργία Εικόνας, Bing Image Creator, τα παιδιά δημιουργούν με τις ανάλογες προτροπές και τη βοήθεια της Νηπιαγωγού μια εικόνα όπου αναπαριστά ένα αστροναύτη να βρίσκεται μέσα σε μια τάξη Νηπιαγωγείου και να τους διαβάζει ένα βιβλίο με ιστορίες για τις περιπέτειες του στο διάστημα.

.Στη φάση αυτή τα παιδιά εμπλουτίζουν τις γνώσεις και αποτιμούν τις δεξιότητές τους, διατυπώνοντας σχόλια που καταγράφονται στις Στήλες 3 και 4 του διαγράμματος K-W-L-H. Η νηπιαγωγός ταυτοχρόνως φωτογραφίζει σε όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων τα παιδιά που εργάζονται καθώς και τα παραγόμενα προιόντα όπως τις κατασκευές τους, τα πειράματα αλλά και τα αποτελέσματα των αναζητήσεων τους στο διαδίκτυο και τη χρήση των εφαρμογών.

- Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ (3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών)

Η νηπιαγωγός συγκεντρώνει τα τεκμήρια που έχουν συλλεχθεί από τις επιμέρους φάσεις του διδακτικού σεναρίου (φωτογραφίες που η ίδια κάνει λήψη ή παιδιά των ομάδων με τη φωτογραφική μηχανή) και τα παρουσιάζει ώστε τα παιδιά να επαναπροσεγγίσουν την ιστορία μάθησής τους. Διαβάζει τις καταγραφές από τις στήλες του διαγράμματος K-W-L-H και ενθαρρύνει τα παιδιά μέσω της ρουτίνας σκέψης «Τότε Νόμισα-Τώρα Ξέρω» να εντοπίσουν τις αλλαγές και διαφοροποιήσεις που έχουν επιτευχθεί στις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Είναι σημαντικό να βασίζουν τις εκτιμήσεις τους στα τεκμήρια. Οι εκτιμήσεις των παιδιών καταγράφονται και αναρτώνται στην τάξη,

ώστε να αξιοποιηθούν σε επόμενη φάση για βελτιωτικές παρεμβάσεις και πιθανές τροποποιήσεις.

Στη συνέχεια αξιοποιούν την εφαρμογή storyjamper ώστε να δημιουργήσουν ένα λεύκωμα-ebook με τα όσα πραγματοποιήθηκαν μέσα στην τάξη.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Δεν χρησιμοποιήθηκαν

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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 νηπιαγωγού - Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και Μεθοδολογικό Πλαίσιο-Πρακτικές Εφαρμογές και Διδακτικοί Σχεδιασμοί.* Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

Ραβάνης, Κ. (2003). *Δραστηριότητες για το νηπιαγωγείο από τον κόσμο της φυσικής*. Εκδόσεις Δίπτυχο.

3.3 Δικτυογραφία

- Πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας από τη Σχεδίαση της Microsoft (bing.com)
- https://chat.openai.com/
- https://www.mindmeister.com/
- https://www.storyjumper.com/
- https://www.nasa.gov/stem , ενδιαφέρον παιχνίδια και εκπαιδευτικό υλικό
- https://video.link/w/Kp2LHRJCWsM# , η καθημερινότητα του αστροναύτη
- https://video.link/w/3hpzBBj6-JQ# , τι βλέπουν οι αστροναύτες όταν βγαίνουν έξω από το διαστημόπλοιο
- https://video.link/w/ZJLEjU43c48# , εκτόξευση πυραύλου- διαδραστικό βίντεο
- https://video.link/w/RwvLm7UmlY8#, πώς ζουν οι αστροναύτες στο διάστημα
- https://video.link/w/2kePYPZUVjI# , τι θα γινόταν αν δεν υπήρχε βαρύτητα στο διάστημα
- https://www.nasa.gov/content/goddard/hubble-360-degree-virtual-tour ,Κέντρο Ελέγχου

Επιχειρήσεων Διαστημικού Τηλεσκοπίου (STOCC) στο Κέντρο Διαστημικών Πτήσεων Goddard της NASA στο Greenbelt του Μέριλαντ.

- NASA Video - YouTube
- https://www.freepik.com/ ιστότοπος τράπεζας εικόνων

4. ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ - ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ

Το σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη όπως είχε σχεδιαστεί με τα παιδιά να ανταποκρίνονται πλήρως στο θέμα καθώς τα συναρπάζει η ενασχόληση με το διάστημα. Οι στοχοί όπως αποδείχτηκε και από τα διαγράμματα που αναρτήθηκαν στον πίνακα της τάξης και συμπληρώθηκαν από τις απαντήσεις των παιδιών επιτεύχθηκαν στο μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών.

Ένα σημείο που αξίζει να αναφερθεί και αναδεικνύει την παιδαγωγική αξία της χρήσης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση ακόμα και στην Προσχολική Ηλικία αφορά τη Δ' Φάση Υλοποίησης, τον Εμπλουτισμό. Τα παιδιά, στην αρχή οι προτροπές που εφάρμοσαν δεν απέφεραν το αποτέλεσμα στην εικόνα όπως εκείνα την είχαν φανταστεί. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα να προβληματιστούν και να αρχίσουν να επαναδιατυπώνουν τις προτροπές τους χρησιμοποιώντας πιο πλούσιο λεξιλόγιο, πιο σαφής οδηγίες , πιο περιγραφικό λόγο. Να προβληματίζονται και να αναφέρουν ακόμα και μορφές τέχνης με τις οποίες είχαν έρθει σε επαφή.

Έτσι οι στόχοι που κατακτήθηκαν μέσα από αυτή τη δραστηριότητα μας οδηγούν στο να αναθεωρήσουμε τους στόχους που διατυπώθηκαν στην αρχή του σεναρίου και να προσθέσουν κάποιους που να αφορούν την εφαρμογή της Τεχνητής Νοημοσύνης με παιδαγωγικά κριτήρια.

Εν προκειμένω:

Σε επίπεδο Μάθησης που αφορά τη Δημιουργία- Σύνθεση και Παραγωγή

- Να εισάγουν τις κατάλληλες οδηγίες ώστε να παράξουν πρωτότυπα έργα με τη Χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Στους Τομείς Μάθησης και ειδικότερο σε επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να διευκρινίζουν και να καθοδηγούν μέσα από συγκεκριμένες οδηγίες, ανάλογα με το απαιτούμενο παραγόμενο προϊόν όπως τη δημιουργία μιας εικόνας ή ένα βίντεο με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης, ώστε να οδηγηθούν στο επιθυμητό αποτέλεσμα

14ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Δημιουργία της εικονογράφησης ηλεκτρονικού βιβλίου με χρήση AI.

1.2 Δημιουργοί

Ονοματεπώνυμα: Σοφία Βουδηλάκη, Μαρία Καραχρήστου

Ειδικότητα: Νηπιαγωγοί ΠΕ 60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Α΄ ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ: Παιδί και Επικοινωνία, Γλώσσα - ΤΠΕ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Προφορική Επικοινωνία (περιγραφή εικόνων)

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:	X
Δημοτικό:	☐
Γυμνάσιο:	☐
ΓΕΛ:	☐
ΕΠΑΛ:	☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: ΝΗΠΙΑ - ΠΡΟΝΗΠΙΑ

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 4-5 Διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Copilot designer, δημιουργία εικόνων, σύνθεση ιστοριών, προσχολική

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπό του σεναρίου αποτελεί η ενίσχυση της δημιουργικότητας και της γλωσσικής ανάπτυξης μέσω της δημιουργίας εικόνων με τη χρήση εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης και λογισμικού δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων. Οι επιμέρους στόχοι αφορούν στην *άσκηση της ικανότητας των παιδιών να αξιοποιούν την τεχνητή νοημοσύνη, να κατανοούν τη σημασία της ακριβούς διατύπωσης των οδηγιών κατά τη χρήση της και να ελέγχουν την ακρίβεια των περιγραφών τους μέσω αυτής.*

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Επίπεδο Γνώσεων

Να αναγνωρίζουν τα στοιχεία που προσδιορίζουν την ακρίβεια των περιγραφών ανάλογα με το θέμα και το πλαίσιο επικοινωνίας.

Να αναγνωρίζουν τα δομικά στοιχεία μιας ιστορίας.

Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για τη δημιουργική τους έκφραση.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να περιγράφουν με ακρίβεια εικόνες.

Να παράγουν ψηφιακά κείμενα αξιοποιώντας είδη γραφής και διάφορους σημειωτικούς τρόπους.

Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα.

- Επίπεδο Στάσεων

Να εκτιμούν τη χρησιμότητα της ακρίβεια των περιγραφών κατά την παραγωγή εικόνων σε εφαρμογές που αξιοποιούν την AI. (Αναστασιάδης, 2023)

Να εκτιμούν τη χρησιμότητα των διαφορετικών σημειωτικών τρόπων για την παραγωγή γραπτού κειμένου.

Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο.

1.9 Σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών:

Το Πρόγραμμα Σπουδών του νηπιαγωγείου (Πεντέρη, Χλαπάνα, Μέλλιου, Φιλιππίδη, & Μαρινάτου, 2022) υπογραμμίζει τη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού. Εντάσσοντας τις ΤΠΕ

στο Α΄ Θεματικό Πεδία μαζί με τη Γλώσσα, τονίζει την εργαλειακή τους ένταξη σε όλα τα θεματικά πεδία. Στην 3η υποενότητα των ΤΠΕ ως βασικός στόχος τίθεται η επεξεργασία της πληροφορίας και η έκφραση με δημιουργικό τρόπο μέσω της αξιοποίησης του ψηφιακού περιβάλλοντος.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X
Καθοδηγούμενη Μάθηση	☐
Βιωματική Μάθηση	☐
Συνεργατική Μάθηση	X

Άλλο: ……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά:

Copilot Designer. Η συγκεκριμένη εφαρμογή δημιουργίας εικόνων με AI επιλέχθηκε λόγω της φωνητικής υπαγόρευσης των εντολών που επιτρέπει και της φωνητικής απόκρισης που δίνει. Έτσι καθίσταται ιδιαίτερα ελκυστική και εύχρηστη για τα παιδιά προσχολική ηλικίας.

Story jumber. Το συγκεκριμένο υπολογιστικό περιβάλλον δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων είναι ιδιαίτερα εύχρηστο και ευχάριστο για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Επιτρέπει στα παιδιά να προσθέτουν εικόνες, γραπτό λόγο και ήχο και τους δίνει την αίσθηση ελέγχου στο αποτέλεσμα.

Tux-paint. Η εύχρηστη και ευχάριστη διεπιφάνεια χρήσης του το καθιστούν ιδανικό για την εικαστική έκφραση των νηπίων.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:

Προτζέκτορας, για την παρουσίαση των εφαρμογών στην ολομέλεια. Για τη δουλειά στις μικρές ομάδες θα χρειαστεί να αξιοποιηθεί τόσο ο σταθερός η/υ της τάξης, όσο και ο φορητός και οι διαθέσιμες ταμπλέτες.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία):

Ψηφιακό βιβλίο που θα χρησιμοποιηθεί για την ψυχολογική και γνωστική ενεργοποίηση των παιδιών.

Στην περίπτωση που η δημιουργία της ιστορίας αποτελεί μέρος ευρύτερου προγράμματος, μπορούν να αξιοποιηθούν βιβλία και εικόνες, οι οποίες θα βοηθήσουν τα παιδιά να συγκεκριμενοποιήσουν τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας ή τα συνδέσουν με το θέμα. Για τη σύνθεση της ιστορίας, εφόσον δεν είναι ακόμη σε στάδιο αυτόνομης παραγωγής, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο σκαλωσιάς η τράπουλα του Προπ ή αντίστοιχο αυτοσχέδιο υλικό.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου

Τα παιδιά δημιουργούν μία ιστορία, την οποία ψηφιοποιούν με τη χρήση του υπολογιστικού περιβάλλοντος δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων story jumper. Για την ενσωμάτωση του κειμένου επιλέγουν μία από τις επιλογές που παρέχει το λογισμικό. Για την εικονογράφησή της αξιοποιούνται ζωγραφιές των παιδιών, οι οποίες δημιουργούνται τόσο με συμβατικά μέσα όσο και το λογισμικό ζωγραφικής tux paint. Στη συνέχεια, γίνεται η εισαγωγή του Copilot Designer και τα παιδιά εμπλουτίζουν την εικονογράφηση της ιστορίας τους με εικόνες που δημιουργούν σε αυτό.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (υλοποίηση)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Αφορμή για τη σύνθεση της ιστορίας αποτέλεσε η παγκόσμια μέρα παιδικού βιβλίου. Για τη γνωστική και ψυχολογική ενεργοποίηση των παιδιών και ως εργαλείο σκαλωσιάς κατά την παραγωγή της ιστορίας, χρησιμοποιήθηκε ένα εικαστικό τους έργο, το οποίο είχαν δημιουργήσει την προηγούμενη μέρα. Το έργο αυτό απεικόνιζε έναν κήπο με όμορφα λουλούδια και είχε φιλοτεχνηθεί με την τεχνική του τυπώματος. Ο κήπος αυτός αποτέλεσε τον τόπο εξέλιξης της ιστορίας και οι ήρωές της ήταν οι αναμενόμενοι κάτοικοί της, τα έντομα, και η μικρή Μελένια με τον γάτο της. Τα παιδιά, αφού συνέθεσαν την ιστορία, ανέλαβαν σε ζευγάρια την εικονογράφησή της. Οι περισσότεροι επέλεξαν τους μαρκαδόρους τους, δύο ζευγάρια επέλεξαν την τεχνική των τυπωμάτων, ενώ δύο άλλα ζευγάρια δούλεψαν στον υπολογιστή και σε ταμπλέτα στο tux paint για την δημιουργία των δικών τους εικόνων. Στη συνέχεια, τέθηκε από την νηπιαγωγό ο προβληματισμός να βρουν ένα τρόπο για να δέσουν τις σελίδες, ώστε το βιβλίο να μείνει στη

βιβλιοθήκη του σχολείου. Στο σημείο αυτό εκφράστηκε από αρκετούς η επιθυμία να έχουν και αυτοί το βιβλίο στα σπίτια τους. Αντλώντας από πρόσφατη εμπειρία τους και την αξιοποίηση ηλεκτρονικού βιβλίου για την συγκέντρωση και διάχυση των αποτελεσμάτων έρευνας που είχαν υλοποιήσει για τις αλλαγές στη φύση την Άνοιξη, τα παιδιά πρότειναν να φτιάξουν το βιβλίο τους στον υπολογιστή, ώστε να το έχουν όλοι. Φωτογράφισαν τις σελίδες που είχαν κατασκευάσει, και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού τις πέρασαν στις σελίδες του βιβλίου (εικ.1-5). Στο εξώφυλλο χρησιμοποιήθηκε η αρχική ζωγραφιά που αποτέλεσε την πηγή της έμπνευσής τους (εικ.6). Για την αφήγηση επέλεξαν την ηχογράφηση της ιστορίας στην κάθε σελίδα. Αξιολογώντας το ηλεκτρονικό τους βιβλίο, κάποια στιγμή μία μαθήτρια σχολίασε: «*Με δύο τρόπους ζωγραφίσαμε, με αντικείμενα αντί για πινέλα και με μαρκαδόρους*». «*Και στο tuxpaint!!!»,* συμπλήρωσε κάποιος άλλος. «*Άρα, με δύο τρόπους στο χαρτί και έναν μόνο στον υπολογιστή*», σχολίασε η νηπιαγωγός και αξιοποίησε την ευκαιρία να προτείνει την γνωριμία με έναν ακόμη τρόπο ζωγραφικής στον υπολογιστή.

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Δραστηριότητα 1η: Η νηπιαγωγός στην ολομέλεια άνοιξε τον προτζέκτορα και το Copilot Designer. Τα παιδιά κλήθηκαν να παρατηρήσουν και να περιγράψουν την σελίδα. Μόλις αντιλήφθηκαν το μικρόφωνο και ότι η εφαρμογή δέχεται φωνητικές οδηγίες *«όπως το γκούγκλ!»,* ζήτησαν να δοκιμάσουν να δουν τι ακριβώς θα γίνει. Ένα παιδί υπαγόρευσε κάτι σύντομο (ένα κόκκινο ποδήλατο) και τα παιδιά εντυπωσιάστηκαν από τη διαδικασία παραγωγής της εικόνας σε 4πλή μάλιστα εκδοχή. Από ποια εικόνα της ιστορίας τους να ξεκινούσαν; Μήπως να ζητούσαν από τον υπολογιστή να τους φτιάξει μόνο τους ήρωες της ιστορίας, καθώς το λιβάδι τους ήταν πάρα πολύ ωραίο και ήθελαν να το κρατήσουν; Αποφάσισαν να ξεκινήσουν από τον μαύρο γάτο (εικ.7). Στην παρότρυνση της νηπιαγωγού να δώσουν συγκεκριμένη περιγραφή, ώστε να έχουν ακριβώς αυτό που έχουν φανταστεί, τα παιδιά είπαν: *«Έναν μαύρο γάτο με πράσινα μάτια δίπλα σε ιστό αράχνης».* Ο designer ανταποκρίθηκε με εικόνες ρεαλιστικές (εικ.8). Τα παιδιά ξεπέρασαν γρήγορα τον ενθουσιασμό τους και σχολίασαν ότι αυτό δεν είναι ζωγραφιά και δεν ταιριάζει να μπει στο βιβλίο τους. «Τι πρέπει να του πούμε ώστε να μας τον φτιάξει να μοιάζει με παιδικό σχέδιο;». Κατέληξαν στο «Ζωγράφισε έναν μαύρο γάτο με πράσινα μάτια δίπλα σε ιστό αράχνης, σαν παιδικό σχέδιο». Ο designer ανταποκρίθηκε και … ούπς!!!.... Γιατί δεν έκανε αυτό που του ζήτησαν;;; (εικ.9). Παρατηρώντας πιο προσεκτικά διαπίστωσαν ότι είχε κάνει σαν παιδικό σχέδιο τον ιστό αράχνης!!! Μα γιατί;;; Αυτό του είπαμε; Η νηπιαγωγός ανέλαβε να βοηθήσει. Μετέγραψε την πρόταση-οδηγία

των παιδιών στον ασπροπίνακα με λέξεις και σύμβολα, ώστε να είναι αναγνώσιμη από όλους (εικ.10). Τα παιδιά αντιλήφθηκαν ότι η εφαρμογή είχε συνδέσει την οδηγία για παιδικό σχέδιο με το τελευταίο μέρος της πρότασης, τον ιστό αράχνης!!! Άρα, πρέπει να του το πούνε με τρόπο, ώστε να καταλάβει ότι θέλουν ΟΛΟ να είναι παιδικό σχέδιο. Διατυπώθηκαν διαφορετικές προτάσεις και κατέληξαν στο: *«Μπορείς να σχεδιάσεις ένα παιδικό σχέδιο που να έχει έναν μαύρο γάτο με πράσινα μάτια δίπλα σε έναν ιστό αράχνης;».* Η ανταπόκριση του Designer τα ενθουσίασε. Είχαν το σχέδιο που επιθυμούσαν (εικ.11). Έμενε να επιλέξουν ποια από τις τέσσερις εκδοχές θα κρατούσαν για το βιβλίο τους.

Δραστηριότητα 2η: Αφού επισημάνθηκε για μία φορά ακόμη το πόσο σαφείς και συγκεκριμένοι πρέπει να είναι στις οδηγίες τους, προχώρησαν στη δημιουργία της κεντρικής ηρωίδας, της Μελένιας. Πώς την είχαν σχεδιάσει αρχικά τα ίδια; Θα έπρεπε να την περιγράψουν με ακρίβεια, ώστε να θυμίζει τη δική τους. Και δεν θα ξεχνούσαν να ζητήσουν να μοιάζει με παιδικό σχέδιο! *«Ζωγράφισε ένα παιδικό σχέδιο με ένα μικρό κορίτσι με καστανά μαλλιά και δύο κοτσίδες, με ροζ μπλούζα και κόκκινο παντελόνι».* Επιλέχθηκε, μετά από ψηφοφορία, ποια θα κρατούσαν για το βιβλίο τους (εικ.12). Στη συνέχεια, σε μικρές ομάδες δημιούργησαν και τους υπόλοιπους ήρωες της ιστορίας, την πεταλούδα Λούλα (εικ.13), την μελισσούλα Μέλη (εικ.14), και το σπίτι της Μελένιας (εικ.15).

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Οι ομάδες παρουσίασαν τις δημιουργίες τους στους υπόλοιπους. Σύγκριναν τις εικόνες που δημιούργησαν με εκείνες των αρχικών τους σχεδίων. Οι υπόλοιποι κατέθεσαν τα δικά τους σχόλια και εντυπώσεις. Το βιβλίο τους εμπλουτίστηκε με τις επιλεγμένες εικόνες (εικ.16-19). Στη συνέχεια, κλήθηκαν να απαντήσουν σε αναστοχαστικές ερωτήσεις, όπως:

Γιατί οι εικόνες ήταν τόσο διαφορετικές μεταξύ τους αρχικά; Τι ζήτησαν ακριβώς από τον designer; Πόσο κοντά είναι στο δικό τους σχέδιο; Τι άλλο θα μπορούσαν να του έχουν πει;

Τι στοιχεία έδωσε στην εφαρμογή η κάθε ομάδα; Ποια εικόνα είναι πιο πλήρης και πιο κατάλληλη για την ιστορία; Γιατί;

Ποιες δυσκολίες συνάντησαν κατά τη χρήση της εφαρμογής; Πώς τις αντιμετώπισαν;

Ποιο είναι το ποιο σημαντικό πράγμα που έμαθαν και πρέπει να θυμούνται κάθε φορά που θα

χρησιμοποιούν τον Designer;

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Δεν προβλέπονται. Στην προσχολική εκπαίδευση τα φύλλα εργασίας δεν κρίνονται απαραίτητα. Συστήνεται η υποκατάστασή τους από εναλλακτικές μορφές αξιολόγησης.

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Αναστασιάδης, Π. (2023). *Ανθρωποκεντρική τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαίδευση - Παιδαγωγική διάσταση (Ι): Αξιοποίηση Chat GPT στην σχολική τάξη με έμφαση στην κριτική σκέψη*. Πανεπιστήμιο Κρήτης ΕΒΙΔΕΑ. Webinar. Ανακτήθηκε από: https://www.youtube.com/watch?v=S2W_XIXLDG0&ab_channel=%CE%A0%CE%B1%CE%BD%CE%B5%CF%80%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CE%9A%CF%81%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%82%CE%95%CE%94%CE%99%CE%92%CE%95%CE%91

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). Π*ρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση - Νηπιαγωγείο*. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542

3.3 Εικόνες

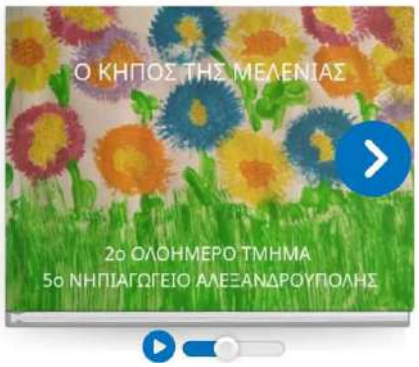
Εικόνα 1

Εικόνα 2

Εικόνα 3

Εικόνα 4

Εικόνα 5

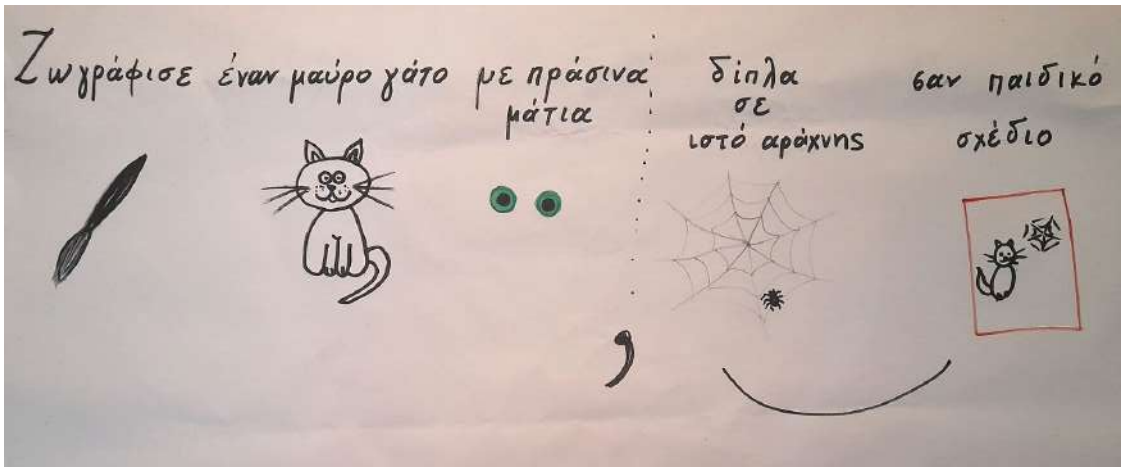


Εικόνα 6

Εικόνα 7

Εικόνα 8

Εικόνα 9



Εικόνα 10

Εικόνα 11

Εικόνα 12

Εικόνα 13

Εικόνα 14

Εικόνα 15

Εικόνα 16

Εικόνα 17

Εικόνα 18

Εικόνα 19

15ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Αγαπώ το σώμα μου, τρέφομαι σωστά!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Γουργιώτη Μαρία

Ειδικότητα Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση :**Παιδί , Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση – Κινητική Αγωγή**

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :Υγιεινή Διατροφή-Κίνηση

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☑

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια-Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: Ο εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης του σεναρίου είναι 5 ημέρες, με δυνατότητα επέκτασής του εάν παραμένει υψηλό το ενδιαφέρον των μαθητών της ομάδας.

1.7 Λέξεις Κλειδιά: νηπιαγωγείο, υγιεινή διατροφή, κίνηση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι να αποκτήσουν οι μαθητές σωστές διατροφικές συνήθειες και να εξασκηθούν στον υγιεινό τρόπο ζωής.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Να διακρίνουν τις διατροφικές ανάγκες που συνδέονται με την ηλικία τους και την αναγκαιότητα των διαφορετικών ημερησίων γευμάτων (Δ.1.2.i)

Να αναγνωρίζουν ομάδες τροφών με βάση τη διατροφική τους αξία και τη σχέση τους με την κινητική δραστηριότητα και την υγεία (ενέργεια που χρειάζεται) (Δ.1.2.ii)

Να γνωρίζουν τις συνέπειες του σύγχρονου τρόπου ζωής στη φυσική κατάσταση, τη διατροφή και την υγεία (Δ.1.2.ii)

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να οργανώνουν με βάση κατάλληλα κριτήρια δραστηριότητες που προάγουν τη φυσική κατάσταση και την υγεία (Δ.1.2.i)

- Επίπεδο Στάσεων

Να κάνουν κατάλληλες επιλογές τροφίμων και να υιοθετούν σωστές διατροφικές συνήθειες για να επιτυγχάνουν μια ισορροπημένη για την ηλικία τους διατροφή και να φροντίζουν την υγεία τους (Δ.1.2.i)

Να υιοθετούν σωστές διατροφικές συνήθειες και να φροντίζουν την υγεία τους (Δ.1.2.ii)

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το διδακτικό σενάριο είναι συμβατό με το ΠΣ του 2022 και τον Οδηγό Νηπιαγωγού-Πυξίδα του 2022. Επίσης συνδέεται με τον Παγκόσμιο Στόχο 3 (Καλή Υγεία και Ευημερία) για την Βιώσιμη Ανάπτυξη όπως αυτοί ιστορικά αποφασίστηκαν το Σεπτέμβριο του 2015 από τη Γενική Συνέλευση των Ηνωμένων Εθνών . Ο σύγχρονος τρόπος ζωής έχει αλλάξει σημαντικά τις διατροφικές μας συνήθειες και τα επίπεδα της σωματικής δραστηριότητας, με τα παιδιά να παραδειγματίζονται και να επηρεάζονται άμεσα από πρότυπα «κακής διατροφής» και καθιστικής ζωής. Δυστυχώς μελέτες επιβεβαιώνουν ότι τα παιδιά στην Ελλάδα 5-12 ετών χαρακτηρίζονται από υψηλό ποσοστό παχυσαρκίας καθώς και χαμηλά επίπεδα σωματικής δραστηριότητας (https://inactionforabetterworld.com/%ce%b2%ce%b9%cf%89%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b9%ce%ba%ce%ac%cf%80%cf%81%ce%bf%ce%b3%cf%81%ce%ac%ce%bc%ce%bc%c

e%b1%cf%84%ce%b1/%cf%85%ce%b3%ce%b5%ce%af%ce%b1/). Κύρια επιδίωξη του είναι τα παιδιά να συμμετέχουν σε δραστηριότητες ενεργοποίησης του κινητικού εγγραμματισμού οι οποίες θα σηματοδοτήσουν το προσωπικό και διά βίου ταξίδι τους για τη διασφάλιση της υγείας και της ευημερίας.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☑

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐

Βιωματική Μάθηση ☑

Συνεργατική Μάθηση ☑

Άλλο: Θεωρία του εποικοδομητισμού, στρατηγικές της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, ομαδοσυνεργατική μάθηση, ευέλικτη ομαδοποίηση, συνεχής αξιολόγηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Ιστολόγιο σχολείου, βίντεο, λογισμικά εννοιολογικού χάρτη (Mindmeister), ψηφιακά παιχνίδια, πχ. wordwall,Kahoot, φωτόδεντρο, εφαρμογές όπως Voki, QRCode, Canva, Storyjumper, Laonardo AI,ChatGPT, lumens 5 όπως επίσης και το Beebot.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Ο υπολογιστής της τάξης που είναι συνδεδεμένος με τον προτζέκτορα αξιοποιείται συχνά καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος, έτσι θα πρέπει να βρίσκεται στο πλέον λειτουργικό μέρος της αίθουσας, ώστε όλοι οι μαθητές να έχουν άμεση οπτική προσέγγιση και πρόσβαση κατά τον σχεδιασμό και την εκτέλεση των ψηφιακών δραστηριοτήτων. Επιπλέον, αξιοποιούνται tablet, διαδίκτυο, εκτυπωτής, scanner

Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Το εκπαιδευτικό υλικό που απαιτείται στο συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι απλό. Μαρκαδόροι, κηρομπογιές, τέμπερες, πινέλα, ψαλίδια, κόλλες Α4, χαρτόνια τύπου canson σε διάφορα χρώματα, γκοφρέ χαρτί και πλαστελίνη, ξύλινα τουβλάκια θα χρειαστούν για τις κατασκευές των μαθητών. Ακόμα, θα χρησιμοποιηθούν σχετικά με το θέμα βιβλία, αφίσες, διαφημιστικά φυλλάδια από σούπερ μάρκετ, φωτογραφίες, εκτυπώσιμο εκπαιδευτικό υλικό-κύβοι, κάρτες ''ναι-όχι''.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Τα παιδιά συμμετέχοντας σε ομαδοσυνεργατικά μουσικοκινητικά παιχνίδια, ενημερώνονται σχετικά με τις ομάδες τροφίμων, τις υγιεινές και ανθυγιεινές τροφές μέσα από την προβολή οπτικού υλικού, κατανοούν τη σημασία του ενεργειακού ισοζυγίου (ενέργεια που προσλαμβάνεται μέσω της υγιεινής διατροφής με ενέργεια που καταναλώνεται μέσω της σωματικής δραστηριότητας) μέσα από πειράματα και βιωματικές δραστηριότητες και ανακαλύπτουν την αξία του μέτρου και της ποικιλίας στη διατροφή μας μέσα από την ενεργή τους δράση. Επίσης σε επόμενο στάδιο το διδακτικό σενάριο στοχεύει να ωθήσει τα παιδιά κάνοντας τις απαραίτητες συνδέσεις να αναλαμβάνουν αντίστοιχες δράσεις και να επιδεικνύουν ανάλογες στάσεις σε θέματα που αφορούν την σωματική ευημερία ως αποτέλεσμα της σωστής διατροφής, της κίνησης και της φυσικής δραστηριότητας. Λαμβάνοντας υπόψη τις αρχές της ενταξιακής εκπαίδευσης θα φροντίσουμε ώστε όλα τα παιδιά να κατανοήσουν τη θεματική μας προσέγγιση μέσα από δραστηριότητες διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Η αξιοποίηση των εργαλείων AI βοηθούν στην κινητοποίηση των μαθητών για μάθηση, κάνουν την διαδικασία της διδασκαλίας πιο ελκυστική ,συνδράμουν στην εμβάθυνση των γνώσεων και στην δημιουργία των τελικών εκπαιδευτικών προϊόντων του σεναρίου. Επίσης βοηθούν τους μικρούς μαθητές να εξοικειωθούν με τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει η AI.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ - «Οι ομάδες των τροφίμων»

Δραστηριότητα 1:

Για να χαλαρώσουμε και να μπούμε στο πνεύμα του σεναρίου καθόμαστε σε κύκλο και το κάθε παιδί παίρνει την μπάλα και λέει το όνομά του και ποιο φαγητό του αρέσει. Στη συνέχεια πετάμε την μπάλα στον απέναντι και μας λέει ποιο άθλημα του αρέσει.

Η παρουσίαση του θέματος γίνεται μέσα από μία ιστοριούλα με ήρωα τον «Υγιεινούλη» που είναι ένα καλαμπόκι, ο οποίος συμβουλεύει τους φίλους του «Φαγανίτσα» και «Ξαπλάρα», να τρέφονται σωστά και να ασκούνται συστηματικά γιατί αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την καλή τους υγεία και την καλή τους εξέλιξη σε όλους τους τομείς και ακολουθεί συζήτηση για την κατανόηση του θέματος. Η ιστορία ωστόσο έχει μόνο λόγια και καθόλου εικόνες. Η ολομέλεια των παιδιών αποφασίζει να ζωντανέψει τους ήρωες. Οι ήρωες δημιουργούνται μέσω της εφαρμογής **Leonardo AI** μαζί με τα παιδιά, γράφοντας τις λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζει τον καθένα τους. Από τις εικόνες που δημιουργούνται τα παιδιά διαλέγουν αυτές που θεωρούν ότι είναι πιο αντιπροσωπευτικές. Οι ήρωες εκτυπώνονται σε Α3, πλαστικοποιούνται μπαίνουν και ξυλάκια, γίνονται κούκλες και η ιστορία παρουσιάζεται με κουκλοθέατρο ξανά!

Τα κέντρα ενδιαφέροντος στην τάξη εμπλουτίζονται με διαφημιστικά φυλλάδια από σούπερ μάρκετ και βιβλία σχετικά με το θέμα.

Δραστηριότητα 2:

Ο Υγιεινούλης παρουσιάζεται σαν ένα avatar (**Voki**) που δρα υποστηρικτικά με σκοπό να

κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των παιδιών. Στον υπολογιστή της τάξης, ο Υγιεινούλης χαιρετίζει τα παιδιά και τους αναθέτει μια αποστολή. Τα παιδιά καλούνται να διαβάσουν με την βοήθεια της φωτογραφικής μηχανής του tablet ένα **QR Code** το οποίο τους ανοίγει μια φωτογραφία που υπάρχει στο ιστολόγιο του νηπιαγωγείου και απεικονίζει την πυραμίδα υγιεινής διατροφής. Τα παιδιά προβληματίζονται σε ερωτήματα ρουτίνας "Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι". Η εικόνα εκτυπώνεται και τα παιδιά την επεξεργάζονται παρατηρώντας λεπτομέρειες και σταδιακά οδηγούνται στην έννοια της κατηγοριοποίηση των τροφίμων σε ομάδες. Στην ολομέλεια, η εκπαιδευτικός καταγράφει όλες τις εκφερόμενες απόψεις για τις πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τις ομάδες των τροφίμων (καταιγισμός ιδεών) και τις ανακοινώνει. Ομαδοποιώντας τις κοινές απόψεις, φτιάχνουν πέντε ομάδες τροφίμων (φρούτα, λαχανικά, κρέας, ψάρια, ζυμαρικά/δημητριακά).

Δραστηριότητα 3: Στη γωνιά του υπολογιστή, η εκπαιδευτικός αφού χωρίσει τα παιδιά σε ομάδες, προβάλλει εκπαιδευτικό βίντεο και πίνακες αναφοράς με κάθε ομάδα τροφίμων, ώστε να σκεφτούν, να συγκρίνουν και να αποφασίσουν σε ποια κατηγορία ανήκει κάθε τρόφιμο. Κάποια από αυτά, δυσκολεύουν τη σκέψη τους όπως πχ. η ντομάτα είναι φρούτο ή λαχανικό;

Οι ομάδες επίσης συμμετέχουν σε σχετικά ψηφιακά παιχνίδια στο **Φωτόδεντρο, wordwall, Kahoot**. Ο Υγιεινούλης διατυπώνει στα παιδιά ερωτήσεις προβληματισμού σχετικά με την ποσότητα και την ποιότητα του φαγητού καθώς και για την σημασία της κίνησης στην καθημερινότητά μας. Δημιουργείται εννοιολογικός χάρτης στον ασπροπίνακα της τάξης και στην εφαρμογή **Mindmeister** με τις αναπαραστάσεις των παιδιών και ανακοινώνονται οι στόχοι του προγράμματος (στρατηγική K-W-L-H).

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

<u>Β΄ ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ - «Τρέφομαι υγιεινά»</u>

Δραστηριότητα 1: Στην ολομέλεια εκπαιδευτικός και μαθητές, σχεδιάζουν και προγραμματίζουν τις δραστηριότητες που πρέπει να γίνουν ώστε να πάρουν τις απαντήσεις που θέλουν σχετικά με την καταλληλότητα των τροφών για την υγεία (υγιεινά-ανθυγιεινά τρόφιμα) και την ευεξία του οργανισμού μας. Χωρίζονται σε ομάδες ανάλογα με την προτίμησή τους, (Υγιεινούληδες και Φαγανίτσες) στη γωνιά του υπολογιστή και με περιήγηση σε εκπαιδευτικές ιστοσελίδες και βίντεο, συλλέγουν τις νέες γνώσεις. Με την βοήθεια της νηπιαγωγού μπαίνουν στο **ChatGPT**, διατυπώνουν ερωτήσεις και συλλέγουν στον ασπροπίνακα της τάξης τις απαντήσεις που τους δίνονται από την εφαρμογή. Έπειτα, επεξεργάζονται και το υλικό της τάξης (φυλλάδια, αφίσες, βιβλία) και συγκεντρώνουν τα στοιχεία που θεωρούν ότι χρειάζονται. Σε χαρτί του μέτρου τα παιδιά χωρίζονται σε 4 ομάδες. Οι 3 ομάδες φτιάχνουν το φανάρι της καλής διατροφής. Η κάθε ομάδα κάθε ομάδα αποτυπώνει με τον τρόπο που θα διαλέξει (ζωγραφική, κολάζ, πλαστελίνη, γραφή) τις πληροφορίες που θα περιέχει το φανάρι του αντίστοιχου χρώματος (Κόκκινο=ανθυγιεινές τροφές, πράσινο= υγιεινές τροφές, Πορτοκαλί= τροφές που πρέπει να καταναλώνονται με μέτρο). Η 4η ομάδα αποτυπώνει με ζωγραφιές την σημασία της κίνηση στην καθημερινότητα των παιδιών. Οι ομάδες παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα ευρήματά τους. Η εκπαιδευτικός έχει διαμεσολαβητικό ρόλο, επαναφέροντας το διάγραμμα K-W-L-H, για να εντοπίζουν τυχόν ελλείψεις ή απορίες,

καταγράφοντας κάθε φορά την πρόοδο των μαθητών.

Δραστηριότητα 2: Από την αναζήτηση στο διαδίκτυο, οι μαθητές συλλέγουν εικόνες με λεζάντα για κάθε τρόφιμο, και εστιάζουν στο αρχικό γράμμα κάθε μιας. Τις ομαδοποιούν, και αποφασίζουν να φτιάξουν ένα εικονογραφημένο ψηφιακό λεξικό με υγιεινές επιλογές τροφών. Χωρίζονται εκ νέου σε ομάδες, όπου η μία θα γράψει όπως μπορεί το όνομα της τροφής στα ελληνικά και στην αλβανική γλώσσα, και η άλλη ομάδα θα την ζωγραφίσει. Εδώ η εκπαιδευτικός εμπλέκει τους γονείς των αλλόγλωσσων μαθητών για βοήθεια, πράγμα που τους τονίζει την αυτοπεποίθηση και το αίσθημα του ανήκειν στην ομάδα. Πραγματοποιούν σάρωση με το scanner και με τη βοήθεια της εφαρμογής Storyjumper, καταφέρνουν να φτιάξουν το δικό τους λεξικό.

Γ΄ ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ - «Παίζοντας με μια διατροφολόγο στην τάξη μας»

Δραστηριότητα 1: Μια ιδέα που τέθηκε στο αρχικό ιστόγραμμα για το πώς μπορούμε να μάθουμε όσα θέλουμε για την υγιεινή διατροφή, ήταν αυτή της πρόσκλησης διατροφολόγου στο σχολείο μας. Τα παιδιά συνεργάζονται και με την βοήθεια της νηπιαγωγού και χρήση των προτύπων στο Microsoft word φτιάχνουν μια πρόσκληση για την διατροφολόγο της περιοχής η οποία να ανταποκρίνεται άμεσα στο κάλεσμα. Μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες και διαδραστικές παρουσιάσεις στα παιδιά δίνονται πληροφορίες για τα τρόφιμα, για τις βιταμίνες τους, για τους κινδύνους που κρύβουν λόγω σακχάρων κάποια τρόφιμα, για τα επεξεργασμένα και τυποποιημένα σνακ. Η διατροφολόγος εξηγεί στα παιδιά πόσες μερίδες μπορούμε να φάμε από την κάθε ομάδα τροφίμων, ότι η μερίδα είναι όσο περίπου φαγητό μπορεί να χωρέσει σε μία παλάμη και αναφέρεται στη συχνότητα, την ισορροπία και στην ποικιλία τονίζοντας ότι εκτός από την υγιεινή διατροφή σημαντικό είναι να ασκούμαστε και τακτικά. Απαντάει σε ερωτήσεις και μοιράζει στα παιδιά ατομικές αφίσες με την πυραμίδα της υγιεινής διατροφής.

Δραστηριότητα 2:

«Οι Κύβοι της Υγείας» όπου στόχος είναι τα παιδιά να αντιληφθούν την ανάγκη ισορροπίας στη διατροφή και το «γκρέμισμα» του οργανισμού όταν δεν τρέφεται ισορροπημένα. Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν τους κύβους με τις σωστές τροφές και να στήσουν την πυραμίδα με τους «κύβους», οι οποίοι έχουν σε κάθε πλευρά τους τροφές από την κατηγορία στην οποία ανήκουν. Στη βάση της Πυραμίδας επιλέγουν και βάζουν τους κύβους με σωστές ενέργειες (7 κύβοι). Χωρίζονται σε 3 ομάδες και η κάθε ομάδα παιδιών τοποθετεί τους κύβους μιας κατηγορίας. Αφού στηθεί, καλούμε τον αντιπρόσωπος της κάθε ομάδας αφαιρεί κομμάτια. Ανάλογα με τον κύβο που κάθε φορά τα παιδιά αφαιρούν, κινδυνεύει η πυραμίδα να γκρεμιστεί.

«Λέμε ναι και λέμε όχι» όπου τα παιδιά σε ομάδες, προσπαθούν να κατηγοριοποιήσουν εικόνες τροφών και εικόνες ενεργειών με στόχο να κατανοήσουν την ανάγκη των ορθών καθημερινών συνηθειών -υγιεινές τροφές, λιγότερο χρήσιμες τροφές-, συστηματική άσκηση και τα θετικά αποτελέσματα της. Τα παιδιά μαθαίνουν τις χρήσιμες τροφές και παράλληλα τη σωστή χρήση του ελεύθερου χρόνου τους που θα τους αποφέρει και την καλή υγεία.

Δραστηριότητα 3: Τα παιδιά αποφασίζουν να κατασκευάσουν μια μεγάλη πυραμίδα υγιεινής

διατροφής για την τάξη, έχοντας αυτή που τους χάρισε η διατροφολόγος ως πρότυπο. Χωρίζονται σε ομάδες ανάλογα με το ενδιαφέρον τους, άλλα παιδιά δουλεύουν με πλαστελίνη, άλλα με ξύλινα τουβλάκια, κάποια ζωγραφίζουν και άλλα γράφουν. Συνεργάζονται αρμονικά και στο τέλος συνθέτουν σε μια ενιαία τρισδιάστατη κατασκευή τα επιμέρους κομμάτια των κατασκευών τους. Η μακέτα τοποθετείται στην τάξη ενώ σταδιακά φωτογραφίζοντας την εξέλιξη του έργου κάθε ομάδας, η εκπαιδευτικός συλλέγει πληροφορίες για την αξιολόγηση της εκπαιδευτικής πορείας.

Δ΄ ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ - «Δείχνω όσα έμαθα και σε άλλους»

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά αξιοποιούν το εκπαιδευτικό ρομπότ (Beebot) της τάξης και πάνω στην μακέτα του, τοποθετούν καρτέλες από τρόφιμα υγιεινά και μη, σε διάφορα σημεία. Το ρομπότ εκτελεί εντολές όπως μπροστά, πίσω, αριστερά, δεξιά κλπ. Τα παιδιά σε ομάδες προγραμματίζουν τη Beebot να φτάσει σε υγιεινές επιλογές παρακάμπτοντας τις εκάστοτε λιχουδιές. Με αυτόν τον τρόπο εμπλέκονται σε δραστηριότητες προγραμματισμού και συνειδητοποίησης της θέσης τους στο χώρο σχετικά με σταθερά σημεία αναφοράς.

Υπάρχει διαφοροποίηση όσο αφορά την δυσκολία στις ομάδες (π.χ εμπόδια). Η διαδρομή καταγράφεται πρώτα σε ατομικό φύλλο εργασίας.

Δραστηριότητα 2: Κάνουμε ένα υγιεινό πικ νικ! Καλεσμένοι οι μαθητές της πρώτης τάξης του δημοτικού σχολείου. Μάγειρες τα παιδιά μαζί με τις μαμάδες τους! Παρουσιάζουν την συνταγή τους καθώς και τον λόγο που την κάνει υγιεινή ώστε να την επιλέξουν. Το πικ νικ γίνεται στο γειτονικό πάρκο του σχολείου και ακολουθούν κινητικά , ομαδικά παιχνίδια υπενθυμίζοντας τον ρόλο της κίνησης στην υγεία μας! Καθόλη την διάρκεια η νηπιαγωγός βγάζει φωτογραφίες και μικρής διάρκειας βίντεο και με την βοήθεια των παιδιών δημιουργείται βίντεο με το lumen5. Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στην επιλογή των σκηνών του βίντεο αλλά και με μικρές μαγνητοφωνήσεις που ενσωματώνονται στο τελικό προϊόν.

Δραστηριότητα 3: Ζητείται από τον κάθε γονέα να γράψει την πρότασή του έτσι ώστε να δημιουργηθεί μια λίστα με υγιεινά πρωινά/δεκατιανά και μεσημεριανά γεύματα, την οποία η νηπιαγωγός φέρνει στην ολομέλεια των νηπίων προς έγκριση. Δημιουργείται παρουσίαση με την εφαρμογή Canva με τις συνταγές. Η παρουσίαση καθώς και το βίντεο στέλνονται με mail στους γονείς και αναρτώνται στην ιστοσελίδα του νηπιαγωγείου ώστε να γίνει έχουμε διάχυση του αποτελέσματος στην κοινότητα και να μεγιστοποιήσουμε την συμμετοχή των γονέων στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ - «Τότε νόμισα, τώρα ξέρω»

Δραστηριότητα 1: 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. Επίσης, με το διάγραμμα K-W-L-H, κατανοούν δεξιότητες μεταγνώσης, για το πώς έφτασαν στο τελικό στάδιο, μέσα από μια πορεία σύνθετης γνώσης και σκέψης. Δημιουργούμε το δικό μας τραγούδι με τα ναι και τα όχι για μια υγιεινής και ισορροπημένη διατροφή αλλά και την σημασία της άσκησης στην καθημερινότητά μας. Γράφουμε τους στίχους και με την βοήθεια του Aiva ηχογραφούμε και αναρτούμε το τραγούδι μας στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Το avatar ο Υγιεινούλης συγχαίρει τα παιδιά για την εξαιρετική τους προσπάθεια και τους απονέμει βραβείο συμμετοχής. Τα παιδιά αξιολογούν την συμμετοχή τους στην διαδικασία πάνω σε πίνακα διπλής εισόδου (Φωτόδεντρο).

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Χρησιμοποιείται η ευέλικτη ομαδοποίηση των νηπίων και η 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 . Τα παιδιά αναφέρουν όσα ξέρουν τα οποία και καταγράφονται καθώς επίσης συζητούν και για τον τρόπο με τον οποίο τα έμαθαν. Επίσης τα παιδιά αξιολογούν την συμμετοχή τους στην διαδικασία πάνω σε πίνακα διπλής εισόδου (φωτόδεντρο). Η νηπιαγωγός καταγράφει επίσης στο Ημερολόγιο Παρατήρησης (περιγραφικά) την πρόοδο του κάθε μαθητή στο πεδίο της επικοινωνίας, συνεργασίας, κριτικής σκέψης, δημιουργικότητας, και δεξιοτήτων (επίλυσης προβλήματος, ψηφιακές). Το φύλλο καταγραφής μαζί με οποιοδήποτε άλλο τεκμήριο, φωτογραφικό υλικό και φύλλο εργασίας εντάσσεται στο ατομικό portfolio του μαθητή.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Ενδεικτικό Υλικό σεναρίου

Avatar «Υγιεινούλης»: http://tinyurl.com/yvroutx4

Πίνακας Διπλής εισόδου: Φωτόδεντρο - Προβολή αντικειμένου (photodentro.edu.gr)

- Ψηφιακά παιχνίδια: https://wordwall.net/el/resource/6129475/%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%B7
- https://wordwall.net/el/resource/1775383/%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%B7
- https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10984

Ενδεικτικές εικόνες από Leonardo AI:

QRCode:

Φύλλο καταγραφής Beebot:

Βραβείο Συμμετοχής:

Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

https://inactionforabetterworld.com/%ce%b2%ce%b9%cf%89%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b9%ce%ba%ce%ac-%cf%80%cf%81%ce%bf%ce%b3%cf%81%ce%ac%ce%bc%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b1/%cf%85%ce%b3%ce%b5%ce%af%ce%b1/ Προγράμματα Αγωγής και Υγείας

16ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Εθελοντισμός - "Θέλω Μπορώ Προσφέρω"

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Παπαχαραλάμπους Στυλιανή

Ειδικότητα: ΠΕ60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Ανθρωπογενές Περιβάλλον -Τ.Π.Ε

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 μήνας

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Αλληλεγγύη, Σεβασμός, Ενσυναίσθηση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να μάθουν τα παιδιά για την έννοια του εθελοντισμού

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Να μάθουν να συμμετέχουν σε εθελοντικές δράσεις

Να λειτουργούν ομαδικά και να συνεργάζονται

Να δείχνουν ενσυναίσθηση

Να εφαρμόσουν εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να μάθουν τι σημαίνει εθελοντισμός
- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  Να λειτουργούν αρμονικά σε μια ομάδα

  Να χρησιμοποιούν εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης
- Επίπεδο Στάσεων

  Να δείχνουν ενσυναίσθηση και αλληλεγγύη

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Σύνδεση με πρόγραμμα Αγωγής Υγείας

Θεματική: Ενδιαφέρομαι και ενεργώ, κοινωνική συναίσθηση και ευθύνη

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση x

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

  Το υλικό που αξιοποιήθηκε είναι: Ψηφιακά web 2.0 εργαλεία και εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης: ChatGPT, Bing image creator, MagicSchool.ai, Stable Diffusion, Canva, Wordart, Coggle, PosterMyWall, Padlet, Wordwall, kahoot, pictory, Quizizz.
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

  Η/Υ

- Εκπαιδευτικό Υλικό

  Βιβλία, εποπτικό υλικό

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου

Το παρόν διδακτικό πρόγραμμα υλοποιήθηκε με παιδιά προσχολικής ηλικίας στο Νηπιαγωγείο Αγίου Βασιλείου του Νομού Θεσσαλονίκης. Έχοντας ως κεντρικό άξονα την αξία της προσφοράς υλοποιήθηκαν εθελοντικές δράσεις που αφορούσαν την συγκέντρωση αγαθών πρώτης ανάγκης για πλημμυροπαθείς, φροντίδα των αδέσποτων ζώων της περιοχής, καθαρισμός της αυλής του σχολείου και δεντροφύτευση. Η ραγδαία ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση λαμβάνεται υπόψιν στο παρόν διδακτικό σενάριο. Για το λόγο αυτό, αξιοποιήθηκαν με παιδαγωγικό τρόπο εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Δραστηριότητα 1: Διαβάζουμε στα παιδιά παραμύθια σχετικά με τον εθελοντισμό όπως: Το δέντρο που έδινε, Θέλω θέλεις έγινε, Ένας για όλους και όλοι για έναν.

Δραστηριότητα 2: Με τη χρήση της εφαρμογής ChatGPT τα παιδιά πληκτρολογούν τη λέξη εθελοντισμός και διαβάζουμε το αποτέλεσμα.

Δραστηριότητα 3: Τα παιδιά φτιάχνουν την αφίσα του εκπαιδευτικού προγράμματος "Θέλω Μπορώ Προσφέρω" με το πρόγραμμα canva.

Δραστηριότητα 4: Τα παιδιά δημιουργούν νοητικό χάρτη καταγράφοντας τις απόψεις τους για την έννοια του εθελοντισμού με τη χρήση του Web 2.0 εργαλείου εννοιολογικής χαρτογράφησης Coggle, προκειμένου να διερευνηθούν και να αποτυπωθούν σε ψηφιακή μορφή οι απόψεις τους.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Δραστηριότητα 1: Συγκεντρώθηκαν στο Νηπιαγωγείο μας υλικά αγαθά για να βοηθήσουμε τα νηπιαγωγεία των πληγέντων περιοχών από τις πλημμύρες στα Τρίκαλα. Έπειτα, χωρίστηκαν τα παιδιά σε δυο ομάδες. Η μία ομάδα με τη χρήση του εργαλείου padlet και η άλλη με τη χρήση του εργαλείου τεχνητής νοημοσύνης bing image creator δημιούργησαν εικόνες προσφοράς βοήθειας σε συνανθρώπους μας που έχουν ανάγκη.

Δραστηριότητα 2: Η επόμενη εθελοντική δράση αφορά την περίθαλψη των αδέσποτων σκυλιών της περιοχής μας. Φωτογραφίζουμε τη δράση μας. Μετά, μέσω της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης Stable Video Diffusion δημιουργούμε βίντεο από την εικόνα που τραβήξαμε.

Δραστηριότητα 3: Καθαρίζουμε την αυλή του σχολείου μας από σκουπίδια. Μετά τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες και με τα ψηφιακά εργαλεία bing image creator, wordart, poster my

wall φτιάχνουν τρεις αφίσες σχετικές με το θέμα της καθαριότητας και της ανακύκλωσης.

Δραστηριότητα 4: Κάνουμε δεντροφύτευση στην αυλή του Νηπιαγωγείου. Οι μαθητές μετά αποτύπωσαν ψηφιακά τη δράση τους δημιουργώντας εικόνες με τα ψηφιακά εργαλεία: poster my wall, bing image creator, Stable Diffusion, canva.

Δραστηριότητα 5: Δημιουργούμε με το εργαλείο δημιουργίας βίντεο τεχνητής νοημοσύνης pictory, ένα βίντεο για αυτά που μάθαμε. Εισάγουμε με αντιγραφή και επικόλληση ένα κείμενο που αναφέρεται στον εθελοντισμό και επιλέγουμε ένα πρότυπο για να δημιουργηθεί το βίντεο.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά μέσω της πλατφόρμας τεχνητής νοημοσύνης MagicSchool AI αναζητούν τη σημασία του εθελοντισμού και συγκρίνουν τις αρχικές γνώσεις τους με τις νέες.

Δραστηριότητα 2: Με το εργαλείο canva επιλέγουμε να φτιάξουμε έναν διαδικτυακό πίνακα γράφοντας επιγραμματικά τις δράσεις που κάναμε για τον εθελοντισμό.

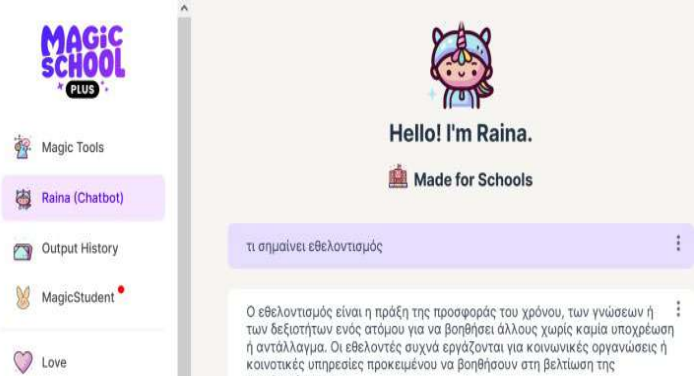
Δραστηριότητα 3: Ο/η Νηπιαγωγός στην πλατφόρμα Quizizz δημιουργεί online κουίζ εμπέδωσης των νεοαποκτηθέντων γνώσεων χρησιμοποιώντας την τεχνητή νοημοσύνη.

Δραστηριότητα 4: Μέσω της πλατφόρμας Wordwall έχει δημιουργήσει ο/η Νηπιαγωγός ψηφιακές διαδραστικές ασκήσεις εμπέδωσης του θέματος όπως αναγραμματισμό, κρυπτόλεξο και κρεμάλα.

Συμπερασματικά, το πρόγραμμα που υλοποιήσαμε με θέμα τον εθελοντισμό ενθουσίασε τα παιδιά όπου συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες. Τόσο ο σκοπός όσοι και οι στόχοι επιτεύχθηκαν στο σύνολό τους. Τα παιδιά συνεργάστηκαν δουλεύοντας σε ομάδες και αλληλεπιδρούσαν σε κάθε φάση του προγράμματος τόσο με τους συμμαθητές τους όσο και με την εκπαιδευτικό. Παράλληλα, τους δόθηκε η ευκαιρία να γνωρίσουν και να εφαρμόσουν στην πράξη νέες εφαρμογές και εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης. Ο εκπαιδευτικός ήταν βοηθητικός και υποστηρικτικός σε κάθε δραστηριότητα αναδεικνύοντας τις αρχικές γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών και οδηγώντας τους με βιωματικό τρόπο να αποκτήσουν νέες. Πιθανή επέκταση του προγράμματος θα μπορούσε να είναι η συνεργασία με άλλα Νηπιαγωγεία.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

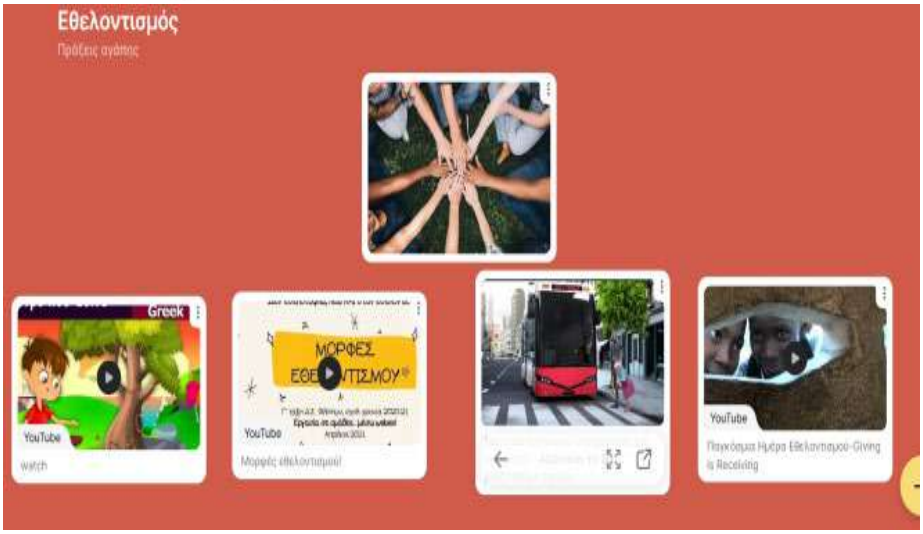
3.1 Παράρτημα

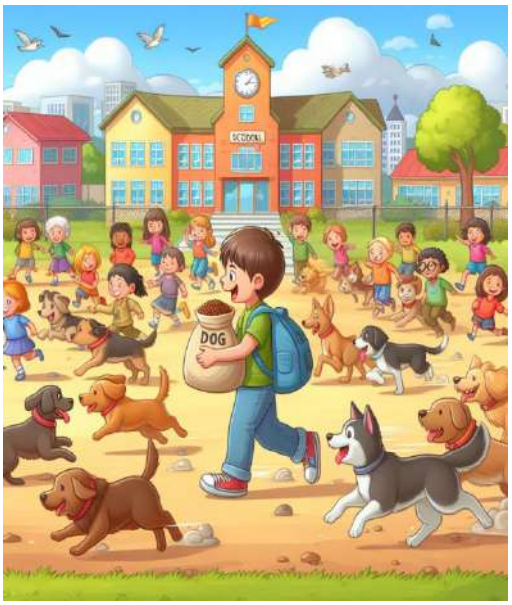


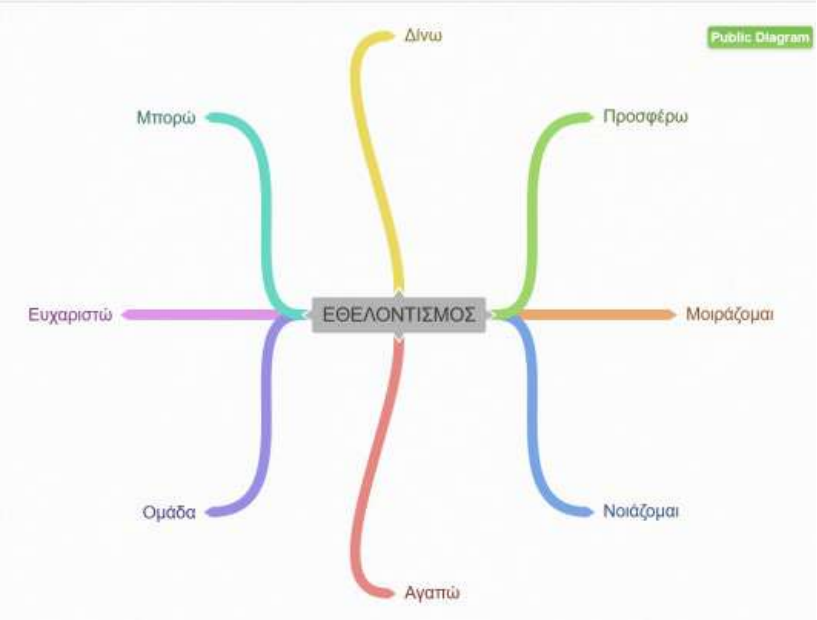
ChatGPT 3.5

You
εθελοντισμός

ChatGPT
Ο εθελοντισμός είναι η πράξη της προσφοράς εθελοντικής εργασίας ή χρόνου για την ωφέλεια της κοινότητας ή του κοινωνικού συνόλου, χωρίς να ανταμείβεται με οικονομική αμοιβή. Οι εθελοντές συχνά αφιερώνουν τον χρόνο, τις δεξιότητές τους και την ενέργειά τους για την υποστήριξη διάφορων κοινωνικών, περιβαλλοντικών ή ανθρωπιστικών αιτημάτων και αναγκών. Ο εθελοντισμός συχνά συνδέεται με την ανάπτυξη της κοινωνικής συνείδησης και της ενεργού πολιτικής συμμετοχής. Επιπλέον, μπορεί να προσφέρει ευκαιρίες για προσωπική ανάπτυξη και επαγγελματική εμπειρία. Οι οργανώσεις που στηρίζονται στους εθελοντές συχνά παρέχουν υπηρεσίες σε τομείς όπως η υγεία, η εκπαίδευση, η κοινωνική αλληλεγγύη, η προστασία του περιβάλλοντος και άλλους.




SCHOOL
DOG


Public Diagram
ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ
Δίνω
Μπορώ
Προσφέρω
Ευχαριστώ
Μοιράζομαι
Ομάδα
Νοιάζομαι
Αγαπώ

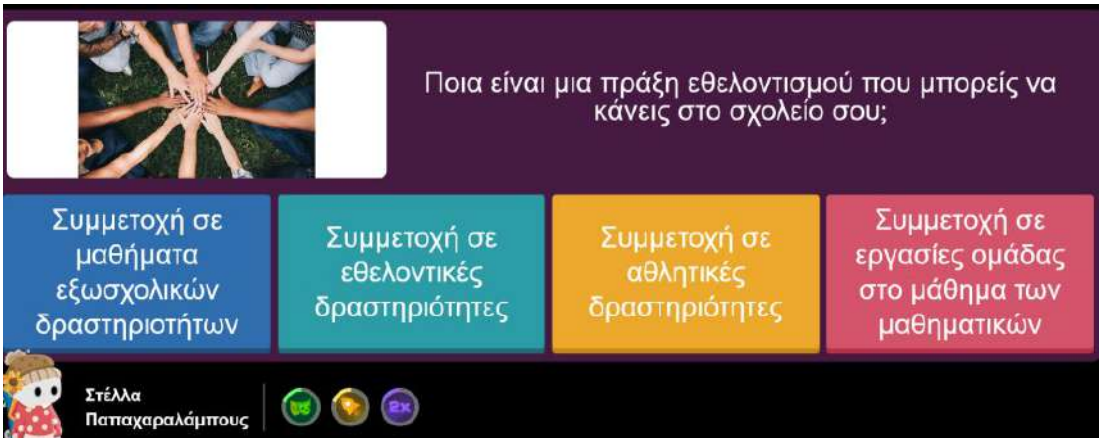
Πέτα εσύ, πετώ και εγώ για
να έχω σχολείο καθαρό!
WORLD ENVIRONMENT DAY
ΚΑΝΩ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ

3:48
Πάτησε μια κρυμμένη λέξη
2

wordwall

0:41
0
Ε Θ Ε Λ Ο Ν Τ Ι Σ Ο Σ

1:49
42
Ε Θ Ε Λ Ο Ν Τ Η Σ
2 από 3



3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Μάγκου, Μ. (2012). *«Διδάσκοντας» τον Εθελοντισμό.* Αθήνα: Γενική Γραμματεία

Νέας Γενιάς.

Ματσαγγούρας, Η. (2012). Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση. Εννοιοκεντρική αναπλαισίωση και σχέδια εργασίας. Αθήνα: Γρηγόρης.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

17ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Τα σχήματα μέσα από την τέχνη

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο : Μαρία Δημητρίου

Ειδικότητα : ΠΕ 60 ΕΑΕ

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

Μαθηματικά / Τέχνες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) :

Σχήματα

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☒

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Τάξη νηπιαγωγείου με 16 παιδιά εκ των οποίων τα 12 είναι νήπια και τα 4 προνήπια.

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

2 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Παρατηρώ / Περιγράφω/ Σχήματα / Δημιουργώ / Συνεργάζομαι

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι να μάθουν και να αναγνωρίζουν τα βασικά γεωμετρικά σχήματα (κύκλο, τρίγωνο, τετράγωνο, ορθογώνιο).

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να αναγνωρίζουν τα βασικά γεωμετρικά σχήματα.
  - Να διακρίνουν τα βασικά σχήματα σε έργα τέχνης.
  - Να κάνουν περιγραφές.
  - Να αναγνωρίσουν εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να κατασκευάζουν επίπεδα γεωμετρικά σχήματα με διάφορα υλικά.
  - Να δημιουργούν πρώτυπα έργα ως απόκριση σε ένα ερέθισμα συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο.
  - Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του.
  - Να κάνουν περιγραφές με δομή και λογική σειρά.
  - Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα.
- Επίπεδο Στάσεων
  - Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη δημιουργία σύνθεσης ενός έργου τέχνης.
  - Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος καθώς και ενός ψηφιακού έργου.
  - Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το σενάριο εντάσσεται στη ενότητα «Σχήματα παντού».

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☒

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☒

Βιωματική Μάθηση ☒

Συνεργατική Μάθηση ☒

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Wordwall (για το νηπιαγωγείο), Pictory AI, Image creator AI in bing.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

……
……
……

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στα πλαίσια του προγράμματος «Σχήματα παντού», τις προηγούμενες μέρες στο νηπιαγωγείο μας γνωρίσαμε μέσα από ποικίλες δραστηριότητες τα τέσσερα βασικά γεωμετρικά σχήματα.

Σε συνέχεια αυτών, στην εν λόγω διδακτική ώρα προσεγγίζουμε τα σχήματα μέσα από την τέχνη και διάσημους πίνακες ζωγραφικής. Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν και να περιγράψουν αυτό που βλέπουν καθώς και να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά για τη δημιουργία κοινού

καλλιτεχνήματος.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Ως αφόρμηση δόθηκαν πίνακες των Wassili Kandiski, του Paul Klee, του Peit Mondrian και του Joan Miro που είναι φτιαγμένοι με γεωμετρικά σχήματα σε διάφορους συνδυασμούς σε μορφή βίντεο. Το βίντεο φτιάχτηκε με την εφαρμογή Pictory AI της τεχνητής νονημοσύνης και καθώς παίζει η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να τους παρατηρήσουν, να κάνουν υποθέσεις, να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους καθώς και να εξάγουν συμπεράσματα κάνοντας ερωτήσεις και ανάλογες επισημάνσεις.

Untitled.mp4

Ενδεικτικές ερωτήσεις:

-Τι παρατηρείτε στους πίνακες;

-Τι κοινό έχουν μεταξύ τους;

-Παρατηρείτε κάποια διαφορά από άλλους πίνακες που έχετε δει;

-Αναγνωρίζετε κάποια σχήματα από αυτά που έχουμε κάνει;

-Ποια σχήματα είναι περισσότερα;

-Τι χρώματα παρατηρείτε;Τι χρώματα έχουν τα σχήματα;

-Πού βρίσκουμε σχήματα στη ζωή μας;

-Τι τίτλο θα δίνατε στους πίνακες;

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

1η Δραστηριότητα: Η εκπαιδευτικός χωρίζει τα παιδιά σε τέσσερις ομάδες των τεσσάρων παιδιών η κάθε μία. Καλεί τα παιδιά μέσα από ψυχοκινητικό παιχνίδι να μεταμορφωθούν σε «ντεντέκτιβ» και να ανακαλύψουν τα σχήματα που έχει κρύψει σε διάφορες γωνιές της τάξης. Το κάθε παιδί παίρνει από ένα σχήμα και με αυτόν τον τρόπο χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες: του κύκλου, του τριγώνου, του τετραγώνου και του ορθογωνίου. Η κάθε ομάδα πηγαίνει στο τραπεζάκι που υπάρχει το αντίστοιχο σχήμα ταυτίζοντάς το με αυτό που κρατούν. Έπειτα, καλούνται να συνεργαστούν και να φτιάξουν από κοινού έναν δικό τους πίνακα, μία καλλιτεχνική δημιουργία με τα τέσσερα βασικά σχήματα που έχουν διαδαχθεί, έχοντας στη διάθεση τους διάφορα υλικά, όπως μαρκαδόρους, παστέλ χρώματα, ξυλομπογιές, κορδέλες, σύρματα πίπας κα. Αφού ολοκληρώσουν τη δουλειά τους κάθονται στην παρεούλα και κάθε ομάδα σηκώνεται να παρουσιάσει και να περιγράψει τι έφτιαξε στην υπόλοιπη ομάδα.

2η Δραστηριότητα: Στη συνέχεια, η εκπαιδευτικός καλεί μία μία ομάδα να πειραματιστεί με την εφαρμογή IMAGE CREATOR IN BING AI. Πιο συγκεκριμένα, τους δείχνει διάφορους πίνακες, όπως το «Μαύρο τετράγωνο», «Μαύρο και κόκκινο τετράγωνο» του Kazimir Malevich, «Το δέντρο» του Kandinsky καθώς και επιλεγμένα από εκείνη τμήματα από πίνακες του Mondrian και προτρέπει τα παιδιά να περιγράψουν, όσο καλύτερα μπορούν, έναν πίνακα που επιλέγουν, προκειμένου να δημιουργήσει η εφαρμογή μία αντίστοιχη εικόνα. Καλούνται να αναφέρουν στην περιγραφή τους τα σχήματα, τα χρώματα, το μεγέθος των σχημάτων καθώς και την χωροταξική τους διάταξη, εξασκώντας με αυτόν τον τρόπο τις περιγραφικές του δεξιότητες. Η εκπαιδευτικός πληκτρολογεί στον υπολογιστή τα ακριβή λόγια των παιδιών και μαζί ελέγχουν το αποτέλεσμα, ενώ τα ενθαρρύνει να βελτιώσουν την περιγραφή τους, όπου αυτό κρίνεται αναγκαίο.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Η αξιολόγηση των παιδιών γίνεται με τη χρήση λογισμικού, όπως το Wordwall για το νηπιαγωγείο και συγκεκριμένα με παιχνίδια που αφορούν τα σχήματα για να ελεχθεί σε τι βαθμό έμαθαν να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα βασικά σχήματα.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

.....
.....

……
……

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (2021), Ανάκτηση από ιστοσελίδα

https://ean.auth.gr/wp-content/uploads/2021/11/programma_spoudwn_2021.pdf

- Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2014), Μέρος 1:Παιδαγωγικό Πλαίσιο & Αρχές Προγράμματος Σπουδών Νηπιαγωγείου, Ανάκτηση από ιστοσελίδα

https://ean.auth.gr/wp-content/uploads/2021/11/programma_spoudwn_2021.pdf

- Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2014), Μέρος 2: Μαθησιακές Περιοχές,

Ανάκτηση από ιστοσελίδα

https://ean.auth.gr/wpcontent/uploads/2021/11/programma_spoudwn_2021.pdf

18ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Μαθαίνω να Νιώθω: Συναισθήματα με Ψηφιακές Πινέλιες και ΤΝ

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο:
Σοφία Ελευθεριάδη

Ειδικότητα:
Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Προσωπική και Κοινωνικοσυναισθηματική Ανάπτυξη

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Συναισθηματική επίγνωση

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ: □

Άλλο:.....

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο (Νήπια α΄ και β΄ ηλικίας)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

8 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Συναισθήματα, Τέχνες, Τεχνητή Νοημοσύνη, ΤΠΕ, Εκφραστική Δραστηριότητα

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Το διδακτικό σενάριο στοχεύει στην ενίσχυση της συναισθηματικής ανάπτυξης των παιδιών, παρέχοντας ευκαιρίες για την καλλιέργεια δεξιοτήτων συναισθηματικής νοημοσύνης μέσω δημιουργικών και διαδραστικών εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Στόχος είναι τα παιδιά να μπορούν να αναγνωρίζουν, να εκφράζουν και να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους με τρόπο που υποστηρίζει την ψυχική τους ευημερία και τις κοινωνικές τους σχέσεις. Παράλληλα, προάγεται η ενσυναίσθηση, μέσα από την κατανόηση των συναισθηματικών αναγκών των άλλων, και η ικανότητα να ανταποκρίνονται κατάλληλα στις προκλήσεις της καθημερινότητάς τους. Σκοπός του σεναρίου είναι να αναπτύξουν οι μαθητές: i. Ικανότητα αναγνώρισης και ερμηνείας συναισθημάτων, ii. Εκφραστικές δεξιότητες για τη λεκτική και μη λεκτική αποτύπωση των συναισθημάτων, iii. Ικανότητα να δείχνουν ενσυναίσθηση προς τους άλλους, iv. Ικανότητες διαχείρισης συναισθημάτων και συμπεριφοράς σε διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να αναγνωρίζουν θετικά και αρνητικά συναισθήματα.
  - Να διακρίνουν καταστάσεις που προκαλούν διαφορετικά συναισθήματα.
  - Να γνωρίζουν αποδεκτούς τρόπους διαχείρισης συναισθημάτων.
  - Να κατανοούν πώς η συναισθηματική τους κατάσταση μπορεί να διαφέρει από εκείνη των άλλων.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να περιγράφουν καταστάσεις που προκαλούν θετικά και αρνητικά συναισθήματα.
  - Να χρησιμοποιούν μη λεκτικούς τρόπους έκφρασης συναισθημάτων μέσω παντομίμας και εικόνων.

- Να δημιουργούν και να παρουσιάζουν ψηφιακές ιστορίες και έργα τέχνης που συνδέονται με συναισθήματα.
- Να χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ για να αναπτύξουν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται μέσω ψηφιακών εργαλείων (π.χ., Pictory, Bing Image Creator).

- Επίπεδο Στάσεων
  - Να αναπτύσσουν εγρήγορση και ευαισθησία σε διάφορες συναισθηματικές καταστάσεις.
  - Να σέβονται τη συναισθηματική κατάσταση των άλλων.
  - Να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής τεχνολογίας ως μέσου δημιουργικής έκφρασης και επικοινωνίας.
  - Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ψηφιακών έργων που αποτυπώνουν συναισθήματα και ενισχύουν την ενσυναίσθηση.

1.9 Σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Βασικό Θεματικό Πεδίο:

Β΄ Θεματικό Πεδίο ΠΣ για την Προσχολική Αγωγή: Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία (Β.1. Προσωπική και Κοινωνικοσυναισθηματική Ανάπτυξη)

Εμπλεκόμενα θεματικά πεδία:

Α΄ Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Επικοινωνία (Α.1 Γλώσσα, Α.2 Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών /ΤΠΕ)
Δ΄ Θεματικό Πεδίο: Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Δ.2 Τέχνες)

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση □

Συνεργατική Μάθηση □

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

Εφαρμογές - Λογισμικά

Bing Image Creator: Δημιουργία εικόνων συναισθημάτων για την εικονογράφηση ιστοριών.
Magic School: Ανάπτυξη κοινωνικών ιστοριών και δημιουργία ρουμπρίκων αξιολόγησης με τη χρήση ΤΝ.
Pictory: Δημιουργία βίντεο κοινωνικών ιστοριών που αποτυπώνουν συναισθήματα.
Quizziz: Διαδραστικό κουίζ συναισθημάτων με βίντεο και ερωτήσεις.
Suno: Δημιουργία τραγουδιών με θέμα τα συναισθήματα και τη διαχείρισή τους.

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)
Η/Υ για τη χρήση των παραπάνω εφαρμογών, Tablets για διαδραστική ενασχόληση των παιδιών με τα ψηφιακά εργαλεία.

Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Εικόνες και πολυμέσα σχετικά με τα συναισθήματα, τα οποία εισάγουν τα παιδιά στον κόσμο της συναισθηματικής νοημοσύνης.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το σενάριο διδασκαλίας επικεντρώνεται στην αναγνώριση και κατανόηση των συναισθημάτων με τη χρήση διαδραστικών εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ). Τα παιδιά συμμετέχουν σε δραστηριότητες που προάγουν τη συναισθηματική νοημοσύνη μέσω εικόνας, κειμένου, ήχου και βίντεο. Στην αρχική φάση (ENGAGE), τα παιδιά αναλύουν εικόνες συναισθημάτων και εκφράζουν τα δικά τους συναισθήματα μέσω παντομίμας και εργαλείων ΤΝ όπως το Bing Image Creator. Στη φάση της διερεύνησης (EXPLORE), τα παιδιά δημιουργούν κοινωνικές ιστορίες χρησιμοποιώντας το Magic School, τις οποίες απεικονίζουν μέσω βίντεο με το Pictory και συνομιλούν με χαρακτήρες chatbot. Στη φάση επεξήγησης (EXPLAIN), συνθέτουν ένα τραγούδι για τα συναισθήματα με το Suno και αναπτύσσουν προσωπικές ιστορίες. Στην εφαρμογή (ELABORATE), εικονογραφούν τις ιστορίες τους ψηφιακά και στη φάση της αξιολόγησης (EVALUATE) συμμετέχουν σε διαδραστικό κουίζ με το Quizziz. Η χρήση εργαλείων ΤΝ προσφέρει μια ολοκληρωμένη προσέγγιση στη συναισθηματική μάθηση, ενισχύοντας την κατανόηση των συναισθημάτων και την ενσυναίσθηση.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- 1ο βήμα: Ενεργοποίηση ενδιαφέροντος (ENGAGE)

1η Δραστηριότητα: Παρουσίαση εικόνων συναισθημάτων
Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει φωτογραφίες που απεικονίζουν διαφορετικά συναισθήματα και καλεί τα παιδιά να αναλύσουν τι βλέπουν, τι σκέφτονται και τι αναρωτιούνται, με τη χρήση της ρουτίνας σκέψης «Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι». Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας τη ρουτίνα «Τίτλοι», τα παιδιά ενθαρρύνονται να βρουν κατάλληλους τίτλους για κάθε εικόνα. Η εκπαιδευτικός καθοδηγεί τη συζήτηση με ερωτήσεις όπως: «Πώς νομίζεις ότι νιώθει το άτομο στην εικόνα;» και «Τι σε κάνει να το πιστεύεις αυτό;». Οι απαντήσεις καταγράφονται και με τη βοήθεια του λογισμικού Kidspiration δημιουργείται ένας εννοιολογικός χάρτης, ένα σημαντικό εργαλείο για την κατανόηση των πρότερων αντιλήψεων των μαθητών/τριών και των πεδίων όπου υπάρχουν παρερμηνείες, καθώς και για τον προσδιορισμό εννοιών που δεν έχουν κατανοηθεί επαρκώς,
2η Δραστηριότητα: Παντομίμα συναισθημάτων
Τα παιδιά εκφράζουν διάφορα συναισθήματα χρησιμοποιώντας μόνο το σώμα και το πρόσωπό τους, ενώ η υπόλοιπη ομάδα προσπαθεί να μαντέψει ποιο συναίσθημα αναπαριστούν. Η μουσική που συνοδεύει την παντομίμα δημιουργεί τη συναισθηματική ατμόσφαιρα και ενισχύει την έκφραση. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά αναπτύσσουν τη συναισθηματική τους νοημοσύνη μέσα από το παιχνίδι και τη συνεργασία.

3η Δραστηριότητα: Δημιουργία εικόνων με Bing Image Creator
Τα παιδιά, αξιοποιώντας το εργαλείο Bing Image Creator, δημιουργούν εικόνες που απεικονίζουν διάφορα συναισθήματα (π.χ., χαρά, λύπη, θυμός). Η εκπαιδευτικός τα ενθαρρύνει να αντλήσουν έμπνευση από δικές τους εμπειρίες και να προσπαθήσουν να αποτυπώσουν οπτικά τα συναισθήματα που έχουν βιώσει.

- **2ο βήμα: Διερεύνηση (EXPLORE)**

1η Δραστηριότητα: Δημιουργία κοινωνικής ιστορίας με το Magic School
Τα παιδιά χρησιμοποιούν το εργαλείο Magic School για να δημιουργήσουν μια κοινωνική ιστορία. Η ιστορία παρουσιάζει χαρακτήρες που βιώνουν διάφορα συναισθήματα και επικεντρώνεται στο πώς διαχειρίζονται αυτές τις καταστάσεις. Η διαδικασία αυτή βοηθάει τα παιδιά να συνδέσουν τα συναισθήματα με τη συμπεριφορά και να κατανοήσουν καλύτερα την αξία της ενσυναίσθησης.
2η Δραστηριότητα: Δημιουργία βίντεο κοινωνικής ιστορίας
Με τη χρήση του εργαλείου Pictory, τα παιδιά δημιουργούν ένα βίντεο που αφηγείται την ιστορία που δημιούργησαν. Μέσα από το οπτικοακουστικό περιβάλλον, τα παιδιά ενισχύουν την κατανόησή τους για τη διαχείριση των συναισθημάτων.
3η Δραστηριότητα: Συνομιλία με χαρακτήρα chatbot
Αξιοποιώντας το Character Chatbot από το Magic Student, τα παιδιά συνομιλούν με τη Ράιλι, την πρωταγωνίστρια της ταινίας Τα μυαλά που κουβαλάς. Υποβάλλουν ερωτήσεις, κάνοντας χρήση του εργαλείου ηχογράφησης, σχετικά με τα συναισθήματα που βιώνει η ηρωίδα και λαμβάνουν εξατομικευμένες απαντήσεις. Μέσω αυτής της διαδικασίας, τα παιδιά καλλιεργούν τη διαδραστική επικοινωνία και την κατανόηση των συναισθηματικών αντιδράσεων.

- **3ο βήμα: Επεξήγηση (EXPLAIN)**

1η Δραστηριότητα: Δημιουργία τραγουδιού με Suno
Τα παιδιά, χρησιμοποιώντας το Suno, συνθέτουν ένα τραγούδι με θέμα τα συναισθήματα και τον τρόπο διαχείρισής τους. Μέσα από τη δημιουργία του τραγουδιού, τα παιδιά εκφράζουν με μουσική μορφή τα συναισθήματά τους, προάγοντας έτσι τη δημιουργικότητά τους.
2η Δραστηριότητα: Δημιουργία ιστορίας
Τα παιδιά δημιουργούν μια δική τους ιστορία με κεντρικό θέμα τα συναισθήματα, τους τρόπους έκφρασής τους αλλά και τους τρόπους διαχείρισής τους. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, αναλύουν τις δικές τους εμπειρίες και αποτυπώνουν όσα έχουν αποκομίσει από την εφαρμογή του σεναρίου.

- **4ο βήμα: Εφαρμογή (ELABORATE)**

Δραστηριότητα: Ψηφιακή εικονογράφηση ιστορίας
Χρησιμοποιώντας ξανά το Bing Image Creator, τα παιδιά εικονογραφούν την ιστορία που δημιούργησαν στην προηγούμενη φάση. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, συνειδητοποιούν τη σημασία του περιγραφικού λόγου και ότι η ΤΝ είναι ένα εργαλείο που ανταποκρίνεται ακριβώς στις υποδείξεις που ο άνθρωπος της δίνει.

- **5ο βήμα: Αξιολόγηση (EVALUATE)**

Δραστηριότητα: Κουίζ συναισθημάτων με Quizziz
Τα παιδιά συμμετέχουν σε ένα διαδραστικό κουίζ μέσω του Quizziz, το οποίο περιλαμβάνει βίντεο και ερωτήσεις για τα συναισθήματα.
Για την εκπαιδευτικό: Οι ρουμπρίκες αξιολόγησης, που έχουν δημιουργηθεί μέσω των εργαλείων ΤΝ (Magic School, Teachally), χρησιμοποιούνται για να αξιολογήσουν την πρόοδο των παιδιών και την κατανόηση του θέματος.

- **6ο βήμα: Επέκταση**

Δημιουργία βίντεο συναισθημάτων
Με το Adobe Spark, τα παιδιά δημιουργούν μικρά βίντεο που αποτυπώνουν καταστάσεις συναισθημάτων. Τα βίντεο αυτά προβάλλονται στα παιδιά του υπόλοιπου σχολείου και στους

γονείς, εμπλουτίζοντας έτσι την ομαδική εμπειρία μάθησης.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

……
……
……
……

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). Making thinking visible: How to promote engagement, understanding, and independence for all learners. John Wiley & Sons.

UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

Wayne, H., Maya, B., & Charles, F. (2019). Artificial Intelligence in Education. Promise and Implications for Teaching and Learning. Center for Curriculum Redesign.

Zimmerman, M. (2018). Teaching AI: Exploring New Frontiers for Learning. International Society for Technology in Education.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). Οδηγός νηπιαγωγού - Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο-Διδακτικοί σχεδιασμοί. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης», του ΙΕΠ με MIS 5035542. Δεύτερη Έκδοση.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., Μαρινάτου, Θ., (2022). Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (Διευρυμένη Εκδοχή), στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης», του ΙΕΠ με MIS 5035542.

ΦΕΚ 5961/Β/17-12-2021. Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση. Υπουργική Απόφαση Αριθμ. 160476/Δ1/2021.

19ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στα πλαίσια του εγκεκριμένου από το υπουργείο παιδείας εκπαιδευτικού προγράμματος του πανεπιστημίου Κρήτης «ΕΥΖΩΩΝ- Μαθαίνοντας να ζούμε με τα ζώα» το οποίο υλοποιείται στο νηπιαγωγείο μας κατά το σχολικό έτος 2023-24 θα υλοποιηθούν δραστηριότητες με στόχο την ευαισθητοποίηση των παιδιών σχετικά με τα αδέσποτα ζώα.

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Συγκάτοικοι στον ίδιο πλανήτη

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Γεωργία Εμμανουήλ

Ειδικότητα ΠΕ 60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία / Προσωπική και Κοινωνικό - συναισθηματική ανάπτυξη, Κοινωνικές Επιστήμες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Σχέση του παιδιού με το φυσικό περιβάλλον

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

□

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια/προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 6 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: αδέσποτα ζώα, δικαιώματα, φιλοζωία, εθελοντισμός.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης των παιδιών απέναντι στα αδέσποτα ζώα, η καλλιέργεια δεξιοτήτων και η διαμόρφωση στάσεων, και αξιών ενός ενεργού πολίτη.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

•Τα παιδιά να γνωρίσουν και να έρθουν σε επαφή με τον κόσμο των αδέσποτων ζώων και να αποκτήσουν κριτική σκέψη αφού προβληματιστούν από την ήδη υπάρχουσα κατάσταση (γνώσεις)

•Τα παιδιά να προβληματιστούν σχετικά με την δύσκολη ζωή των αδέσποτων ζώων και να αποκτήσουν ενσυναίσθηση (δεξιότητες)

•Τα παιδιά να υιοθετήσουν σωστές συμπεριφορές σχετικά με την ευζωία των αδέσποτων ζώων (στάσεις)

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να γνωρίζουν βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ, όπως: τη χρήση του πληκτρολογίου, τη χρήση του ποντικιού, τη μετακίνηση εικόνων ή αντικειμένων με τη μέθοδο drag και drop (πατάω, σέρνω, αφήνω) καθώς και με την αποθήκευση αρχείων στον Υπολογιστή.
  - Να αποκωδικοποιούν πολυτροπικά κείμενα.
  - Να αποκωδικοποιούν πληροφορίες που δίνονται μέσα από εικόνες.
  - Να είναι εξοικειωμένοι με την αναζήτηση και την οργάνωση πληροφοριών στο διαδίκτυο.
  - Να είναι εξοικειωμένοι με τη δημιουργία ψηφιακής αφίσας ή ψηφιακού φυλλαδίου με τη

χρήση κατάλληλων λογισμικών.

- Να μπορούν αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητες τους.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να διαχειρίζονται τα συναισθήματα τους.
- Να ερευνούν και να βρίσκουν πληροφορίες για το θέμα που τους ενδιαφέρει.
- Να μπορούν να εκτιμούν και να αξιοποιούν τις πληροφορίες από τις διάφορες κατηγορίες ψηφιακών μέσων και περιβαλλόντων.
- Να συνεργάζονται και να παράγουν έργο μέσω της ομαδοσυνεργατικής μάθησης.
- Επίπεδο Στάσεων
- Να υιοθετούν στάσεις και συμπεριφορές κατάλληλες για την ευζωία των ζώων.
- Να προσφέρουν την βοήθεια τους για την προστασία των αδέσποτων ζώων (εθελοντισμός).
- Να παρακινούν τους άλλους με τις πράξεις και τις γνώσεις τους.
- Να γίνουν ενεργοί πολίτες του κόσμου.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το θέμα είναι συμβατό με τους στόχους του Νέου ΠΣ και ακολουθείται η κοινωνική οικοδόμηση της γνώσης με τη συμβολή των ΤΠΕ. Το θέμα αναπτύσσεται σε πέντε φάσεις και στηρίζεται στην ομαδοσυνεργατική μάθηση. Διαθεματικά συνδέεται με το τέταρτο θεματικό πεδίο «Παιδί, εαυτός και κοινωνία» (περιβάλλον) και οι δραστηριότητα που ακολουθεί ανήκει στη θεματική υποενότητα «Σχέση του παιδιού με το φυσικό και δομημένο περιβάλλον» και «Ανάπτυξη ενσυναίσθησης». Οι στόχοι είναι σύμφωνοι με το νέο πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (Πεντέρη κ.ά., 2021).

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση ■

■

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο:

.....

……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- **Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)**

Voki, Canvas, 3Dpaint, Postermywall, Story jumper, ChatGPT 3.5, Lumen5, Microsoft Bing images/create, https://creators.aiva.ai/

- **Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)**
  - Η/Υ και ο περιφερειακός εξοπλισμός (printer, scanner, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, ηχεία, μικρόφωνο)
  - Προτζέκτορας
  - Διαδραστικός πίνακας
  - Λογισμικά (drag and drop, interactive book, (έγγραφα, πολυμέσα, ηλεκτρονικό βιβλίο, γραμμή μάθησης, εννοιολογικός χάρτης).

- **Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)**
- Βιβλία (έντυπα και ψηφιακά)
- Έντυπο και ψηφιακό φωτογραφικό υλικό
- Αφίσες, ενημερωτικά φυλλάδια, φύλλα εργασίας
- Πίνακες ζωγραφικής

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο συγκεκριμένο σενάριο, μέσω της διαθεματικής προσέγγισης, τα παιδιά καλούνται να προβληματιστούν, να διερευνήσουν και να βρουν λύσεις για ένα κοινό πρόβλημα. Στόχος είναι να συνεργαστούν, να αλληλεπιδράσουν και να οικοδομήσουν νέες γνώσεις ,δεξιότητες και στάσεις ζωής. Ακόμη μέσα από την γνωστική σύγκρουση να φτάσουν στην λύση του προβλήματος αναθεωρώντας τις ήδη προυπάρχουσες πιθανόν λανθασμένες σκέψεις τους (π.χ. τα ζώα δεν

κρυώνουν επειδή έχουν γούνα). Με την βοήθεια της τεχνολογίας και της τεχνητής νοημοσύνης θα διεξαχθούν οι δραστηριότητες του θέματος και θα κοινοποιηθούν τα αποτελέσματα της διερεύνησης των παιδιών στο σχολικό και στο οικογενειακό περιβάλλον. Ακόμη τα αποτελέσματα των δράσεων μπορούν να κοινοποιηθούν και στην τοπική κοινωνία, (π.χ. ενημερωτικές αφίσες).

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

  Με αφορμή τα αδέσποτα γατάκια στην αυλή του σχολείου μας γίνεται συζήτηση και χρησιμοποιούνται ερωτήσεις Scamper σε συνδυασμό με τη χρήση εννοιολογικού χάρτη και εικόνων. Στόχος είναι να κατευθυνθεί η σκέψη των παιδιών σε κάποιους βασικούς άξονες γύρω από το θέμα όπως:

  1.Οι συνθήκες ζωής των αδέσποτων ζώων (πού και πώς ζούνε τα αδέσποτα ζωάκια;)

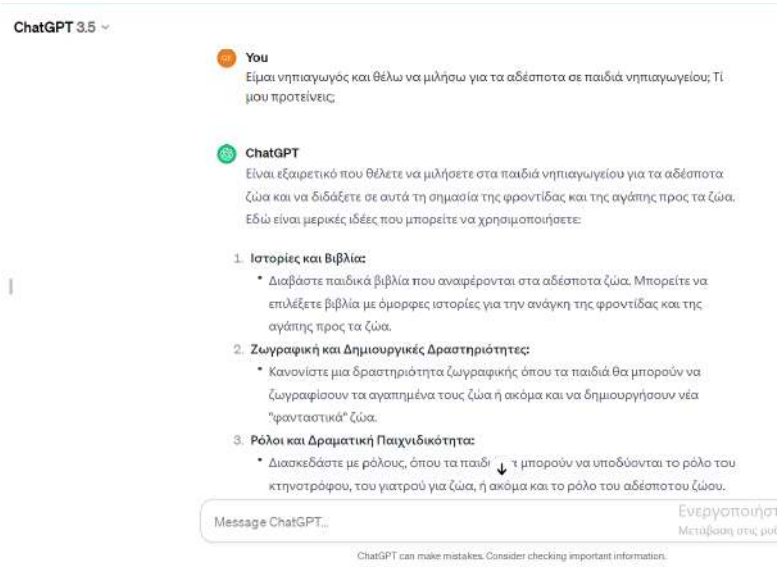
  2.Ανάγκες αδέσποτων ζώων (τι νομίζετε ότι χρειάζονται για να είναι ευτυχισμένα;)

  3.Συναισθήματα αδέσποτων ζώων και αντιπαραβολή με τα δικά μας συναισθήματα (Πώς νομίζετε ότι νιώθουν; Πώς θα νιώθαμε εμείς αν ήμασταν στην θέση τους;)

  4.Ενεργός συμμετοχή των ανθρώπων για τη λύση του προβλήματος (Τι μπορούμε να κάνουμε εμείς για να τα βοηθήσουμε;)

  Καταγράφονται οι προυπάρχουσες γνώσεις των παιδιών στο Διάγραμμα K-W-L-H (Know-Want to Know-Learn-How I learn/Ξέρω-Θέλω να Μάθω-Έμαθα-Πώς Έμαθα). (Πεντέρη κ.ά., 2021).

  Με την βοήθεια του Chat GPT οργανώθηκε το σενάριο παρέχοντας μου ιδέες.



Και με την βοήθεια του Microsoft Bing δημιουργήθηκαν οι εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν ως εποπτικό υλικό.

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Μετά την πρώτη φάση της ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας ακολουθούν δραστηριότητες διδασκαλίας (βίντεο με το Lumen), βασισμένες στις ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών σχετικά με το θέμα, που σκοπό έχουν να τις εμπλουτίσουν και να οδηγήσουν σε νέες γνώσεις. Στη συνέχεια ακολουθούν δραστηριότητες εμπέδωσης μέσω ψηφιακών παιχνιδιών/εργασιών με σκοπό να μπορέσουν τα παιδιά να αποτυπώσουν την αποκτηθείσα γνώση. Η αξιολόγηση αποτελεί ένα ακόμη σημαντικό κομμάτι της διδασκαλίας με σκοπό την διαπίστωση των επιδιωκόμενων στόχων σε ατομικό επίπεδο. Τέλος δημιουργούμε μία αφίσα ενημέρωσης σχετικά με την ευζωία των αδέσποτων ζώων και τους τρόπους με τους οποίους μπορούν οι άνθρωποι να βοηθήσουν.

Η Νηπιαγωγός δημιουργεί ένα avatar με την εφαρμογή voki και το δείχνει στα παι-διά. Το avatar είναι ένα αδέσποτο σκυλάκι που ζητάει την βοήθεια των παιδιών για να μπορεί να έχει μια καλύτερη ζωή. Με αυτόν τον τρόπο ο/η νηπιαγωγός προσπαθεί να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον των παιδιών και να εισάγει την κριτική σκέψη αλλά και την επίλυση προβλήματος. Τα παιδιά καλούνται να προβληματιστούν σχετικά με το θέμα. Επίσης χρησιμοποιείται η ρουτίνα σκέψης «βλέπω-σκέφτομαι-αναρωτιέμαι. Το σκυλάκι avatar θέτει ερωτήσεις στα παιδιά όπως: α) τι να κάνω για να βρω μια οικογένεια; β) μπορείτε εσείς παιδιά να με βοηθήσετε; γ) τι θα γίνει αν μείνω για πάντα στο δρόμο; δ) τι μπορούμε να κάνουμε για να βοηθήσουμε όλους τους φίλους μου;

Η νηπιαγωγός ζητάει από τα παιδιά να καταγράψουν τις ιδέες τους κάνοντας ένα ιχνογράφημα. Στη

συνέχεια παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις καταγραφές τους και συζητούν για τις λύσεις που προτείνουν.

Τα παιδιά στην ολομέλεια είναι προετοιμασμένα για το θέμα. Η συζήτηση τους περιστρέφεται γύρω από το φτωχό σκυλάκι (avatar). Η νηπιαγωγός ενθαρρύνει τη διατύπωση των γνώσεων και των απόψεων των παιδιών σχετικά με τα αδέσποτα ζωάκια. Διερευνά τις προυπάρχουσες γνώσεις των παιδιών και καταγράφει σε έναν νοητικό χάρτη τις απόψεις τους. Στη συνέχεια κάνει μια ανακεφαλαίωση σε όσα κατέθεσαν τα παιδιά και καταγράφηκαν στον εννοιολογικό χάρτη και ρωτάει αν κάποιος έχει καμία άλλη ιδέα που δεν έχει ειπωθεί ήδη.

Αφού ολοκληρωθούν οι καταγραφές ακολουθεί η σύνδεση του θέματος με τις αναπαραστάσεις των παιδιών

Η νηπιαγωγός ξεκινάει συζήτηση στην ολομέλεια, ώστε να μπορέσουν τα παιδιά να καταθέσουν τις απόψεις τους σχετικά με την παρακολούθηση του βίντεο. Στη συνέχεια, προβάλει μία διαδραστική παρουσίαση (interactive video) στην οποία εισάγονται νέες γνώσεις σχετικά με τα αδέσποτα ζώα και την ζωή τους. Υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά για να αναδειχθούν οι γνώσεις που αποκτήθηκαν μετά από την παρακολούθηση του σχετικού βίντεο. Ωστόσο δίνεται η δυνατότητα να εκφράσουν και τις απορίες τους και τυχόν λανθασμένες αντιλήψεις που έχουν σχετικά με το θέμα. Ερωτήματα που θέτει ο/η νηπιαγωγός μπορεί να είναι:

1. Τι χρειάζονται τα ζώα για να είναι ευτυχισμένα;

2. Σκεφτείτε, πώς μπορεί να νιώθουν τα ζωάκια ζώντας σε αυτές τις συνθήκες; Εσείς πώς θα νιώθατε;

3. Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε για να αλλάξουμε αυτή την κατάσταση;

4. Μπορούμε εμείς τα παιδιά να βοηθήσουμε με κάποιον τρόπο κι αν ναι με ποιόν;

5. Τι θα άλλαζε αν όλοι οι άνθρωποι βοηθούσαν και προστάτευαν τους αδύναμους;

6. Τι θα γινόταν αν κανένας δεν ενδιαφερόταν για αυτά τα πλάσματα;

7. Αν τα ζωάκια μπορούσαν να μας μιλήσουν τι θα μας έλεγαν;

8. Αν βρούμε ένα ζωάκι τραυματισμένο στον δρόμο τι θα κάνουμε;

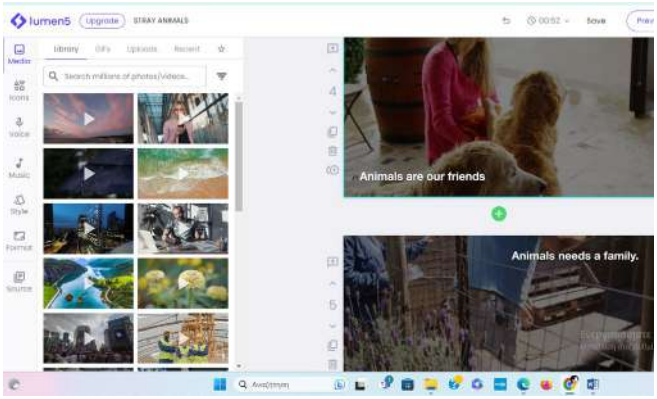
9. Πώς μπορούμε να μάθουμε περισσότερα πράγματα για τα αδέσποτα ζώα ώστε να βοηθήσουμε πιο αποτελεσματικά;

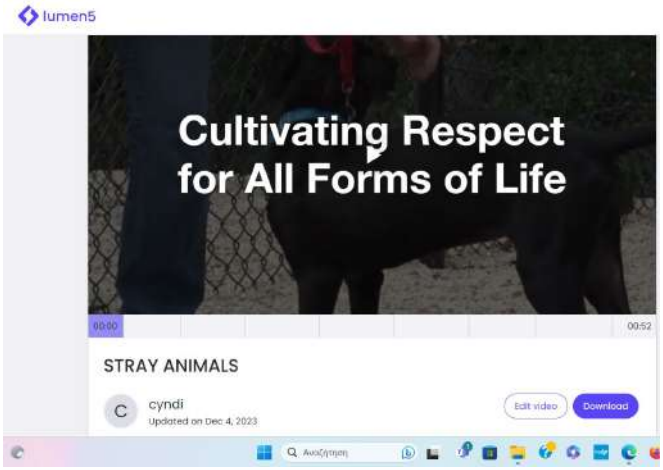
10. Αν δούμε κάποιον να χτυπάει ένα ζωάκι τι θα κάνουμε;

11. Τα ερωτήματα αυτά ενθαρρύνουν τα παιδιά να συγκρίνουν τις νέες πληροφορίες που έχουν αποκομίσει από την παρατήρηση εικόνων που περιλαμβάνονται στη διαδραστική παρουσίαση.

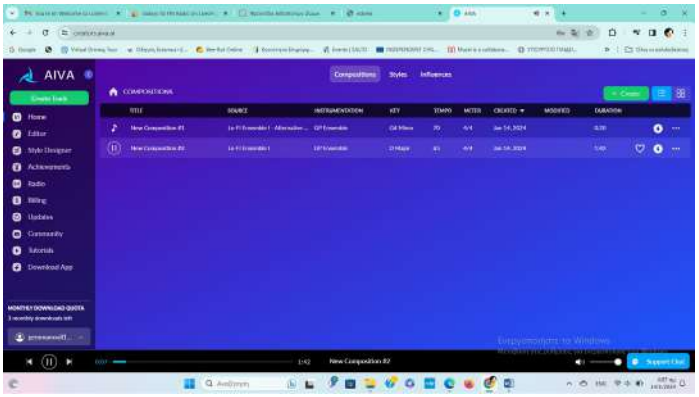
12. Τέλος μπορούμε να προτείνουμε στα παιδιά να φτιάξουν μία ζωγραφιά με όλα αυτά που γνωρίζουμε ήδη για να κάνουμε ένα βιβλίο για την βιβλιοθήκη μας κι ένα ψηφιακό βιβλίο στο Story jumper και μία συνεργατική αφίσα με το λογισμικό Canva ώστε να ενημερώσουμε και τους άλλους (συμμαθητές, γονείς, γνωστούς). Ακόμη μπορούμε να γράψουμε το δικό μας τραγούδι για τα ζωάκια και να το ενορχηστρώσουμε με την μουσική από το AIVA. Σκοπός μας να ακουστεί η φωνή μας παντού για έναν καλύτερο κόσμο για τα ζωάκια αλλά και για εμάς τους ανθρώπους.

Βίντεο με την βοήθεια του Lumen





Μουσική για το τραγούδι μας με την βοήθεια του AIVA



- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Α. Καταγραφή της μαθησιακής διαδικασίας με τη χρήση του διαγράμματος K-W-L-H: Ο/Η νηπιαγωγός ενθαρρύνει τα παιδιά να συμμετέχουν σε όλες τις δραστηριότητες αλλά και στις διαδικασίες της αξιολόγησης των δράσεων τους. Παρέχει ενθάρρυνση και βοήθεια στη διαδικασία της αυτοαξιολόγησης. Τα παιδιά κάνουν την αυτοαξιολόγηση τους με ένα φύλλο εργασίας που περιέχει κριτήρια για να αξιολογήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες τους, την συνεργασία της ομάδας τους και την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων τους. Ακόμη η αυτοαξιολόγηση των παιδιών μπορεί να γίνει με εκπαιδευτικά παιχνίδια σχετικά με το θέμα μας, στην ταμπλέτα σε μορφή κουίζ που μέσα από μια επιλογή ερωτήσεων θα πρέπει να επιλέξουν τη σωστή απάντηση.

Το διάγραμμα K-W-L-H (Know-Want to Know-Learn-How I learn/Ξέρω-Θέλω να Μάθω-Έμαθα-Πώς Έμαθα) αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο που βοηθάει τα παιδιά να ενεργοποιήσουν προηγούμενες γνώσεις, να εντοπίσουν τομείς έρευνας και να προβληματιστούν για τους τρόπους της μαθησιακής τους πορείας. Αυτή η στρατηγική χρησιμοποιείται ως μια ολόκληρη ομαδική δραστηριότητα για την καταγραφή των ιδεών όλων (Πεντέρη, κ.ά., 2021).

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Όνομα.....Ημερομηνία
Εργαστήριο Δεξιοτήτων: Μαθαίνοντας να ζούμε με τα ζώα
(Φιλοζωία-Εθελοντισμός)
Ζωγραφίζω μία δική μου εμπειρία με ένα|αδέσποτο ζωάκι

Ενεργοτ
Μετάβαση

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης-Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» " του ΙΕΠ με MIS 5035542

ChatGPT 3.5

Lumen5

Microsoft Bing images/create

https://creators.aiva.ai/

20ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Βοήθησε τον Ρούντολφ να φωτίσει τη μύτη του

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ζωγραφίδου Παρθένα

Ειδικότητα : Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση :

Α. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ: Α.1 ΓΛΩΣΣΑ - Α. 2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (ΤΠΕ)

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :

Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία (i. Κατανόηση και παραγωγή προφορικών κειμένων)

Α.2.3 Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Προνήπια- Νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 εβδομάδα

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Ρούντολφ - Τεχνητή Νοημοσύνη (Ε.Τ.Ν.) - Συνεργασία - Διαδραστική μάθηση - Νηπιαγωγείο - Γλώσσα και επικοινωνία- Τεχνολογία στην εκπαίδευση -Χριστούγεννα

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Ενίσχυση της δημιουργικής σκέψης και της ικανότητας επίλυσης προβλημάτων των παιδιών μέσω της χρήσης της ανθρωποκεντρικής τεχνητής νοημοσύνης, σε συνδυασμό με την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η συνεργασία και η επικοινωνία, μέσα σε ένα διασκεδαστικό και διαδραστικό πλαίσιο.

Εξοικείωση με την τεχνολογία με τρόπο που να είναι προσιτός και κατανοητός για την ηλικία τους, καλλιεργώντας ταυτόχρονα την φαντασία και την ενσυναίσθηση μέσα από την επίλυση ενός προβλήματος.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

  •Να αναγνωρίζουν λεξιλόγιο (λειτουργικό λεξιλόγιο, λεξιλόγιο με λέξεις υψηλής συχνότητας χρήσης, ορολογία γνωστικών αντικειμένων) που συναντάται σε προφορικά κείμενα και σε διάφορα επικοινωνιακά πλαίσια .

  •Να αναγνωρίζουν και να οργανώνουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ ανάλογα με τις ανάγκες και το θέμα που μελετούν.

  •Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες .

- *Επίπεδο Δεξιοτήτων*

•Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια .

•Να παράγουν και να αναδιηγούνται κείμενα .

•Να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις .

•Να μετατρέπουν τις πληροφορίες στις ΤΠΕ, ώστε να καλύπτονται εκπαιδευτικές και επικοινωνιακές ανάγκες (μετατροπή απλού κειμένου σε ψηφιακό πολυμεσικό/πολυτρο-πικό κείμενο) .

•Να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ .

•Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών (ήχου, εικόνας, βίντεο).

- *Επίπεδο Στάσεων*

•Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους .

•Να αποδέχονται κριτικά τις διαφορετικές μορφές πληροφορίας και τα νέα πλαίσια επικοινωνίας και συνεργασίας που δημιουργούνται με τις ΤΠΕ .

•Να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και επικοινωνίας

. •Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο .

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Α. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ:

Α.1 ΓΛΩΣΣΑ - Α. 2 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ (ΤΠΕ)

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση □

■

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά:

Λογισμικά τεχνητής νοημοσύνης : **Google Speech-to-Text** -αναγνώρισης φωνής / Λογισμικό : **Bing image creator** -δημιουργία εικόνας / Λογισμικό: **Voicemod** -επεξεργασία φωνής / Λογισμικό **lumen 5:** επεξεργασία βίντεο

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:

Υπολογιστές ή tablets, μικρόφωνα, κάμερες

- Εκπαιδευτικό Υλικό

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Η νηπιαγωγός παρουσιάζει την ιστορία του Ρούντολφ ο οποίος αντιμετωπίζει ένα μεγάλο πρόβλημα επειδή η μύτη του δεν φωτίζει και τα Χριστούγεννα πλησιάζουν! Τα παιδιά καλούνται να βοηθήσουν τον Ρούντολφ να βρει λύση στο πρόβλημα του. Συζητούν και αποφασίζουν να βοηθήσουν τον Ρούντολφ φτιάχνοντας ένα μαγικό εργαλείο, με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης, που θα του δώσει τη δυνατότητα να ανάψει ξανά τη μύτη του. Τα παιδιά ηχογραφούν μηνύματα ενθάρρυνσης για τον Ρούντολφ, προσπαθώντας να του δώσουν κουράγιο να ξεπεράσει το πρόβλημά του. Δημιουργούν βίντεο και ψηφιακές ζωγραφιές ώστε να συμβάλουν στη λύση του προβλήματος.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Εισαγωγή στην Ιστορία του Ρούντολφ

- Περιγραφή: Η νηπιαγωγός αφηγείται μία ιστορία στα παιδιά για τον Ρούντολφ που αντιμετωπίζει ένα μεγάλο πρόβλημα : μία μέρα ξύπνησε και παρατήρησε πως η μύτη του δεν φωτίζει! Τα Χριστούγεννα όμως πλησιάζουν . Τα παιδιά καλούνται να βοηθήσουν τον Ρούντολφ να βρει λύση στο πρόβλημα του.

- Χρήση Ε.Τ.Ν- Λογισμικό **Google Speech-to-Text**.: Χρήση λογισμικού αναγνώρισης φωνής για την αφήγηση της ιστορίας με τη φωνή των παιδιών. Τα παιδιά θα μπορούν να συμβάλλουν στην ιστορία με δικές τους ιδέες, τις οποίες θα καταγράψει η τεχνητή νοημοσύνη και θα ενσωματώσει στην ιστορία.

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Διάγνωση του Προβλήματος

- Περιγραφή: Τα παιδιά συζητούν και προσπαθούν να καταλάβουν γιατί δεν φώτιζε η μύτη του Ρούντολφ. Θα μπορούσε να είναι κάποιο πρόβλημα στην υγεία του, κάποια έλλειψη ενέργειας ή κάτι άλλο; Ανταλλάσσουν ιδέες και προτείνουν λύσεις για να τον βοηθήσουν. Ζωγραφίζουν ένα « μαγικό εργαλείο» που θα βοηθούσε τον Ρούντολφ στο πρόβλημα του.

Δημιουργία ενός "Μαγικού Φωτιστή":

- **Περιγραφή:** Τα παιδιά αποφασίζουν να βοηθήσουν τον Ρούντολφ φτιάχνοντας ένα μαγικό εργαλείο που θα του δώσει τη δυνατότητα να ανάψει ξανά τη μύτη του.
- **Χρήση Ε.Τ.Ν.-** Λογισμικό **Bing image creator :** Χρήση λογισμικού δημιουργίας εικόνας με βάση τις ιδέες των παιδιών για το πώς θα έμοιαζε αυτό το εργαλείο. Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να μετατρέψει τις περιγραφές των παιδιών σε οπτική μορφή, π.χ. σχέδιο ή τρισδιάστατο μοντέλο.

Ηχογράφηση Μηνυμάτων Ενθάρρυνσης για τον Ρούντολφ:

- **Περιγραφή:** Τα παιδιά ηχογραφούν μηνύματα ενθάρρυνσης για τον Ρούντολφ, προσπαθώντας να του δώσουν κουράγιο να ξεπεράσει το πρόβλημά του.
- **Χρήση Ε.Τ.Ν.-**Λογισμικό **Voicemod:** Με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης, τα ηχογραφημένα μηνύματα μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ακούγονται μαγικά, π.χ. με ηχώ ή άλλες ειδικές ηχητικές επεξεργασίες.

Δημιουργία Βίντεο "Η Αποστολή του Ρούντολφ":

- **Περιγραφή:** Με βάση τις εικόνες, τα μηνύματα και τις λύσεις που προτάθηκαν, τα παιδιά θα δημιουργήσουν ένα βίντεο που παρουσιάζει την αποστολή τους να βοηθήσουν τον Ρούντολφ.
- **Χρήση Ε.Τ.Ν-** Λογισμικό **lumen 5 :** Η τεχνητή νοημοσύνη θα βοηθήσει στη συναρμολόγηση του βίντεο, προσθέτοντας εφέ και κίνηση στις εικόνες που δημιούργησαν τα παιδιά.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Η αξιολόγηση θα γίνει με βάση τη συμμετοχή των παιδιών, τη δημιουργικότητα που επέδειξαν στις λύσεις που πρότειναν και την ικανότητά τους να συνεργάζονται. Η αξιολόγηση μπορεί επίσης να περιλαμβάνει την ανατροφοδότηση από τον Ρούντολφ (μέσω της τεχνητής νοημοσύνης) σχετικά με το πόσο τον βοήθησαν και πόσο χρήσιμη ήταν η βοήθεια των παιδιών.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

……
……
……
……

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

……
……
……
……

21ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Εξερεύνηση των Εποχών: Από την Άνοιξη ως το Χειμώνα

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Καϊλάρη Φωτεινή

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες, ΤΠΕ, Τέχνες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Φυσικό Περιβάλλον

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ΝΑΙ

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

15 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: εποχές, καιρικά φαινόμενα, θερμοκρασία, περιβάλλον

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Ο σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι να εμπνεύσει τα παιδιά ώστε να κατανοήσουν και να εκτιμήσουν τις διάφορες εποχές, τα καιρικά φαινόμενα και πώς αυτά επηρεάζουν το περιβάλλον και τη ζωή τους, μέσα από μια διασκεδαστική διαδραστική διαδικασία. Το να μπορούν τα παιδιά να παρατηρούν και να καταγράφουν τις αλλαγές στο περιβάλλον τους είναι σημαντικό για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους στις φυσικές επιστήμες. Μέσω πειραματισμού τα παιδιά θα αναπτύξουν την κριτική σκέψη και θα κατανοήσουν αιτίες και αποτελέσματα. Δραστηριότητες, όπως η αφήγηση ιστοριών ή η συζήτηση για τις παρατηρήσεις τους, συμβάλλουν στην ανάπτυξη των γλωσσικών τους δεξιοτήτων. Μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, όπως η καλλιτεχνική έκφραση των εποχών, τα παιδιά καλούνται να συμμετέχουν ενεργά και να ενισχύσουν τη φαντασία τους, δημιουργώντας ένα ευχάριστο περιβάλλον μάθησης. Συνολικά, στόχος είναι να ενθαρρύνει την αγάπη για τη μάθηση και να ενισχύσει τη σχέση των παιδιών με τον κόσμο γύρω τους. Η διαδικασία θα ενθαρρύνει τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τις διάφορες εποχές του χρόνου (άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο, χειμώνας).

Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά και τα καιρικά φαινόμενα που σχετίζονται με κάθε εποχή.

Να παρατηρούν πώς οι αλλαγές στις εποχές επηρεάζουν το φυσικό περιβάλλον.

Να ταξινομούν τις εποχές σε χρονολογική σειρά, κατανοώντας τη ροή του χρόνου.

Να αναγνωρίζουν την έννοια των θερμοκρασιακών κλιμάκων.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να κρίνουν τις αλλαγές που συμβαίνουν στο περιβάλλον τους κατά τη διάρκεια κάθε εποχής και να συνειδητοποιούν την επίδρασή τους.

Να αναπτύξουν δεξιότητες μέτρησης της θερμοκρασίας, χρησιμοποιώντας θερμόμετρα.

Να αναπαριστούν καλλιτεχνικά τις εποχές του χρόνου.

Να διαχειρίζονται εκπαιδευτικά εργαλεία, όπως υπολογιστές ή εφαρμογές, προκειμένου να

εμβαθύνουν στην κατανόηση των εποχών.

- Επίπεδο Στάσεων

Να εκτιμούν την ανάπτυξη σεβασμού προς το περιβάλλον και την ιδιαιτερότητα της κάθε εποχής που εξυπηρετεί τους σκοπούς της.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Σύνδεση με τις μαθησιακές περιοχές και μεθοδολογία

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

☐ Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

☐ Καθοδηγούμενη Μάθηση

☐ Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο: Συνδυασμός μεθοδολογίας, ανακαλυπτική, βιωματική και συνεργατική.

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Προσομοίωση από Photodentro, GPT, A Vivaldi Storybook, Weather and Seasons for Kids, Character AI, AIVA AI, Lumen5

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, tablets, προτζέκτορας

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βιβλία: "Ο Κύκλος των Εποχών", "Τα Χρώματα του Καιρού"

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο σχετικά με τις εποχές και το κλίμα περιλαμβάνει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την ανακάλυψη, τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία των μαθητών. Οι μαθητές εξερευνούν τις εποχές μέσω προσομοιώσεων, πειραμάτων και δημιουργικών δραστηριοτήτων. Επίσης, χρησιμοποιούν το GPT για να αλληλεπιδρούν με έναν φανταστικό ζωγράφο και να λάβουν καλλιτεχνικές

οδηγίες. Τα παιδιά εκτελούν πειραματική δραστηριότητα για τα χαρακτηριστικά των εποχών, χρησιμοποιώντας θερμόμετρα και υλικά. Έπειτα, δημιουργούν ένα κοινό έργο τέχνης, το "Δέντρο των Εποχών," ενώ η τεχνητή νοημοσύνη συνεργάζεται για να παρέχει καλλιτεχνικές οδηγίες. Η δημιουργία ιστορίας και το παιχνίδι ρόλων ενθαρρύνουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητα, ενώ οι μαθητές μαθαίνουν για τον καιρό και τις εποχές σε διάφορες χώρες.

Τέλος, μέσω ενός παιχνιδιού ρόλων, οι μαθητές παρουσιάζουν τα αντικείμενα που σχετίζονται με κάθε εποχή, αξιολογούν την εκπαιδευτική διαδικασία και επιβραβεύονται για τη συνεργασία τους. Η συνολική προσέγγιση ενισχύει την κατανόηση των μαθητών για τις εποχές, προωθεί τη συνεργασία και ενθαρρύνει τη διασύνδεση της τεχνολογίας με την εκπαίδευση.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Οι μαθητές καλούνται να παρακολουθήσουν, μέσω Η/Υ, μία προσομοίωση σχετικά με την περιφορά της Γης και την εναλλαγή των εποχών ώστε να προβληματιστούν ως προς το ρόλο που παίζουν η κλίση του άξονα της Γης και η απόσταση από τον Ήλιο, σε σχέση με τις εποχές του χρόνου. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, οι μαθητές μπορούν να επέμβουν στην αναπαράσταση, αλλάζοντας την κλίση του άξονα της Γης ή επιλέγοντας συγκεκριμένο μήνα του χρόνου, και να παρατηρήσουν τις αλλαγές στη θερμοκρασία σε διαφορετικές περιοχές του πλανήτη. Ακολουθεί συζήτηση μεταξύ της νηπιαγωγού και των μαθητών σχετικά με τις εμπειρίες τους από την κάθε εποχή. Ποιες είναι οι αγαπημένες τους δραστηριότητες το καλοκαίρι, το φθινόπωρο, την άνοιξη και το χειμώνα, γεγονότα που συνδέονται με τις εποχές, πως μεταβάλλεται η φύση, φρούτα και λαχανικά της κάθε εποχής, ρούχα που φοράμε. Στη συνέχεια μέσω οπτικοακουστικού υλικού, καλούνται οι μαθητές να αναγνωρίσουν εικόνες και ήχους που συνδέονται με την κάθε εποχή.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Ακολουθούν δραστηριότητες στην τάξη που θα βοηθήσουν τους μαθητές να εμπεδώσουν το γνωστικό αντικείμενο και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους.

- Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την εφαρμογή "A Vivaldi Storybook, Weather and Seasons for Kids", μια εφαρμογή για παιδιά που τους επιτρέπει να εξερευνήσουν τις αλλαγές των εποχών και τον καιρό, ακούγοντας την κλασική μουσική του Vivaldi.

- Συνομιλώντας με τον Celsius, Εξερεύνηση της Θερμοκρασίας: Σε αυτή τη δραστηριότητα τα

παιδιά, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, εμπλέκονται σε μια διαδραστική συνομιλία με έναν ψηφιακό χαρακτήρα AI που μιμείται τον επιστήμονα Anders Celsius. Η δραστηριότητα ξεκινά με μια σύντομη παρουσίαση του επιστήμονα και της σημασίας της μέτρησης της θερμοκρασίας. Στη συνέχεια, ο ψηφιακός χαρακτήρας ξεκινά μια συναρπαστική συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με τις διάφορες εποχές, τις καιρικές συνθήκες και τον ρόλο του Celsius στη μέτρηση της θερμοκρασίας. Μέσα από τη συνομιλία, τα παιδιά καλούνται να σκέφτονται και να απαντούν σε ερωτήσεις, ενώ ο χαρακτήρας AI τους καθοδηγεί στην ανακάλυψη των μυστικών της θερμοκρασίας. Η δραστηριότητα περιλαμβάνει επίσης μια πρακτική πτυχή, καθώς τα παιδιά χρησιμοποιούν θερμόμετρα για να μετρήσουν τη θερμοκρασία σε διάφορα μέρη του χώρου τους. Το κλείσιμο της δραστηριότητας περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός κοινού έργου, στο οποίο τα παιδιά μπορούν να μοιραστούν τις μετρήσεις τους και να αναδείξουν τη σημασία της θερμοκρασίας στην καθημερινή ζωή τους.

- Πειραματισμός, "Η Επίδραση της Θερμοκρασίας στην Εναλλαγή των Εποχών": Μέσα από την τοποθέτηση θερμομέτρων σε δοχεία με λάδι ή νερό, παρατηρούμε την επίδραση του ηλιακού φωτός στη θερμοκρασία. Καθημερινές παρατηρήσεις και μετακινήσεις των δοχείων αναδεικνύουν τις μεταβαλλόμενες συνθήκες και τις αλλαγές στις εποχές. Αυτό το πείραμα παρέχει στα παιδιά μια ευκαιρία να συνδέσουν τη θερμοκρασία με την περίοδο του χρόνου, ενισχύοντας την κατανόησή τους για τον τρόπο που το κλίμα διαφοροποιείται σε διάφορες περιοχές του κόσμου.

- Το δέντρο των εποχών μέσα από τις συμβουλές ενός ζωγράφου: Οι μαθητές, αφού χωριστούν σε ομάδες, έρχονται σε επαφή με εκπαιδευτικό υλικό, τα βιβλία "Ο Κύκλος των Εποχών" και "Τα Χρώματα του Καιρού" και, χρησιμοποιώντας πολύχρωμα χαρτόνια και μπογιές, παροτρύνονται να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα. Κάθε ομάδα καλείται να ασχοληθεί με μία εποχή και να διαλέξει τα κατάλληλα χρώματα. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού οι μαθητές κάνουν ερωτήσεις σε έναν φανταστικό ζωγράφο. Η εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης GPT χρησιμοποιείται για να παίξει αυτόν τον ρόλο. Η νηπιαγωγός μεταφέρει τις ερωτήσεις των μαθητών στο μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης και μέσω των απαντήσεων οι μαθητές λαμβάνουν ενδιαφέρουσες προτάσεις και ιδέες για τη σχεδίαση και τον συνδυασμό των χρωμάτων για την κατασκευή του δικού τους δέντρου. Τα έργα των ομάδων θα δημιουργήσουν ένα κολλάζ που

θα τοποθετηθεί στην τάξη.

- Δημιουργία ιστορίας, ο γύρος του κόσμου σε μια μέρα: Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν έναν φανταστικό χαρακτήρα, να επιλέξουν μία εποχή, που λαμβάνει χώρα το ταξίδι και να εξιστορήσουν την περιπέτεια του ήρωα τους, στη διαδρομή του ταξιδιού του λαμβάνοντας υπόψη τον καιρό που έχει στο κάθε μέρος που επισκέπτεται. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού και του μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης GPT, κάθε μαθητής επιλέγει μία χώρα από το αρχικό γράμμα του ονόματός του. Στη συνέχεια ζητούνται από το μοντέλο πληροφορίες σχετικά με τα καιρικά φαινόμενα που επικρατούν στη χώρα επιλογής του κάθε μαθητή. Το ταξίδι ξεκινά και μια ενδιαφέρουσα ιστορία ξετυλίγεται.

- Παιχνίδι ρόλων, Ποιος μήνας είμαι;: Κάθε μαθητής καλείται να υποδυθεί έναν μήνα του χρόνου και να δημιουργήσει έναν μικρό στίχο για αυτόν. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού και του μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης GPT, ο στίχος θα συμπληρωθεί ώστε να προσφέρει ομοιοκαταληξία. Στη συνέχεια με τη χρήση της εφαρμογής AIVA AI, συνθέτουμε τη μουσική που θα πλαισιώσει τους στίχους. Ανάμεσα από προτάσεις του μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης, τα παιδιά επιλέγουν τη μουσική που προτιμούν. Το συνολικό αποτέλεσμα παρουσιάζεται στην τάξη, μέσω μιας μουσικοθεατρικής παράστασης.

- Μέσα από συζήτηση, οι μαθητές ανακαλύπτουν την ομορφιά και τη σημασία της ποικιλομορφίας των εποχών, αναπτύσσουν σεβασμό για τη φύση και ευαισθητιοποιούνται σε ζητήματα περιβαλλοντικής βιωσιμότητας. Η συζήτηση στην τάξη ενθαρρύνει την εκπαιδευτική αλληλεπίδραση, ενώ παράλληλα διδάσκει τη σημασία της συνεργασίας και της συνεισφοράς του κάθε μαθητή στον κοινό στόχο της φροντίδας του περιβάλλοντος.

- Συνεργασία μεταξύ σχολείων: Στο πλαίσιο μιας δραστηριότητας που ενισχύει τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία, παιδιά από διάφορα σχολεία συμμετέχουν στη δημιουργία ενός μοναδικού βίντεο με χρήση της εφαρμογής Lumen5. Η ιστορία που δημιουργήθηκε παραπάνω από τα παιδιά μετατρέπεται σε ένα συναρπαστικό βίντεο. Μέσω συνεργατικών προγραμμάτων με άλλα σχολεία, τα παιδιά συναντιούνται διαδικτυακά για να μοιραστούν ιδέες και να συντονιστούν. Τα βίντεο παρουσιάζονται σε μια κοινή διαδικτυακή

εκδήλωση, δημιουργώντας ένα χρηστικό και διασκεδαστικό περιβάλλον όπου τα παιδιά ανταλλάσσουν ανατροφοδοτήσεις και γιορτάζουν τις δημιουργικές τους προσπάθειες. Η δραστηριότητα όχι μόνον ενισχύει τις δεξιότητες τους στη δημιουργία περιεχομένου, αλλά επίσης προωθεί την κοινωνική διάσταση της μάθησης και την ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των νεαρών δημιουργών.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Κατασκευάζουμε στην τάξη τέσσερα κουτιά, όπου το καθένα αντιπροσωπεύει μία εποχή. Σε έναν μεγάλο σάκο, η νηπιαγωγός έχει τοποθετήσει παιχνίδια και κάρτες, που το καθένα ταιριάζει σε μία εποχή. Οι μαθητές καλούνται ένας ένας να διαλέξουν τέσσερα αντικείμενα από το σάκο, ένα για το κάθε κουτί. Αφού ο σάκος αδειάσει, οι μαθητές καλούνται να μας παρουσιάσουν το περιεχόμενο των κουτιών.

Οι μαθητές καλούνται να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για την εκπαιδευτική διαδικασία και τη συνεργασία που είχαν με τους συμμαθητές τους.

Η νηπιαγωγός επιβραβεύει τους μαθητές για τη συμμετοχή και τη συνεργασία τους.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Βιβλιογραφία - Πηγές

Παπαδημητρίου Ευαγγελία, Γερμανού Ελισάβετ (2011). Διαθεματικές ενότητες με Φύλλα Εργασίας, τόμος 4: Οι εποχές – Ο καιρός. Εκδόσεις: Σαββάλας.

4 Εποχές | ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ (photodentro.edu.gr)

Γεωγραφία Ε΄Δημοτικού (ebooks.edu.gr)

22ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Η Θεά Αθηνά, ο Θεός Ποσειδώνας και η πόλη της Αθήνας

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο:
Καλαϊτζάκη Άννα

Ειδικότητα:
ΠΕ 60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση :

Μυθολογία/ Διεπιστημονική Προσέγγιση

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου:

Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση:
Δ.2 Τέχνες: Δ.2.1 Θεατρική Τέχνη:
i. Θεατρική έκφραση και αλληλεπίδραση, ii. Θεατρικά στοιχεία και δημιουργία

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: [X]

Δημοτικό: [ ]

Γυμνάσιο: [ ]

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο (20 Νήπια – Προνήπια)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Έξι διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Μυθολογία, ελιά, Θεός Ποσειδώνας, Θεά Αθηνά, chat gpt, pixel art, AIVA, lumen5.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι να αναπαραστήσουν οι μαθητές/ μαθήτριες μέσω της δραματοποίησης το μύθο της Θεάς Αθηνάς και του Θεού Ποσειδώνα και να γνωρίσουν την εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης όπως το chat gpt και το lumen5, να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους, αλλά και με τις εφαρμογές, και να ασκηθούν στην αποκωδικοποίηση κώδικα.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα (Βάσει Προγράμματος Σπουδών (Ι.Ε.Π., 2022α)

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

Να αναγνωρίζουν το σώμα και το πρόσωπο ως μέσα θεατρικής έκφρασης και επικοινωνίας (Δ.2.1 i).
Να συσχετίζουν την ανάπτυξη ενός ρόλου με την κατάλληλη χρήση της φωνής και της κίνησής τους (Δ.2.1 i).
Να προσδιορίζουν τον ρόλο ως ένα μέσο για να υποδυθούν έναν «άλλον» χαρακτήρα και να αλληλεπιδράσουν σε έναν «άλλο» χρόνο και χώρο (Δ.2.1 i).
Να προσδιορίζουν τον «χώρο» του δράματος και τον «χώρο» του θεατή (Δ.2.1 ii).
Να αναγνωρίζουν τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους (Α.2.1 i).
Να περιγράφουν απλά εργαλεία σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας και μάθησης που τους είναι χρήσιμα (Α.2.1 iii).
Να αναγνωρίζουν λογισμικά ανοικτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους (Α.2.2 ii).
Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες (Α. 2.3 i).
Να διακρίνουν σύμβολα της Ελλάδας (π.χ. Ακρόπολη, Παρθενώνας) (Β.2.1 ii).
Να αναγνωρίζουν τις παραδόσεις και τον τρόπο ζωής στο παρελθόν (Β.2.1 iii).
Να αντιλαμβάνονται τις σχέσεις γειτνίασης (κοντά- μακριά) και σειράς ή διαδοχής (εμπρός-πίσω, πάνω-κάτω κτλ.) σε οργανωμένα (π.χ. τετραγωνισμένα πλέγματα) (Γ.1.1 i).

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να ανακαλύπτουν και να επεξεργάζονται τις δυνατότητες έκφρασης που τους δίνει το σώμα τους (Δ.2.1 i).
Να διακρίνουν τα κινησιολογία όρια που θέτει το σώμα σε σχέση με τον χώρο και την ομάδα και να προσαρμόζουν την εκφραστική κίνηση (Δ.2.1 i).
Να πειραματίζονται και να ανακαλύπτουν τις δυνατότητες έκφρασης που τους δίνει το σώμα, το ύφος και το χρώμα της φωνής τους (Δ.2.1 i).
Να επιλέγουν τον ρόλο που τους ταιριάζει και να αιτιολογούν τις επιλογές τους (Δ.2.1 i).
Να δομούν τα στοιχεία του ρόλου τους στο πλαίσιο ενός σεναρίου (Δ.2.1 i).
Να διατυπώνουν προτάσεις επίλυσης ενός ζητήματος υπό το πρίσμα του ρόλου που ενσαρκώνουν (Δ.2.1 i).
Να επεξεργάζονται και να επεκτείνουν τα γλωσσικά και εκφραστικά τους μέσα, ώστε να επικοινωνούν νοήματα στα πλαίσια θεατρικών δρώμενων και παιχνιδιών (Δ.2.1 i).
Να εμψυχώνουν και να προσδίδουν ποικίλους συμβολισμούς σε αντικείμενα, όπως π.χ. μια σκούπα ως άλογο (Δ.2.1 ii).
Να προτείνουν και να διαμορφώνουν στοιχεία που απαρτίζουν μια παράσταση (Δ.2.1 ii).
Να προτείνουν στοιχεία για την οργάνωση μίας θεατρικής παράστασης και να διαμοιράζουν αρμοδιότητες (π.χ. ηθοποιός, σεναριογράφος, σκηνοθέτης κ.λπ.) (Δ.2.1 ii).
Να διατυπώνουν εκτιμήσεις για το αποτέλεσμα ενός θεατρικού γεγονότος (Δ.2.1 ii).
Να προτείνουν κανόνες για την ωφέλιμη και ασφαλή χρήση των ΤΠΕ (Α.2.1 i).
Να χρησιμοποιούν απλά εργαλεία (π.χ. chat gpt), ώστε να επικοινωνούν και να συνεργάζονται (Α.2.1 iii).
Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου (Α.2.2 ii).
Να κατασκευάζουν νοητικούς και εννοιολογικούς χάρτες (Α.2.2 ii).
Να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις (Α. 2.3 i).
Να μετατρέπουν τις πληροφορίες στις ΤΠΕ, ώστε να καλύπτονται εκπαιδευτικές και επικοινωνιακές ανάγκες (μετατροπή απλού κειμένου σε ψηφιακό πολυμεσικό/πολυτροπικό κείμενο) (Α. 2.3 i).
Να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ (Α. 2.3 i).
Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών (ήχου, εικόνας, βίντεο) π.χ. lumen5 (Α. 2.3 ii).
Να διαχειρίζονται πληροφορίες για να δημιουργούν με ειδικό λογισμικό (π.χ. lumen5) ψηφιακές δημιουργίες, όπως βίντεο (Α. 2.3 ii).
Να επεξεργάζονται πληροφορίες για το παρελθόν, προκειμένου να μάθουν για την ιστορία του τόπου τους (Β.2.1 ii).
Να διατυπώνουν υποθέσεις για το τι θα άλλαζε στο παρόν αν κάτι γινόταν διαφορετικά στο παρελθόν, σε σχέση με τα ιστορικά γεγονότα (Β.2.1 ii).
Να εντοπίζουν και να περιγράφουν διαφορετικές θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα (Γ.1.1 i).

- Επίπεδο Στάσεων

Να υιοθετούν το θεατρικό παιχνίδι ως ένα μέσο για να εκφράσουν τη σκέψη, τη φαντασία και τα

συναισθήματά τους (Δ.2.1 i).
Να υιοθετούν εναλλακτικούς τρόπους θεατρικής έκφρασης για να επικοινωνήσουν εμπειρίες και συναισθήματα (Δ.2.1 i).
Να συμμετέχουν στην ομάδα και να συντονίζουν την κίνηση και την έκφραση στο πλαίσιο του θεατρικού παιχνιδιού (Δ.2.1 i).
Να βιώνουν πραγματικές ή φανταστικές καταστάσεις και να προσεγγίζουν την οπτική του «άλλου», μέσα από τους ρόλους που υποδύονται (Δ.2.1 i).
Να αποστασιοποιούνται από τον ρόλο και να γίνονται κριτικοί θεατές (Δ.2.1 i).
Να απολαμβάνουν την εμπειρία συμμετοχής τους σε ποικίλες θεατρικές συμβάσεις (Δ.2.1 ii).
Να εκφράζονται συμμετέχοντας σε θεατρικά δρώμενα και παιχνίδια και να ισχυροποιούν τους δεσμούς τους με την ομάδα (Δ.2.1 ii).
Να εκτιμούν τις διαφορετικές χρήσεις των ΤΠΕ, ώστε να μπορούν να ικανοποιήσουν καθημερινές ανάγκες (Α.2.1 i).
Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείου επίλυσης καθημερινών προβλημάτων και ως εργαλείου ψυχαγωγίας (Α.2.1 iii).
Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και 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).
Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο (Α. 2.3 ii).
Να συνεργάζονται για την οργάνωση δράσεων που αφορούν αναπαραστάσεις ιστορικών γεγονότων) (Β.2.1 ii).
Να σέβονται την ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά του τόπου τους (Β.2.1 iii).
Να συνεργάζονται για να επιλύσουν πιθανά προβλήματα στην αποκωδικοποίηση των οδηγιών και στη δημιουργία εικόνων με εικονοστοιχεία/pixel (Γ.1.1 i).

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

(*Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες και σύνδεση με ΠΣ)*

Α. Παιδί και Επικοινωνία :
Α.2 Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ)**:**
Α.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ: i. Γνωριμία των παιδιών με τα βασικά χαρακτηριστικά των ΤΠΕ, iii. Εξοικείωση με βασικά ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας
Α.2.2 Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι: ii. Διερεύνηση, πειραματισμός και ανακάλυψη με λογισμικά ανοιχτού τύπου
Α.2.3 Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία:
i. Αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων για τη διαχείριση και την παρουσίαση της πληροφορίας
ii. Επεξεργασία της πληροφορίας και έκφραση με δημιουργικό τρόπο αξιοποιώντας το ψηφιακό περιβάλλον

Β. Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία:
Β.2 Κοινωνικές Επιστήμες:
Β.2.1 Ιστορία και Πολιτισμός:
ii. Ανάπτυξη ιστορικής αντίληψης, iii. Γνωριμία με τις συνήθειες, τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις

Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες:
Γ.1 Μαθηματικά :
Γ.1.1 Γεωμετρία και Μετρήσεις: i. Έννοιες του χώρου ως σύστημα αναφοράς

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X
Καθοδηγούμενη Μάθηση	
Βιωματική Μάθηση	X
Συνεργατική Μάθηση	X
Άλλο: Παιγνιώδης μάθηση	

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Chat Gpt, Εκπαιδευτικό λογισμικό Προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ, λογισμικό δημιουργίας Pixel Art (Zaplycode.it), δημιουργία ψηφιακού εννοιολογικού χάρτη στο https://www.canva.com/ , Bing Image Creator για τη δημιουργία εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη, AIVA εργαλείο δημιουργίας μουσικής με AI, lumen5 για τη δημιουργία βίντεο με τεχνητή νοημοσύνη.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, διαδραστικός πίνακας, tablet, σαρωτής – εκτυπωτής.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Το βιβλίο «Αθήνα η πόλη της Αθηνάς» του Φίλιππου Μανδηλαρά (Εκδ. Παπαδόπουλος), εικόνες φτιαγμένες με τεχνητή νοημοσύνη στο bing image creator.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι μαθητές/τριες λαμβάνουν ένα δέμα, το οποίο περιέχει κάποιες εικόνες, ένα βιβλίο και μια επιστολή. Αποστολέας της επιστολής είναι η Σοφή Κουκουβάγια, η οποία καλεί τους/τις μαθητές/τριες να ανακαλύψουν ποιοι απεικονίζονται στις εικόνες, πως συνδέονται μεταξύ τους και τους προκαλεί να οργανώσουν ένα θεατρικό δρώμενο. Η Σοφή Κουκουβάγια υπόσχεται ότι θα τους

«επισκεφθεί» σύντομα και ότι θα τους στείλει ένα γρίφο να αποκωδικοποιήσουν για να ανακαλύψουν μια έκπληξη. Η εκπαιδευτικός με τους/τις μαθητές/τριες επεξεργάζονται τις εικόνες. Καταγράφουν σε έναν ψηφιακό εννοιολογικό χάρτη τις σχέσεις μεταξύ των εικονιζόμενων, καθώς και όσα γνωρίζουν για αυτούς.

Στη συνέχεια διαβάζουν το βιβλίο και συζητούν για αυτό. Χωρίζονται σε ομάδες, διανέμουν ρόλους, βρίσκουν αντικείμενα και ρούχα για τη μεταμφίεση τους. Προτού ξεκινήσει η δραματοποίηση, λαμβάνουν ένα email από τη Σοφή Κουκουβάγια που τους καλεί να τη συναντήσουν στην ηλεκτρονική διεύθυνση https://openai.com/chatgpt για να συνομιλήσουν και «παίξει» στο θεατρικό τους. Η Σοφή Κουκουβάγια παίρνει το ρόλο του διαμεσολαβητή στη διαμάχη των Θεών. Οι μαθητές υποκρινόμενοι το ρόλο τους, θέτουν στη Σοφή Κουκουβάγια ερωτήσεις. Η εκπαιδευτικός πληκτρολογεί τις ερωτήσεις στο chat gpt και διαβάζει τις απαντήσεις στην ολομέλεια. Η πλοκή της δραματοποίησης εξελίσσεται βάσει των ερωταπαντήσεων των μαθητών/τριων με το chat gpt. Κλείνοντας η Σοφή Κουκουβάγια δίνει έναν κώδικα που πρέπει να αποκρυπτογραφήσουν για να ανακαλύψουν την έκπληξη.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Οι μαθητές/τριες λαμβάνουν ένα μυστηριώδες δέμα. Το δέμα περιέχει κάποιες εικόνες (τη Σοφή Κουκουβάγια, τον Ποσειδώνα, τη Θεά Αθηνά, ένα ελαιόδεντρο, τον Παρθενώνα) (*Εικόνες 1 – 5*), ένα βιβλίο και μια επιστολή. Η επιστολή είναι από τη Σοφή Κουκουβάγια, η οποία καλεί τους/τις μαθητές/τριες να ανακαλύψουν ποιοι απεικονίζονται στις εικόνες, πως συνδέονται μεταξύ τους και τους/τις προκαλεί να οργανώσουν ένα θεατρικό δρώμενο με τους εικονιζόμενους χαρακτήρες, αλλά και να επινοήσουν δικούς τους εάν επιθυμούν. Η Σοφή Κουκουβάγια υπόσχεται ότι θα τους «επισκεφθεί» σύντομα, θα παίξουν και θα συζητήσουν μαζί της, αλλά και ότι θα τους στείλει ένα γρίφο που πρέπει να αποκωδικοποιήσουν για να ανακαλύψουν μια έκπληξη.

Στη συνέχεια, η εκπαιδευτικός με τους/τις μαθητές/τριες επεξεργάζονται τις εικόνες που περιέχει το δέμα. Κατασκευάζουν έναν ψηφιακό εννοιολογικό χάρτη (*Εικόνα 6*) στο https://www.canva.com/ , όπου καταγράφουν τις σχέσεις μεταξύ των εικονιζόμενων, καθώς και όσα γνωρίζουν για αυτούς, ανιχνεύοντας έτσι τις πρότερες γνώσεις των μαθητών/τριων. Σαρώνουν τις εικόνες στο σαρωτή, τις εισάγουν στον εννοιολογικό χάρτη και η εκπαιδευτικός γράφει όσα αναφέρουν οι μαθητές/μαθήτριες για τους εικονιζόμενους στις εικόνες.

Συμπληρώνουμε την πρώτη στήλη του διαγράμματος K – W – L – H («Τι γνωρίζω; Τι θέλω να μάθω; Τι έμαθα; Πώς το έμαθα») (Ι.Ε.Π., 2022β).

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Διαβάζουν το βιβλίο «Αθήνα η πόλη της Αθηνάς» (Μανδηλαράς, 2010) και το επεξεργάζονται. Συζητούν για τους ήρωες, την πλοκή της ιστορίας, ανακαλούν στη μνήμη τους λεπτομέρειες του μύθου, αναρωτιούνται τι θα έκαναν αν ήταν στη θέση του Θεού Ποσειδώνα, της Θεάς Αθηνάς, του Κέκροπα, των πολιτών της αρχαίας Αθήνας. Στο σημείο αυτό συμπληρώνουμε τη δεύτερη στήλη του διαγράμματος K – W – L – H («Τι γνωρίζω; Τι θέλω να μάθω; Τι έμαθα; Πώς το έμαθα»). Στη συνέχεια, ακολουθώντας την προτροπή της Σοφής Κουκουβάγιας να δραματοποιήσουν το μύθο, χωρίζονται σε ομάδες, διανέμουν ρόλους, βρίσκουν ή κατασκευάζουν αντικείμενα με απλά υλικά και ρούχα για τη μεταμφίεση τους. Μπορούμε να εμπλέξουμε τους γονείς και κηδεμόνες, οι οποίοι μπορούν να βοηθήσουν τους/τις μαθητές/τριες να κατασκευάσουν τις στολές τους.

Προτού, όμως, ξεκινήσει η δραματοποίηση, λαμβάνουν ένα email από τη Σοφή Κουκουβάγια που τους καλεί να τη συναντήσουν στην ηλεκτρονική διεύθυνση https://openai.com/chatgpt για να συνομιλήσουν. Η εκπαιδευτικός γράφει στο chat gpt τη συνθήκη αυτής της συνομιλίας, ώστε να μπορέσει η τεχνητή νοημοσύνη να επιτελέσει το ρόλο της και να αλληλεπιδράσει με τα παιδιά. Γράφει, δηλαδή, ότι βρισκόμαστε σε νηπιαγωγείο της Ελλάδας, οι μαθητές/τριες έχουν μοιράσει θεατρικούς ρόλους και έχουν ετοιμάσει να παίξουν ένα θεατρικό δρώμενο για τη διαμάχη της Θεάς Αθηνάς και του Θεού Ποσειδώνα για την ονομασία της πόλης της Αθήνας, και ότι το chat gpt θα επιτελέσει το ρόλο του διαμεσολαβητή στη διαμάχη και τα παιδιά θα του θέτουν ερωτήσεις για να εξελιχθεί η πλοκή του μύθου, με την υποσημείωση ότι ο μύθος ενδέχεται να αλλάξει ανάλογα με τις υποδείξεις και τα ερωτήματα των μαθητών/τριων. Το chat gpt θα πρέπει να συστηθεί και υποδυθεί το ρόλο που του έχει ανατεθεί από την εκπαιδευτικό.

Έτσι, λοιπόν, η Σοφή Κουκουβάγια συστήνεται μέσω του chat gpt, χαιρετά τα παιδιά, τους λέει πως χαίρεται που βρίσκεται στην τάξη τους έστω και μέσα από το διαδίκτυο και προτείνει να παίξει και αυτή στο θεατρικό δρώμενο που έχουν οργανώσει. Στη δραματοποίηση που θα κάνουν θα ήθελε να έχει το ρόλο του διαμεσολαβητή στη διαμάχη των Θεών. Εξηγεί στα παιδιά τι σημαίνει διαμεσολαβητής και η αλληλεπίδραση μαθητών και τεχνητής νοημοσύνης ξεκινά. Οι μαθητές, θέτουν στη Σοφή Κουκουβάγια ερωτήσεις, όπως: «Σοφή Κουκουβάγια μπορείς να ρωτήσεις το Θεό Ποσειδώνα και τη Θεά Αθηνά γιατί θέλουν να διεκδικήσουν την πόλη της

Αθήνας;», «Πώς σκέφτηκαν οι Θεοί να προσφέρουν τα συγκεκριμένα δώρα; Τι ιδιαίτερο έχουν;», «Θα μπορούσαν οι Θεοί να προσφέρουν άλλα δώρα στους Αθηναίους;», «Θα μπορούσαμε να βρούμε ονομασία που θα ευχαριστούσε και τους δυο Θεούς;», «Πώς θα ονομαζόταν η Αθήνα αν συνδυάζαμε τα ονόματα και των δυο θεών;». Η εκπαιδευτικός πληκτρολογεί τις ερωτήσεις στο chat gpt και διαβάζει τις απαντήσεις στην ολομέλεια. Εάν το chat gpt παρερμηνεύσει όσα του γράφουμε ή δώσει απαντήσεις που δεν «ταιριάζουν» στο ρόλο που του έχει ανατεθεί, τότε η εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει τη συνθήκη που διαπραγματεύονται και παρέχει περισσότερες λεπτομέρειες δίχως να θίξει προσωπικά δεδομένα. Η δραματοποίηση ξεκινά με ένα τραγούδι που δημιουργήσαμε στην εφαρμογή AIVA για να σηματοδοτήσει την είσοδο των μαθητών – ηθοποιών στη σκηνή. Οι μαθητές – ηθοποιοί μπαίνουν στη σκηνή, λαμβάνουν τις θέσεις τους και αναπαριστούν θεατρικά τις απαντήσεις του chat gpt, αυτοσχεδιάζουν, χρησιμοποιούν τις ιδέες που τους δίνει, αλλά και τις δικές τους ιδέες, συμμετέχουν ενεργά και βάζουν φαντασία για την εξέλιξη του μύθου. Η πλοκή της δραματοποίησης, όπως και το τέλος της, εξαρτάται από τις ερωταπαντήσεις των μαθητών/τριων με το chat gpt και τους αυτοσχεδιασμούς των μαθητών/τριων.

Όταν η δραματοποίηση τελειώσει και ο μύθος λάβει ένα τέλος που ικανοποιεί την πλειοψηφία των μαθητών/τριων, τότε η Σοφή Κουκουβάγια δίνει στα παιδιά έναν κώδικα *(Εικόνα 8)* που πρέπει να αποκρυπτογραφήσουν για να ανακαλύψουν μια έκπληξη. Οι μαθητές/τριες πρέπει να χρωματίζουν τα τετράγωνα του πλέγματος σύμφωνα με τις οδηγίες του κώδικα για να ανακαλύψουν μια εικόνα (Pixel Art) στην εφαρμογή του εκπαιδευτικού λογισμικού ΕΛΠεΙΔΑ (Πανεπιστήμιο Πατρών, n.d.β) (*Εικόνα 9 – 10*). Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε τέσσερις ομάδες (τρεις ομάδες στα τάμπλετ και μια ομάδα στον διαδραστικό πίνακα). Όταν τελειώσουν παρουσιάζουν στις υπόλοιπες ομάδες τα αποτελέσματα της εργασίας τους. Για περαιτέρω εμπέδωση, η νηπιαγωγός εκτυπώνει το φύλλο εργασίας (*Φύλλο εργασίας 1*) με τον κώδικα και το πλέγμα τετραγώνων για να το συμπληρώσουν ατομικά. Ομοίως, στο φύλλο εργασίας οι μαθητές/τριες πρέπει να αποκωδικοποιήσουν τις οδηγίες του κώδικα και να χρωματίσουν τα τετράγωνα του πλέγματος για να ανακαλύψουν μια εικόνα (Pixel Art) (*Εικόνα 7*). Επιστρέφουμε στον αρχικό εννοιολογικό χάρτη, προσθέτουμε νέες πληροφορίες που μάθαμε. Αντιπαραβάλουμε τον αρχικό εννοιολογικό χάρτη και τον τελικό. Συμπληρώνουμε την τρίτη και τέταρτη στήλη του διαγράμματος K – W – L – H. Οδηγούμαστε σε συμπεράσματα, περιγράφουμε τις στρατηγικές που χρησιμοποιήθηκαν για να επιτευχθούν οι στόχοι των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των

στάσεων.

Στην ολομέλεια της τάξης συναποφασίζουμε να γνωστοποιήσουμε στους γονείς των μαθητών/τριων, αλλά και στους μαθητές του διπλανού τμήματος, το μύθο της διαμάχης του Θεού Ποσειδώνα και της Θεάς Αθηνάς για την ονομασία της πόλης της Αθήνας, δημιουργώντας ένα βίντεο με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης. Κατά τη διάρκεια της δραματοποίησης φωτογραφίζαμε τα παιδιά να υποδύονται τους ρόλους τους. Τις φωτογραφίες αυτές τις χρησιμοποιούμε στην εφαρμογή lumen5 για να δημιουργήσουμε το βίντεο. Οι μαθητές/τριες ανακαλούν στη μνήμη τους λεπτομέρειες από το μύθο και τη δραματοποίηση που πραγματοποίησαν, και γράφουμε το κείμενο που θα εμφανίζεται στο βίντεο και το δημιουργούμε στο Lumen5. Στη συνέχεια κοινοποιούμε το βίντεο στους γονείς μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και προσκαλούμε τους/τις μαθητές/τριες του διπλανού τμήματος να παρακολουθήσουν στο διαδραστικό πίνακα το βίντεο που δημιουργήσαμε για το μύθο.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Χρησιμοποιούμε το Διάγραμμα K – W – L – H («Τι γνωρίζω; Τι θέλω να μάθω; Τι έμαθα; Πώς το έμαθα») (Ι.Ε.Π., 2022β) για να καταγράψουμε τη μαθησιακή πορεία των μαθητών/τριων. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει και υποστηρίζει τους μαθητές/μαθήτριες ώστε να συμμετέχουν ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες και τις διαδικασίες αξιολόγησης που σχετίζονται με το έργο τους. Επιπλέον, ενθαρρύνονται να εμπλακούν σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης. Το Διάγραμμα K – W – L – H συμβάλλει στην καταγραφή της πορείας μάθησης των μαθητών/τριών, με σκοπό την αποτελεσματικότερη αξιολόγηση της μαθησιακής τους προόδου.

Τέλος, χρησιμοποιούμε το λογισμικό ΕΛΠεΙΔΑ (Πανεπιστήμιο Πατρών, n.d.α) με εισαγωγή δεδομένων σε πίνακα διπλής εισόδου για να την αξιολόγηση των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου από τους/τις μαθητές/μαθήτριες (*Εικόνα 11 – 12*).

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Εκπαιδευτικό υλικό

Εικόνες δημιουργημένες με εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης μέσω του Bing Image Creator

Εικόνα 1. Ελαιόδεντρο

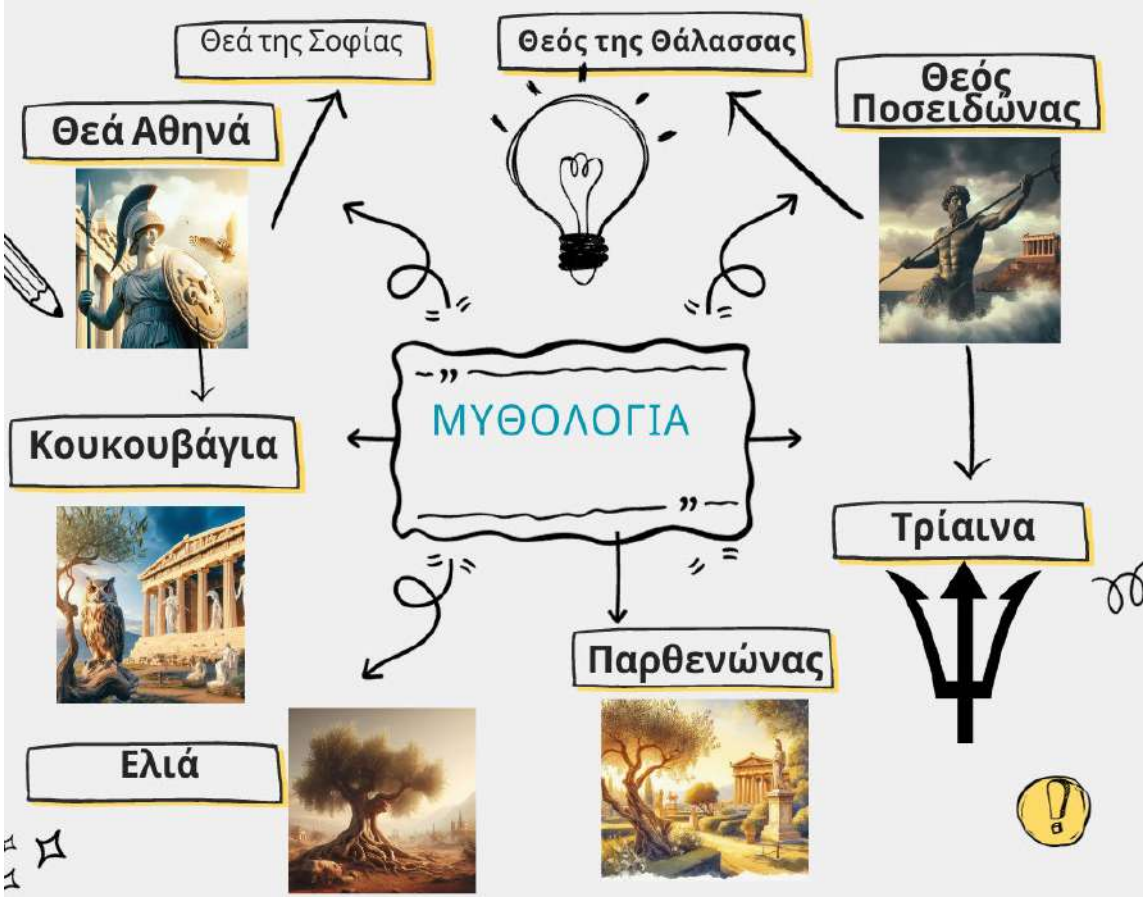
Εικόνα 2. Σοφή Κουκουβάγια

Εικόνα 3. Θεός Ποσειδώνας

Εικόνα 4. Θεά Αθηνά

Εικόνα 5. Παρθενώνας

3.2 Εννοιολογικός Χάρτης



Εικόνα 6. Αρχικός εννοιολογικός χάρτης

3.3 Φύλλα Εργασίας

Φύλλο εργασίας 1 . Δημιουργία Pixel Art με το Zaplycode.it

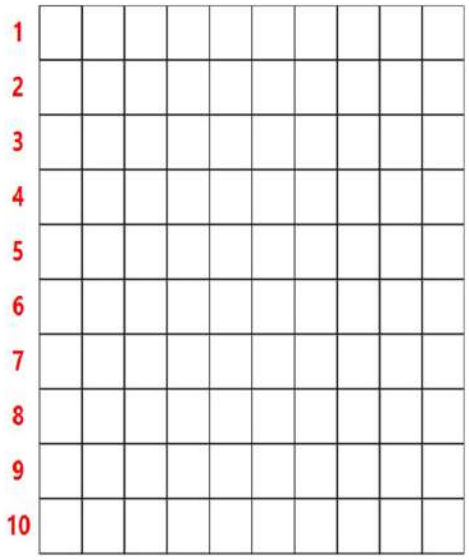
Pixel Art - Αποκωδικοποιήστε τον κώδικα για να βρείτε την εικόνα έκπληξη!!!

Πρέπει να χρωματίσετε κάθε γραμμή του πλέγματος σύμφωνα με τις οδηγίες του κώδικα

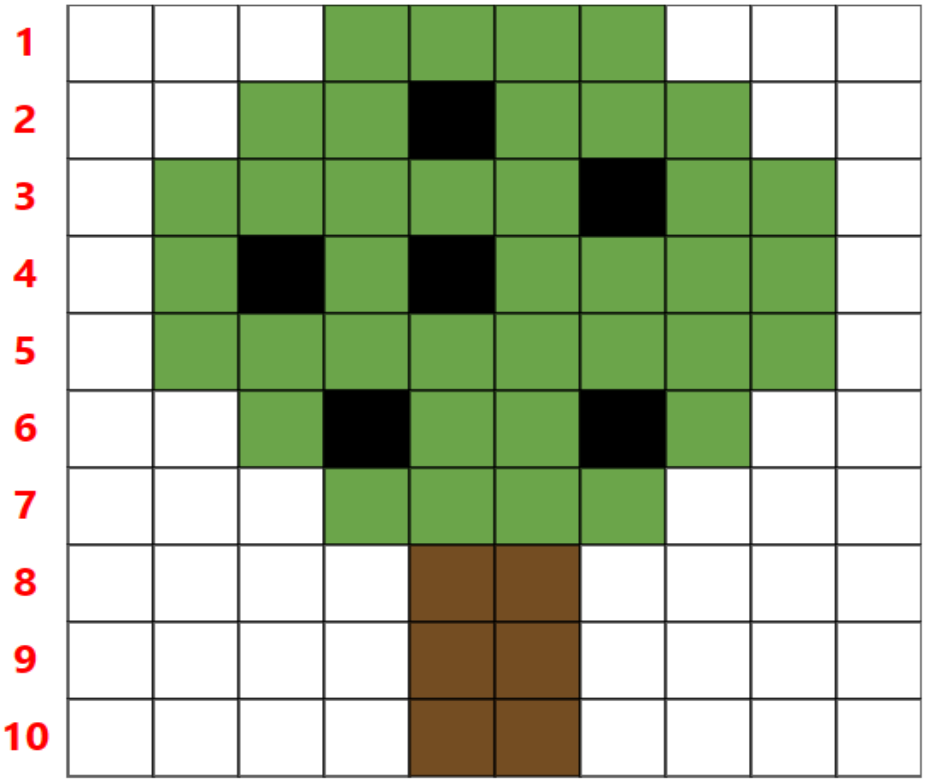
Για παράδειγμα:

στη γραμμή 1 θα βάλετε 3 λευκά (κενά), 4 πράσινα, 3 λευκά (κενά),

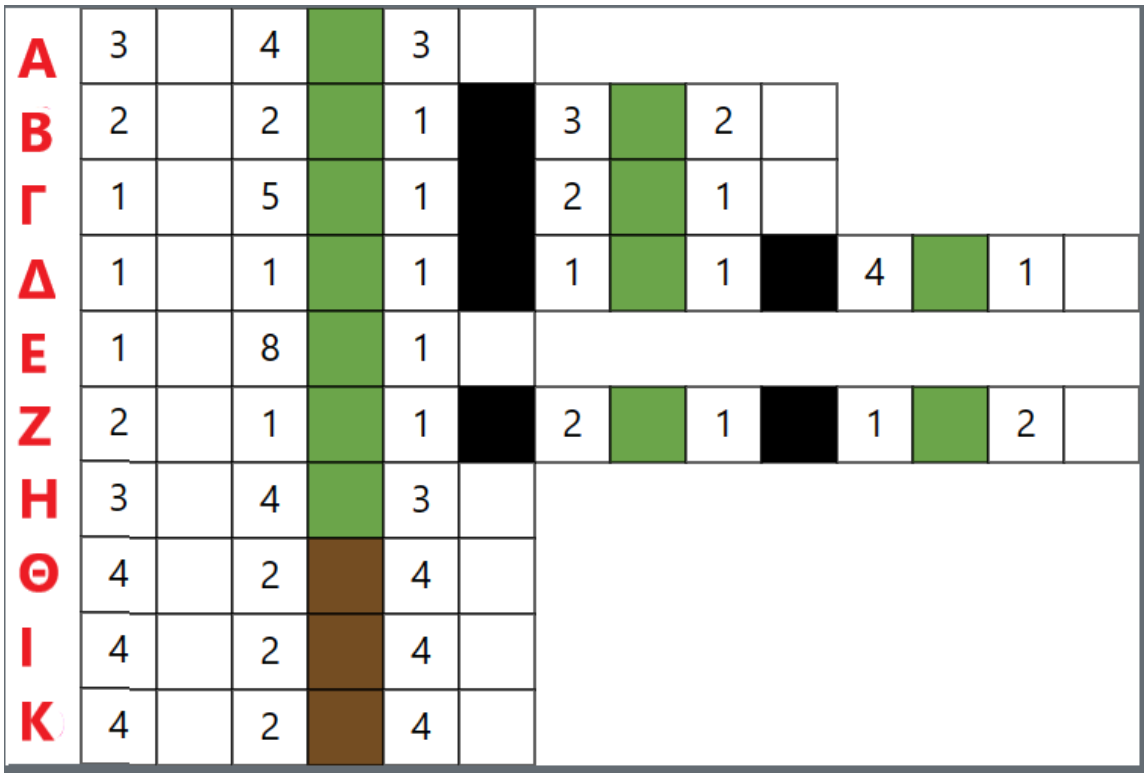
στη γραμμή 2 θα βάλετε 2 λευκά, 2 πράσινα, **1 μαύρο**, 3 πράσινα και 2 λευκά



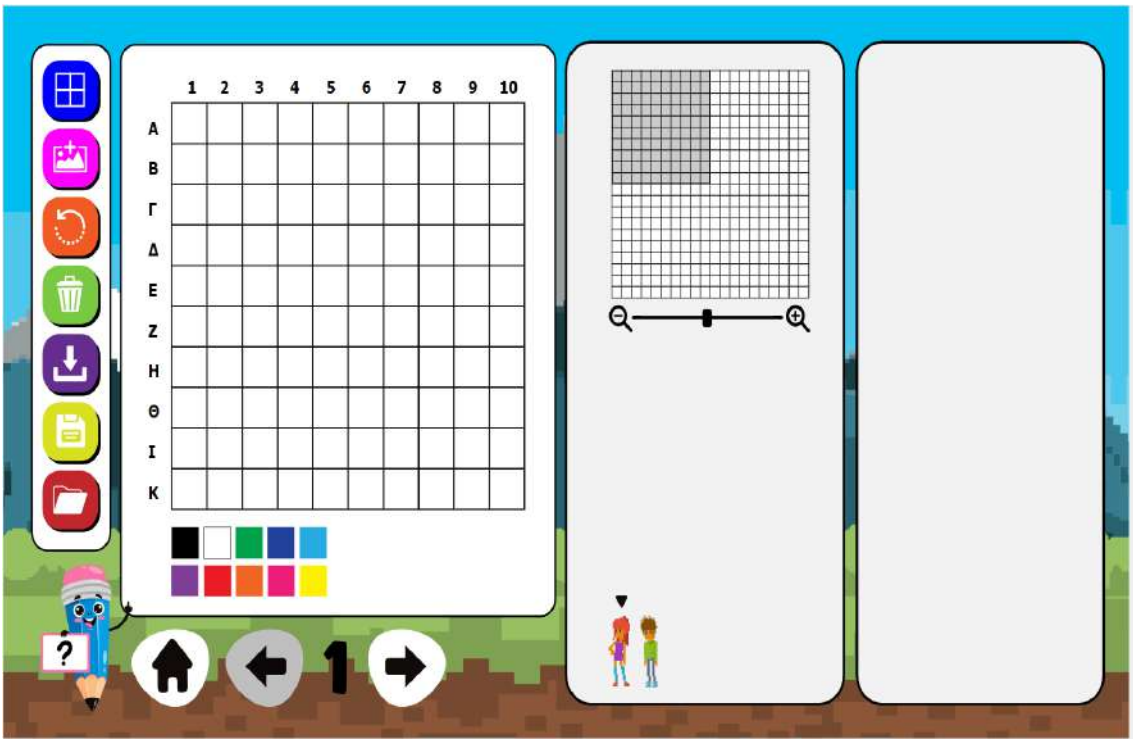
1	3		4		3							
2	2		2		1		3		2			
3	1		5		1		2		1			
4	1		1		1		1		1		4		1	
5	1		8		1							
6	2		1		1		2		1		1		2	
7	3		4		3							
8	4		2		4							
9	4		2		4							
10	4		2		4							



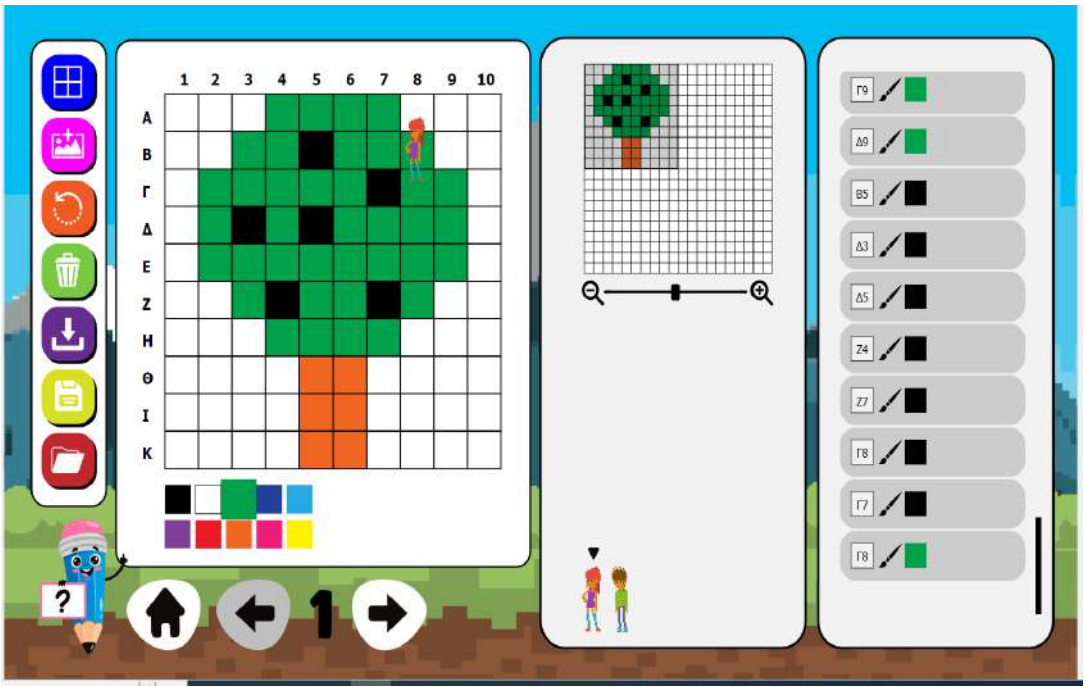
Εικόνα 7. Η εικόνα που σχηματίζεται βάσει του ανωτέρω κώδικα.



Εικόνα 8. Εικόνα κώδικα προς ψηφιακή επεξεργασία στο εκπαιδευτικό λογισμικό προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ

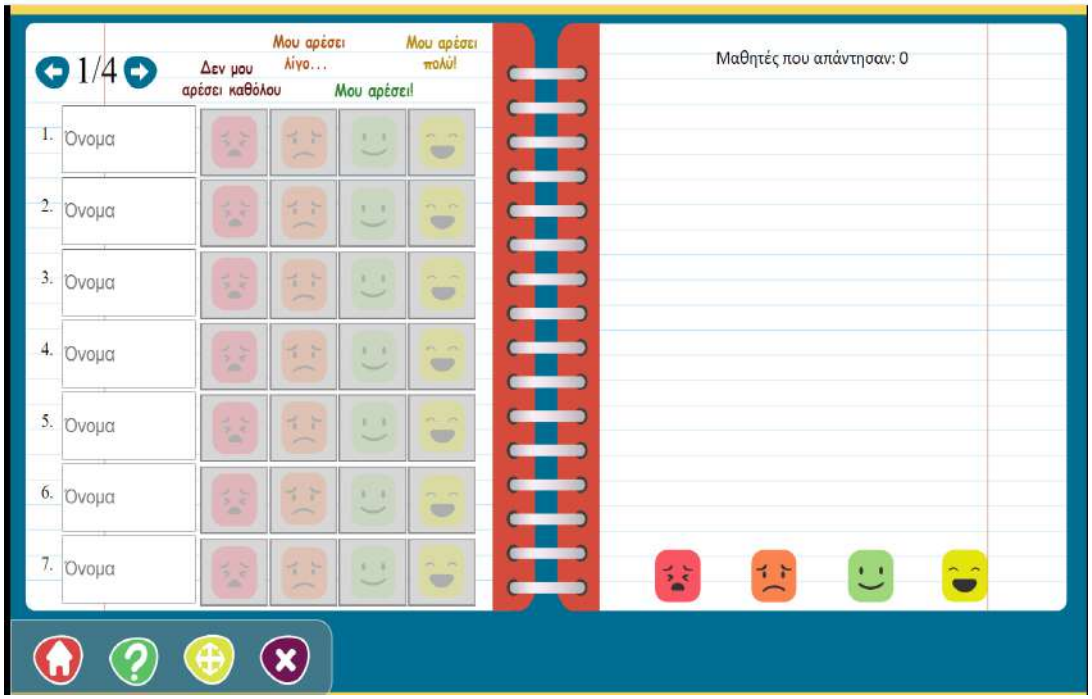


Εικόνα 9. Επεξεργαστής Ψηφιδωτών - PixelArt Editor στο εκπαιδευτικό λογισμικό προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ

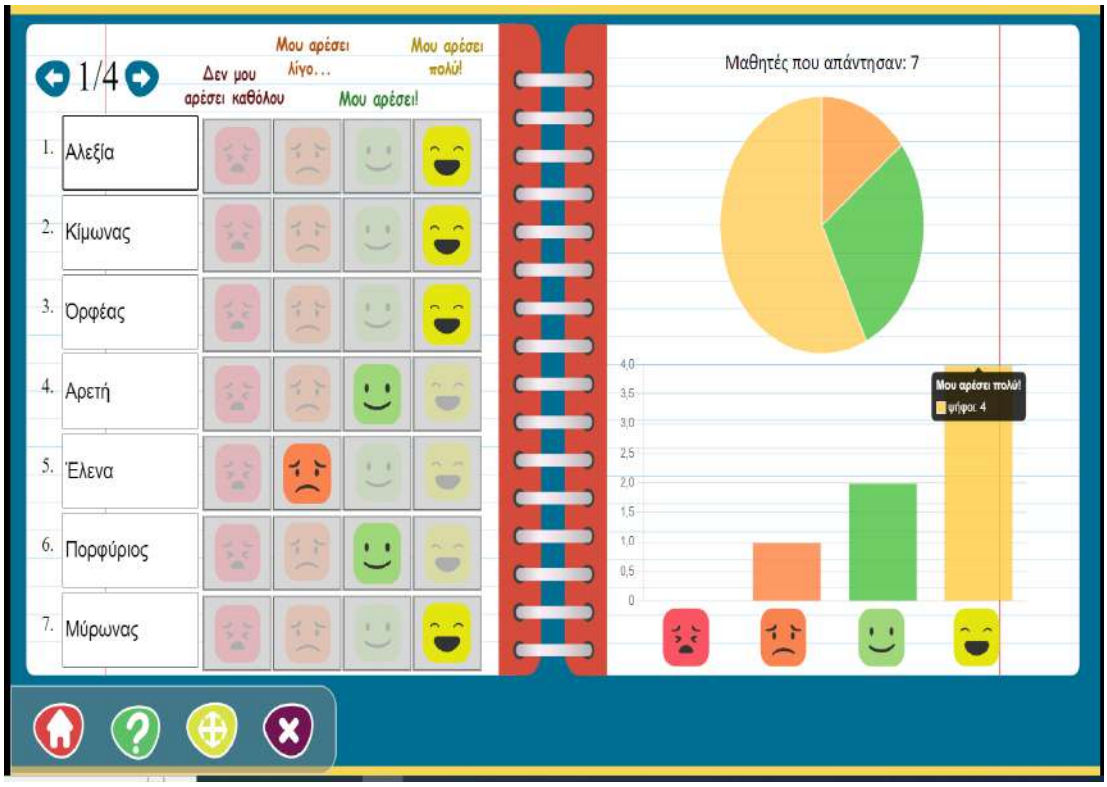


Εικόνα 10. Επεξεργαστής Ψηφιδωτών - PixelArt Editor στο εκπαιδευτικό λογισμικό προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ

3. 4 Αξιολόγηση



Εικόνα 11. Πίνακας διπλής εισόδου για την αξιολόγηση των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου από τους/τις μαθητές/μαθήτριες στο εκπαιδευτικό λογισμικό προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ



Εικόνα 12. Πίνακας διπλής εισόδου για την αξιολόγηση των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου από τους/τις μαθητές/μαθήτριες στο εκπαιδευτικό λογισμικό προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ

3.5 Βιβλιογραφία – Πηγές

Aiva (n.d.) Ανακτήθηκε 10 Δεκέμβρη 2023 από https://www.aiva.ai/

Canva (n.d). Ανακτήθηκε 28 Νοέμβρη 2023 από https://www.canva.com/

Lumen5 (n.d.) Ανακτήθηκε 10 Δεκέμβρη 2023 από https://lumen5.com/

OpenAI. (2021). GPT-3 (Version 3.5) retrieved from: https://www.openai.com/

Zaplycode (n.d). Ανακτήθηκε 20 Νοέμβρη 2023 από https://www.zaplycode.it/

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, (2022α). *Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Διευρυμένη Έκδοση.* Ανακτήθηκε από https://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, (2022β). *Οδηγός Εκπαιδευτικού. Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Διευρυμένη Έκδοση.* Ανακτήθηκε από https://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli

Μανδηλαράς, Φ. (2010). *Αθήνα η πόλη της Αθηνάς.* Εκδόσεις Παπαδόπουλος

Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική ηλικία (n.dα). ΕΛΠεΙΔΑ Εκπαιδευτικό Λογισμικό Προσχολικής Εκπαίδευσης για Ικανότητες Δημιουργικότητας και γνωστικής, συναισθηματικής και κοινωνικής Ανάπτυξης. Ανακτήθηκε 20 Νοέμβρη 2023 από https://elpeida.git hub.io/selfassessment/

Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική ηλικία (n.dβ). ΕΛΠεΙΔΑ Εκπαιδευτικό Λογισμικό Προσχολικής Εκπαίδευσης για Ικανότητες Δημιουργικότητας και γνωστικής, συναισθηματικής και κοινωνικής Ανάπτυξης. Ανακτήθηκε 20 Νοέμβρη 2023 από https://elpeida.github.io/pixelart/

23ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Κλιματική αλλαγή

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο:
Καλαϊτζάκη Άννα

Ειδικότητα:
ΠΕ 60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Φυσικές επιστήμες/ Διεπιστημονική Προσέγγιση

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :

Γ. Παιδί και θετικές επιστήμες
Γ.2 Φυσικές επιστήμες

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:	X
Δημοτικό:	☐
Γυμνάσιο:	☐
ΓΕΛ:	☐
ΕΠΑΛ:	☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο (20 Νήπια – Προνήπια)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Έξι διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Κλιματική Αλλαγή, Καιρικά Φαινόμενα και Εποχές: Ηλιοφάνεια, συννεφιά, βροχή, χιονόπτωση, άνεμος , Έντονα/ ακραία καιρικά φαινόμενα: Καταιγίδες, Χαλαζόπτωση, καύσωνες.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν τις εποχές του χρόνου και τα καιρικά φαινόμενα που συνδέονται με αυτές. Να κατανοήσουν πώς οι εποχές και ο καιρός μπορεί να αλλάζουν λόγω της κλιματικής αλλαγής και πώς αυτό επηρεάζει την καθημερινή ζωή των ανθρώπων και των ζώων. Μέσα από τη χρήση εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης εικόνας και βίντεο, οι μαθητές/τριες θα κατανοήσουν καλύτερα αυτά τα φαινόμενα.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να αναγνωρίσουν τα βασικά καιρικά φαινόμενα (ήλιος, βροχή, χιόνι, αέρας) και τις εποχές (χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο).

  Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα έντονα/ ακραία καιρικά φαινόμενα (καταιγίδες, χαλαζόπτωση, καύσωνες) που οφείλονται και στην κλιματική αλλαγή.

  Να κατανοήσουν πώς οι αλλαγές στις εποχές και τον καιρό επηρεάζουν τη φύση και τη ζωή μας (π.χ. ζέστη, κρύο, βροχή).

  Να παρατηρούν τα καιρικά φαινόμενα κάθε εποχής.

  Να περιγράφουν τον καιρό με αναφορές στα καιρικά φαινόμενα.

  Να αντιλαμβάνονται την επίδραση των καιρικών φαινομένων στους οργανισμούς (Γ.2).

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να συνδέσουν τις εποχές με την εκδήλωση των καιρικών φαινομένων.

Να παρατηρήσουν τις αλλαγές στη φύση καθώς εναλλάσσονται οι εποχές.

Να συνδέσουν τις τέσσερις εποχές με τις αλλαγές στην καθημερινή ζωή τους.

Να παρατηρούν πώς ο καιρός μπορεί να αλλάξει με την κλιματική αλλαγή, όπως περισσότερη ζέστη το καλοκαίρι ή ασυνήθιστες βροχές το φθινόπωρο ή λειψυδρία.
Να περιγράφουν και να ερμηνεύουν τις επιπτώσεις των αλλαγών των εποχών και του καιρού στη ζωή των ζωντανών οργανισμών και των μη ζωντανών στοιχείων (Γ.2 iii).
Να κάνουν προβλέψεις και να προτείνουν λύσεις για την επίλυση προβλημάτων που αφορούν τα καιρικά φαινόμενα (Γ.2.iii).

- Επίπεδο Στάσεων

Να αναπτύξουν οικολογική συνείδηση και να κατανοήσουν ότι οι αλλαγές στο κλίμα μπορεί να επηρεάσουν τη ζωή των ανθρώπων και των ζώων.

Να αναγνωρίσουν τη σημασία της προστασίας του περιβάλλοντος για τη σταθερότητα των εποχών και του καιρού.

Να εκτιμούν τη σημασία της πρόβλεψης των καιρικών φαινομένων.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες και σύνδεση με ΠΣ

Γ. Παιδί και θετικές επιστήμες

Γ.2 Φυσικές Επιστήμες: iii Καιρικά φαινόμενα

Πρόγραμμα Σπουδών "Περιβάλλον και Εκπαίδευση για την Αειφόρο Ανάπτυξη" του Νηπιαγωγείου

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X
Καθοδηγούμενη Μάθηση	☐
Βιωματική Μάθηση	☐
	X

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Εκπαιδευτικό λογισμικό Προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ, Bing Image Creator για τη δημιουργία εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη, lumen5 για τη δημιουργία βίντεο με τεχνητή νοημοσύνη.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, διαδραστικός πίνακας, σαρωτής – εκτυπωτής.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βιβλίο «Το μεγάλο βιβλίο του καιρού» (εκδόσεις Ψυχογιός, Camilla De La Bedoyere).

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο επικεντρώνεται στην κατανόηση των καιρικών φαινομένων και των εποχών, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο αυτά επηρεάζονται από την κλιματική αλλαγή. Στόχος είναι η ανάπτυξη βασικών γνώσεων γύρω από τις τέσσερις εποχές, τα χαρακτηριστικά του καιρού και πώς η κλιματική αλλαγή μπορεί να διαταράξει αυτές τις φυσικές διαδικασίες, επηρεάζοντας την καθημερινότητα των ανθρώπων και τη φύση.

Οι μαθητές/τριες, μέσω δραστηριοτήτων, καλούνται να εξερευνήσουν και να δημιουργήσουν περιεχόμενο με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της διερευνητικής μάθησης, αναγνωρίζουν βασικά καιρικά φαινόμενα. Μέσα από παιγνιώδεις διαδικασίες, ενισχύεται η οικολογική συνείδηση και η κατανόηση των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής στον καιρό, τις εποχές και στην ανθρώπινη δραστηριότητα.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Συζητάμε με τους/τις μαθητές/τριες για τις εποχές του χρόνου και τα καιρικά φαινόμενα που συνδέονται με αυτές. Θέτουμε ερωτήσεις όπως: «Ποια είναι η αγαπημένη σας εποχή και γιατί;», «Τι κάνουμε το καλοκαίρι; Τι κάνουμε τον χειμώνα;», «Τι βλέπετε έξω όταν βρέχει ή χιονίζει;». Ρωτάμε εμείς αν γνωρίζουν για τα ακραία καιρικά φαινόμενα, τι είναι, αν τα έχουν ακούσει, αν έχουν δει εικόνες ή βίντεο στις ειδήσεις ή και στο διαδίκτυο. Συμπληρώνουμε την πρώτη στήλη του διαγράμματος K – W – L – H («Τι γνωρίζω; Τι θέλω να μάθω; Τι έμαθα; Πώς το έμαθα») (Ι.Ε.Π., 2022β).

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Προβάλλουμε στο διαδραστικό πίνακα βίντεο και φωτογραφίες από καιρικά φαινόμενα που χαρακτηρίζουν διάφορες περιοχές του πλανήτη και μελετούν τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος όπως απεικονίζονται. Διαβάζουμε και παρατηρούμε τις εικόνες από το «Μεγάλο βιβλίο του Καιρού».

Ακολούθως, χωρίζονται σε ομάδες και φτιάχνουν εικόνες που απεικονίζουν την κλιματική αλλαγή με την εφαρμογή Bing Image Creator και τις παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης. Στη συνέχεια συζητάμε πως μπορούν να επηρεάσουν την καθημερινότητα των ανθρώπων και τις καθημερινές τους δραστηριότητες, αλλά και πώς επηρεάζει τα ζώα και τον πλανήτη.

Στη συνέχεια αναζητούμε στο διαδίκτυο εικόνες πριν και μετά από μέρη που έχουν επηρεαστεί από την κλιματική αλλαγή (π.χ., ένα δάσος πριν και μετά από μια πυρκαγιά, μια πεδιάδα που έχει πλημμυρίσει, μια έκταση που έχει ξεραθεί). Οι μαθητές ενδέχεται να πιστεύουν ότι η κλιματική αλλαγή επηρεάζει μόνο μακρινές περιοχές και όχι το δικό τους περιβάλλον. Προσπαθούμε να βρούμε εικόνες από την Ελλάδα. Ενθαρρύνουμε τους/τις μαθητές/τριες να σκεφτούν πώς η κλιματική αλλαγή μπορεί να αλλάξει το περιβάλλον στο εγγύς μέλλον και μας αφορά όλους.

Οι μαθητές/τριες χωρισμένοι σε ομάδες προτείνουν τρόπους προστασίας του περιβάλλοντος και ευαισθητοποίησης σχετικά με θέματα που αφορούν τον μετριασμό της κλιματικής αλλαγής, την προσαρμογή, τη μείωση των επιπτώσεων και την έγκαιρη προειδοποίηση. Ζωγραφίζουν τις προτάσεις τους (φύλλο εργασίας 1) και χρησιμοποιούμε τις ζωγραφιές τους στην εφαρμογή lumen5 για να δημιουργήσουμε ένα βίντεο. Στη συνέχεια κοινοποιούμε το βίντεο στους γονείς μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και προσκαλούμε τους/τις μαθητές/τριες του διπλανού τμήματος για να το παρακολουθήσουν και το αναρτούμε στην ιστοσελίδα της σχολικής μονάδας.

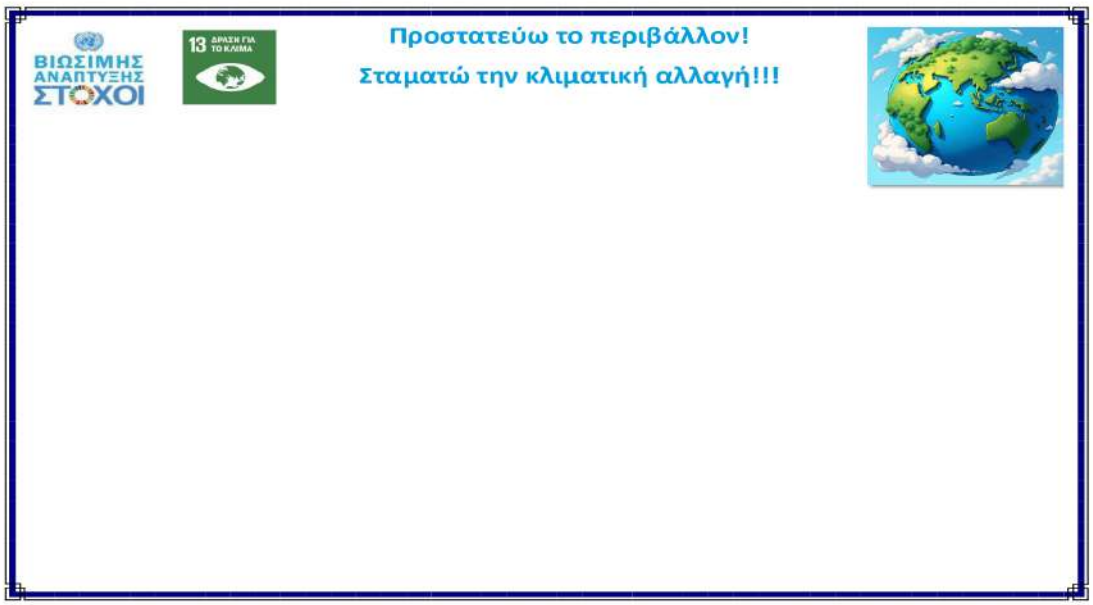
- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Χρησιμοποιούμε το Διάγραμμα K – W – L – H («Τι γνωρίζω; Τι θέλω να μάθω; Τι έμαθα; Πώς το έμαθα») (Ι.Ε.Π., 2022β) για να καταγράψουμε τη μαθησιακή πορεία των μαθητών/τριων. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει και υποστηρίζει τους μαθητές/μαθήτριες ώστε να συμμετέχουν ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες και τις διαδικασίες αξιολόγησης που σχετίζονται με το έργο τους. Επιπλέον, ενθαρρύνονται να εμπλακούν σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης. Το Διάγραμμα K – W – L – H συμβάλλει στην καταγραφή της πορείας μάθησης των μαθητών/τριών, με σκοπό την αποτελεσματικότερη αξιολόγηση της μαθησιακής τους προόδου.

Τέλος, χρησιμοποιούμε το λογισμικό ΕΛΠεΙΔΑ (Πανεπιστήμιο Πατρών, n.d.α) με εισαγωγή δεδομένων σε πίνακα διπλής εισόδου για να την αξιολόγηση των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου από τους/τις μαθητές/μαθήτριες (Εικόνα 1).

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας



3.2 Αξιολόγηση

Εικόνα 1. Πίνακας διπλής εισόδου για την αξιολόγηση των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου από τους/τις μαθητές/μαθήτριες στο εκπαιδευτικό λογισμικό προσχολικής Εκπαίδευσης ΕΛΠεΙΔΑ

3.3 Βιβλιογραφία – Πηγές

Lumen5 (n.d.) Ανακτήθηκε 10 Δεκέμβρη 2023 από https://lumen5.com/

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, (2022α). *Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Διευρυμένη Έκδοση.* Ανακτήθηκε από https://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, (2022β). *Οδηγός Εκπαιδευτικού. Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Διευρυμένη Έκδοση.* Ανακτήθηκε από https://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli

Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική ηλικία (n.dα). ΕΛΠεΙΔΑ Εκπαιδευτικό Λογισμικό Προσχολικής Εκπαίδευσης για Ικανότητες Δημιουργικότητας και γνωστικής, συναισθηματικής και κοινωνικής Ανάπτυξης. Ανακτήθηκε 20 Νοέμβρη 2023 από https://elpeida.git hub.io/selfassessment/

Υπουργική Απόφαση 66152/ΓΔ4/2022 - ΦΕΚ 2820/Β/6-6-2022, Πρόγραμμα Σπουδών "Περιβάλλον και Εκπαίδευση για την Αειφόρο Ανάπτυξη" του Νηπιαγωγείου, των Α' - ΣΤ' τάξεων Δημοτικού και των Α', Β' και Γ' τάξεων Γυμνασίου.

24ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

P h o t o- m A g I c / from old photos to AI

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Καλοκίδου Βασιλική (Νηπιαγωγός ΠΕ60) vaso.kal74@gmail.com ,
Ρουσσέτη Κυριακή (Νηπιαγωγός ΠΕ60) krous81@gmail.com

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Α.Παιδί και Επικοινωνία / Α.1 Γλώσσα / Α.2 ΤΠΕ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :

Α.1.1 Προφορική επικοινωνία / Α.1.2 Γραπτή επικοινωνία / Α.2.3 Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή δημιουργία

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☑

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: …Νήπια- προνήπια……

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: …2 διδακτικές ώρες……..

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Νηπιαγωγείο, τεχνητή νοημοσύνη, προτροπή……

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Το πρόγραμμα αφορά την παιδαγωγική αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης και την ενσωμάτωσή της σε υφιστάμενα περιβάλλοντα και πλατφόρμες μάθησης.

Οι ραγδαίες αλλαγές και προκλήσεις στο σύγχρονο κοινωνικό και εκπαιδευτικό περιβάλλον , έχουν διαμορφώσει ένα νέο τοπίο σε σχέση με την εισαγωγή των ψηφιακών τεχνολογιών στον τρόπο που παίζουν, επικοινωνούν και μαθαίνουν τα παιδιά. Η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στο νηπιαγωγείο αποτελεί σημαντική παράμετρο στο πλαίσιο της διαμόρφωσης της μαθησιακής διαδικασίας αλλά και βασικό εργαλείο για την επαγγελματική μάθηση των νηπιαγωγών. (ΝΠΣ)

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

  -Να διακρίνουν τα διαφορετικά είδη προφορικών κειμένων (π.χ οδηγίες ή προτροπή).

  - Να αναγνωρίζουν ποια στοιχεία προσδιορίζουν τις προθέσεις του μηνύματος (προτροπής) και το πλαίσιο της επικοινωνίας.

  - Να διακρίνουν τα διάφορα είδη των γραπτών κειμένων με βάση τον σκοπό που εξυπηρετούν.

  - Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο , εικόνα).

  - Να αναγνωρίζουν λογισμικά ανοιχτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους.

  - Να γνωρίσουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για την ολοκλήρωση της δραστηριότητάς που εκπονούν

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

-Να παράγουν κείμενα (στον προφορικό λόγο).

- Να εξοικειωθούν με τη χρήση εργαλείων web 2.0

- Να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοιχτού τύπου.

- Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με τα κατάλληλα λογισμικά.

- **Επίπεδο Στάσεων**

-Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους

-Να εκτιμούν τις διαφορετικές χρήσεις των ΤΠΕ

- Να εκτιμούν και να αξιοποιούν τον διαφορετικό τρόπο σκέψης που τους προσφέρουν τα ψηφιακά περιβάλλοντα.

- Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Οι δραστηριότητες συνδέονται με το ΝΠΣ (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών) για το Νηπιαγωγείο, καθώς και με το ΔΕΠΠΣ/ΑΠΣ για το Νηπιαγωγείο

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	x
Καθοδηγούμενη Μάθηση	x
Βιωματική Μάθηση	x
Συνεργατική Μάθηση	x

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Midjourney free, Canvas……

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ , tablet,

Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Παλιά βαλίτσα με αντικείμενα και φωτογραφίες από τη ζωή μίας μεγάλης σε ηλικία γυναίκας.

Παλιές φωτογραφικές μηχανές και φωτογραφίες, εκτυπωμένο παραγόμενο υλικό.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο αφορά μία δραστηριότητα που θα υλοποιηθεί στα πλαίσια του προγράμματος e-twinning που θα υλοποιήσουμε τη φετινή χρονιά στα Νηπιαγωγεία μας. Στόχος του έργου είναι η ολιστική αξιοποίηση της Τ.Ν προκειμένου να συμβάλλει στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, στην ανάπτυξη της συνεργατικής διερεύνησης και οικοδόμησης της γνώσης, στην ενθάρρυνση της δημιουργικότητας των μαθητών και των εκπαιδευτικών.

Με αφορμή μία βαλίτσα με προσωπικά αντικείμενα μίας γιαγιάς θα γνωρίσουμε την τέχνη της φωτογραφίας και την εξέλιξή της στον χρόνο. Θα γνωρίσουμε τις δυνατότητες που μας δίνει η τεχνητή νοημοσύνη για την επεξεργασία παλιών φωτογραφιών, τη δημιουργία νέων φωτογραφιών και βίντεο από μία εικόνα, τη δημιουργία εικόνων με προτροπές κ.α.

Η δραστηριότητα που προτείνεται είναι η δημιουργία φανταστικών εικόνων από τα παιδιά με συγκεκριμένο θέμα (τη ζωή της γιαγιάς) αλλά με διαφορετικές εντολές και χρήση διαφόρων στυλ. Κάθε ομάδα μπορεί να δώσει διαφορετικές εντολές, να επιλέξει διαφορετικό στυλ και στη συνέχεια να συγκρίνουν τα αποτελέσματα.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αρχικά παρουσιάζεται το εποπτικό υλικό στα παιδιά. (η βαλίτσα της γιαγιάς, όπου περιέχει φωτογραφίες από την παιδική της ηλικία, την ενηλικίωση, τον γάμο , τα παιδιά , τα εγγόνια της)

Ακολουθεί καταιγισμός ιδεών για τις γνώσεις των παιδιών σε σχέση με τις παλιές φωτογραφίες, τις φωτογραφικές μηχανές, το μέγεθος των φωτογραφιών, το χρώμα τους.

Οι δραστηριότητες που ακολουθούν της αρχικής παρουσίασης αφορούν στο γενικό σενάριο του έργου και είναι η αναζήτηση της ιστορίας της φωτογραφίας, γνωριμία με το επάγγελμα του φωτογράφου, αναζήτηση του τρόπου φωτογράφησης σήμερα και εισαγωγή στην έννοια της τεχνητής νοημοσύνης χρησιμοποιώντας δραστηριότητες από το Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα Erasmus+ «I´m not a robot. Working with AI in early childhood education». Ακολουθούν αρκετές δραστηριότητες όπως γνωριμία με την ασπρόμαυρη και έγχρωμη φωτογραφία και σύγκριση μεταξύ τους, το πορτραίτο στη φωτογραφία, φωτογραφία του δρόμου, φωτογραφία της πόλης μου

παλιά και τώρα, διάσημες φωτογραφίες 'το κορίτσι από το Αφγανιστάν' κ.α όπου συνδυάζονται οι ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών με νέες που αφορούν την εισαγωγή της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινότητά μας.

Παρακάτω θα αναλυθεί μία από τις δραστηριότητες του σεναρίου: η δημιουργία φανταστικών εικόνων από ομάδες παιδιών χρησιμοποιώντας προτροπές και επιλέγοντας διαφορετικά στυλ με τον/τη Νηπιαγωγό ως γραφέα της προτροπής στο κατάλληλο λογισμικό, καθώς τα παιδιά προσχολικής ηλικίας δε γνωρίζουν γραφή.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου (1 διδακτική ώρα)**

Στην ολομέλεια παρουσιάζονται από τον/τη Νηπιαγωγό οι βοηθοί (τα λογισμικά) τα οποία θα χρησιμοποιήσουν τα παιδιά για να δημιουργήσουν εικόνες δίνοντας εντολές-προτροπές τις οποίες έχουν σκεφτεί από πριν. Το θέμα των εικόνων είναι η ζωή της γιαγιάς. (Έχουν προηγηθεί δραστηριότητες απτής επαφής με αληθινές φωτογραφίες και σειροθέτηση των φωτογραφιών).

Στη συνέχεια τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και συζητούν για την προτροπή την οποία θα δώσουν στον βοηθό. Πρέπει να επιλέξουν την ηλικία, το τοπίο, κάποιες λεπτομέρειες που θα ήθελαν. (π.χ η γιαγιά μικρή στην αυλή του σπιτιού της, η γιαγιά νύφη, η γιαγιά με τα παιδιά της κ.τ.λ) Κρατούν σημειώσεις ζωγραφίζοντας αυτά που αποφασίζουν για να μη τα ξεχάσουν. Τα παιδιά ορίζουν έναν εκπρόσωπο για την ομάδα τους.

Τέλος, οι ομάδες επιστρέφουν στην ολομέλεια και ο εκπρόσωπος , με βάση τις σημειώσεις του, δίνει την προτροπή στον/η Νηπιαγωγό ο/η οποίος/α καταγράφει τις πληροφορίες στο πλαίσιο του αντίστοιχου λογισμικού. Επιλέγουν το στυλ και παρακολουθούν το αποτέλεσμα. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται για όλες τις ομάδες.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών (1 διδακτική ώρα)**

Ο/η Νηπιαγωγός έχει εκτυπώσει τις εικόνες που έχουν δημιουργηθεί. Οι ομάδες καλούνται να αναγνωρίσουν την εικόνα που είχαν δημιουργήσει με την προτροπή τους και τις τοποθετούν όλες μαζί σε ένα ταμπλό. Ακολουθεί συζήτηση για τις ομοιότητες ή τις διαφορές τις οποίες έχουν, εάν μοιάζουν με τις αληθινές φωτογραφίες της γιαγιάς κ.α

Συμπληρώνεται φύλλο αυτοαξιολόγησης για να αξιολογηθεί η συνεργασία, η χαρά της διαδικασίας ολοκλήρωσης της δραστηριότητας και η επανάληψή της σε άλλα θεματικά πεδία.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Στο Νηπιαγωγείο δίνονται ανοιχτά φύλλα εργασίας. Εδώ θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τα παιδιά -να φανταστούν και να ζωγραφίσουν τον βοηθό Τεχνητής Νοημοσύνης,

- να σειροθετήσουν τις εικόνες από τη ζωή της γιαγιάς

- να επαναλάβουν τη διαδικασία σειροθέτησης σε λογισμικό κλειστού τύπου (learning apps, word wall κ.τ.λ)

- να ψηφίσουν ποια εικόνα από αυτές που δημιουργήθηκαν τους άρεσε περισσότερο.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

-Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο

-Πρόγραμμα : Erasmus+ «I'm not a robot. Working with AI in early childhood education»

Το έργο I'm not a Robot ' working with artificial intelligence in early childhood education» συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

-Θεωρητικό υλικό από το σεμινάριο : Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Μετασχηματίζοντας τον τρόπο που μαθαίνουμε και διδάσκουμε. Πανεπιστήμιο Κρήτης Παιδαγωγικό τμνήμα Δ.Ε Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

25ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου:

Μελίτσα, η μικρή ελίτσα και οι περιπέτειες στην γραμματοχώρα

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΚΑΛΟΥΔΗ

Ειδικότητα: ΠΕ 60 (ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΣ)

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Α. Παιδί και Επικοινωνία: Α. 1 Γλώσσα, Α.2. ΤΠΕ.

Γ. Παιδί και Θετικές επιστήμες: Γ.1. Μαθηματικά.

Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση: Δ.2 Τέχνες.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα: Νηπιαγωγείο

1.5 Εκτιμώμενη διάρκεια: Δύο εβδομάδες

1.6 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Βασικός σκοπός του συγκεκριμένου ατομικού σεναρίου είναι η ανάπτυξη των γνώσεων των παιδιών σχετικά με τη θεματική ενότητα της ελιάς. Πιο συγκεκριμένα: να ενισχυθούν οι δεξιότητες και οι ικανότητες στον προφορικό λόγο, η αναγνώριση του γραπτού λόγου με τη βοήθεια εικόνων και εποπτικού υλικού, να εξασκηθούν στην αφήγηση και αναπαραγωγή μικρών κειμένων και να μπορούν αφού προβληματιστούν να δώσουν λύσεις.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Σε επίπεδο Γνώσεων

- Να αναγνωρίζουν βασικό λεξιλόγιο σχετικά με την ελιά(Α.1.1.i)
- Να αναγνωρίζουν διαφορετικά είδη προφορικών κειμένων (παραμύθια, αινίγματα, παροιμίες (Α1.1.i)
- Να αναγνωρίζουν φωνολογικά το Γράμμα Ε.(Α.1.1.ii)
- Να κατανοούν απλά γραπτά κείμενα και τη σημασία τους. (Α.1.2.i)
- Να μπορούν να ακολουθούν βασικές εντολές προγραμματιζόμενων παιχνιδιών (π.χ. Beebot). (Α.2.2.iii)
- Να μπορούν να απαριθμούν και να αντιλαμβάνονται ότι ο τελευταίος αριθμός, δηλώνει και την πληθικότητα. (Γ.1.2.i)

- Σε επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να μπορούν να περιγράφουν και να αναπαράγουν προφορικά εικόνες με λογική σειρά. (Α.1.1.i)
- Να αναλύουν τις λέξεις σε επιμέρους φωνήματα και να δημιουργούν νέες λέξεις. (Α.1.1.ii)
- Να μπορούν να αναλύουν κείμενα- ποιήματα και να δημιουργούν τις δικές τους «εικόνες». (Α1.2.i)
- Να παράγουν σωστά γραφή, χρησιμοποιώντας κατάλληλα το σώμα και τα υλικά που τους παρέχονται. (Α.1.2.ii)
- Να είναι σε θέση να αντιστοιχούν φωνήματα και γράμματα.(Α.1.2.iii)
- Να μπορούν να χρησιμοποιούν βασικές εντολές προγραμματισμού (π.χ. μπρος, πίσω, αριστερά, δεξιά). (Α.2.2.iii)

- Να απαριθμούν και να αναγνωρίζουν αριθμούς. (Γ.1.2.i)

- Σε επίπεδο Στάσεων

- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.(Α.1.1.i)
- Να αναπτύξουν την κρητική σκέψη. (Α.1.1.i)
- Να απολαμβάνουν την ανάγνωση γραπτών κειμένων. (Α.1.2.i)
- Να αποκτήσουν κριτική στάση σχετικά με το περιεχόμενων των γραπτών κειμένων.(Α.1.2.i)
- Να σέβονται την προσπάθεια γραφής που κάνουν οι συμμαθητές τους.(Α.1.2.ii)
- Να αξιοποιούν τα ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο. (Α.2.2.ii)
- Να μπορούν να κάνουν εκτίμηση της γνώσης των αριθμών και τη σημασία τους στην καθημερινή ζωή. (Γ.1.2.i)

1.7 Σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Όλος ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη του θέματος και οι δραστηριότητες είναι σύμφωνα με το ΠΣ του Νηπιαγωγείου.

1.8 Διδακτική Μεθοδολογία

- Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

- Καθοδηγούμενη Μάθηση

- Βιωματική Μάθηση

- Συνεργατική Μάθηση

1.9 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)
- Η/Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί ανεξάρτητα από τις/τους μαθήτριες/μαθητές το ChatGPT* για δική του διερεύνηση σχετικά με το θέμα που πρόκειται να αναπτύξει στην τάξη
- Δημιουργήθηκε με το πρόγραμμα LUMEN 5 ένα βίντεο για την ημέρα της γιορτής με τους βασικούς όρους που διδάχθηκαν καθώς και με έργα των παιδιών**
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)
- Σταθερός Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Beebot.
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

- Βιβλία, περιοδικά, εποπτικό υλικό (φωτογραφίες)

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το θέμα που πραγματεύεται το παρόν ατομικό διδακτικό σενάριο είναι : **«Η Μελίτσα, η μικρή ελίτσα και οι περιπέτειες στην Γραμματοχώρα».** Πρόκειται για ένα θέμα που είναι πολύ κοντά στα βιώματα και στα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών μας και εντάσσεται στο Α΄ Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Επικοινωνία - Γλώσσα, όπως ορίζει το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου. Ο εννοιολογικός τομέας που αφορά την ελιά, καθώς και η αξιοποίηση του στη σχολική αίθουσα, έχει θετικά οφέλη και στοχεύει στην ολόπλευρη ανάπτυξη των νηπίων, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους. Η μάθηση προσεγγίζεται ολιστικά και πολυδιάστατα, με βάση τις ανάγκες της τάξης και γίνεται με παιγνιώδη τρόπο. Εμπλουτίζεται το λεξιλόγιό τους, παρατηρούν, αναπαράγουν και κατανοούν απλά κείμενα.

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

Τα παιδιά που πλαισιώνουν τις τάξεις του Νηπιαγωγείου έχουν ηλικίες 4-6 χρόνων, επομένως δεν έχουν ολοκληρωμένες γνώσεις σχετικά με την θεματική ενότητα της Ελιάς. Πιο συγκεκριμένα:

- Τα παιδιά δε γνωρίζουν τη διαδικασία παραγωγής του λαδιού και πόσο σημαντικό είναι για την κοινωνία και τον πολιτισμό.
- Έχουν περιορισμένο λεξιλόγιο.
- Δε γνωρίζουν έργα τέχνης σχετικά με την ελιά.

β) Πιθανές δυσκολίες της σκέψης τους σχετικά με τις έννοιες αυτές:

Παρ' όλο που τα περισσότερα παιδιά έχουν βιωματικές εμπειρίες σχετικά με το μάζεμα της ελιάς και την παραγωγή του λαδιού, υστερούν ως προς τα στάδια παραγωγής, νομίζουν ότι αμέσως από την ελιά βγαίνει το λάδι, αγνοώντας το ρόλο του ελαιοτριβείου, τη φροντίδα που χρειάζεται το δέντρο της ελιάς κ.α.. Επίσης το λεξιλόγιο είναι αρκετά φτωχό, περιορίζεται μόνο στις λέξεις "ελιά" και "λάδι". Συμπεραίνουμε λοιπόν ότι οι γνώσεις των παιδιών από μόνες τους δεν

επαρκούν. Επομένως, στο χώρο του νηπιαγωγείου και εφόσον έχουν δημιουργηθεί οι κατάλληλες συνθήκες και ευκαιρίες, τα νήπια εμπλουτίζουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους. («Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Ηλικία», σελ. 74).

γ) Ζητήματα στην κοινωνική δομή της τάξης:

Για την καλύτερη αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων που θα δημιουργηθούν στην σχολική αίθουσα ως προς την αλληλεπίδραση και την επικοινωνία των μαθητών, απαιτείται κατάλληλη προετοιμασία από τις/τους εκπαιδευτικούς. Απαραίτητη είναι η καλλιέργεια των δεξιοτήτων των παιδιών ως προς την επικοινωνία και την κοινωνικοποίηση τους, ώστε εύκολα να μπορούν να δουλεύουν ομαδοσυνεργατικά και αλληλοβοηθητικά μεταξύ τους και να μπορούν να επιλύουν πιθανά προβλήματα. Πάντα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη τα ενδιαφέροντα των παιδιών, οι ρυθμοί ανάπτυξης τους, καθώς και το περιβάλλον στο οποίο δραστηριοποιούνται, όπως αναφέρεται στον Οδηγό Νηπιαγωγού. Επιπλέον, αναγκαίο είναι το άνοιγμα του σχολείου στην κοινωνία και η εμπλοκή των γονέων στην μαθησιακή διαδικασία. Τέλος, η αξιολόγηση και η ανατροφοδότηση της μαθησιακής διαδικασίας πρέπει να είναι συνεχής και ευέλικτη, ώστε να έχουμε το προσδοκώμενο αποτέλεσμα.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Δραστηριότητα 1: Η/Ο νηπιαγωγός προκειμένου να κινήσει το ενδιαφέρον των παιδιών, φέρνει στην ολομέλεια μια κούκλα, τη γνωστή Persona, η οποία έχει μαζί της ένα βιβλίο – παραμύθι με τίτλο «Μελίτσα, η μικρή ελίτσα». Μόνο που βλέπουν το υπέροχο εξώφυλλο τα παιδιά ενθουσιάζονται και αμέσως όλα συμφωνούν να τους το διαβάσει. Η Μελίτσα, η προσωποποίηση του δένδρου που έχει ταυτιστεί με την Ελλάδα, περιηγείται με τα παιδιά στους ελαιώνες και τα ελαιοτριβεία και τους αφηγείται με ιδιαίτερα χαριτωμένο τρόπο τα προτερήματα του πολύτιμου δένδρου. Αλλά το ταξίδι δεν περιορίζεται στον χώρο. Επεκτείνεται και στον χρόνο. Από την αρχαία Ελλάδα και το στεφάνι από ελιά ως το κλαδί ελιάς που έφερε στον Νώε το περιστέρι. Το ταξίδι συνεχίζεται στον ελαιώνα της Γεσθημανής και φθάνει ως το καντήλι και το λαδάκι με το οποίο αλείφει ο νονός το βαφτιστήρι του. Το χαριτωμένο, γεμάτο ζωντάνια κείμενο συνδυάζει τον πεζό λόγο με μικρά ποιητικά διαλείμματα. Παροτρύνει τα παιδιά να αγαπήσουν το ελαιόλαδο και την μεσογειακή διατροφή. Αφού τα παιδιά έχουν ακούσει το παραμύθι, η/ο νηπιαγωγός αρχίζει τις ερωτήσεις για το θέμα,

τους ήρωες κλπ. Τα παιδιά παροτρύνονται να θυμηθούν και να αφηγηθούν με δικά τους λόγια ό,τι θυμούνται.

Δραστηριότητα 2: Η/Ο νηπιαγωγός συζητά με τους μαθητές για να ερευνήσει τις γνώσεις και τα βιώματά τους πάνω στο θέμα. Κάνει ερωτήσεις όπως «τι είναι η ελιά;», «έχετε δει ποτέ ελιές;», «τι μας δίνουν;», «πώς παράγεται το λάδι;», «πού το χρησιμοποιούμε;», «τι άλλο παίρνουμε από την ελιά;», «μας κάνει καλό το λάδι ή όχι και γιατί;» κ.α.. Αμέσως μετά δείχνει εικόνες και ζητά από τα παιδιά να περιγράψουν, να αναγνωρίσουν ή ακόμα και να φανταστούν αυτό που βλέπουν σε καθεμιά. Στην συνέχεια, μαζί με τους γονείς, οργανώνεται ένας «διαφορετικός» περίπατος στον διπλανό από το σχολείο ελαιώνα. Εκεί οι πιο έμπειροι γονείς απαντάνε σε όλες τις ερωτήσεις. Τα παιδιά παρατηρούν, καταγράφουν σε χαρτιά που έχουν μαζί τους και συλλέγουν φυσικά υλικά. Στην συνέχεια χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μια ομάδα μαζί με τους έμπειρους γονείς μαζεύει ελιές, τις μεταφέρει στο ελαιουργείο και βγάζει λάδι ενώ η άλλη ομάδα μαζεύει ελιές για να τις φτιάξει με το αλάτι (παράδοση στην περιοχή της Κρήτης, όπου ανήκει η σχολική μονάδα).

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: Μετά από την συζήτηση και ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των παιδιών, η/ο νηπιαγωγός τα χωρίζει σε δύο ομάδες οι οποίες θα αναλάβουν να συλλέξουν πληροφορίες για το θέμα. Η μια ομάδα θα ψάξει σε βιβλία και περιοδικά και η δεύτερη θα αναζητήσει πληροφορίες στο διαδίκτυο. Όλα αυτά θα γίνουν με την εποπτεία, την υποστήριξη και την καθοδήγηση της/του νηπιαγωγού, όπου αυτή είναι χρήσιμη.

Δραστηριότητα 2: Αφού συλλεχθούν από τα παιδιά όλες οι πολύτιμες πληροφορίες και μαζί με το εποπτικό υλικό της/του εκπαιδευτικού, αποφασίζεται να οργανωθεί το νέο και εμπλουτισμένο υλικό με τη χρήση τεχνολογικών μέσων και συγκεκριμένα να δημιουργηθεί ένα αρχείο διαφανειών (powerpoint) το οποίο αργότερα θα παρουσιαστεί σε μια μικρή γιορτούλα, όπου προσκεκλημένοι θα είναι οι γονείς/κηδεμόνες.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ

Δραστηριότητα 1: Μέσα από ένα πλούσιο πια εποπτικό υλικό τα παιδιά έρχονται σε επαφή με

αινίγματα και παροιμίες. Χωρίζονται σε δύο ομάδες και παίζουν παντομίμα για να βρουν λέξεις. Σαν προέκταση του παιχνιδιού η/ο νηπιαγωγός δείχνει καρτέλες με εικόνες που φτιάχνοντάς τις σε ζευγάρια παράγονται σύνθετες λέξεις (μπορεί να προκύψουν και αστείες). Για παράδειγμα:

λάδι + κουλούρι = λαδοκούλουρο

λάδι + πανί = λαδόπανο

λάδι + λεμόνι = λαδολέμονο

ελιά + ψωμί = ελιόψωμο

λάδι + ψάρι =λαδόψαρο (;;;)

λάδι + τηγάνι = λαδοτήγανο (;;;)

Μια ακόμα πρόταση παιχνιδιού είναι με μουσική υπόκρουση. Κάθε παιδί έχει επιλέξει μια από τις καρτέλες με τις σύνθετες λέξεις (τις τοποθετεί η/ο νηπιαγωγός στα ρούχα του) και κινείται στο ρυθμό έντονης μουσικής. Όταν η μουσική σταματήσει καλείται να βρει το ταίρι του, το παιδί δηλαδή που έχει τη λέξη με την οποία φτιάχνουν την σύνθετη. Η δραστηριότητα αυτή επιλέχθηκε και για τα αλλόγλωσσα παιδιά που συμμετέχουν στην τάξη, όπως και οποιαδήποτε δραστηριότητα συνοδεύεται από εποπτικό υλικό και φωτογραφίες για να διευκολύνονται τα παιδιά που προέρχονται από άλλες χώρες.

Δραστηριότητα 2: Ανάμεσα στο υλικό που συλλέχθηκε είναι και το γνωστό ποίημα του Οδυσσέα Ελύτη «του Ήλιου θυγατέρα». Η/Ο νηπιαγωγός το διαβάζει, έπειτα το αναλύει μαζί με τα παιδιά και τα προτρέπει να μάθουν να το διαβάζουν με λέξεις και εικόνες. Τα παιδιά ζωγραφίζουν όσες εικόνες μπορούν να φανταστούν μέσα από το ποίημα, τις κόβουν και τις κολλούν όπου ταιριάζει. Κατόπιν διαβάζουν το εικονοποίημα που έφτιαξαν μόνα τους.

<u>ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ</u>

Δραστηριότητα 1: Μαθαίνοντας για την παραγωγή του λαδιού, νηπιαγωγός και παιδιά αποφασίζουν να την αναπαραστήσουν σε μακέτα και πίστα του Beebot ταυτόχρονα. Για αυτόν το σκοπό κατασκευάζουν ατομικά ελαιόδεντρα (ελαιώνας), φιγούρες των ίδιων των εαυτών τους

(φωτογραφίες πλαστικοποιημένες), το κτίριο του νηπιαγωγείου, το μηχάνημα του ελαιοτριβείου (από πλαστικούς σωλήνες συναρμολόγησης) και μια πίστα όπου θα κινείται το Robot – μελισσούλα. Με τις οδηγίες των παιδιών (κατεύθυνση πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά) η μελισσούλα θα πάει να μαζέψει ελιές και να βγάλει λάδι.

Δραστηριότητα 2: Η γνώση αποκτά γευσιγνωσία. Τα παιδιά αποφασίζουν να φτιάξουν μια συνταγή με ελιές, το «ελιόψωμο». Για την επίτευξη του στόχου, προσκαλείται από τον διπλανό Φούρνο ο Φούρναρης να μιλήσει για την διαδικασία και να βοηθήσει στην υλοποίηση. Νηπιαγωγός και παιδιά βρίσκουν μια εύκολη συνταγή στο διαδίκτυο, την διαβάζουν και την ξαναγράφουν τα παιδιά με εικόνες. Η/Ο νηπιαγωγός έχει φέρει όλα τα υλικά στο σχολείο και φροντίζει ώστε όλα τα παιδιά να πάρουν μέρος και στην γραφή και στην εκτέλεση μαζί με τη βοήθεια του καλεσμένου. Τα «ελιόψωμα» μπαίνουν στο φούρνο, φουσκώνουν και όλο το σχολείο μοσχομυρίζει. Αφού ψηθούν και αφού κρυώσουν, κάθε παιδί παίρνει το δικό του για να το δοκιμάσει στο σπίτι με την οικογένειά του.

Δραστηριότητα 3: Η/Ο νηπιαγωγός προτρέπει τα παιδιά να δημιουργήσουν δικά τους έργα με ό, τι τα ενδιέφερε, τα συγκίνησε ή τα ενθουσίασε κατά τη διάρκεια του σχεδίου δράσης. Έτσι όλα μαζί δημιουργούν μια αφίσα με τις ζωγραφιές τους, η οποία θα δεσπόζει στην τάξη και θα χρησιμοποιηθεί σαν πρόσκληση για την γιορτή που ακολουθεί.

Δραστηριότητα 4: Την ημέρα της γιορτής, νηπιαγωγός και παιδιά βάζουν τα δυνατά τους για να εκπλήξουν τους πάντες. Έχει δοθεί στα παιδιά από τις προηγούμενες μέρες λίστα με προϊόντα για να στρωθεί το «τραπέζι της ελιάς». Εκεί θα έχουν την ευκαιρία μικροί και μεγάλοι να ξεναγηθούν από τα παιδιά, να γνωρίσουν όσα κι εκείνα έμαθαν, να γευτούν τα εδέσματα, θα θαυμάσουν τις δημιουργίες τους και θα γίνει προβολή του σχετικά με το θέμα powerpoint που όλοι μαζί ετοίμασαν.

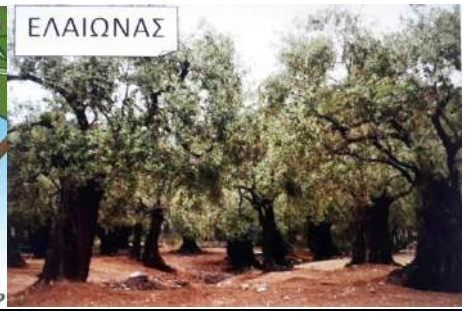
- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Δραστηριότητα 1: Η/ Ο νηπιαγωγός έχει φτιάξει από την αρχή του προγράμματος ένα διάγραμμα K–W–L–H, το οποίο ήρθε η ώρα να εξετάσει μαζί με τα παιδιά. Τι ήξεραν; Τι θέλησαν να μάθουν; Τι

τελικά έμαθαν; Με ποιο τρόπο το έμαθαν; Είναι από τις καλύτερες μεθόδους αξιολόγησης και πολύ σημαντικό εργαλείο για τον αναστοχασμό και την ανατροφοδότηση των παιδιών. Όλοι μαζί χαίρονται για όσα κατάφεραν να δημιουργήσουν.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φωτογραφικό υλικό

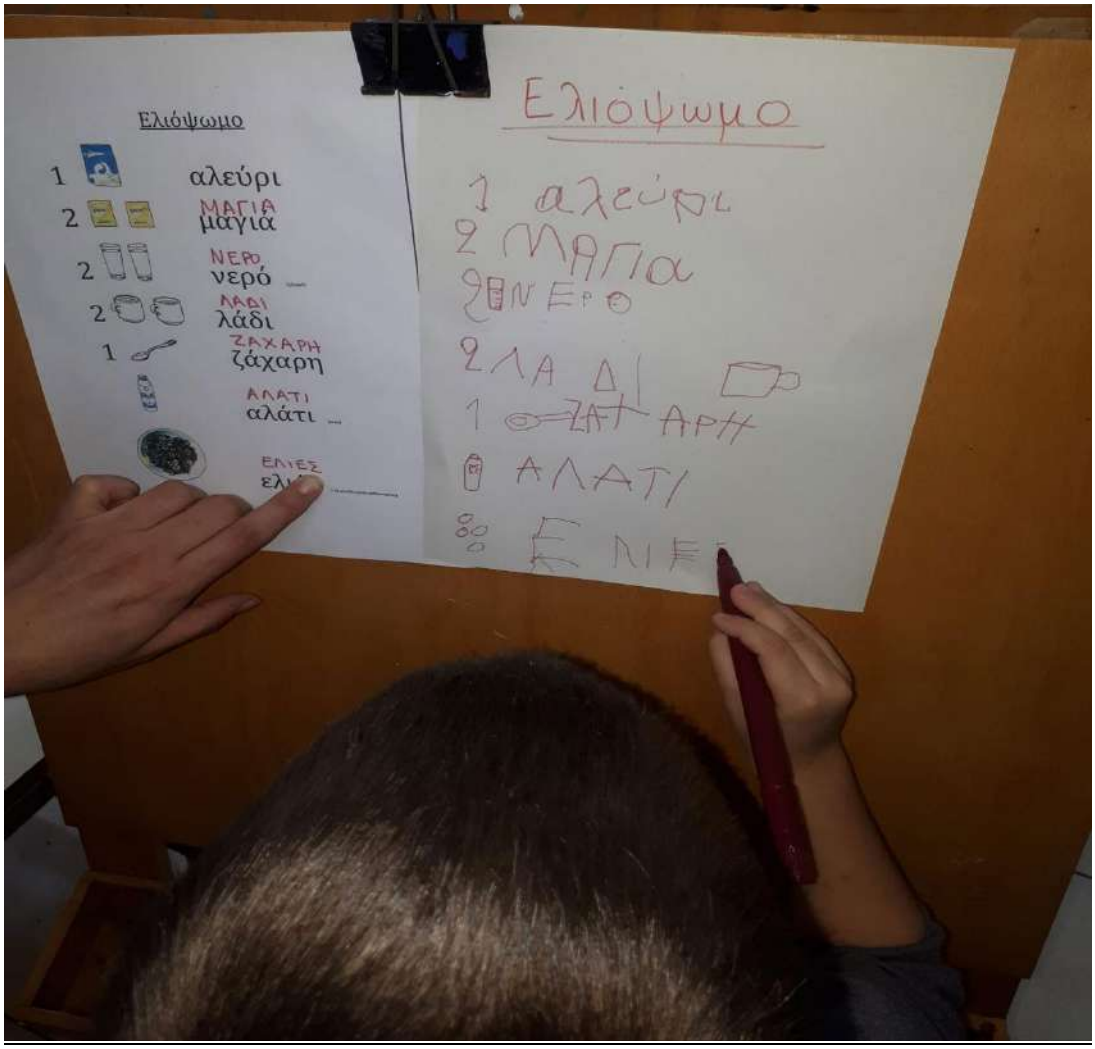


ΣΥΓΚΟΜΙΔΗ ΕΛΙΩΝ

ΣΥΓΚΟΜΙΔΗ ΕΛΙΩΝ

ΣΥΓΚΟΜΙΔΗ ΕΛΙΩΝ

Σύνθετες λέξεις με την Ελιά
ελιά + λάδι
ελαιόλαδο
ελιά + ψωμί
ελαιόψωμο
λάδι +κουλούρι
λαδοκούλουρο
λάδι + πανί
λαδόπανο
λάδι + ξύδι
λαδόξυδο


Ελιόψωμο
1 αλεύρι
2 ΜΑΓΙΑ μαγιά
2 ΝΕΡΟ νερό
2 ΛΑΔΙ λάδι
1 ΖΑΧΑΡΗ ζάχαρη
ΑΛΑΤΙ αλάτι
ΕΛΙΕΣ
Ελιόψωμο
1 αλεύρι
2 ΜΑΓΙα
2 ΝΕΡΟ
2 ΛΑΔΙ
1 ΖΑΧΑΡΗ
ΑΛΑΤΙ

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- https://ean.auth.gr/%CF%80%CF%81%CF%8C%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1-%CF%83%CF%80%CE%BF%CF%85%CE%B4%CF%8E%CE%BD/
- https://edu.klimaka.gr/sxoleia/nipiagogio/3528-programma-spoudwn-nipiagogeiou
- http://www.iep.edu.gr/images/IEP/programmata_spoudon/pliroforiki/01.%20%CE%9D%CE%B7%CF%80%CE%B9%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B5%CE%AF%CE%BF/%CE%9F%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CF%8C%CF%82%20%CE%9D%CE%B7%CF%80%CE%B9%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%BF%CF%8D.pdf
- http://www.kidsactivities.gr/projects-ideas/%ce%b5%ce%bb%ce%b9%ce%b1/%ce%b2%ce%b9%ce%b2%ce%bb%ce%b9%ce%bf%cf%80%cf%81%ce%bf%cf%84%ce%b1%cf%83%ce%b5%ce%b9%cf%83/#
- http://www.kidsactivities.gr/projects-ideas/%ce%b5%ce%bb%ce%b9%ce%b1/%ce%b3%ce%bb%cf%89%cf%83%cf%83%ce%b1/
- https://5ad51d1dd7.clvaw-cdnwnd.com/ec22709f7a954078140dbe44631b1490/200017226-72d9774cd8/elia-kidsactivities.gr.pdf
- https://chatgptfree.ai/

*Η/Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε την εφαρμογή ChatGPT για πληροφορίες σχετικά με το θέμα. Το πρόγραμμα έδινε αρχικά γενικές απαντήσεις καθώς η/ο εκπαιδευτικός το χρησιμοποιούσε για πρώτη φορά και δεν ήξερε ότι έπρεπε να ρωτάει λεπτομερώς το καθετί. Στη συνέχεια και αφού κατάφεραν να «συνεννοηθούν», πολλά από αυτά που απάντησε το ChatGPT φάνηκαν χρήσιμα και ενδιαφέροντα. Το μόνο μειονέκτημα ήταν ότι δεν είχε πηγές και χρειάστηκε να ανατρέξει η/ο εκπαιδευτικός στο google για να τις βρει και να τις παραθέσει.

** https://lumen5.com/user/evakaloudi1/-372o3/

ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ – ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε σε νηπιαγωγείο του νομού Χανίων.

Είχε τίτλο «ΜΕΛΙΤΣΑ, Η ΜΙΚΡΗ ΕΛΙΤΣΑ ΚΑΙ ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΤΗΝ ΓΡΑΜΜΑΤΟΧΩΡΑ».

Βασικός σκοπός του συγκεκριμένου σεναρίου ήταν η ανάπτυξη των γνώσεων των παιδιών σχετικά με τη θεματική ενότητα της ελιάς.

Βασισμένοι στις πρότερες γνώσεις των παιδιών, θα λέγαμε ότι οι αρχικοί στόχοι επιτεύχθηκαν στον απόλυτο βαθμό. Τα παιδιά ενεπλάκησαν ενεργά, εντυπωσιάστηκαν από το παιδαγωγικό υλικό με το οποίο ήρθαν σε επαφή, συνεργάστηκαν, αλληλεπίδρασαν και διασκέδασαν. Το ενδιαφέρον κεντρίστηκε από την πρώτη στιγμή και δεν μειώθηκε μέχρι το τέλος. Σημαντικοί αρωγοί στην όλη προσπάθεια ήταν οι γονείς/κηδεμόνες, οι οποίοι επίσης ευχαριστήθηκαν, διασκέδασαν και μας έδωσαν συγχαρητήρια για τα έργα μας. Αξίζει να σημειωθεί ότι η εμπλοκή της Τεχνητής Νοημοσύνης μέσω των προγραμμάτων ChatGPT και Lumen ήταν σπουδαία και ενθουσίασε τόσο νηπιαγωγό όσο και παιδιά. Τέλος, να σημειώσουμε ότι ο χρόνος που είχαμε έφτασε για να ολοκληρωθούν όσα είχαμε σχεδιάσει.

26ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Περιπέτεια στον Κόσμο των Χρωμάτων

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ασπασία Μάρθα Καρτέρη

Ειδικότητα : Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

1. ΠΑΙΔΙ, ΣΩΜΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ
2. ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : ΤΕΧΝΕΣ, ΤΠΕ

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☒

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Προνήπια - Νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

1 εβδομάδα

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Χρώματα, Παιχνίδι, Δημιουργικότητα

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Η εξοικείωση των παιδιών με τα χρώματα και η προώθηση της δημιουργικότητας τους.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Να διακρίνουν χρώματα στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης .

Να αναγνωρίζουν λογισμικά ανοικτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων.

Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού Τύπου.

Να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την παραγωγή μιας εικαστικής δημιουργίας.

- Επίπεδο Στάσεων

Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης

Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας

Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Ο σχεδιασμός της δραστηριότητας πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση (2021). Συνδέεται με την περιοχή «Παιδί, σώμα, δημιουργία και έκφραση» και «Παιδί και επικοινωνία»

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση [X]

Καθοδηγούμενη Μάθηση [ ]

Βιωματική Μάθηση [X]

Συνεργατική Μάθηση [X]

Άλλο:

……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Λογισμικά Αισθητικής Έκφρασης και Ανάπτυξης της Δημιουργικότητας «Tux Paint» και «Ανακατεύοντας τα χρώματα»

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βιβλίο για τα χρώματα, τέμπερες, πινέλα, χαρτί Α4, νερομπογιές, πίνακες ζωγραφικής

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο "Περιπέτεια στον Κόσμο των Χρωμάτων" επικεντρώνεται στη δημιουργική εξερεύνηση των χρωμάτων από τα παιδιά του νηπιαγωγείου. Μέσα από παιχνίδια, δραστηριότητες και βιωματική μάθηση, τα παιδιά θα ανακαλύψουν τα χρώματα και θα εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους, χρησιμοποιώντας παραδοσιακά υλικά και ψηφιακά εργαλεία.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Στην ολομέλεια, η εκπαιδευτικός, με αφορμή το βιβλίο «Το πρώτο μου μεγάλο βιβλίο -Τα χρώματα», υποβάλλει ερωτήσεις στους μαθητές: Γνωρίζετε ποια είναι τα χρώματα; Που τα βλέπουμε; Πώς φτιάχνονται; Με αυτό τον τρόπο, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο των ερωταποκρίσεων, οι μαθητές διατυπώνουν τις σχετικές πρότερες ιδέες και αντιλήψεις τους αλλά και τις τυχόν προϋπάρχουσες γνώσεις τους σχετικά με το θέμα. Ακολουθεί η δημιουργία ενός εννοιολογικού χάρτη σε χαρτί Α3 στον οποίο αποτυπώνονται όσα ήδη γνωρίζουν οι μαθητές σχετικά με τα χρώματα. Εναλλακτικά, η δημιουργία του εννοιολογικού χάρτη μπορεί να γίνει με το διαδικτυακό εργαλείο εννοιολογικής χαρτογράφησης (Coggle.it). Στη συνέχεια, επεξεργάζονται το βιβλίο, όπου σε κάθε σελίδα παρουσιάζεται ένα χρώμα και κάποια χαρακτηριστικά αντικείμενα που το έχουν. Οι μαθητές αυθόρμητα αναφέρουν και άλλα αντιπροσωπευτικά αντικείμενα που σκέφτονται τη δεδομένη στιγμή.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Στην ολομέλεια, η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τα τρία βασικά χρώματα (κόκκινο-κίτρινο-μπλε), δείχνοντας ένα σχετικό βίντεο στον υπολογιστή (Μαθαίνουμε το κόκκινο , το κίτρινο και το μπλε) και ζητάει από τους μαθητές να τα ανακαλύψουν στην τάξη. Ακολουθεί μουσικοκινητικό παιχνίδι, όπου στο σταμάτημα της μουσικής (COLOURS) οι μαθητές καλούνται να βρουν και να αγγίξουν το χρώμα που ονοματίζει η εκπαιδευτικός.

Στη συνέχεια, οι μαθητές χωρίζονται σε 5 ομάδες των 5 ατόμων και η εκπαιδευτικός μοιράζει τέμπερες, πινέλα και χαρτιά Α4 και αναθέτει σε κάθε ομάδα να αναμίξει δύο από τα βασικά χρώματα και τους παροτρύνει να προσθέσουν και άσπρο ή μαύρο χρώμα. Οι ομάδες παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα αποτελέσματα των πειραματισμών τους. Έπειτα, επεξεργάζονται την εικόνα μιας παλέτας που τους παρουσιάζει η εκπαιδευτικός.

Παρατηρούν ότι υπάρχουν αποχρώσεις που δεν τις έχουν δημιουργήσει. Η εκπαιδευτικός μοιράζει

εκ νέου τα υλικά, αλλά δίνει στους μαθητές περισσότερες επιλογές σε χρώματα. Οι μαθητές, μοιράζονται ξανά στις προηγούμενες ομάδες, πειραματίζονται με την ανάμειξη των νέων χρωμάτων και παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα καινούργια αποτελέσματα. Στη συνέχεια, παρακολουθούν ένα βίντεο για την ανάμιξη των χρωμάτων (Ανάμιξη χρωμάτων) και διαπιστώνουν κάποιες από τις αναμίξεις που έκαναν συμπίπτουν με αυτές που δείχνει το βίντεο. Σε αυτό το σημείο μπορεί να συμπληρωθεί ένα ατομικό φύλλο εργασίας, όπου οι μαθητές ζωγραφίζουν κάτι αντιπροσωπευτικό για κάθε χρώμα (π.χ. κόκκινο-μήλο).

Η εκπαιδευτικός δείχνει στον υπολογιστή έργα τέχνης γνωστών ζωγράφων και υποβάλλει ερωτήσεις στους μαθητές, ζητώντας τους να παρατηρήσουν τα χρώματα και τον τρόπο που τα χρησιμοποιεί ο κάθε ζωγράφος. Έπειτα μοιράζει στους μαθητές νερομπογιές και χαρτιά Α4 για να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα τέχνης.

Στη μαθησιακή περιοχή του υπολογιστή, κατά την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων, οι μαθητές σε ζευγάρια, σε διαδοχική σειρά, πειραματίζονται με την ανάμειξη των χρωμάτων ή δημιουργούν έργα τέχνης με ψηφιακά εργαλεία, χρησιμοποιώντας τα Λογισμικά Αισθητικής Έκφρασης και Ανάπτυξης της Δημιουργικότητας «Tux Paint» και «Ανακατεύοντας τα χρώματα». Έχει προηγηθεί η παρουσίαση των λογισμικών στην ολομέλεια από την εκπαιδευτικό.

Στο τέλος, συμπληρώνεται ατομικά ένα ανοιχτό φύλλο εργασίας, όπου οι μαθητές ζωγραφίζουν με το αγαπημένο τους χρώμα και αιτιολογούν την επιλογή τους.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Στην ολομέλεια, η εκπαιδευτικός, με την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων του σεναρίου, υποβάλλει ερωτήσεις στους μαθητές: «Τι νομίσατε σχετικά με τα χρώματα; Ποια γνωρίζατε αρχικά και ποια τώρα; Τι ξέρετε για την ανάμειξη των χρωμάτων; Με ποιον ακριβώς τρόπο άλλαξαν οι ιδέες σας; Τι είναι αυτό που σας βοήθησε;» Με αυτό τον τρόπο, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο των ερωταποκρίσεων, οι μαθητές διατυπώνουν τις τελικές ιδέες και αντιλήψεις σχετικά με το υπό συζήτηση θέμα. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται ένας δεύτερος εννοιολογικός χάρτης με τις νεοαποκτηθείσες γνώσεις των μαθητών. Χρησιμοποιώντας τη ρουτίνα σκέψης «Τότε νόμιζα – Τώρα ξέρω», ακολουθεί σύγκριση με τον αρχικό εννοιολογικό χάρτη και οι μαθητές αποτιμούν τις υλοποιημένες δραστηριότητες, ξεκινώντας με αυτά που γνώριζαν στην αρχή σε αντιπαραβολή με όσα έχουν κατακτήσει με την ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Για τη δημιουργία του φύλλου εργασίας χρησιμοποιήθηκε η συγκεκριμένη εικόνα: Image by freepik

Για τη δημιουργία του φύλλου εργασίας χρησιμοποιήθηκε η συγκεκριμένη εικόνα : Image by freepik

Ζωγραφίζω για κάθε χρώμα κάτι αντιπροσωπευτικό - Το αγαπημένο μου χρώμα

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

- Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης-Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση τωνΠρογραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας καιΔευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ
- Το πρώτο μου μεγάλο βιβλίο «Τα χρώματα», εκδ. Σαββάλας
- https://www.freepik.com/

27ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Κολυμπώντας στην Πλαστικοχώρα», ένα διδακτικό σενάριο για την πλαστική θαλάσσια ρύπανση

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Μυρτώ Κασιούμη

Ειδικότητα: Οικονομολόγος ΠΕ80, Εκπαιδεύτρια Ενηλίκων, Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.1 Γλώσσα.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.1.1.Προφορική Επικοινωνία, (i) Κατανόηση και παραγωγή προφορικών και γραπτών κειμένων.

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.2, ΤΠΕ.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.2.1. Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ, (iii) Εξοικείωση με βασικά ψηφιακά εργαλεία.

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.2, ΤΠΕ.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.2.2. Ανακάλυψη, προγραμματισμός και ψηφιακό παιχνίδι, (iii) Επίλυση προβλημάτων με λογισμικά ειδικών κατηγοριών.

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.2, ΤΠΕ.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.2.3. Επεξεργασία της πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία, (i και ii)

Β. Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία, Β.2 Κοινωνικές Επιστήμες.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Β.2.2 Σχέση με το φυσικό και δομημένο περιβάλλον,

(i και ii) Εκπαίδευση για την Αειφορία.

Γ. Παιδί και Θετικές Επιστήμες, Γ.2 Φυσικές Επιστήμες.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Γ.2.1 Ζωντανοί Οργανισμοί, (i και iii) Ζωντανοί Οργανισμοί, Ενδιαίτημα ζωντανών οργανισμών.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:	X	☐
Δημοτικό:		☐
Γυμνάσιο:		☐
ΓΕΛ:		☐
ΕΠΑΛ:		☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νήπια-προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

4 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

θαλάσσια ρύπανση, πλαστική ρύπανση, περιβάλλον, Τεχνητή Νοημοσύνη, Μοντέλο 5e

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να ευαισθητοποιηθούν τα νήπια για το ζήτημα της θαλάσσιας ρύπανσης από πλαστικά και να αποκτήσουν φιλοπεριβαλλοντικές στάσεις και συμπεριφορές, εφαρμόζοντας ταυτόχρονα διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  1. αναγνωρίζουν λεξιλόγιο (i)
  2. γνωρίζουν την έννοια της θαλάσσιας ρύπανσης από πλαστικά

3. αναγνωρίζουν τις σχέσεις αλληλεξάρτησης ανάμεσα στους ζωντανούς οργανισμούς και το περιβάλλον στο οποίο ζουν (iii)
4. αναγνωρίσουν την επίδραση της ανθρώπινης δραστηριότητας στη φύση και την ευθύνη τους απέναντι στο περιβάλλον(i και ii)
5. γνωρίζουν τι είναι το prompt και να γνωρίζουν διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  1. κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια (i)
  2. παράγουν και αναδιηγούνται κείμενα (i)
  3. προτείνουν λύσεις για την προστασία του θαλάσσιου περιβάλλοντος (i και ii)
  4. αναζητούν και επιλέγουν κατάλληλες πληροφορίες από το διαδίκτυο (iii)
  5. παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους (i)
  6. δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών (ήχου, εικόνας, βίντεο) (ii)
  7. αναγνωρίζουν λογισμικά ανοικτού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους (i, ii)
  8. δημιουργούν πλαίσια επίλυσης προβλημάτων προγραμματισμού (iv)
  9. γνωρίζουν και χρησιμοποιούν εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης
  10. σκέφτονται δημιουργικά και να δίνουν κατάλληλες οδηγίες (prompt) για τις εικόνες που θέλουν να δημιουργήσουν
  11. εισαχθούν σε καταστάσεις προβληματισμού, να σχεδιάσουν και να λύσουν προβλήματα, να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους
  12. εισαχθούν στην επιστημονική μέθοδο επίλυσης προβλήματος και τη διερευνητική διαδικασία

- Επίπεδο Στάσεων
  1. εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους (i)
  2. σέβονται τα έμβια όντα και να οργανώνουν δράσεις ευαισθητοποίησης για την προστασία της ζωής και της φύσης (i).
  3. κινητοποιούνται και να συμβάλλουν θετικά στο ζήτημα προστασίας του περιβάλλοντος (i και ii)
  4. υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείο επίλυσης καθημερινών

προβλημάτων (iii)

1. υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στις πληροφορίες και τα νέα πλαίσια που δημιουργούνται με τις ΤΠΕ (i)
5. προβληματίζονται για θέματα εγκυρότητας των πληροφοριών που συναντούν
6. αναπτύξουν κουλτούρα διερεύνησης των Νέων Τεχνολογιών αντί αποφυγής τους
7. αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο (ii)
8. να συνεργάζονται για να επιλύουν προβλήματα προγραμματισμού (iv)
9. αισθάνονται άνετα με τη διεπαφή των εφαρμογών
10. δουλεύουν ομαδικά, βοηθώντας ο ένας τον άλλον και σεβόμενοι την εργασία του άλλου

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Ο σχεδιασμός του παρόντος σεναρίου ακολουθεί το διδακτικό μοντέλο των 5e που προτείνει το νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Αγωγή (2022). Η κεντρική θεματική του, που είναι η θαλάσσια ρύπανση από πλαστικά, εξακτινώνεται ταυτόχρονα με τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων των Κοινωνικών Επιστημών (φυσικό και δομημένο περιβάλλον-Εκπαίδευση για την Αειφορία), της Γλώσσας (προφορική έκφραση και επικοινωνία), των Φυσικών Επιστημών (ζωντανοί οργανισμοί) και της Τεχνολογίας (ΤΠΕ, Επεξεργασία της πληροφορίας και ψηφιακή δημιουργία). Βασικός στόχος του σεναρίου είναι η ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού μέσα από το θέμα (ψυχοσωματική, κοινωνική, συναισθηματική, γνωστική), καθώς και η καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων ώστε να μάθει πώς μαθαίνει καλύτερα. Οι διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης διαπνέουν ολόκληρο το σενάριο.

Η ανίχνευση των πρότερων γνώσεων πραγματοποιείται με την τεχνική των ερωταποκρίσεων και της συζήτησης στην ολομέλειά μετά την προσεκτική παρατήρηση σχετικής εικόνας δημιουργημένης από τον/την εκπαιδευτικό στο Ideogram και την ταυτόχρονη «συνέντευξη» που παίρνουν τα παιδιά από διάφορους θαλάσσιους οργανισμούς στο Chat GPT. Τα παιδιά αυτής της ηλικίας προσεγγίζουν το πρόβλημα ρύπανσης του νερού με μια ανθρωποκεντρική κυρίως διάσταση, ενώ αντιλαμβάνονται τη ρύπανση ως την παρουσία ορατών απορριμμάτων χωρίς να αντιλαμβάνονται τις επιπτώσεις στα ψάρια, τα θαλασσοπούλια και τα φυτά της θάλασσας.

Ο Η/Υ και οι ταμπλέτες χρησιμοποιούνται ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης, δημιουργώντας ένα περιβάλλον μάθησης, περισσότερο ελκυστικό και περισσότερο ευχάριστο. Τα παιδιά εμπλέκονται ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον και μετατρέπονται από παθητικούς δέκτες σε δημιουργούς της πληροφορίας και της γνώσης.

Ακολουθούν συνεργατικές μορφές μάθησης γύρω απ' τον υπολογιστή, που τους δίνουν τη δυνατότητα να εκφραστούν δημιουργικά, να επικοινωνήσουν τις ιδέες τους με τους συμμαθητές τους και να αναπτύξουν εναλλακτικές στρατηγικές προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων.

Τέλος, η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στο παρόν σενάριο γίνεται υπό το πρίσμα της ανάπτυξης του ψηφιακού γραμματισμού προάγοντας την εργαλειακή ένταξη των ΤΠΕ και δημιουργώντας δυναμικά μαθησιακά περιβάλλοντα στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης. Έτσι, υπό το πρίσμα του ψηφιακού γραμματισμού οι ΤΠΕ λειτουργούν ως αντικείμενο μάθησης στοχεύοντας στη γνωριμία των παιδιών με τις τεχνολογίες και τη δημιουργική τους έκφραση μέσω αυτών, ενώ κατά την εργαλειακή ένταξη, οι ψηφιακές τεχνολογίες αξιοποιούνται ως εργαλεία διερεύνησης, ανακάλυψης και επίλυσης προβλημάτων, αναζήτησης και επεξεργασίας πληροφοριών, έκφρασης και δημιουργίας, αλλά και ως εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας (Πεντέρη κ.α., 2022).

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X		☐
Καθοδηγούμενη Μάθηση		X	☐
Βιωματική Μάθηση		X	☐
Συνεργατική Μάθηση		X	☐

Άλλο:

Τεχνικές Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας

Ψηφιακή Μάθηση

Παιγνιώδης Μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά:

  Chat GPT

  Ideogram

  Pictory

  Midjourney

  Big Image Generation

  Leonardo A.I.

SUNO

AIVA

Blender

Juniorsafesearch

Random Name Picker

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:

  Η/Υ

  ταμπλέτες

- Εκπαιδευτικό Υλικό:

  Βιβλία και παραμύθια για παιδιά, σχετικά με το θέμα

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το συγκεκριμένο σενάριο αξιοποιώντας το νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο και διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης, παρουσιάζει μία σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων αναφορικά με το θέμα, με αφετηρία την ευαισθητοποίηση των νηπίων μέσω ψηφιακής παρουσίασης και την είσοδο στην τάξη ενός ψηφιακού avatar που εισάγει τα παιδιά στο πρόβλημα και τους ζητάει λύση. Με χρήση συνεργατικής μάθησης και με τη βοήθεια της μασκότ του έργου τα νήπια αναζητούν πληροφορίες, γνωρίζουν το προς διερεύνηση ζήτημα, εργάζονται σε ομάδες με χρήση εφαρμογών Τ.Ν., αποκτούν και εφαρμόζουν νέα γνώση και καταλήγουν στη δημιουργία ενός κόμιξ και μιας αφίσας με συμβουλές, την οποία παρουσιάζουν στην τοπική κοινότητα κάνοντας διάχυση της γνώσης που αποκόμισαν από το έργο. Η καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων και η χρήση διεπαφών Τ.Ν. διαπνέουν όλο το σενάριο και ενθουσιάζουν τους μικρούς μαθητές εισάγοντάς τους στον επιστημονικό τρόπο σκέψης και στον μαγικό κόσμο της Τεχνολογίας του μέλλοντος.

Το σενάριο χρησιμοποιεί σαν διδακτικό μοντέλο μάθησης το 5e (εξοικείωση, επισκόπηση, επεξήγηση, εμπλουτισμός, εκτίμηση), το οποίο προτείνεται από το νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση και αξιοποιεί το διάγραμμα K-W-L-H αλλά και τεχνικές Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

1ο Βήμα: Εξοικείωση (Ευαισθητοποίηση, διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης και εισαγωγή προβληματισμού)

Ο/η εκπαιδευτικός ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών μέσω μιας παρουσίασης με εικόνες θαλάσσιας ρύπανσης φτιαγμένης στο Ideogram η οποία παρουσιάζεται στα παιδιά μόνο ως πληροφορία χωρίς εμβάθυνση. Μέσω της τεχνικής των ερωταποκρίσεων πραγματοποιείται η ανίχνευση των πρότερων γνώσεων και των εναλλακτικών ιδεών τους σχετικά με το θέμα. Όλες οι απόψεις των παιδιών καταγράφονται σε έναν απλό εννοιολογικό χάρτη έντυπο ή ψηφιακό.

Στη συνέχεια εμφανίζεται στην οθόνη του υπολογιστή ένα ψάρι-κλόουν φτιαγμένο στο Chat GPT και ρωτώντας το μαζί με τα παιδιά για τα προβλήματα που έχει, μας απαντάει για το ζήτημα των πλαστικών απορριμμάτων και ζητάει τη βοήθεια των παιδιών ώστε να μάθει τι μπορεί να γίνει για να καθαρίσουν οι θάλασσες και το σπίτι του από τα πλαστικά. Με αντιγραφή-επικόλληση της απάντησης και με τη βοήθεια της εφαρμογής Blender (https://www.blender.org/download/) το ψάρι μας γίνεται avatar και ακούμε φωνητικά την απάντηση του Chat GPT.

Ακολούθως, ζητάμε από το Chat GPT να μετατρέψει κατάλληλα για την ηλικία των νηπίων μια πληροφορία θαλάσσιας ρύπανσης από πλαστικά που βρήκαμε στο διαδίκτυο, ώστε να γίνει πιο εύπεπτη και κατανοητή για τους μικρούς μαθητές/τριες. Τέλος, τα παιδιά συνομιλούν στο Chat GPT με όποια θαλάσσια πλάσματα επιθυμούν και τους παίρνουν συνέντευξη για τη ζωή τους στη θάλασσα, την αξία των θαλασσών στον πλανήτη, τη θαλάσσια πλαστική ρύπανση, τα μικροπλαστικά κ.λπ.

Συμπληρώνεται η 1η και 2η στήλη του διαγράμματος KWLH (παράρτημα).

2ο Βήμα: Επισκόπηση (Αναζήτηση και εύρεση πληροφοριών)

Η αποστολή την οποία αναλαμβάνουν οι μικροί μαθητές ξεκινάει με χωρισμό σε μικρές ανομοιογενείς ομάδες και αναζήτηση πληροφοριών με ποικίλους τρόπους: σε ασφαλή μηχανή αναζήτησης με λέξεις-κλειδιά (https://www.juniorsafesearch.com/), στη βιβλιοθήκη του σχολείου την οποία έχουμε φροντίσει να έχουμε εμπλουτίσει από πριν με σχετικά με το θέμα βιβλία, στο κέντρο μάθησης παρατήρησης, αλλά και στο σπίτι με τη βοήθεια των γονιών. Μία επιπλέον ομάδα ζητάει πληροφορίες από το Chat GPT με τη δική μας βοήθεια για την εγγραφή των οδηγιών.

Τα αποτελέσματα καταγράφονται με σημειολογικούς τρόπους σε χαρτόνια και παρουσιάζονται από τις ομάδες στην ολομέλεια.

Ακολουθεί συζήτηση και παίρνονται αποφάσεις για τον τελικό τρόπο δράσης, για τη λύση του προς

διερεύνηση προβλήματος.

Η μασκότ του προγράμματός μας, ένα ψάρι-κλόουν φτιαγμένο στο Chat GPT, επισκέπτεται διαδικτυακά την τάξη μας και μέσω ενός βίντεο δημιουργημένου από τον/την εκπαιδευτικό στο pictory προτείνει τρόπους και δραστηριότητες ώστε να καθαρίσουν οι ακτές και οι θάλασσες από τα πλαστικά, δίνοντας ταυτόχρονα και χρήσιμες καθημερινές συμβουλές αναφορικά με την ατομική ευθύνη του καθενός απέναντι στα θαλάσσια πλάσματα και τον πλανήτη.

Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια πάνω στις παραπάνω δραστηριότητες Τεχνητής Νοημοσύνης, οι οποίες ενημέρωσαν κατάλληλα τα παιδιά και ταυτόχρονα καλλιέργησαν κριτική σκέψη και προβληματισμό.

3ο Βήμα: Επεξήγηση (Εφαρμογή γνωστικού αντικειμένου)

Στη συνέχεια τα παιδιά χωρίζονται σε μικρές ανομοιογενείς ομάδες μέσω ψηφιακού τροχού ονομάτων (https://www.classtools.net/random-name-picker/) και δουλεύουν σε 4 κέντρα μάθησης ως εξής: η πρώτη ομάδα θα ζωγραφίσει τρόπους αντιμετώπισης της θαλάσσιας ρύπανσης από πλαστικά (πχ μείωση πλαστικών μπουκαλιών, χρήση πάνινων τσαντών, μείωση πλαστικών ποτηριών, μαχαιροπίρουνων και καλαμακίων, χρήση επαναχρησιμοποιούμενων δοχείων, περιορισμός χρήσης πλαστικής μεμβράνης, ανακύκλωση πλαστικών κλπ) και θα γράψει την αντίστοιχη λέξη όπως μπορεί ή θα την αντιγράψει από τον αναρτημένο πίνακα αναφοράς. Η δεύτερη ομάδα θα εργαστεί στην πλατφόρμα Midjourney και θα δημιουργήσει δύο εικόνες από απλές προτάσεις που θα παρουσιάζουν μία καθαρή και μία βρώμικη θάλασσα ώστε να παρουσιάσουν στην ολομέλεια τις απόψεις τους σχετικά. Η τρίτη ομάδα θα δημιουργήσει εικόνα συνεργατικά στο Bing Image Generation σχετική με το θέμα και οι συμμαθητές τους θα κληθούν να περιγράψουν τις οδηγίες που δόθηκαν. Η τέταρτη ομάδα θα δημιουργήσει εικόνα στο Ideogram ακολουθώντας την οδηγία «πώς φαντάζεσαι ότι μοιάζει ένας καθαρός βυθός όπου ζουν αρμονικά όλα τα θαλάσσια είδη και τι θα μπορούσε να διαταράξει αυτή την ηρεμία;»

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός, βοηθητικός και συντονιστικός της όλης διαδικασίας και οι διδακτικές βοήθειες που παρέχονται υποστηρίζουν την παρατήρηση, την κριτική σκέψη, την άμεση εμπλοκή, τη συνεργασία, διευκολύνοντας την πορεία της μαθησιακής διαδικασίας προς όφελος της μαθητικής ομάδας. Τα εργαλεία είναι τοποθετημένα ήδη στον υπολογιστή και τις ταμπλέτες και δεν είναι η πρώτη φορά που παρουσιάζονται στα παιδιά.

Όλα τα προϊόντα των ομάδων παρουσιάζονται στην ολομέλεια και ακολουθεί συζήτηση και ερωταποκρίσεις που αφορούν τόσο τις αποκτηθέντες γνώσεις, όσο και τα συναισθήματα που

ένιωσαν τα παιδιά κατά τη διαδικασία της μάθησης, της συνεργασίας μεταξύ τους, της χρήσης εφαρμογών Τ.Ν. κλπ, σε μια προσπάθεια τροφοδότησης του αναστοχασμού και της αυτορρύθμισης της μάθησής τους.

Συμπληρώνεται η 3η στήλη του διαγράμματος KWLH.

4ο Βήμα: Εμπλουτισμός (Εμπέδωση Γνωστικού Αντικειμένου)

Στην ολομέλεια, παίζουμε ένα παιχνίδι όπου ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας εικόνες που παρουσιάζουν τρόπους αντιμετώπισης της θαλάσσιας ρύπανσης (ή τρόπους ενίσχυσής της) φτιαγμένες στο Leonardo AI καλεί τα παιδιά να υποστηρίξουν τις συμπεριφορές που παρουσιάζονται στις εικόνες σηκώνοντας κάρτες Σωστού ή Λάθους.

Στη συνέχεια, ζητάμε από το Chat GPT να μετατρέψει τις προτάσεις των παιδιών για τη σωστή συμπεριφορά σε κόμιξ, το οποίο αναρτούμε στην τάξη μας, αλλά και στην ιστοσελίδα του σχολείου προς ενημέρωση και ευαισθητοποίηση της τοπικής και ευρύτερης κοινότητας.

5ο Βήμα: Εκτίμηση (Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών)

Οι μικροί μαθητές/τριες φτιάχνουν με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού μια αφίσα με τις προηγούμενες προτάσεις τους, χρησιμοποιώντας τη διεπαφή Bing Image Generation δημιουργώντας εικόνα από κείμενο και με στόχο να την παρουσιάσουν στους γονείς τους και στους συμμαθητές των υπόλοιπων τμημάτων του σχολείου ώστε να τους ευαισθητοποιήσουν και να τους κινητοποιήσουν σε δράση. Στη συνέχεια, αυτούς τους τρόπους που πρότειναν τους κάνουν τραγούδι επιλέγοντας από πληθώρα επιλογών και χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα SUNO ή βάζοντας μουσική με το AIVA.

Ακολουθούν δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγηση της εργασίας των παιδιών στην ολομέλεια, αναφορικά με τις γνώσεις και τα συναισθήματα που βίωσαν κατά τη διαδικασία, αλλά και την επιτυχή ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων με τη χρήση της Τ.Ν.

Η καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων διαπνέει ολόκληρο το σενάριο καθώς επίσης και το 5ο βήμα της αξιολόγησης. Η φάση της αξιολόγησης είναι αρκετά σημαντική για τον αναστοχασμό και την ανατροφοδότηση των παιδιών. Στη φάση αυτή ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές/τριες να συγκρίνουν τις αρχικές ιδέες που είχαν για το θέμα και να τις αντιπαραβάλλουν με την καινούρια αντίληψη που έχουν αποκτήσει, μέσα από την τεχνική της Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας «Τότε νόμισα…. Τώρα ξέρω». Μέσω της συζήτησης και της παρουσίασης των έργων της κάθε ομάδας, τα νήπια καλούνται να κάνουν τη δική τους αυτοαξιολόγηση και ετεροαξιολόγηση της μαθησιακής

διαδικασίας και να αναστοχαστούν τόσο ατομικά όσο και συλλογικά. Ενδεικτικές ερωτήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν: Τι ήξερα για το σημερινό θέμα; Τι καινούριο έμαθα; Τι επιπλέον θα ήθελα να μάθω; Τι με δυσκόλεψε; Πώς ξεπέρασα τα εμπόδια; Τι υποστήριξη χρειάζομαι; Πώς αξιολογώ τη συμμετοχή μου στο μάθημα; Πώς αξιολογώ τη συμμετοχή μου στην ομάδα; Μου άρεσε που συνεργάστηκα με την ομάδα μου; Βοήθησα την ομάδα μου να ολοκληρώσει την αποστολή της; κλπ.

Συμπληρώνεται το διάγραμμα KWLH (3η και 4η στήλη). Πραγματοποιείται συνολική αξιολόγηση του σεναρίου και του διαγράμματος από τον/την εκπαιδευτικό.

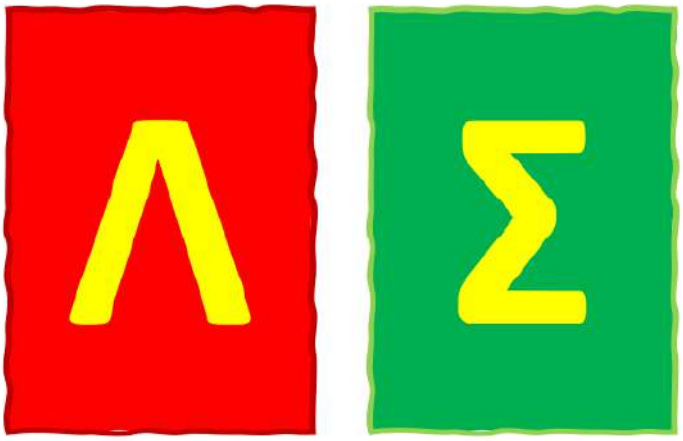
Επιπλέον Μεταγνωστική Δραστηριότητα

Οι γνώσεις που αποκομίζουν αποτυπώνονται στη μορφή αυτοσχέδιου χάρτη ο οποίος μετατρέπεται σε επιτραπέζιο παιχνίδι, αλλά και σε τρισδιάστατη μακέτα απεικόνισης της καθαρής και βρώμικης θάλασσας με αξιοποίηση άχρηστων υλικών, την οποία τα νήπια χρησιμοποιούν ως εκπαιδευτικό εργαλείο για τον προγραμματισμό επιδαπέδιων ρομποτικών συστημάτων (Beebot). Έτσι, έρχονται σε επαφή με τον αλγοριθμικό τρόπο σκέψης (computational thinking) και δημιουργούν τον πρώτο τους αλγόριθμο, αποκτώντας ταυτόχρονα δεξιότητες συνεργασίας και καλλιτεχνικής έκφρασης. Η μακέτα παρουσιάζεται από τους ίδιους τους μαθητές στους συμμαθητές και εκπαιδευτικούς των άλλων τμημάτων αλλά και στους γονείς σε ειδική εκδήλωση.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας – Χρήσιμο Υλικό

1. Ενδεικτικό δείγμα καρτών Σωστού-Λάθους:



2. Διάγραμμα K-W-L-H:

Τι γνωρίζω; (Know)	Τι θέλω να μάθω; (Want to Learn)	Τι έμαθα; (Learnt)	Πώς το έμαθα; (How)
Καταιγισμός ιδεών	Χρήση συμπληρωματικών οπτικών αναπαραστάσεων	Καταγράφονται συνεχώς τα συμπεράσματα	• τι έκανα; Πώς το έκανα; Τι με βοήθησε; • Ανάδυση νέων ερωτημάτων

3. Η μασκότ του έργου δημιουργημένη από το Chat GPT:

4. Πληροφορίες και εισαγωγή του προς διερεύνηση ζητήματος από το Chat GPT:

Φυσικά! Μπορώ να φανταστώ το ψάρι-κλόουν να λέει κάτι σαν αυτό:

"Γεια σου, είμαι ένα μικρό ψάρι-κλόουν και ζω εδώ στον τροπικό ύφαλο. Κάθε μέρα παλεύω για να επιβιώσω σε μια θάλασσα που γεμίζει όλο και περισσότερο με πλαστικά. Πλαστικές σακούλες, μπουκάλια, καλαμάκια... όλα αυτά μας πνίγουν! Οι φίλοι μου και εγώ δεν μπορούμε να αναπνεύσουμε ή να κολυμπήσουμε ελεύθερα. Ακόμα και τα σπίτια μας, τα πολύχρωμα κοράλλια, υποφέρουν. Είμαστε τόσο μικρά, αλλά έχουμε τόσο μεγάλες δυσκολίες. Βοήθησέ μας να σώσουμε τις θάλασσές μας από το πλαστικό!"

Πώς σου φαίνεται;

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Μαυρόπουλος, Α. (2004). Στοιχεία μεθοδολογίας διδασκαλίας. Αθήνα: Σαββάλας.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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.

Σημειώσεις από το εξ Αποστάσεως επιμορφωτικό πρόγραμμα που διοργάνωσε το Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε. και ειδικότερα το «Εργαστήριο Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στη Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης» (ΕΔΙΒΕΑ) στο πλαίσιο του ΚΕΔΙΒΙΜ του Πανεπιστημίου Κρήτης με τίτλο *«Ανθρωποκεντρική Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο διδάσκουμε και μαθαίνουμε».*

28ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Η γη εκπέμπει SOS

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Δανάη Κασιούμη

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60, Βρεφονηπιοκόμος

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α1 Γλώσσα.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.1.1.Προφορική Επικοινωνία, (i) Κατανόηση και παραγωγή προφορικών κειμένων

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α2, ΤΠΕ.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.2.1. Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ, (iii) Εξοικείωση με βασικά ψηφιακά εργαλεία συνεργασίας και επικοινωνίας

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α2, ΤΠΕ.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.2.3. Επεξεργασία της πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία, (i και ii).

- Β. Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία, Β2 Κοινωνικές Επιστήμες.
- Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Β.2.2 Σχέση με το φυσικό και δομημένο περιβάλλον (i και ii), Εκπαίδευση για την Αειφορία.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:	X	☐
Δημοτικό:		☐
Γυμνάσιο:		☐
ΓΕΛ:		☐
ΕΠΑΛ:		☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νήπια-προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

project μιας εβδομάδας

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

κλιματική αλλαγή, περιβάλλον, ανακύκλωση, εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να ευαισθητοποιηθούν τα νήπια για το ζήτημα της κλιματικής αλλαγής και να αποκτήσουν φιλοπεριβαλλοντική συμπεριφορά, εφαρμόζοντας ταυτόχρονα διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
    6. αναγνωρίζουν λεξιλόγιο (i)
    7. γνωρίζουν την έννοια, τα αποτελέσματα και τις αιτίες της κλιματικής αλλαγής
    8. αναγνωρίσουν την επίδραση της ανθρώπινης δραστηριότητας στη φύση (i και ii) και την ευθύνη τους απέναντι στο περιβάλλον
    9. διερευνήσουν τρόπους επίλυσης του προβλήματος της κλιματικής αλλαγής
    10. Γνωρίζουν τι είναι το prompt και να χειρίζονται διεπαφές Τ.Ν. (Bing Image Generation, AIVA, Bing Image Generation, lumen 5, pictory)

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  13. κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια (i)
  14. παράγουν και αναδιηγούνται κείμενα (i)
  15. προτείνουν λύσεις για την προστασία του περιβάλλοντος (i και ii)
  16. να αναζητούν και να επιλέγουν κατάλληλες πληροφορίες στο διαδίκτυο (iii)
  17. παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ (i)
  18. δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών (ήχου, εικόνας, βίντεο) (ii)
  19. γνωρίζουν εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης
  20. σκέφτονται δημιουργικά και να δίνουν κατάλληλες οδηγίες (prompt) για τις εικόνες που θέλουν να δημιουργήσουν
  21. εισαχθούν σε καταστάσεις προβληματισμού, να σχεδιάσουν και να λύσουν προβλήματα, να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους
  22. εισαχθούν στην επιστημονική μέθοδο επίλυσης προβλήματος και τη διερευνητική διαδικασία

- Επίπεδο Στάσεων
  11. εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους (i)
  12. υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείο επίλυσης καθημερινών προβλημάτων (iii)
  13. κινητοποιούνται και να συμβάλλουν θετικά στο ζήτημα προστασίας του περιβάλλοντος (i και ii)
  14. αναπτύσσουν στρατηγικές μείωσης, επαναχρησιμοποίησης και ανακύκλωσης απορριμμάτων (i και ii)
  15. προβληματίζονται για θέματα εγκυρότητας των πληροφοριών που συναντούν
  16. αναπτύξουν κουλτούρα διερεύνησης των Νέων Τεχνολογιών αντί αποφυγής
  17. αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο (ii)
  18. να συνεργάζονται για να επιλύουν προβλήματα προγραμματισμού (iv)
  19. αισθάνονται άνετα με τη διεπαφή των εφαρμογών
  20. δουλεύουν ομαδικά, βοηθώντας ο ένας τον άλλον και σεβόμενοι την εργασία του άλλου

<u>1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών</u>

Ο σχεδιασμός του σεναρίου πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Αγωγή (2022). Ο κεντρικός άξονας, που είναι η κλιματική αλλαγή, εξακτινώνεται και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων των Κοινωνικών Επιστημών (φυσικό και δομημένο περιβάλλον-Εκπαίδευση για την Αειφορία), της Γλώσσας (προφορική έκφραση και επικοινωνία) και της Τεχνολογίας (Επεξεργασία της πληροφορίας και ψηφιακή δημιουργία), προάγοντας την ολόπλευρη σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού.

Η ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην εκπαίδευση κάνει τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και ευχάριστη. Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον, μετατρέποντάς τα από παθητικούς ακροατές σε δημιουργούς της πληροφορίας και της γνώσης. Επιπλέον, με την υιοθέτηση ομαδοσυνεργατικών μεθόδων γύρω από τον υπολογιστή, οι μαθητές/τριες έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τις ιδέες τους, να επικοινωνήσουν με τους άλλους και να αναπτύξουν εναλλακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων. Η συνεχής αξιολόγηση και οι μεταγνωστικές δεξιότητες διαπνέουν όλο το σενάριο.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X	☐
Καθοδηγούμενη Μάθηση	X	☐
Βιωματική Μάθηση	X	☐
Συνεργατική Μάθηση	X	☐

Άλλο:

Παιγνιώδης Μάθηση

Ψηφιακή Μάθηση

Διαφοροποιημένη Διδασκαλία

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά:

Chat GPT

Bing Image Generation

Pictory

AIVA

Lumen 5

Junior Safe Search

Collorilo

Kidspiration

Random Name Picker

e-me

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:

Η/Υ

- Εκπαιδευτικό Υλικό:

Βιβλία σχετικά με το θέμα, Πίνακες Αναφοράς

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο εκπαιδευτικό σενάριο που ακολουθεί, παρουσιάζεται μία σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων βασισμένων σε Θεματικά Πεδία και γνωστικές περιοχές του νέου Προγράμματος Σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση. Το κεντρικό θέμα του σεναρίου είναι η κλιματική αλλαγή και ο βασικός σκοπός να ευαισθητοποιηθούν τα νήπια για το ζήτημα της κλιματικής αλλαγής και να αποκτήσουν φιλοπεριβαλλοντική συμπεριφορά, εφαρμόζοντας ταυτόχρονα διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης. Το σενάριο έχει ήδη υλοποιηθεί από ομάδα νηπίων αλλά στην παρούσα εκδοχή ενσωματώνονται επιπλέον διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης. Η δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας των μαθητών/τριών υλοποιείται στην ολομέλεια με την ανίχνευση και ανάδυση των πρότερων γνώσεων των παιδιών και τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη. Η κυρίως διδασκαλία και εμπέδωση του γνωστικού αντικειμένου θα ξεκινήσει με την αναζήτηση των πληροφοριών για το θέμα από τα ίδια τα παιδιά, την παρουσίαση και συζήτηση στην ολομέλεια, τη δημιουργία βίντεο και αφίσας με χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης και την παρουσίαση των αποκτηθέντων γνώσεων στην τοπική και ευρύτερη κοινότητα μέσω αφίσας στο Bing Image Generation. Η δραστηριότητα τελικής αξιολόγησης θα γίνει μέσω ψηφιακών παιχνιδιών, ατομικού φύλου εργασίας και αναστοχαστικής δραστηριότητας με χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης. Το σενάριο ενσωματώνει ψηφιακά εργαλεία,

προωθώντας τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- **1ο Βήμα: Ευαισθητοποίηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Ο/η εκπαιδευτικός ενεργοποιεί το ενδιαφέρον και ευαισθητοποιεί τα παιδιά σχετικά με το θέμα παρουσιάζοντας στην ολομέλεια της τάξης μια αφίσα για την κλιματική αλλαγή φτιαγμένη στο Bing Image Generation όπου έχουν αποτυπωθεί εικόνες που παρουσιάζουν ερημοποίηση, λιώσιμο των πάγων, καταστροφή κοραλλιογενή υφάλου κλπ. Τα νήπια καλούνται να αποτυπώσουν τα συναισθήματα που τους προκαλούν αυτές οι εικόνες σε έναν online πίνακα συνεργατικής ζωγραφικής Colorillo, φτιάχνοντας φατσούλες συναισθημάτων (https://colorillo.com/).

Πραγματοποιείται ανίχνευση των πρότερων γνώσεων και των εναλλακτικών ιδεών των μαθητών/τριών σχετικά με αυτό που είδαν. Μέσα από συζήτηση και με χρήση της τεχνικής των ερωταποκρίσεων γίνεται συζήτηση σχετικά με τις αλλαγές που συμβαίνουν τα τελευταία χρόνια στο περιβάλλον στηριζόμενοι στην προηγούμενη αφίσα. Οι μαθητές και οι μαθήτριες αναφέρουν τις απόψεις τους για τους λόγους για τους οποίους πιστεύουν ότι συμβαίνει αυτό.

Οι απόψεις των παιδιών αποτυπώνονται από τον εκπαιδευτικό σε έναν εννοιολογικό χάρτη ώστε να ερευνηθούν και να καταγραφούν οι πρότερες γνώσεις των νηπίων, σχετικά με την κλιματική αλλαγή και τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειες και να γίνει λεπτομερής σχεδιασμός της εκπαιδευτικής δράσης. Προτείνεται το λογισμικό Kindspiration που είναι ιδανικό για αυτές τις ηλικίες γιατί συνδυάζει εικόνες και λέξεις ώστε οι μαθητές/τριες να αναπτύσσουν με αυτόν τον τρόπο το λεξιλόγιο, τη γραφή και δεξιότητες κριτικής σκέψης
(https://kidspiration.software.informer.com/).

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

α. Τα νήπια χωρισμένα σε μικρές ομάδες των 3-4 ατόμων μέσω του ψηφιακού τροχού ονομάτων Random Name Picker (https://www.classtools.net/random-name-picker/) αναζητούν πληροφορίες σε έγκυρες βιβλιογραφικές και ηλεκτρονικές πηγές πληροφόρησης: στη βιβλιοθήκη της τάξης, σε βιβλία και στο διαδίκτυο στο σπίτι με τη βοήθεια των γονέων και σε ασφαλή μηχανή αναζήτησης στο σχολείο (Junior safe search) σχετικά με την κλιματική αλλαγή (αιτίες, αποτελέσματα) χρησιμοποιώντας λέξεις-κλειδιά. Μία από τις ομάδες αναζητά πληροφορίες στο Chat GPT χωρίς λέξεις-κλειδιά, ώστε να αντιληφθούν τη διαφορά στον τρόπο αναζητησης. Στην ολομέλεια της τάξης παρουσιάζονται τα αποτελέσματα εργασίας των ομάδων και ταυτόχρονα πραγματοποιείται

σύγκριση και συσχέτιση πηγών αλλά και κριτικός αναστοχασμός σχετικά με τα ευρήματα.

β. Δημιουργία και παρακολούθηση βίντεο σχετικού με τρόπους καταπολέμησης της κλιματικής αλλαγής, δημιουργημένο στο pictory με την εφαρμογή «από εικόνα σε βίντεο» και με επιλογή από τα ίδια τα παιδιά του template και της περιγραφής του περιεχομένου σε μια προσπάθεια ανάπτυξης της αυτορρύθμισης της μάθησης. Ταυτόχρονα προστίθεται μουσική στο βίντεο με χρήση του AIVA «from a style», με επιλογή του συγκεκριμένου κομματιού από τα ίδια τα παιδιά.

Συζήτηση στην ολομέλεια για τους τρόπους αντιμετώπισης/ιδεοθύελλα: «τι μπορώ να κάνω εγώ για να βοηθήσω στην αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής;». Ζωγραφική σε ατομικό Φύλλο Εργασίας της προσωπικής άποψης κάθε νηπίου σε σχέση με όσα είδαν και άκουσαν κατά την υλοποίηση του σεναρίου. Παρουσίαση της ζωγραφιάς από κάθε παιδί στην ολομέλεια και πραγματοποίηση ψηφοφορίας για την υλοποίηση με δημοκρατικό τρόπο της πρότασης που υποστηρίζει η πλειοψηφία.

γ. Online επίσκεψη σε εργοστάσιο ανακύκλωσης με χρήση βίντεο δημιουργημένου από τον/την εκπαιδευτικό στο lumen 5.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Η αξιολόγηση πραγματοποιείται καθόλη τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου και παίρνει τη μορφή της αρχικής (ανίχνευση πρότερων γνώσεων), διαμορφωτικής (συνεχής παρατήρηση για τη διαπίστωση της ύπαρξης ουσιαστικού ενδιαφέροντος από την πλευρά των μαθητών/τριών και την ανάγκη μετασχηματισμού και αναπροσαρμογής της μαθησιακής διαδικασίας και των δραστηριοτήτων) και τελικής αξιολόγησης γνώσεων, συναισθημάτων και διαδικασίας από τα ίδια τα παιδιά, αλλά και από τον/την εκπαιδευτικό. Η τελική αξιολόγηση γνώσεων, συναισθημάτων και δεξιοτήτων, πραγματοποιείται επιπλέον μέσω online ψηφιακών παιχνιδιών, αλλά και μέσω ατομικών φύλλων αξιολόγησης.

Το τελικό προϊόν του σεναρίου και παράλληλα μια μορφή τελικής αξιολόγησης αποτελεί η δημιουργία αφίσας από τα παιδιά στο Bing Image Generation αναφορικά με τα συμπεράσματα των παραπάνω δράσεων και τις δράσεις ευθύνης των ίδιων απέναντι στο περιβάλλον, την οποία παρουσιάζουν στους συμμαθητές και τους εκπαιδευτικούς των υπόλοιπων τμημάτων του σχολείου, αλλά και στους γονείς και την τοπική κοινότητα σε ειδική εκδήλωση. Υποστηρίζουμε τα παιδιά να δημιουργήσουν παρουσίαση στο Chat GPT για τα όσα έμαθαν κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου και μέσω αυτής να παροτρύνουν την τοπική και ευρύτερη κοινότητα να ανακυκλώνουν και να επαναχρησιμοποιούν, προτείνοντας παράλληλα εύκολους τρόπους για να το

πετύχουν.

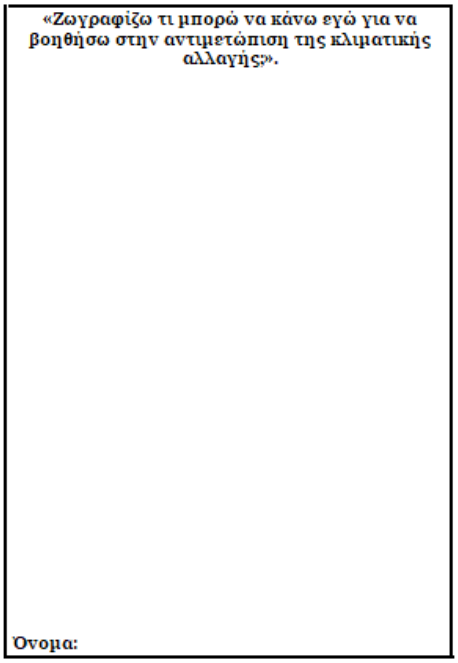
Παιχνίδι αναστοχασμού: τα νήπια χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα δημιουργεί εικόνα από κείμενο στο Chat GPT και η δεύτερη ομάδα, βλέποντας το αποτέλεσμα προσπαθεί να μαντέψει τις οδηγίες που δόθηκαν. Στη συνέχεια οι ρόλοι των ομάδων αντιστρέφονται.

Ψηφιακά παιχνίδια που μπορούν να αξιοποιηθούν στην τάξη:

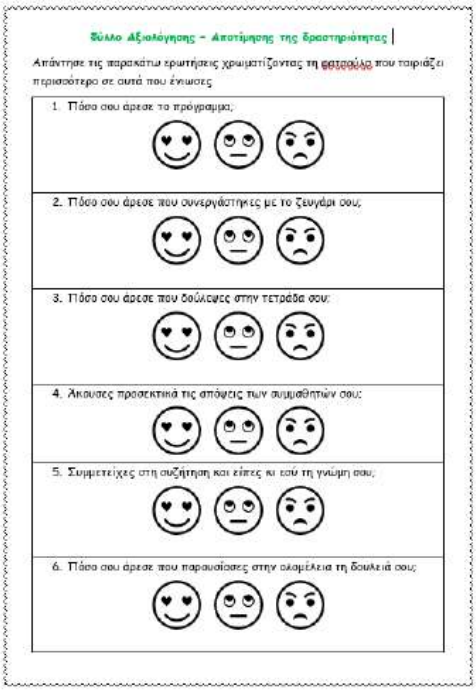
- Αξιολόγηση μέσω ψηφιακού παιχνιδιού: https://content.4all.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=13222 (ατομικές συνήθειες εξοικονόμησης ενέργειας)
- Παιχνίδι memory ΑΠΕ: https://content.4all.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=13215
- Φωνολογική ενημερότητα-γλωσσικό παιχνίδι: https://content.4all.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=13214 (ταίριαξε το αρχικό γράμμα με την εικόνα)
- Κρυπτόλεξο με τις ΑΠΕ: https://content.4all.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=13670
- Παιχνίδι αντιστοίχισης: https://content.4all.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=13669
- Αξιολόγηση μέσω ψηφιακού παιχνιδιού: Γνωρίζω αν λειτουργούν με ρεύμα ή όχι: https://content.4all.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=13659

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας


«Ζωγραφίζω τι μπορώ να κάνω εγώ για να βοηθήσω στην αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής;».

Όνομα:


Φύλλο Αξιολόγησης – Αποτίμησης της δραστηριότητας

Απάντησε τις παρακάτω ερωτήσεις χρωματίζοντας τη φατσούλα που ταιριάζει περισσότερο σε αυτά που ένιωσες

1. Πόσο σου άρεσε το πρόγραμμα;
2. Πόσο σου άρεσε που συνεργάστηκες με το ζευγάρι σου;
3. Πόσο σου άρεσε που δούλεψες στην τετράδα σου;
4. Άκουσες προσεκτικά τις απόψεις των συμμαθητών σου;
5. Συμμετείχες στη συζήτηση και είπες κι εσύ τη γνώμη σου;
6. Πόσο σου άρεσε που παρουσίασες στην ολομέλεια τη δουλειά σου;

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Σημειώσεις από το εξ Αποστάσεως επιμορφωτικό πρόγραμμα που διοργάνωσε το Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε. και ειδικότερα το «Εργαστήριο Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στη Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης» (ΕΔΙΒΕΑ) στο πλαίσιο του ΚΕΔΙΒΙΜ του Πανεπιστημίου Κρήτης με τίτλο *«Ανθρωποκεντρική Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο διδάσκουμε και μαθαίνουμε».*

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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.

29ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Σταυρούλα Κατσίκη

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο /Διαθεματική Προσέγγιση: Παιδί και Περιβάλλον, Μαθηματικά, Γλώσσα, ΤΠΕ, Δημιουργία και Έκφραση

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Ανθρωπογενές Περιβάλλον και αλληλεπίδραση

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: Χ ☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια/προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: μια εβδομάδα (5 διδακτικές ώρες)

1.7 Λέξεις Κλειδιά: μυθολογία, θεοί του Ολύμπου, σύμβολα, ονομασία

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός: Γενικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι η εξοικείωση των μαθητών με την ελληνική μυθολογία και συγκεκριμένα με το δωδεκάθεο. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με πληροφορίες (κείμενα, εικόνα και ήχο) για τον μύθο των δώδεκα θεών, την ονομασία τους, τα σύμβολά τους, την κυριαρχία του Δία και για την κατοικία τους, τον Όλυμπο.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να ονοματίζουν τους θεούς του Ολύμπου
  - Να τους αναγνωρίζουν
  - Να αντιστοιχίζουν κάθε θεό με το σύμβολό του
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να τους απαριθμούν
  - Να πειραματίζονται με την Τεχνητή Νοημοσύνη/ΤΠΕ
  - Να δημιουργήσουν ψηφιακά, εικόνα, μουσική και ιστορία
- Επίπεδο Στάσεων
  - Να υιοθετούν θετική στάση για τη μυθολογία
  - Να υιοθετήσουν θετική στάση για τις ΤΠΕ και την Τεχνητή Νοημοσύνη
  - Να συνεργάζονται για την επίτευξη ενός κοινού στόχου

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Σύνδεση με το σύνολο των ΑΠΣ του Νηπιαγωγείου λόγω της Διαθεματικής και Διεπιστημονικής προσέγγισης του θέματος.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☐

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐

Βιωματική Μάθηση ☐

Συνεργατική Μάθηση ☐

Άλλο: Συνδυασμός όλων των παραπάνω μεθοδολογικών προσεγγίσεων καθώς και της παιγνιώδους μάθησης.

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά: Kahoot, Φωτόδεντρο, Google for kids, Leonardo.Ai, AIVA Ai, Lumen 5, Google Drive, GPT
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας: Η/Υ, βιντεοπροβολέας, διαδραστικός πίνακας
- Εκπαιδευτικό Υλικό: έντυπο υλικό σχετικά με τους θεούς του Ολύμπου

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο σχετικά με τους θεούς του Ολύμπου περιλαμβάνει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την ανακάλυψη, τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία των μαθητών/τριών. Αρχικά, γίνεται διερεύνηση της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών/τριών παίζοντας **Kahoot**. Έπειτα, πραγματοποιούνται δραστηριότητες διδασκαλίας και εμπέδωσης όπως παρακολούθηση διαδραστικής παρουσίασης για τους θεούς του Ολύμπου από το **Φωτόδεντρο,** αναζήτηση πληροφοριών σε **έντυπο υλικό** τόσο της τάξης όσο και στο σπίτι των παιδιών καθώς και στο διαδίκτυο, μέσω του **Google for kids**, και παρουσίασης του από τις ομάδες στην ολομέλεια. Έπειτα, συνομιλούμε με έναν **ψηφιακό χαρακτήρα AI** που μιμείται τον Δία, για να μας μιλήσει για τους θεούς και τη ζωή τους στον Όλυμπο, αξιοποιούμε το εργαλείο **Leonardo.Ai**, για να δημιουργήσουμε την εικόνα του κάθε θεού, υποδυόμαστε τον θεό Απόλλωνα και δημιουργούμε την μουσική που έπαιζε αξιοποιώντας την **Τεχνητή Νοημοσύνη και το AIVA**, δημιουργούμε βίντεο από κείμενο με τη βοήθεια της **Τεχνητής Νοημοσύνης και του Lumen 5** και με τη βοήθεια του/της νηπιαγωγού οι μαθητές/τριες κάνουν ερωτήσεις σε έναν φανταστικό θεατρολόγο με την **εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης GPT** ώστε να πάρουν ιδέες για το στήσιμο μιας παράστασης με θέμα τη ζωή των θεών στον Όλυμπο. Η παράσταση καθώς και το σύνολο των ψηφιακών έργων των παιδιών, μπορούν να παρουσιαστούν στη σχολική γιορτή του καλοκαιριού, στα υπόλοιπα τμήματα του σχολείου ή ακόμα και διαδικτυακά μέσω δικτύου με άλλα σχολεία. Τέλος, η αξιολόγηση της δράσης πραγματοποιείται με το ψηφιακό παιχνίδι «Παίξτε με τους θεούς του Ολύμπου» από το **Φωτόδεντρο,** απαντώντας σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και τον διαμοιρασμό μέσω **Google Drive** φύλλων εργασίας σχετικά με το θέμα που πραγματευτήκαμε.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αρχικά, γίνεται διερεύνηση της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών σχετικά με τους δώδεκα θεούς του Ολύμπου, παίζοντας **Kahoot**. Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει το όνομά της διαλέγοντας έναν από τους θεούς του Ολύμπου. Αξιοποιώντας το ψηφιακό εργαλείο Kahoot και τον διαδραστικό πίνακα, ο εκπαιδευτικός της τάξης έχει ήδη δημιουργήσει ένα κουίζ ερωτήσεων σχετικό με το θέμα και κάθε ομάδα καλείται να απαντήσει εναλλάξ στις ερωτήσεις. Όποια ομάδα απαντήσει σωστά στις περισσότερες ερωτήσεις, κερδίζει.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Σε αυτή τη φάση, πραγματοποιούνται δραστηριότητες διδασκαλίας και εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου. Στην αρχή, παρακολουθούμε από το **Φωτόδεντρο**, μία διαδραστική παρουσίαση για τους θεούς του Ολύμπου που παρέχει απαραίτητο πληροφοριακό υλικό για τη μελέτη θεμάτων της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας. Επίσης, τα παιδιά με τη βοήθεια της/του νηπιαγωγού, χωρίζονται σε ομάδες και αναζητούν στο διαδίκτυο, μέσω του **Google for kids**, πληροφορίες για τους θεούς που επέλεξαν. Συλλογή πληροφοριών γίνεται και από το έντυπο υλικό της τάξης αλλά και των σπιτιών των παιδιών. Οι πληροφορίες συγκεντρώνονται και παρουσιάζονται από τις ομάδες στην ολομέλεια.

Έπειτα, συνομιλούμε με τον Δία, για να μας μιλήσει για τους θεούς και τη ζωή τους στον Όλυμπο. Το σύνολο των παιδιών, με τη βοήθεια του/της νηπιαγωγού, με τη χρήση του βιντεοπροβολέα, εμπλέκονται σε μια διαδραστική συνομιλία με έναν **ψηφιακό χαρακτήρα AI που μιμείται τον Δία**, τον πατέρα των θεών. Η δραστηριότητα ξεκινά με μια σύντομη παρουσίαση του Δία και της θέσης του στον Όλυμπο. Στη συνέχεια, ο ψηφιακός χαρακτήρας αρχινά μια συναρπαστική συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με την παρουσίαση των υπόλοιπων θεών, τα σύμβολά τους, τη μεταξύ τους σχέση κτλ. Μέσα από τη συνομιλία, τα παιδιά καλούνται να σκέφτονται και να απαντούν σε ερωτήσεις, ενώ ο χαρακτήρας AI τους καθοδηγεί στην ανακάλυψη της γνώσης σχετικά με το θέμα.

Αφού συγκεντρώσουμε όλες τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε και έχοντας μια σφαιρική εικόνα για τους θεούς του Ολύμπου, επιστρέφουμε στις ομάδες μας. Αξιοποιώντας το εργαλείο **Leonardo.Ai**, δημιουργούμε εικόνες από κείμενο με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης και συγκεκριμένα την εικόνα του κάθε θεού. Ο/Η νηπιαγωγός λειτουργεί ως γραφέας. Ακόμα, παίζοντας παιχνίδι ρόλων, υποδυόμαστε τον θεό Απόλλωνα και δημιουργούμε την μουσική που έπαιζε αξιοποιώντας την **Τεχνητή Νοημοσύνη και το AIVA**. Τέλος, ως δραστηριότητα εμπέδωσης, δημιουργούμε βίντεο από κείμενο με τη βοήθεια της **Τεχνητής Νοημοσύνης και του Lumen 5.** Ο/Η

νηπιαγωγός λειτουργώντας ως γραφέας, παραθέτει τις πληροφορίες που συνέλεξαν οι ομάδες και δημιουργούν βίντεο για τους θεούς του Ολύμπου. Η παρακολούθηση του βίντεο γίνεται από την ολομέλεια μέσω βιντεοπροβολέα και λειτουργεί ανατροφοδοτικά. Τέλος, με τη βοήθεια του/της νηπιαγωγού οι μαθητές κάνουν ερωτήσεις σε έναν φανταστικό θεατρολόγο. Η εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **GPT** αξιοποιείται για να παίξει αυτόν τον ρόλο. Ο/Η νηπιαγωγός μεταφέρει τις ερωτήσεις των μαθητών στο μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης και μέσω των απαντήσεων οι μαθητές λαμβάνουν ενδιαφέρουσες προτάσεις και ιδέες για το στήσιμο μιας παράστασης με θέμα τη ζωή των θεών στον Όλυμπο. Η παράσταση καθώς και το σύνολο των ψηφιακών έργων των παιδιών, μπορούν να παρουσιαστούν στη σχολική γιορτή του καλοκαιριού, στα υπόλοιπα τμήματα του σχολείου ή ακόμα και διαδικτυακά μέσω δικτύου με άλλα σχολεία.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Ως δραστηριότητα αξιολόγησης, παίζουμε το ψηφιακό παιχνίδι «Παίξτε με τους θεούς του Ολύμπου» από το **Φωτόδεντρο**. Μέσω της διαδικασίας της αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης τα παιδιά αξιολογούν τις γνώσεις τους σχετικά με τους δώδεκα θεούς του Ολύμπου και ο/η εκπαιδευτικός της τάξης την πορεία της μαθησιακής διαδικασία και αποτελεσμάτων, απαντώντας σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Κάθε φορά που ο/η μαθητής/τρια απαντά σωστά ο συγκεκριμένος θεός τον επιβραβεύει, ενώ όταν απαντά λάθος του επισημαίνει ότι πρέπει να είναι πιο προσεχτικός και του δίνει τη σωστή απάντηση. Επίσης, ενδείκνυται να διαμοιραστούν μέσω **Google Drive** φύλλα εργασίας σχετικά με το θέμα που πραγματευτήκαμε. Τέλος, οι μαθητές/τριες καλούνται να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για την εκπαιδευτική διαδικασία και τη συνεργασία που είχαν με τους συμμαθητές τους. Ο/Η νηπιαγωγός επιβραβεύει τους/τις μαθητές/τριες για τη συμμετοχή και τη συνεργασία τους.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

https://blogs.sch.gr/nippythag/oi-12-theoi-toy-olympoy/

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το Νηπιαγωγείο
https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/9514#

http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-ugc-8525-402

30ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Μαθαίνουμε για τον εικαστικό καλλιτέχνη Joan Miró με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: **Ασημίνα Κατσούδα**

Ειδικότητα (π.χ. Δάσκαλος ΠΕ 70): **Εκπαιδευτικός ΠΕ60**

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): **Εικαστικές Τέχνες**

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : **Εικαστικός καλλιτέχνης Joan Miró**

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☒

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Εικαστικές Τέχνες, Joan Miró, Τεχνητή Νοημοσύνη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου είναι οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν το καλλιτεχνικό έργο και στυλ του εικαστικού καλλιτέχνη Joan Miró αξιοποιώντας παράλληλα εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης στο πλαίσιο μάθησης και αναζήτησης πληροφοριών.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές/τριες θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

  Γνωρίζουν βασικές πληροφορίες για τον εικαστικό καλλιτέχνη Joan Miró και το καλλιτεχνικό στυλ του.

  Διακρίνουν διαφορετικές τεχνικές, υλικά, σύμβολα και χρώματα που αξιοποιούσε ο Miró στα έργα τέχνης του.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  Δημιουργούν τα δικά τους έργα τέχνης με βάση την τεχνική και το καλλιτεχνικό στυλ του Joan Miró.

  Διατυπώνουν ερωτήσεις στο πλαίσιο αξιοποίησης ενός εργαλείου Τεχνητής Νοημοσύνης, του Copilot, ώστε να αντλήσουν νέες πληροφορίες.

- Επίπεδο Στάσεων

  Συζητούν ανοιχτά σχετικά με τα έργα τέχνης του Miró και τις σκέψεις που τους δημιουργούν παρατηρώντας τα.

  Υιοθετούν διαφορετικά καλλιτεχνικά στυλ στον τρόπο που εκφράζονται δημιουργικά.

  Αισθάνονται εξοικείωση με εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης στο πλαίσιο μάθησης.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο εντάσσεται στο πλαίσιο του νέου προγράμματος σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση και συγκεκριμένα στο θεματικό πεδίο για τις εικαστικές τέχνες.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	☒
Καθοδηγούμενη Μάθηση	☐
Βιωματική Μάθηση	☒
	☐

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Copilot της Microsoft, lumen5, Suno, Leonardo.Ai, ElevenLabs, PowerPoint

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βίντεο, εκτυπωμένες φωτογραφίες, φύλλα εργασίας

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο υλοποιείται στο πλαίσιο του νέου προγράμματος σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση και συγκεκριμένα υπόκειται στο θεματικό πεδίο για τις εικαστικές τέχνες. Ειδικότερα, μέσω του σεναρίου αυτού επιδιώκεται η ''γνωριμία'' των μαθητών/τριών με τον εικαστικό καλλιτέχνη Joan Miró και η εξοικείωσή τους με τα έργα τέχνης του και την τεχνική που αξιοποιούσε. Κατά τη διάρκεια υλοποίησής του θα αξιοποιηθούν φωτογραφίες (έντυπες) του καλλιτέχνη και ενός ενδεικτικού εικαστικού έργου του, στη συνέχεια θα εμβαθύνουμε σε περισσότερες πληροφορίες αξιοποιώντας εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ) δημιουργίας βίντεο, εικόνας, μουσικής και ήχου, ενώ θα «συνομιλήσουμε» ως ομάδα και με το εργαλείο ΤΝ Copilot της Microsoft μαθαίνοντας περισσότερες πληροφορίες για τον Miró και τα έργα του. Ακολούθως, τα παιδιά θα μπουν σε μία βιωματική διαδικασία ζωγραφίζοντας με βάση την τεχνική και το καλλιτεχνικό στυλ του Miró. Μέσα από τη διαδικασία αυτή συνολικά, τα παιδιά θα λάβουν νέες γνώσεις σχετικά με τον εικαστικό καλλιτέχνη Miró και το καλλιτεχνικό στυλ του και έπειτα μέσω της καλλιτεχνικής έκφρασης των ίδιων των παιδιών θα ενισχυθεί η κατανόηση της νέας γνώσης καλλιεργώντας παράλληλα αντίστοιχες γνωστικές δεξιότητες, ενώ θα εξοικειωθούν και με ένα εργαλείο ΤΝ αξιοποιώντας το στο πλαίσιο μάθησης.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αρχικά, ρωτάμε τα παιδιά αν γνωρίζουν ποιος είναι ο Joan Miró. Αφού γίνεται μία μικρή συζήτηση και διακρίνουμε αν υπάρχει προϋπάρχουσα γνώση σχετικά με τον ζωγράφο, τους δείχνουμε ένα εικαστικό έργο τέχνης στους/ις μαθητές/τριες (φωτοτυπία) του Joan Miró και συγκεκριμένα το *«Φιγούρες και σκύλος μπροστά στον ήλιο»* (1949) (βλ.σ.:5). Δίνουμε λίγο χρόνο στα παιδιά να παρατηρήσουν το έργο και να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις τους σχετικά με το τι βλέπουν (brainstorming)(10'). Έπειτα, τους δείχνουμε κάποιες φωτογραφίες από τον δημιουργό-ζωγράφο Joan Miró (βλ.σ.: 6) και ακολουθεί συζήτηση γύρω από τις φωτογραφίες (10').

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Στη συνέχεια, προετοιμάζουμε τους/ις μαθητές/τριες λέγοντας «*Πάμε να μάθουμε ποιος είναι ο Joan Miró!»* και κατευθύνουμε την προσοχή της ομάδας στον υπολογιστή προβάλλοντας ένα βίντεο (3'), το οποίο έχουμε δημιουργήσει μέσω του προγράμματος lumen5. Στο πλαίσιο δημιουργίας του βίντεο αξιοποιείται ένα κείμενο με βασικές πληροφορίες σχετικά με τον καλλιτέχνη και τα έργα του, όπως πχ. είδος τέχνης κ.ά. Πρέπει να σημειωθεί πως -για καλύτερο αποτέλεσμα- το κείμενο αυτό πρέπει να είναι γραμμένο στην αγγλική γλώσσα, ενώ κατά την επεξεργασία του βίντεο μπορούμε να επεξεργαστούμε το κείμενο και να το μεταφράσουμε στα ελληνικά. Επιπρόσθετα, αξιοποιούνται και εικόνες με έργα τέχνης του Miró, οι οποίες είναι διαθέσιμες στην ιστοσελίδα https://www.joan-miro.net/. Ακόμη, στο βίντεο συμπεριλαμβάνεται και μουσική δημιουργημένη με prompt μέσω του Suno. Ένα ενδεικτικό prompt για τον συγκεκριμένο σκοπό είναι: *«craft a whimsical tune with soft flutes and string pizzicato, which plucks at the strings for a playful sound».* Αφού αφιερώσουμε λίγα λεπτά για τα πρώτα σχόλια (7'), έπειτα ρωτάμε «*Πάμε να μάθουμε περισσότερα για τον Miró;»*. Σε αυτό το σημείο εξηγούμε στους/ις μαθητές/τριες ότι θα συνομιλήσουμε με έναν «βοηθό» μέσω του υπολογιστή, όπου θα ρωτήσουμε ό,τι θέλουμε και θα μας βοηθήσει να μάθουμε περισσότερα για τον Miró. Αξιοποιώντας λοιπόν το Copilot γράφουμε την ερώτηση *«Τι γνωρίζεις για τον Joan Miró;»* προσθέτοντας και την εντολή *«Απάντησε με κατάλληλο ύφος μιλώντας σε παιδιά νηπιαγωγείου.».* Είναι σημαντικό να γράψουμε την εντολή αυτή ώστε οι πληροφορίες να έχουν όσο το δυνατόν κατάλληλο, φιλικό και κατανοητό ύφος για τους/ις μαθητές/τριες και παράλληλα κάνουμε χρήση της επιλογής ανάγνωσης. Συνεχίζοντας, θέτουμε κι άλλες ερωτήσεις-εντολές όπως *«Πες μας περισσότερα για τα έργα του Miró και τη ζωή του»* και *«Πού μπορούμε να βρούμε πίνακες*

του Miró;», ενώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και τις προτεινόμενες ερωτήσεις που εμφανίζονται σχετικά με το θέμα μας. Σημαντικό είναι, επίσης, να παροτρύνουμε τα παιδιά να κάνουν και δικές τους ερωτήσεις, όπου έπειτα εμείς τις γράφουμε προς διευκόλυνση, και ακολουθεί ανοιχτός διάλογος καθ' όλη τη διάρκεια (28'). Αφού ολοκληρωθεί η συνομιλία με τον «βοηθό» Copilot, συμφωνούμε με τα παιδιά πως ήρθε η ώρα να ζωγραφίσουμε και εμείς όπως ο Miró. Σε αυτό το σημείο προβάλλεται μία παρουσίαση PowerPoint, η οποία θα περιέχει 2 εικόνες όπου αποτελούν παραδείγματα εναλλακτικών εικαστικών έργων με σχέδια όπως πχ. μία γάτα, με το καλλιτεχνικό στυλ του Miró. Οι εικόνες αυτές είναι δημιουργημένες μέσω των προγραμμάτων Copilot [powered by DALL·E 3] και Leonardo.Ai (ενδεικτικά βλ.σ.: 7). Ένα prompt που μπορεί να αξιοποιηθεί για τον σκοπό μας είναι το εξής: *«imagine an abstract painting of a dog using Joan Miró's distinctive style. Use bold primary colours and black outlines. The cat should be composed of simple geometric shapes».* Επιπρόσθετα, η παρουσίαση συμπεριλαμβάνει και δύο ηχητικά, πριν και μετά την προβολή των εικόνων αντίστοιχα, κάνοντας χρήση του ElevenLabs και την επιλογή «text to speech». Το πρώτο ηχητικό βασίζεται στο κείμενο *«Πριν ζωγραφίσουμε, ας δούμε κάποιες ζωγραφιές που μπορούμε να κάνουμε και εμείς όπως ζωγράφιζε ο Miró!»,* ενώ το δεύτερο ηχητικό στο τέλος λέει *«Ας ζωγραφίσουμε τώρα όπως ο Miró!».* Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης των εικόνων πραγματοποιείται μία σύντομη αναφορά και συζήτηση για την κάθε εικόνα ξεχωριστά (7').

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Αφού ακουστεί το ηχητικό *«Ας ζωγραφίσουμε τώρα όπως ο Miró!»*, οδηγούμε τα παιδιά στα τραπεζάκια δίνοντας τους ένα φύλλο εργασίας (βλ.σ.:8) βασισμένο στο καλλιτεχνικό στυλ του καλλιτέχνη και έπειτα ένα λευκό φύλλο όπου θα ζωγραφίσουν ό,τι θέλουν με βάση όσα έμαθαν (35'). Κατά τη διάρκεια που ζωγραφίζουν προτείνεται να ακούγεται και η μουσική που δημιουργήθηκε μέσω του Suno και αξιοποιήθηκε παραπάνω στο βίντεο. Τέλος, αφού ολοκληρώσουν όλα τα παιδιά τις ζωγραφιές τους, καθόμαστε ως ομάδα όπου τα παιδιά θα παρουσιάσουν τις ζωγραφιές τους και κάνουμε μία αναστοχαστική-ανατροφοδοτική συζήτηση για όσα μάθαμε θέτοντας καθοδηγητικές ερωτήσεις όπως *«Τι μάθαμε για τον Miró;», «Τι χρώματα χρησιμοποιούσε;», «Τι ζωγράφιζε;»* κ.ά. (20').

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Εκτυπωμένο έργο τέχνης του Joan Miró:

Figures and Dog in front of the Sun, 1949 by Joan Miro

Figures and Dog in front of the Sun, Joan Miró, 1949 © joan-miro.net

Εκτυπωμένες φωτογραφίες του Joan Miró:

Joan Miró © Wikipedia

Joan Miró, 1973, Francesco Català Roca © Hero Magazine

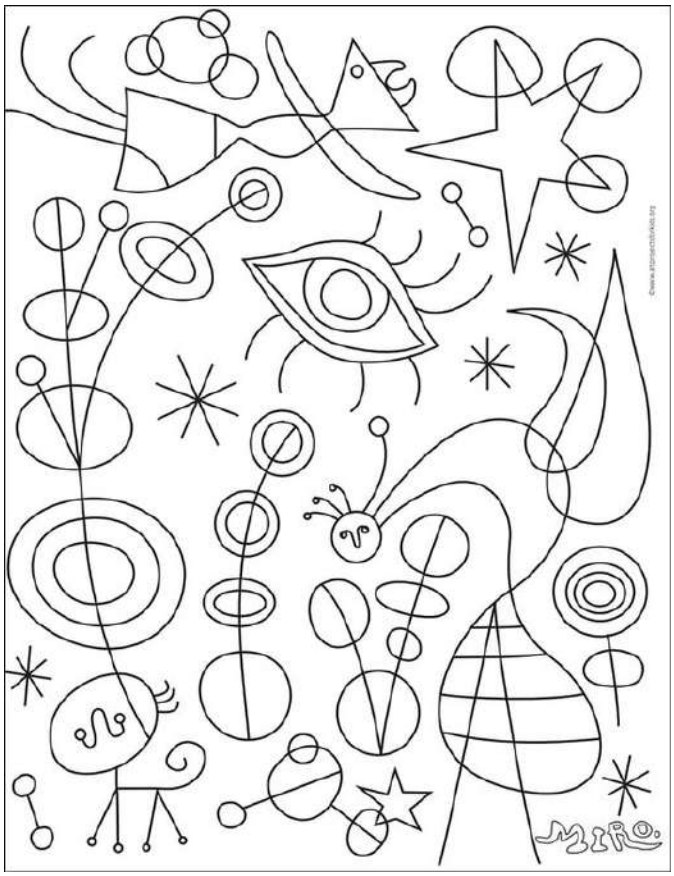
Joan Miró, 1978, Jean Marie del Moral © Hero Magazine

Ενδεικτικές εικόνες δημιουργημένες με προγράμματα ΤΝ:

Ζωγραφισμένος σκύλος με το καλλιτεχνικό στυλ του Joan Miró αξιοποιώντας το Leonardo.Ai

Ζωγραφισμένη γάτα με το καλλιτεχνικό στυλ του Joan Miró αξιοποιώντας το Copilot [powered by DALL·E 3]

Φύλλο εργασίας ανατροφοδότησης:



Miró Coloring Page © Art Projects for Kids

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Catala-Roca, F. (1973). *Joan Miró* [Photograph]. Hero Magazine https://hero-magazine.com/article/55402/this-new-exhibition-recreates-joan-miros-mallorca-atelier-where-he-created-some-of-his-most-revered-pieces

del Moral, J.-M. (1978). *Joan Miró* [Photograph]. Hero Magazine https://hero-magazine.com/article/55402/this-new-exhibition-recreates-joan-miros-mallorca-atelier-where-he-created-some-of-his-most-revered-pieces

Miró Coloring Page [Image]. Art Projects for Kids. https://artprojectsforkids.org/how-to-draw-like-miro/#acolor

Miró, J. [Photograph] (n.d.). Wikipedia. https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%96%CE%BF%CF%85%CE%AC%CE%BD_%CE%9C%CE%B9%CF%81%CF%8C

Miró, J. (1949). *Figures and Dog in front of the Sun* [Artwork]. Joan Miró https://www.joan-miro.net/figures-and-dog-in-front-of-the-sun.jsp

31ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ο Μαγικός κόσμος του Σκακιού!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Κληρονόμου Χρυσή

Ειδικότητα: ΠΕ60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση

Β΄ ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ: Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία, Προσωπική και Κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη: Το πρόγραμμα στοχεύει κυρίως στην ανάπτυξη της κοινωνικής και συναισθηματικής νοημοσύνης των παιδιών. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να αναπτύξουν δεξιότητες ενσυναίσθησης, να κατανοήσουν και να συνεργαστούν με άλλους, αναγνωρίζοντας και σεβόμενοι τους κανόνες του παιχνιδιού

Παιδί, Σώμα, Δημιουργία, Έκφραση – Τέχνες: Το σενάριο μπορεί να ενθαρρύνει τη φαντασία των παιδιών και να τους βοηθήσει να σκεφτούν, να επιλύσουν προβλήματα, να δημιουργήσουν με την φαντασία τους ιστορίες, εικόνες, μουσική, βίντεο από εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :

Παιδί & Επικοινωνία - Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών: Εισάγουμε την έννοια και την λειτουργία των εφαρμογών της Τεχνητής Νοημοσύνης, έτσι, τα παιδιά μπορούν να

εξοικειωθούν με την τεχνολογία και να ανακαλύψουν πώς μπορεί να βελτιώσει το παιχνίδι τους.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: [X]

Δημοτικό: [ ]

Γυμνάσιο: [ ]

ΓΕΛ: [ ]

ΕΠΑΛ: [ ]

Άλλο:.....

1.5 Τάξη:

Προνήπια-Νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

4 Εβδομάδες- 9 διδακτικές δραστηριότητες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Σκάκι

Διασκέδαση

Στρατηγική

Φαντασία

Συνεργασία

Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης

Αυτογνωσία

Σεβασμός

Ομαδικότητα

Αυτοεκτίμηση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Ο βασικός στόχος του παραπάνω σεναρίου, είναι να εισάγει τα παιδιά στον κόσμο του Σκακιού με διασκεδαστικό και φανταστικό τρόπο. Μέσα από το Σκάκι, οι μαθητές θα ανακαλύψουν τη θέση τους στην κοινότητα, παρατηρώντας τον εαυτό τους και τους άλλους, δημιουργώντας ένα συμβολικό

πιόνι που τους αντιπροσωπεύει, αξιοποιώντας την αξία του παιχνιδιού για να πετύχουν κι επιπλέον στόχους που συνδέονται με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να μάθουν τα βασικά στοιχεία του Σκακιού, όπως οι κινήσεις των κομματιών (π.χ. πώς κινείται ο πύργος, η βασίλισσα, το πιόνι).
  - Να αναγνωρίσουν το σκακιστικό ταμπλό και τα πιόνια του
  - Να γνωρίσουν τις βασικές αρχές και στρατηγικές στο Σκάκι και να πειραματιστούν μέσα από την χρήση διαδραστικών ψηφιακών εργαλείων της Τεχνητής Νοημοσύνης, που συνδυάζουν κείμενο, εικόνα και ήχο.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να αναπτύξουν την ικανότητα να σκέφτονται στρατηγικά και να προβλέπουν τις κινήσεις του αντιπάλου.
  - Να εξασκηθούν στον υπολογισμό των πιθανών κινήσεων και των αντιδράσεων
  - Οι μαθητές θα εξασκήσουν τις δεξιότητές τους στη συνεργασία και την ομαδική εργασία, δημιουργώντας ψηφιακές αφίσες, ιστορίες και παρουσιάσεις που συνδυάζουν κείμενο και εικόνα και ήχο
  - Να βελτιώσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και θα μάθουν να δημιουργούν και να διατηρούν υγιείς διαπροσωπικές σχέσεις.
  - Να εξασκήσουν τη στρατηγική σκέψη και τη λήψη αποφάσεων μέσα από το Σκάκι
  - Να αναπτύξουν τις εικαστικές τους δεξιότητες μέσω της δημιουργίας ψηφιακών έργων τέχνης, εικόνων και βίντεο, εκφράζοντας δημιουργικά τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους.
  - Να μάθουν να ακούν και να εκφράζουν τις ιδέες τους σχετικά με το Σκάκι και την Τεχνητή Νοημοσύνη.
  - Να μοιράζονται τις εμπειρίες τους και να συζητούν με τους συμμαθητές τους για το παιχνίδι και τις εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης.

.

- Επίπεδο Στάσεων

- Να αναπτύξουν την υπομονή και την επιμονή, καθώς το Σκάκι απαιτεί χρόνο και σκέψη.
- Να μάθουν να σέβονται τον αντίπαλο και να αντιμετωπίζουν τις νίκες και τις ήττες με αθλητικό πνεύμα.
- Να αναπτύξουν την περιέργεια και το ενδιαφέρον για το παιχνίδι και την εξέλιξη των δεξιοτήτων τους.
- Να αναπτύξουν θετική στάση προς τον εαυτό τους, αυξάνοντας την αυτοεκτίμησή τους.
- Να αναπτύξουν θετική στάση προς τη συνεργασία, εκτιμώντας την ομαδική δουλειά και τη δημιουργία κοινών ψηφιακών έργων.
- Να εκτιμήσουν τη σημασία της συνεργασίας και της συμμετοχής στην ομάδα, ενισχύοντας την ομαδικότητα και την αλληλεγγύη.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Οι στόχοι και τα μαθησιακά αποτελέσματα που αναφέρθηκαν, είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με τις κατευθύνσεις του Προγράμματος Σπουδών του Νηπιαγωγείου, το οποίο επιδιώκει να διαμορφώσει ολοκληρωμένες προσωπικότητες με κοινωνικές, συναισθηματικές, γλωσσικές και γνωστικές δεξιότητες, έτοιμες να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις της κοινωνίας με σεβασμό, συνεργασία και δημιουργικότητα.

Παρόλο που η Τεχνητή Νοημοσύνη δεν αποτελεί μέρος του υπάρχοντος Προγράμματος Σπουδών, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων που βασίζονται στην AI μπορεί να συνδεθεί με εκπαιδευτικούς στόχους όπως η καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, η προώθηση της τεχνολογικής επάρκειας και η ανάπτυξη της ψηφιακής νοημοσύνης. Το συγκεκριμένο σενάριο στοχεύει στην ανάπτυξη της Φαντασίας και της Δημιουργικότητας των παιδιών σε ένα επίπεδο αλληλεπίδρασης και συνεργασίας σε συνδυασμό με την εξοικείωση της Τεχνολογίας που συνδέονται απόλυτα με τους στόχους του Προγράμματος Σπουδών του Νηπιαγωγείου.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X
Καθοδηγούμενη Μάθηση	
Βιωματική Μάθηση	X
Συνεργατική Μάθηση	X
Άλλο: Παιγνιώδης Μάθηση	X

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- **Εφαρμογές - Λογισμικά**

  Image Creator in Bing

ChatGPT

Noctie.ai

Microsoft Word

AIVA

Lumen5

Kahoot

- **Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)**

Η/Υ της τάξης

Laptop

Tablet

- **Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)**

Επιτραπέζιο παιχνίδι: ΣΚΑΚΙ

Βιβλίο: ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΣΤΗΝ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ των Adrianna & Urszula Staniszewska.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο διδακτικό σενάριο « Ο Μαγικός κόσμος του Σκακιού», τα σκακιστικά κομμάτια ζωντανεύουν! Τα πιόνια, οι βασίλισσες και οι στρατιώτες έχουν δικές τους προσωπικότητες και παίζουν σκάκι με τα παιδιά. Με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης, τα παιδιά ανακαλύπτουν τη μαγεία του παιχνιδιού και μαθαίνουν στρατηγικές.

Ένα σενάριο γεμάτο φαντασία, συνεργασία και τεχνολογία. Μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων, οι μαθητές θα κατανοήσουν τη σημασία της συνεργασίας και του σεβασμού στη σχολική κοινότητα, ενώ παράλληλα θα αναπτύξουν στρατηγική σκέψη και δεξιότητες λήψης αποφάσεων.

Στη συνέχεια, οι μαθητές θα γνωρίσουν τα βασικά πιόνια στο Σκάκι και τη λειτουργία τους πάνω στην σκακιέρα μέσα από απλά παιχνίδια. Θα επιλέξουν το δικό τους πιόνι, το οποίο θα αντιπροσωπεύει τον εαυτό τους και τη θέση τους στην ομάδα, και θα συμμετάσχουν σε ομαδικά παιχνίδια σκακιού, θα πειραματιστούν με εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης, μαθαίνοντας να συνεργάζονται και να σέβονται τους κανόνες.

Η τεχνητή νοημοσύνη με τα ψηφιακά εργαλεία της εισέρχεται σταδιακά στον χώρο της εκπαίδευσης, παρέχοντας νέες δυνατότητες που, αν και δεν συνδέονται άμεσα με τα παραδοσιακά προγράμματα σπουδών, ενισχύουν σημαντικά τη μαθησιακή εμπειρία.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

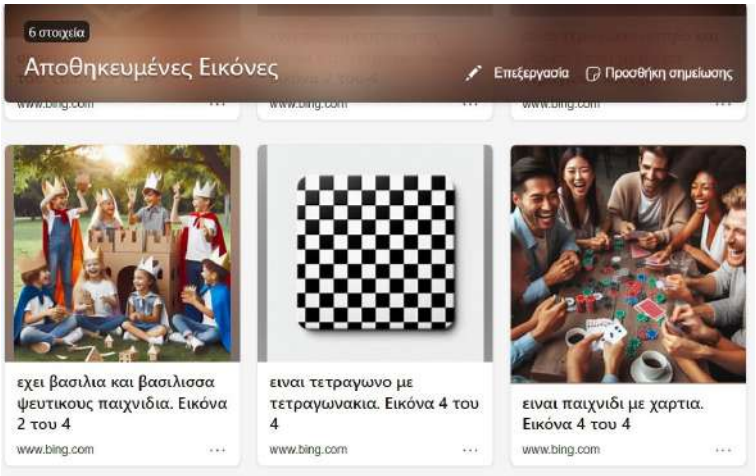
Η Νηπιαγωγός στην ολομέλεια δίνει μια λέξη στα παιδιά: *ΣΚΑΚΙ*

Ζητείται από τα παιδιά να σκεφτούν την εικόνα που τους έρχεται στο μυαλό όταν ακούν την λέξη ΣΚΑΚΙ.

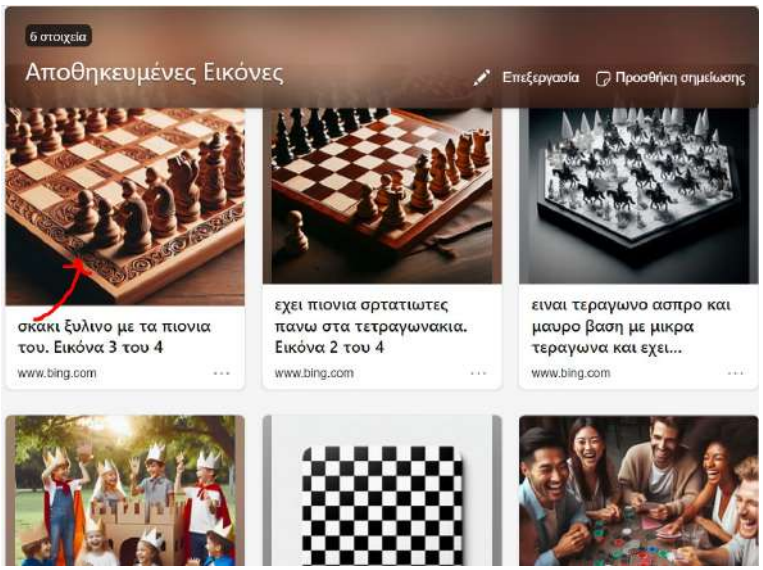
Στην συνέχεια τα παιδιά επιλέγουν γωνιά απασχόλησης και η νηπιαγωγός εξατομικευμένα στον Υπολογιστή της τάξης ζητά εξατομικευμένα κάθε παιδί να περιγράψει την εικόνα του και την καταγράφει στη εφαρμογή Image Creator in Bing.

Ζητάει από το παιδί να πατήσει το create και από τις 4 εικόνες που εμφανίζονται να επιλέξει αυτήν που είναι περισσότερο κοντά στην εικόνα της περιγραφής

Στην ολομέλεια και μέσα από την Συλλογή της εφαρμογής παρουσιάζονται οι δημιουργίες του κάθε παιδιού ανάλογα με την περιγραφή τους και μέσα από αλληλεπιδράσεις, ανταλλάσσονται απόψεις και προβληματίζονται γύρω από την λέξη ΣΚΑΚΙ:



Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία και όλοι οι μαθητές παρουσιάσουν την άποψη τους, η Νηπιαγωγός ζητά από την εφαρμογή να φτιάξει μία εικόνα με ΣΚΑΚΙ ΚΑΙ ΠΙΟΝΙΑ:



Τα παιδιά παρατηρούν, συζητούν, ανταλλάσσουν απόψεις και στην Συλλογή παρατηρούμε και ανακαλύπτουμε ποιες εικόνες από αυτές που επέλεξαν τα παιδιά, μοιάζουν, έχουν χαρακτηριστικά ή δεν μοιάζουν καθόλου με την σωστή εικόνα και διασκεδάζουμε με τις αποκλείσεις!

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

Παρουσιάζεται στα παιδιά στην παρεούλα ένα ξύλινο σκάκι.

Τα παιδιά κάνουν τις παρατηρήσεις τους, τοποθετούν τα πιόνια πάνω στην Σκακιέρα ελεύθερα

Στην συνέχεια η Νηπιαγωγός συγκεντρώνει τα παιδιά στην γωνιά του Υπολογιστή και τα ενισχύει να σκεφτούν τι ερωτήσεις θέλουν να κάνουν στην εφαρμογή ChatGPT, ώστε να μάθουν πληροφορίες για το σκάκι.

Η εφαρμογή παρουσιάζεται σαν ρομπότ και τα παιδιά μπορούν να το ονομάσουν, (πέρσι έδωσαν στην εφαρμογή το όνομα SONIC!)

Οι ερωτήσεις καταγράφονται και κάθε φορά οι απαντήσεις διαβάζονται: (τα παιδιά ενθουσιάζονται όταν «ξετυλίγεται» η γραμματοσειρά της απάντησης και περιμένουν με ανυπομονησία να τους την διαβάσουμε!)

Στο τέλος δίνεται στα παιδιά το παρακάτω Φ.ΕΡΓ.

Φ ΕΡΓ: Σε ατομικό φ, εργ, εκτυπώνουμε την εικόνα που περιέγραψε το κάθε παιδί, καθώς και την τελική εικόνα από το Σκάκι. Ζητείται να κάνει την περιγραφή της τελικής εικόνας με ότι

«γράμματα» μπορεί και η νηπιαγωγός καταγράφει την νέα περιγραφή κάποια άλλη στιγμή από κάτω:

- <u>2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου</u>

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

Τα παιδιά στην ολομέλεια σε τραπέζι παρατηρούν το Σκάκι και τα πιόνια και καλούνται να επιλέξουν το αγαπημένο τους πιόνι.

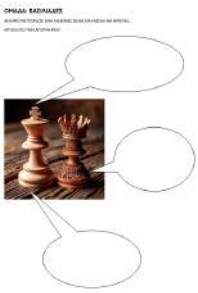
Στην συνέχεια ανάλογα με την επιλογή τους χωρίζονται σε ομάδες και καλούνται να αποφασίσουν την εντολή που θα δώσουν στην εφαρμογή Image Creator in Bing ώστε να φτιάξουν την εικόνα με το πιόνι της ομάδας τους

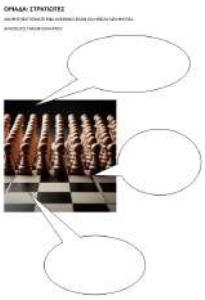
Στον υπολογιστή της τάξης η κάθε ομάδα πειραματίζεται δίνοντας τις εντολές στην Νηπιαγωγό που τις καταγράφει. Σε περίπτωση που δεν τους αρέσουν οι εικόνες προσπαθούν να επιλύσουν το πρόβλημα αλλάζοντας τις εντολές

Οι ομάδες επιλέγουν την εικόνα τους η οποία αποθηκεύεται κι εκτυπώνεται σε Φ. Εργ. όπου κάθε μέλος της ομάδας αιτιολογεί την επιλογή του για το συγκεκριμένο κομμάτι ή πιόνι, την γράφει με όποιον τρόπο μπορεί:

πχ. μου αρέσει να είμαι βασίλισσα και να είμαι η πιο δυνατή, θέλω να είμαι ο βασιλιάς και να έχω τον στρατό μου, με τους φίλους μου παίζουμε στρατιωτάκια και μου αρέσουν πολύ, κλπ

Ομαδικό Φ. εργασίας:





ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

Στην ολομέλεια και στην πραγματική σκακιέρα η Νηπιαγωγός δείχνει την κίνηση ή τις κινήσεις που έχει δικαίωμα να κάνει το πιόνι της κάθε ομάδας.

Τα παιδιά πειραματίζονται με τα πιόνια της ομάδας τους πάνω στην σκακιέρα, αλληλεπιδρώντας.

Στην συνέχεια οι ομάδες περιγράφουν μια εικόνα στην εφαρμογή Image Creator in Bing, όπου ζητούν μια άδεια σκακιέρα και μονον το πιόνι της ομάδας τους πάνω. Η νηπιαγωγός καταγράφει. Επιλέγουν αυτή την εικόνα που προτιμούν.

Γίνεται λήψη των εικόνων και στην *Επεξεργασία των Φωτογραφιών* καλούνται τα παιδιά με την χρήση του ποντικιού και με βέλη να δείξουν την κίνηση που κάνει το πιόνι τους:

Οι φωτογραφίες εκτυπώνονται και καρφιτσώνονται σε πίνακα αναφοράς μέσα στην τάξη για επιπλέον ανατροφοδότηση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

Η Νηπιαγωγός παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης το βιβλίο ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΣΤΗΝ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ των Adrianna & Urszula Staniszewska.

Τα παιδια το ξεφυλλίζουν, συζητούν για την ιστορία που εξελίσσεται βλέποντας τις εικόνες

Στην συνέχεια η νηπιαγωγός διαβάζει επιλεγμένες σελίδες που αφορούν το στήσιμο, καθώς και τα πιόνια που επέλεξαν

Οι ομάδες και τα παιδιά πειραματίζονται με τις κινήσεις των κομματιών πάνω στην σκακιέρα που έχουμε στο τραπέζι

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

Η Νηπιαγωγός ζητά από κάθε ομάδα να επιλέξει ένα λάπτοπ και στην συνέχεια τους

Δείχνει την εφαρμογή Noctie.ai.

Κάθε ομάδα πειραματίζεται με την εφαρμογή συζητώντας τις κινήσεις και ποιος θα ενεργήσει κάθε φορά

Στην παρούσα φάση δεν είναι το ζητούμενο η ορθή κίνηση, όσο η εξοικείωση με την εφαρμογή.

Η Νηπιαγωγός, βοηθά, ενθαρρύνει και ενισχύει την κάθε ομάδα να επιλύσει τα προβλήματα που παρουσιάζονται

Η εφαρμογή αποστέλλεται στους γονείς, και τα παιδιά αναλαμβάνουν να την παρουσιάσουν στους γονείς τους και να πειραματιστούν μαζί.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

Τα παιδιά εμπνέονται από το βιβλίο που διαβάσαμε και φτιάχνουν δικές τους ιστορίες :

Κάθε ομάδα δημιουργεί μια περιπέτεια σχετική με το πιόνι που έχει επιλέξει, την διηγείται στην ολομέλεια και η Νηπιαγωγός καταγράφει την ιστορία της ομάδας.

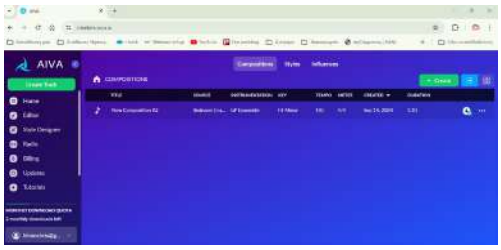
Στην εφαρμογή AIVA η κάθε ομάδα επιλέγει με την βοήθεια της νηπιαγωγού το μουσικό κομμάτι που θα συνοδεύει την αφήγηση της ιστορίας της.

Τα μουσικά κομμάτια που έχουν δημιουργηθεί από την κάθε ομάδα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλές δραστηριότητες, όπως:

- χορογραφία της κάθε ομάδας με σχετικές κινήσεις με το πιόνι της
- ή ψυχοκινητικό παιχνίδι όπου εναλλάσσονται τα μουσικά κομμάτια και η κάθε ομάδα αναγνωρίζει το δικό της όταν ακούγεται και χορεύει, πχ οι Βασίλισσες, ενώ οι άλλες ομάδες κάθονται, όποια ομάδα μπερδευτεί και χορέψει σε άλλο μουσικό κομμάτι χάνει..

Υπόδειγμα μουσικής επιλεγμένης από μια ομάδα:

<u>Ομάδα Βασίλισσες</u>



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

Στην εφαρμογή lumen5 η Νηπιαγωγός σε συνεργασία με τα παιδιά στην ολομέλεια εισάγει τα κείμενα από τις ιστορίες που δημιούργησαν οι ομάδες και φτιάχνουν ένα βίντεο που να τις παρουσιάζει.

Υπόδειγμα κειμένου της ιστορίας- Ομάδα: ΒΑΣΙΛΙΣΣΕΣ:

Η ΑΣΠΡΗ ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΕΧΑΣΕ ΤΟ ΑΛΟΓΟ ΤΗΣ

Μια φορά ήταν η άσπρη Βασίλισσα του Σκακιού και έκλαιγε πάνω στο σκάκι.

Τότε ήρθε η Μαύρη Βασίλισσα του Σκακιού και την ρώτησε : «Γιατί κλαις;».

Αυτή τότε είπε ότι έχασε το άσπρο άλογο της που ήταν το αγαπημένο της! Της το πήρε ο Μαύρος Βασιλιάς του Σκακιού. Η Μαύρη Βασίλισσα τότε της είπε: έλα θα πάμε μαζί να ζητήσουμε πίσω το άλογο σου! Εμένα δεν μου χαλάει ποτέ το χατίρι ο μαύρος Βασιλιάς!

Πήγαν τότε και βρήκαν τον Μαύρο Βασιλιά να έχει μαζί με το μαύρο άλογο του και το άσπρο.

Η Βασίλισσα του είπε να δώσει αμέσως το άσπρο άλογο στην Άσπρη Βασίλισσα και να ζητήσει συγγνώμη.

Ο Μαύρος Βασιλιάς έδωσε το άσπρο άλογο στην Άσπρη βασίλισσα και είπε συγγνώμη αλλά το άλογο μου ήθελε το δικό σου για παρέα!

Τότε συμφώνησαν να κάνουν όλοι μαζί παρέα κι έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα!

Το Βίντεο που δημιούργησε η εφαρμογή!

Η ΑΣΠΡΗ ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΚΛΑΙΕΙ

(Στην περίπτωση αυτή μας ενδιαφέρει το άμεσο και γρήγορο αποτέλεσμα και η ικανοποίηση των παιδιών για την παραγωγή δικού τους προϊόντος με την συνεργασία της Τεχνητής Νοημοσύνης και όχι τόσο η ποιότητα του προϊόντος).

Ο σύνδεσμος των βίντεο αποστέλλεται και στους γονείς, τα παιδιά αναλαμβάνουν να τους το παρουσιάσουν στο σπίτι και την επόμενη ημέρα, να συζητήσουμε τις εντυπώσεις!

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών.

Στην εφαρμογή Kahoot η Νηπιαγωγός δημιουργεί ένα Κουίζ για την Αξιολόγηση των μαθητών.

Τα παιδιά ατομικά σε pc και tablet απαντούν το Κουίζ χωρισμένα σε ομάδες ανάλογα με το πλήθος μαθητών και υπολογιστών.

Το Κουίζ αποστέλλεται και στους γονείς για ανατροφοδότηση στο σπίτι.

Υπόδειγμα Κουίζ:

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΠΡΟΫΠΑΡΧΟΥΣΑΣ ΓΝΩΣΗΣ ΔΡΑΣΤ.2:

ΠΡΟΫΠΑΡΧΟΥΣΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΔΡΑΣΤ.2 .doc

ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ & ΕΜΠΕΔΩΣΗ ΓΝΩΣΤΙΚΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ, ΔΡΑΣΤ. 1:

ΔΡΑΣΤ 1 ΑΝ ΗΜΟΥΝ ΠΙΟΝΙ.doc

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

- Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο

https://elearning.iep.edu.gr/study/mod/folder/view.php?id=109546

- Ψηφιακό Αποθετήριο του ΙΕΠ:

Σκάκι και Φαντασία (για το Νηπιαγωγείο)

https://elearning.iep.edu.gr/study/mod/folder/view.php?id=107790

-Βλαστάρης Κων/νος: Το Σκάκι: ένα παιχνίδι…μάθημα

https://blogs.sch.gr/kvlastaris/files/2020/11/vlastaris_konstantinos_to-skaki_ena_paixnidi_mathima.pdf

-Αθανάσιος Μιστιλίογλου Αναστασία Μπότσαρη, ΤΟ ΣΚΑΚΙ ΩΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

https://conferencedu.weebly.com/uploads/1/2/4/1/124128184/%CE%9C%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BB%CE%AF%CE%BF%CE%B3%CE%BB%CE%BF%CF%85_%CE%91%CE%B8%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF%CF%82_-_1o_%CE%A0%CE%B1%CE%BD%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%AE%CE%BD%CE%B9%CE%BF_%CE%A3%CF%85%CE%BD%CE%AD%CE%B4%CF%81%CE%B9%CE%BF.pdf

32ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ταξιδεύω με το φίλο μου GPT στα μνημεία της Ευρώπης

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Κολιπέτρη Ζωή
Ειδικότητα ΠΕ60
Συνεργαζόμενος Εκπαιδευτικός: Παλτόγλου Ασημίνα /Τάξη: Νήπια-Προνήπια/ 53ο Νηπιαγωγείο Θεσσαλονίκης

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Διαθεματική Προσέγγιση : Γλώσσα, ΤΠΕ, Κοινωνικές Επιστήμες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Παιδί και επικοινωνία/Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία, Α.1.2 Γραπτή Επικοινωνία, Α.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ, Β. Παιδί, εαυτός και κοινωνία, Β2 Κοινωνικές Επιστήμες, Β.2.1 Ιστορία και Πολιτισμός i. Κατανόηση της ανθρώπινης δράσης και εξοικείωση με τον χρόνο ii. Ανάπτυξη ιστορικής αντίληψης Α. Παιδί και επικοινωνία Α. 2 Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Προνήπια-Νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 15 ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Τεχνητή Νοημοσύνη, Μνημεία, Ευρώπη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Οι μαθητές αλληλεπιδρώντας με εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη αναζητώντας και συνθέτοντας πληροφορίες, και να εξελίξουν τη δημιουργικότητά τους φτιάχνοντας ταξιδιωτικές ιστορίες.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να αναγνωρίζουν την εφαρμογή του GPT ως ένα εργαλείο αναζήτησης και δημιουργικής σύνθεσης πληροφοριών (Α.2.1.i).
  - Να συλλέγουν στοιχεία για γεγονότα, πρόσωπα και δεδομένα από το παρελθόν και να τα συνδέουν με το παρόν, αναπτύσσοντας μια αίσθηση χρονολόγησης (Β.2.1.i)
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ενέργειες των Τ.Π.Ε. (εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης) για την ολοκλήρωση εργασιών / δραστηριοτήτων (Α.2.1.ii)
  - Να διατυπώνουν τις κατάλληλες ερωτήσεις (περιεχόμενο, σύνταξη ερωτηματικών προτάσεων) στην εφαρμογή του GPT για να εισπράττουν ολοκληρωμένες απαντήσεις.
  - Να αξιοποιούν δημιουργικά τα δεδομένα των απαντήσεων της εφαρμογής του GPT για να δημιουργούν ιστορίες αφήγησης και να τις δίνουν τίτλους.
- Επίπεδο Στάσεων

- Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των εφαρμογών της τεχνητής νοημοσύνης ως εργαλείων επίλυσης καθημερινών προβλημάτων και ως εργαλείων ψυχαγωγίας (iii).

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το συγκεκριμένο σενάριο συνδέεται με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών ως προς την υλοποίηση μιας θεματικής προσέγγισης, μέσω των θεματικών πεδίων: Α.Παιδί και επικοινωνία/Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία, Α.1.2 Γραπτή Επικοινωνία, Α.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ και Β. Παιδί, εαυτός και κοινωνία, Β2 Κοινωνικές Επιστήμες, Β.2.1 Ιστορία και Πολιτισμός i. Κατανόηση της ανθρώπινης δράσης και εξοικείωση με τον χρόνο ii. Ανάπτυξη ιστορικής αντίληψης.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☑

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐

Βιωματική Μάθηση ☐

Συνεργατική Μάθηση ☑

Άλλο:

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)
  - Chat GPT open AI
  - Google Gemini
  - Microsoft Copilot
  - Canva Magic media
  - Canva Voiceover
  - Kahoot
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, Ταμπλέτα, Βιντεοπροβολέας

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Κονκάρδες-μαγνητάκια από μνημεία της Ευρώπης, Κούκλα μασκότ

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι μαθητές σε αυτό το σενάριο με τη βοήθεια της κούκλας μασκότ «ο GPT» γνώρισαν πέντε διάσημα μνημεία της Ευρώπης (τον Πύργο του Άιφελ στο Παρίσι, το Ατόμιουμ στις Βρυξέλλες, το Μπιγκ Μπεν στο Λονδίνο, το Κολοσσαίο στη Ρώμη και την Ακρόπολη στην Αθήνα), συγκέντρωσαν πληροφορίες και δημιούργησαν πρωτότυπο υλικό σχετικά με αυτά. Στη συνέχεια, με τις πληροφορίες που συνέλεξαν με τη βοήθεια εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης (Chat GPT open AI, Google Gemini , Microsoft Copilot) δημιούργησαν ταξιδιωτικές ιστορίες με φανταστικούς ήρωες. Αφού ολοκλήρωσαν σε μικρές ομάδες τις ταξιδιωτικές τους ιστορίες, τις εικονογράφησαν και τις αφηγήθηκαν, δημιουργήθηκε μία συνεργατική παρουσίαση στο canva.

Στο επόμενο βήμα οι μαθητές ζήτησαν από εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης να δημιουργήσουν ταξιδιωτικές ιστορίες για τα μνημεία, να τις εικονογραφήσουν (Canva Magic media) και να της αφηγηθούν (Canva Voiceover). Στο τελευταίο βήμα οι μαθητές συνέκριναν τις ταξιδιωτικές ιστορίες που έφτιαξαν χωρίς τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης και αυτές που έφτιαξαν με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης. Κατέγραψαν τα θετικά και τα αρνητικά τους χαρακτηριστικά και έφτιαξαν μία νέα βελτιωμένη ταξιδιωτική ιστορία. Η αξιολόγηση του προγράμματος έγινε μέσω κουίζ στην εφαρμογή kahoot όπου κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονταν με την εμπειρία τους με την τεχνητή νοημοσύνη.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Στους μαθητές παρουσιάζεται η κούκλα μασκότ (Εικόνα 2η) κρατώντας στα χέρια της μαγνητάκια και αρχίζει να τους εξιστορεί τα ταξίδια που έκανε στην Ευρώπη. Τα παιδιά αφού βλέπουν τα μαγνητάκια και τα μικρά σουβενίρ-μινιατούρες, διατυπώνουν υποθέσεις για το που μπορεί να ταξιδέψε η κούκλα και ποια μνημεία να επισκέφτηκε. Αναζητούν στο χάρτη της Ευρώπης τα σημεία ενδιαφέροντος τα οποία έχουν επιλεγεί (Πύργος του Άιφελ στο Παρίσι, Ατόμιουμ στις Βρυξέλλες, Μπιγκ Μπεν στο Λονδίνο, Κολοσσαίο στη Ρώμη και Ακρόπολη στην Αθήνα), τα εντοπίζουν και τα σημειώνουν. Σε νοητικό χάρτη καταγράφηκαν οι πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τα συγκεκριμένα μνημεία (Εικόνα 1η).

Εικόνα 1

Εικόνα 2

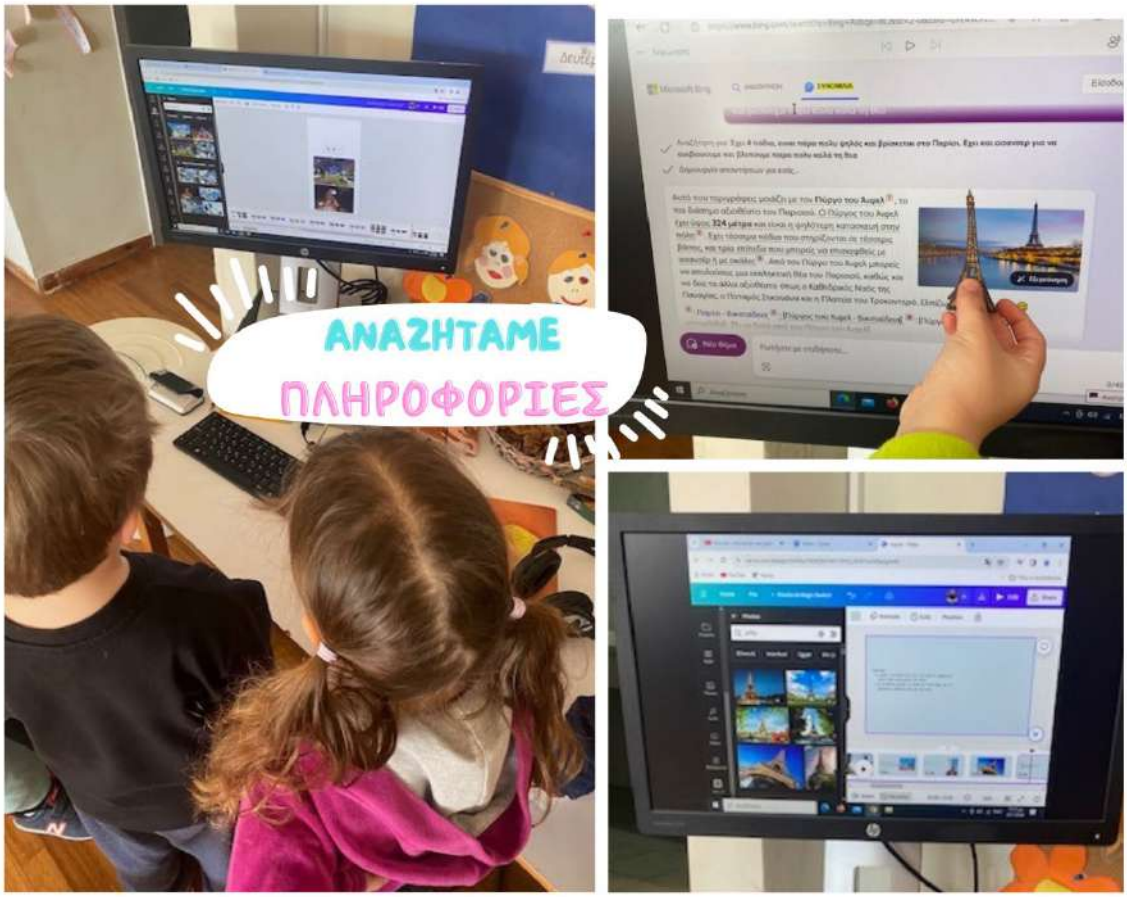
- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

1η Δραστηριότητα: Στους μαθητές στην ολομέλεια παρουσιάζεται μία μικρή κούκλα με χαρακτηριστικά υπολογιστή και τους συστήνεται ως ο GPT (Εικόνα 3η). Ο GPT λέει στα παιδιά ότι κατοικεί μέσα στον υπολογιστή και έχει πρόσβαση σε πάρα πολλές πληροφορίες και ότι μπορεί να τους απαντήσει σε κάθε ερώτηση τους. Η εκπαιδευτικός μέσω του προγράμματος Bing Copilot

διατυπώνει πρώτη την ερώτηση: Τι έτρωγαν οι δεινόσαυροι; Το πρόγραμμα δίνει την απάντηση, την συζητούν όλοι μαζί και καταλήγουν ότι όντως είναι πάρα πολύ έξυπνος. Έπειτα προκαλεί και τα παιδιά να διατυπώσουν φωνητικές ερωτήσεις για να διαπιστώσουν αν ο GPT είναι τόσο έξυπνος όσο τους λέει. Οι μαθητές διατυπώνουν ερωτήσεις φωνητικά και αλληλεπιδρούν με το εργαλείο.

Εικόνα 3

2η Δραστηριότητα: Στην ολομέλεια η μασκότ της τάξης ζητά από τους μαθητές να την βοηθήσουν να φτιάξει ένα ταξιδιωτικό βίντεο για να θυμάται τις διακοπές της στην Ευρώπη. Η νηπιαγωγός ρωτάει τα παιδιά πως μπορούν να συλλέξουν πληροφορίες για τα μνημεία και οι μαθητές απαντούν «Να μας πει ο GPT». Χωρίζονται σε μικρές ομάδες και κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα μνημείο. Όλες οι ομάδες περνούν διαδοχικά από τον υπολογιστή προκειμένου να αναζητήσουν πληροφορίες για τα μνημεία. Το πρόγραμμα το οποίο αξιοποιείται στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι το ChatGPT στον browser το υπολογιστή. Οι μαθητές πληκτρολογούν στην μπάρα της εφαρμογής τη λέξη «Πληροφορίες» και το αντίστοιχο μνημείο. Οι πληροφορίες που αντλούνται με τη βοήθεια της νηπιαγωγού επικολλώνται στην εφαρμογή Canva, οι μαθητές εμπλουτίζουν την παρουσίαση επιλέγοντας μέσα από το πρόγραμμα φωτογραφίες της αρεσκείας τους. Ο κάθε μαθητής δημιουργεί μία διαφάνεια η οποία περιλαμβάνει ένα μικρό κείμενο και μία εικόνα. Μετά τη λήξη της δραστηριότητας η εκπαιδευτικός συνθέτει την παρουσίαση προσθέτοντας μουσική.https://shorturl.at/cmGR0



Εικόνα 4

3η Δραστηριότητα: Τα παιδιά σε 5 μικρές ομάδες δημιουργούν 5 ταξιδιωτικές ιστορίες, 1 για κάθε μνημείο. Επιλέγουν ως κεντρική ηρωίδα τη μασκότ και εμπλουτίζουν τις ιστορίες τους με άλλους ήρωες όπως: δεινόσαυρους, πεταλούδες, μονόκερους κ.λπ. Στη συνέχεια εικονογράφουν τις ιστορίες , επιλέγουν τίτλο και της αφηγούνται προφορικά. Όσο η μία ομάδα δουλεύει με την υποστήριξη της εκπαιδευτικού, οι υπόλοιποι μαθητές απασχολούνται σε άλλα μαθησιακά κέντρα. Όλα τα στάδια καταγράφονται και συλλέγεται από την εκπαιδευτικό οπτικοακουστικό υλικό το οποίο αξιοποιείται ώστε να συντεθούν οι ιστορίες σε μία ομαδική παρουσίαση στο πρόγραμμα Canva. Αφού το υλικό είναι ολοκληρωμένο, το αρχείο προβάλλεται στον βιντεοπροβολέα, η κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστορία της και σχολιάζουν. (https://shorturl.at/jqvyZ)

4η Δραστηριότητα: Η νηπιαγωγός εμφανίζει και πάλι στην τάξη τον GPT ο οποίος λέει στους μαθητές ότι εκτός από το να ψάχνει πολλές πληροφορίες είναι πάρα πολύ ικανός και στο να φτιάχνει όμορφες ιστορίες, να τις εικονογραφεί και να της αφηγείται. Προτρέπει τα παιδιά να του δώσουν οδηγίες για την ιστορία που θέλουν να τους φτιάξει και τους λέει ότι πολύ γρήγορα θα

την έχει έτοιμη.

Τα παιδιά χωρίζονται και πάλι σε 5 ομάδες. Όσο η μία ομάδα δουλεύει με την υποστήριξη της εκπαιδευτικού, οι υπόλοιποι μαθητές απασχολούνται σε άλλα μαθησιακά κέντρα. Ζητούν ιστορίες με ηρωίδα την κούκλα μασκότ. Στη συνέχεια, η νηπιαγωγός επικολλά την ιστορία στο πρόγραμμα Canva, στην εφαρμογή magic media και προτρέπει τους μαθητές να ζητήσουν από τον GPT να τους φτιάξει τις αντίστοιχες εικόνες για εικονογραφήσει την ιστορία τους. Στο τέλος με τη βοήθεια του εργαλείου voiceover γίνεται εκφώνηση των ιστοριών (Εικόνα 5η).

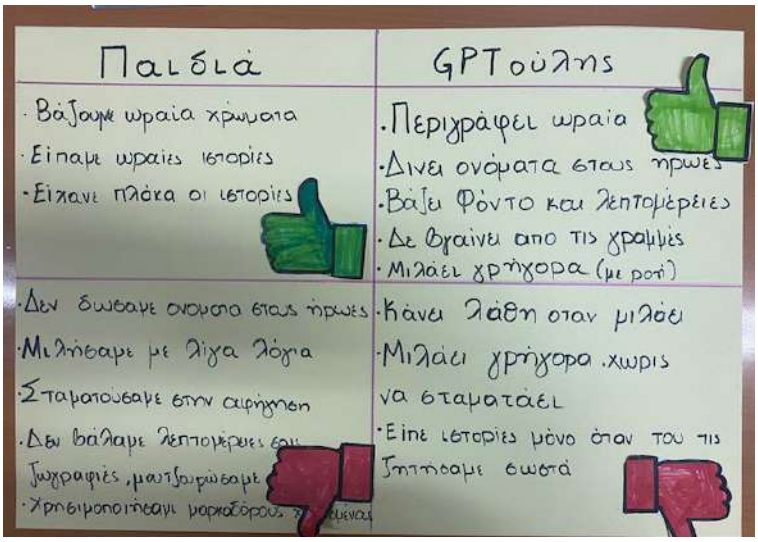
Οι ιστορίες που δημιουργήθηκαν:(https://shorturl.at/eqGS3 1η ομάδα), (https://shorturl.at/dimDT 2η ομάδα), (https://shorturl.at/dv789 3η ομάδα), (https://shorturl.at/ijMQ7 4η ομάδα), (https://shorturl.at/gjyJ8 5η ομάδα).

Εικόνα 5

5η Δραστηριότητα: Η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να συγκρίνουν τις ολοκληρωμένες ταξιδιωτικές ιστορίες που δημιούργησαν οι ίδιοι με αυτές που δημιούργησαν με τη βοήθεια της τεχνητή νοημοσύνης. Τις παρακολουθούν μέσω του βιντεοπροβολέα στην ολομέλεια,

ανταλλάσσουν ιδέες και φτιάχνουν έναν πίνακα αποτύπωσης των θετικών χαρακτηριστικών και των αδυναμιών των ιστοριών (Εικόνα 6η). Έπειτα τους παρουσιάζεται πίνακας αναφοράς με τα βήματα τα οποία μπορεί να ακολουθήσει κάποιος για να συνθέσει μία μικρή ιστορία και αντίστοιχα παραδείγματα και τους ζητείται να κάνουν το ίδιο. Η εκπαιδευτικός τους προτρέπει να δημιουργήσουν μια νέα βελτιωμένη ταξιδιωτική ιστορία σύμφωνα με αυτά που έμαθαν. Οι μαθητές στην ολομέλεια δημιουργούν μια νέα ταξιδιωτική ιστορία φροντίζοντας να υιοθετήσουν όσα περισσότερα από τα θετικά στοιχεία μπορούν.

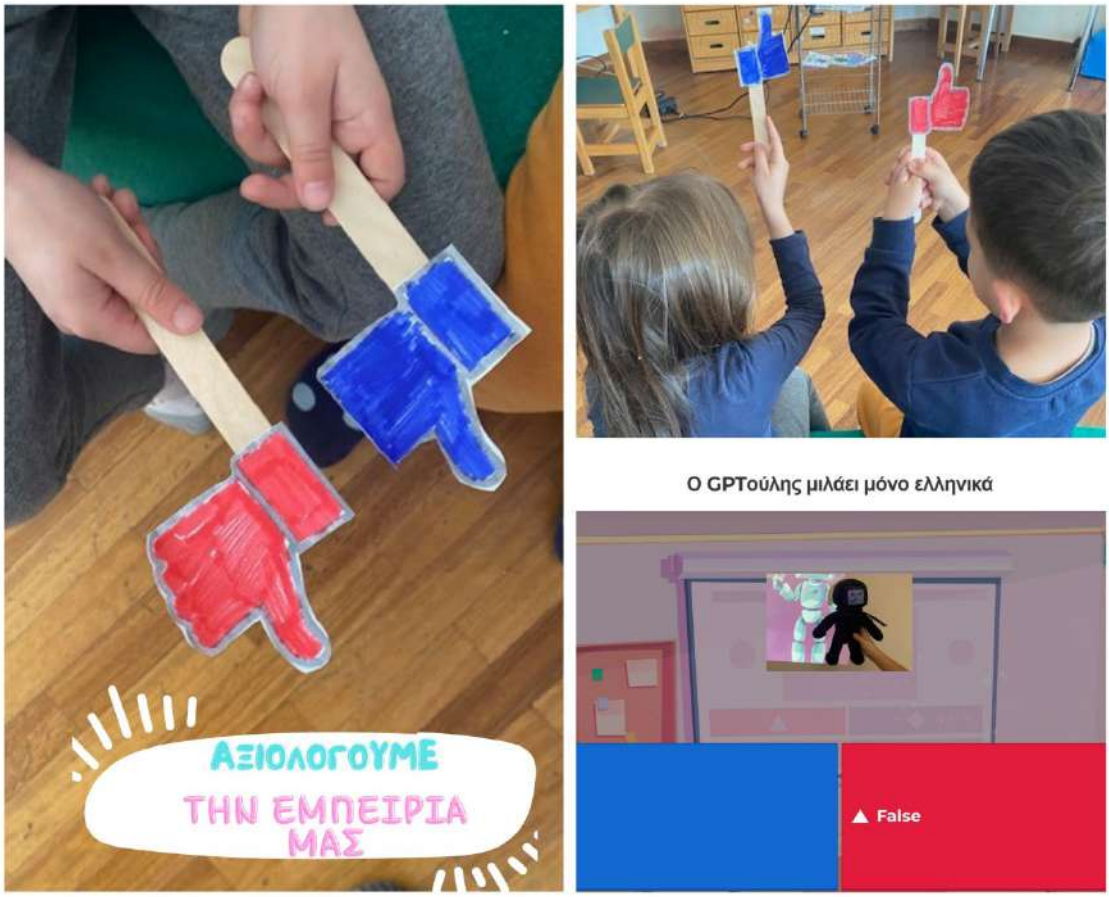
Η νέα βελτιωμένη ιστορία: (https://shorturl.at/oQRUW)



Εικόνα 6

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Για την αξιολόγηση του προγράμματος και της γενικότερης εμπειρίας των μαθητών από την επαφή τους με την τεχνητή νοημοσύνη αξιοποιείται η πλατφόρμα kahoot στην οποία δημιουργείται αντίστοιχο κουίζ με 12 ερωτήσεις τόσο γνώσεων όσο και εμπειρίας. Οι ερωτήσεις οι οποίες περιλαμβάνονται είναι κλειστού τύπου, Σωστό/Λάθος. Το κουίζ προβάλλεται στον βιντεοπροβολέα και οι μαθητές στην ολομέλεια κρατώντας τα αντίστοιχα καρτελάκια απαντούν στις ερωτήσεις και συζητούν σχετικά (Εικόνα 7η).



Εικόνα 7

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Δημιουργήθηκαν για τις αξιολογικές διαδικασίες βίντεο από τους μαθητές/τριες και δεν δόθηκαν φύλλα εργασίας.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). Οδηγός νηπιαγωγού - Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και Μεθοδολογικό Πλαίσιο-Πρακτικές Εφαρμογές και Διδακτικοί Σχεδιασμοί. 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). Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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

33ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Αμυγδαλιά, τρελή αμυγδαλιά!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ευδοκία Κομνηνού

Ειδικότητα (π.χ. Δάσκαλος ΠΕ 70) ΠΕ 60.50

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

Γλώσσα, Φυσικές Επιστήμες, Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και πληροφορία, Εικαστικά

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☑

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Προνήπια, Νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

2 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: αμυγδαλιά, κύκλος ζωής αμυγδαλιάς, αμυγδαλιά και τέχνη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του σχεδίου μαθήματος είναι να μάθουν τα παιδιά για την αμυγδαλιά. Να προσεγγίσουν το συγκεκριμένο θέμα μέσα από την ομαδικότητα και τη συνεργασία, την κατανόηση ιστορίας, τις Τέχνες και την αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

- Να αναγνωρίζουν λεξιλόγιο (λειτουργικό λεξιλόγιο, λεξιλόγιο με λέξεις υψηλής συχνότητας χρήσης, ορολογία γνωστικών αντικειμένων) που συναντάται σε προφορικά κείμενα και σε διάφορα επικοινωνιακά πλαίσια [Α.1.1.(i)]
- Να αναγνωρίζουν τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους [Α.2.1 (i)]
- Να διακρίνουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού΄, προγραμματιζόμενων παιχνιδιών (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά-πίσω - αριστερά-δεξιά) [Α.2.2 (iii)]
- Να αναγνωρίζουν βασικές δομές του προγραμματισμού΄ (ακολουθία, επανάληψη, επιλογή) [Α.2.2 (iii)]
- Να αναγνωρίζουν τους σκοπούς της επικοινωνίας στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασης [Β.1.3 (i)]
- Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των ανθρώπων, των ζώων και των φυτών [Γ.2.1 (ii)]
- Να αναγνωρίζουν τις σχέσεις αλληλεξάρτησης ανάμεσα στους ζωντανούς οργανισμούς και το περιβάλλον στο οποίο ζουν Γ.2.1 (iii)]
- Να προσδιορίζουν διαφορετικές τεχνικές (π.χ. κολάζ, ψηφιδωτό) και τεχνοτροπίες (π.χ. κυβισμός) δημιουργίας και αναπαράστασης έργων τέχνης [Δ.2.1 (i)]
- Να διακρίνουν τα μέσα που τους είναι χρήσιμα για τη σύνθεση μίας εικαστικής δημιουργίας [Δ.2.1 (i)]
- Να ονομάζουν γνωστούς εικαστικούς και ζωγράφους και να προσδιορίζουν τα βασικά μηνύματα που επικοινωνούν μέσα από τα έργα τους [Δ.2.1 (ii)]
- Να εξοικειώνονται με την εικαστική γλώσσα και τη διεθνή εικαστική ορολογία (π.χ. παστέλ καβαλέτο κ.λπ.) [Δ.2.1 (ii)]

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια [Α.1.1 (i)]
- Να παράγουν και να αναδιηγούνται κείμενα [Α.1.1 (i)]
- Να διατυπώνουν και να συνοψίζουν επιχειρήματα για την τεκμηρίωση απόψεων [Α.1.1 (i)]
- Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων [Α.2.1 (ii)]
- Να εκτελούν απλές ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης με ειδικά λογισμικά κλειστού΄ τύπου [Α.2.2 (i)]
- Να παίζουν, να σχεδιάζουν και να δημιουργούν ψηφιακά παιχνίδια [Α.2.2 (ii)]
- Να χρησιμοποιούν τις βασικές εντολές προγραμματισμού΄ (π.χ. εντολές κίνησης μπροστά πίσω-αριστερά-δεξιά) [Α.2.2 (iii)]
- Να ακούν με ενδιαφέρον και κατανόηση τα λεγόμενα των άλλων [Β.1.3 (i)]
- Να προτείνουν και να εφαρμόζουν κανόνες και στρατηγικές συνεργασίας [Β.1.3 (ii)]
- Να συγκρίνουν τα διαφορετικά στάδια ανάπτυξης των ζωντανών οργανισμών και να τα συνδέουν με τον κύκλο της ζωής [Γ.2.1 (ii)]
- Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων και τη χρήση διαφορετικών υλικών [Δ.2.1 (i)]
- Να μετασχηματίζουν καθημερινά αντικείμενα (όπως σφουγγάρια και μπατονέτες) σε εικαστικά μέσα [Δ.2.1 (i)]
- Να δημιουργούν πρωτότυπα έργα ως απόκριση σε σένα ερέθισμα (μουσική, πίνακας ζωγραφικής, κτλ), συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο [Δ.2.1 (i)]
- Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του [Δ.2.1 (ii)]
- Να συσχετίζουν προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα που προκύπτουν από τη θέαση ενός έργου τέχνης [Δ.2.1 (ii)]

- Επίπεδο Στάσεων

- Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους [Α.1.1 (i)]
- Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείου επίλυσης καθημερινών προβλημάτων και ως εργαλείου ψυχαγωγίας [Α.2.1 (iii)]
- Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας [Α.2.2 (ii)]
- Να σέβονται τους συμμετέχοντες στην επικοινωνία και να αναγνωρίζουν τη συμβολή τους στην αλληλεπίδραση [Β.1.3 (i)]
- Να διαθέτουν ομαδικότητα, ανοχή και σεβασμό στις ανάγκες των άλλων [Β.1.3 (ii)]
- Να σέβονται τα έμβια όντα και να οργανώνουν δράσεις ευαισθητοποίησης για την προστασία της ζωής και της φύσης [Γ.2.1 (i)]
- Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης [Δ.2.1 (i)]
- Να υιοθετούν σταδιακά το προσωπικό τους στιλ καλλιτεχνικής έκφρασης [Δ.2.1 (i)]
- Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος [Δ.2.1 (i)]
- Να αποκτούν σταδιακά αυτοπεποίθηση στην προφορική παρουσίαση εικαστικών δημιουργιών [Δ.2.1 (ii)]
- Να συνειδητοποιούν ότι τα έργα τέχνης υπόκεινται σε υποκειμενικές ερμηνείες [Δ.2.1 (ii)]

- Να διαμορφώνουν προσωπικά κριτήρια και προτιμήσεις για τα έργα τέχνης και να σέβονται τις προτιμήσεις των άλλων [Δ.2.1 (ii)]
- Να εκτιμούν την καλλιτεχνική δημιουργία όλων των λαών [Δ.2.1 (iii)]

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Το σχέδιο μαθήματος είναι συμβατό με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, το οποίο οργανώνεται σε τέσσερα Θεματικά Πεδία στην βάση της ολιστικής προσέγγισης της μάθησης, με στόχο την ανάδειξη των διεπιστημονικών συνδέσεων και την ενίσχυση της διαθεματικής ενιαιοποίησης, όπου οι ικανότητες του 21ου αιώνα βρίσκονται στον πυρήνα του Προγράμματος Σπουδών του νηπιαγωγείου και διακατέχουν όλα τα Θεματικά του Πεδία και τις Θεματικές Ενότητες.

Το συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος υπόκειται στο Α' Θεματικό πεδίο «Παιδί και επικοινωνία» και στο Δ' Θεματικό Πεδίο «Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση».

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	V
Καθοδηγούμενη Μάθηση	V
Βιωματική Μάθηση	V
Συνεργατική Μάθηση	V

Άλλο:

Παιχνίδι, συνεργασία με το σπίτι

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- **Εφαρμογές - Λογισμικά** (π.χ. Kahoot)
  nightcafe, auda city, power point, youtube, learningapps, suno AI, copilot, movie maker, chatterkid, jigsaw
- **Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας** (π.χ. Η/Υ)
  Ηλεκτρονικός υπολογιστής και διαδραστικός πίνακας
  Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Η/Υ, διαδραστικός πίνακας, πλαστικοποιημένες εικόνες με τον κύκλο ζωής της αμυγδαλιάς, τα προϊόντα, πίνακες ζωγράφων με θέμα την αμυγδαλιά, μαρκαδόροι, χαρτόνια, γκοφρέ χαρτί, ποπ κορν. Επίσης πίνακες αναφοράς με την αλφαβήτα και τους αριθμούς ως το 10. Για την αξιολόγηση θα χρησιμοποιηθεί το διάγραμμα KWLH.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Η υλοποίηση του διδακτικού σχεδίου μαθήματος αναφέρεται στο δεύτερο τρίμηνο του προγραμματισμού του σχολικού έτους 2023-2024 (Φεβρουάριος), διότι το θέμα απαιτεί εξοικείωση των παιδιών με συγκεκριμένες διδακτικές μεθόδους (διερευνητική – βιωματική, παιγνιώδης, ομαδοσυνεργατική) και κατάκτηση κατάλληλων επικοινωνιακών στρατηγικών (δεξιότητες επικοινωνίας).

Η γενικότερη επιλογή του ευρύτερου θέματος της αμυγδαλιάς βασίστηκε κυρίως στην χρονικό πλαίσιο καθώς ο Φεβρουάριος είναι η εποχή που ανθίζει και μπορούμε να βρούμε κλαδί αμυγδαλιάς με άνθη ώστε η μάθηση να γίνει βιωματική με οπτικό υλικό. Το επιλεγμένο θέμα του διδακτικού σχεδίου μαθήματος εκτιμάται ότι κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών και θα είναι μία ευκαιρία να μάθουν πληροφορίες για την αμυγδαλιά, εφόσον είναι παιδιά της πόλης και τα βιώματά τους με τη φύση είναι περιορισμένα.

Η ειδικότερη επιλογή του Α' Θεματικού Πεδίου έχει ως σκοπό τα παιδιά, μέσα από κατάλληλες βιωματικές και επικοινωνιακές δραστηριότητες να αναπτύξουν την κριτική σκέψη και την ικανότητά τους να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να επιλύνουν προβλήματα, ικανότητες που αναπτύσσονται σε μια προοπτική δια βίου μάθησης (Πρόγραμμα Σπουδών, 2022).

Η ειδικότερη επιλογή του Δ' Θεματικού Πεδίου θα εξοικειώσει τα παιδιά με την εικαστική μορφή, περιεχόμενο και σύνθεση και μέσα από αυτήν τη μύησή τους, θα καλλιεργηθεί ο αισθητικός γραμματισμός, που αφορά την ευαισθησία των παιδιών για τα έργα τέχνης και την ικανότητα ερμηνείας των συμβολισμών που αναπαρίστανται σε αυτά. Τέλος, θα γίνουν και τα ίδια τα παιδιά καλλιτέχνες και θα πειραματιστούν με διάφορα υλικά, φτιάχνοντας τα δικά τους έργα τέχνης. Θα αξιοποιηθούν τα 5Ε και για την αξιολόγηση (αρχική, διαμορφωτική, τελική) το διάγραμμα KWLH.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

1η ώρα διδασκαλίας

«Η νυφούλα του χιονιά»

- 1ο Βήμα: Εξοικείωση

  «Ψάξε, ψάξε και θα με βρεις»

  Τα παιδιά μαζεύονται στην ολομέλεια, όπου θα λάβουν ένα φάκελο, που μέσα θα έχει 5 χαρτάκια – αποστολές (τα 5Ε) από τον ήρωα του αγαπημένου τους παραμυθιού. Τα παροτρύνει να χωριστούν σε ομάδες (ομαδοσυνεργατική) και να ψάξουν στα κέντρα μάθησης της τάξης (διερευνητική – βιωματική) για κάποια αντικείμενα που δεν ανήκουν στην τάξη (αντικείμενα που έχουν σχέση με την αμυγδαλιά). Έτσι, μέσα από το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού θα ανακαλύψουν εποπτικό υλικό σχετικό με την αμυγδαλιά, το οποίο θα

παροτρυνθούν να φέρουν στο κέντρο της συζήτησης. Το γράμμα θα ξεκινάει με αυτόν τον τρόπο:

«Αγαπημένα μου καρδουλινάκια,

Τι κάνετε; Ελπίζω να είστε καλά και να περνάτε τέλεια στο σχολείο! Χτες το απόγευμα η Χαρά είχε πάει σε μία φίλη της και με είχε αφήσει μόνο μου στο σπίτι και εγώ βαριόμουν… πήγα στον μπουφέ, πήρα κάτι σοκολατάκια και άρχισα να τα μασουλάω. Και ξαφνικά! Μου ήρθε μία καταπληκτική ιδέα! Να παίξουμε το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού! Έτσι, χτες το βράδυ πέρασα από το σχολείο σας και έκρυψα κάτι πραγματάκια σε διάφορες γωνιές της τάξης! Έχετε, λοιπόν, κάποιες αποστολές που πρέπει να κάνετε! Πρώτα, πρέπει να χωριστείτε σε ομάδες! Κάθε ομάδα θα πάει και σε μία γωνιά και θα ψάξει να βρει κάτι που δεν είναι της τάξης μας! Θα βρείτε συνολικά 8 θησαυρούς!»

2ο Βήμα: Επισκόπηση

«Πάντα πρώτη ανθίζω και την Άνοιξη καλωσορίζω»

«Χμ… τα βρήκατε όλα πονηρές σουπιές!!! Γρήγορα στην παρεούλα για κουβεντούλα, γιατί μετά σας περιμένει μία καινούρια αποστολή!!!»

Αφού τα παιδιά βρουν τα αντικείμενα που έχουν σχέση με την αμυγδαλιά, επιστρέφουν στην ολομέλεια και γίνεται συζήτηση για το τι βρήκαν, τι κοινό έχουν όλα αυτά που βρήκαν, που βρίσκονται τα αμύγδαλα, αν έχουν δει αμυγδαλιά και αν ξέρουν κάτι για τη ζωή της. Θα υπάρχει εποπτικό υλικό με διάφορες εικόνες σχετικές με την αμυγδαλιά, τα παράγωγά της και τον κύκλο της ζωής της για να δοθούν ίσες ευκαιρίες και να μπορέσουν να συμμετέχουν όλα τα παιδιά. Επίσης, θα τους δοθεί η ευκαιρία να βάλουν τις εικόνες από τον κύκλο της ζωής της αμυγδαλιάς σε σειρά. Έτσι, μέσα από την ομαδοσυνεργατική μεθοδολογία, τη διερεύνηση, τις ερωτήσεις, τον καταιγισμό ιδεών, τη διαφοροποιημένη προσέγγιση και τη συζήτηση θα ανιχνευτούν οι ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών και οι γνωστικές συγκρούσεις και θα καταγραφούν σε δύο εννοιολογικούς χάρτες με το τι ξέρουν ήδη (αρχική αξιολόγηση, πρώτη στήλη K–W– L–H) και το τί θα ήθελαν να μάθουν (δεύτερη στήλη K–W–L–H) .

3ο Βήμα: Επεξήγηση

«Μύθι, μύθι, μύθι, το αμύγδαλο και το ρεβύθι»

«Λοιπόν, τώρα… ήσυχα ήσυχα, ήσυχαααα είπαααααα…. Πηγαίνουμε στον υπολογιστή. Εκεί θα δούμε μία ιστορία που έχω φτιάξει αποκλειστικά για τα δικά σας τα αυτάκια και τα δικά σας τα ματάκια. Να προσέξετε πάρα πολύ καλά την ιστορία…. Γιατί μετάαااα…»

Θα παιδιά θα παροτρυνθούν να πάνε στο κέντρο μάθησης του ηλεκτρονικού υπολογιστή όπου θα προβληθεί το βίντεο με την αφήγηση για τον μύθο της αμυγδαλιάς που έχει δημιουργηθεί από τη νηπιαγωγό.

(14) Φυλλίς και Δημοφώντας - YouTube

4ο Βήμα: Εμπλουτισμός

«Αμυγδαλένια Πριγκίπισσα»

«Και τώρα για να δούμε…. Ποιος πρόσεχε την ιστορία που είδατε….; Κυρία Εύα… έτοιμοι για παιχνίδι!!!»

Αφού τελειώσει το βίντεο, κάνουμε αναδιήγηση του μύθου μέσα από ένα κουίζ πολλαπλών επιλογών δημιουργημένο στο learning apps. (διαμορφωτική και τελική αξιολόγηση, τρίτη στήλη K–W–L–H).

Φυλλίς και Δημοφώντας (learningapps.org)

5ο Βήμα: Εκτίμηση

«Αμυγδαλωτό μυστήριο»

Τέλος, τα παιδιά θα παίξουν ένα παιχνίδι μνήμης και ένα ομαδικό πάζλ που στο τέλος έχει μία έκπληξη (ένα τραγούδι για την αμυγδαλιά το οποίο μελοποιήθηκε με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης) δημιουργημένα και αυτά στο learning apps. Με αυτόν τον τρόπο, θα ικανοποιηθούν οι στόχοι της ενταξιακής και διαφοροποιημένης προσέγγισης με απώτερο σκοπό τη συμπερίληψη όλων των μαθητών/τριών στην εκπαιδευτική διαδικασία (τελική αξιολόγηση, τέταρτη στήλη K–W–L–H).

https://learningapps.org/view34019544

αμυγδαλιά, τρελή αμυγδαλιά (learningapps.org)

«Ελπίζω να το διασκεδάσετε!!!
Σας αφήνω τώρα! Με φωνάζει η Χαρά! Πάω να φάω μία καραμέλα του βήχα και να ξαπλώσω!
Θα τα ξαναπούμε σύντομα με καινούριες αποστολές….
Φιλάκια στα μαγουλάκια!!!»

2η ώρα διδασκαλίας

«Μία αμυγδαλιά αλλιώτικη από τις άλλες»

1ο Βήμα: Εξοικείωση

«Η αναζήτηση των χαμένων πινάκων»

Τα παιδιά μαζεύονται στην ολομέλεια, όπου θα δεχτούν μία υποτιθέμενη βιντεοκλήση (βίντεο που θα έχει φτιάξει η νηπιαγωγός με το chatterkid) από τον ήρωα του αγαπημένου τους παραμυθιού, ο οποίος βρίσκεται σε κίνδυνο και θα τους αναθέσει 5 αποστολές (5Ε). Αρχικά, θα τα παροτρύνει να ψάξουν στις τσέπες των μπουφάν τους για να βρουν 24 κομμάτια από 6 πίνακες ζωγραφικής (ένα κομμάτι για κάθε παιδί) (διερευνητική – βιωματική) και να επιστρέψουν στο κέντρο μάθησης της συζήτησης.

Το βίντεο θα ξεκινάει με αυτόν τον τρόπο:

Πού είστε; Κάντε γρήγορα! Ο Γκουντουνοφάγος με έπιασε, με κλείδωσε στο σπίτι του, έβαλε και συναγερμό και πήγε να ψωνίσει υλικά για να με μαγειρέψει! Μου είπε ότι δεν πρόκειται να βρω ποτέ τον μυστικό κωδικό του συναγερμού. Όπως όμως έφευγε του έπεσε ένα χαρτάκι με ερωτήσεις! Είμαι σίγουρο ότι αν τις απαντήσω, θα βρω το μυστικό νούμερο, θα ξεκλειδώσω τον συναγερμό και θα το σκάσω! Πρέπει να με βοηθήσετε! Βιαστείτε όμως γιατί σε λίγο θα γυρίσει! Πρώτα πρέπει να ψάξετε στη γωνιά που πάτε πριν φύγετε από το σχολείο… ψάξτε καλά εκεί που βάζετε τα χεράκια για να ζεσταθούν και ξαναγυρίστε στην παρεούλα… Θα σας ξαναπάρω σε λίγο….

2ο Βήμα: Επισκόπηση

«Βάλε τα κομμάτια στη σειρά και η λύση θα έρθει σιγά σιγά»

«Πίσω από κάθε κομματάκι υπάρχει ένα αυτοκόλλητο. Όσοι έχουν το ίδιο χρώμα αυτοκόλλητου να γίνουν μια παρέα και να τα ενώσουν. Μετρήστε πόσα πάζλ έχετε φτιάξει συνολικά. Αυτός είναι ο πρώτος αριθμός…»

Αφού τα παιδιά επιστρέψουν στην ολομέλεια, θα κοιτάξουν από την πίσω μεριά του κομματιού που βρήκαν και θα κάνουν μια ομάδα με τα παιδιά που έχουν το ίδιο χρώμα (6 χρώματα, όσοι και οι πίνακες, όσες και οι ομάδες που θα σχηματιστούν) στο αυτοκόλλητο που είναι κολλημένο από πίσω. Σε περίπτωση που κάποια παιδιά αντιμετωπίσουν δυσκολία στην ανασύνθεση της εικόνας του πάζλ,

θα του παρασχεθεί ο πίνακας ως σημείο αναφοράς (διαφοροποιημένη) Όταν τα ενώσουν θα καταλάβουν ότι πρόκειται για κάποιους πίνακες ζωγραφικής. Ίσως στην αρχή δεν αναγνωρίσουν ότι είναι έργα ζωγράφων. Παρόλα αυτά, μέσα από τις ρουτίνες σκέψης, την ομαδοσυνεργατική μεθοδολογία, τη διερεύνηση, τις ερωτήσεις (βλέπω, σκέφτομαι, αναρωτιέμαι), τον καταιγισμό ιδεών, τη διαφοροποιημένη προσέγγιση και τη συζήτηση θα ανιχνευτούν οι ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών και οι γνωστικές συγκρούσεις και θα καταγραφούν σε δύο εννοιολογικούς χάρτες με το τι ξέρουν ήδη (αρχική αξιολόγηση, πρώτη στήλη K–W–L–H) και το τί θα ήθελαν να μάθουν (δεύτερη στήλη K–W–L– H) .

3ο Βήμα: Επεξήγηση

«Η ποπκορνάτη και η γκοφρετική αμυγδαλιά»

«Τώρα χωριστείτε σε δύο ομάδες και προσπαθήστε να φτιάξετε από μία αμυγδαλιά χρησιμοποιώντας ποπ κορν και μπαλάκια από χαρτί γκοφρέ. Όταν τελειώσετε, ενώστε τα και γυρίστε τα ανάποδα και θα εμφανιστεί το δεύτερο μυστικό νούμερο»

Τα παιδιά, μέσω της τρίτης βιντεοκλήσης, θα παροτρυνθούν να χωριστούν σε δύο ανομοιογενείς ομάδες (ως προς την ηλικία, το φύλο και το γνωστικό δυναμικό) και να πάνε στα τραπεζάκια όπου θα υπάρχουν υλικά χειροτεχνίας που θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν για να φτιάξουν από μία αμυγδαλιά με πρωτότυπα υλικά. Η μία ομάδα θα φτιάξει μία αμυγδαλιά με ποπ κορν και η άλλη με κομματάκια γκοφρέ που θα τα κάνουν μπαλίτσες και θα τα κολλήσουν ασκώντας τη λεπτή κινητικότητα. Μετά από λίγη ώρα οι ομάδες θα ανταλλάξουν θέσεις, ώστε να δοθεί η ευκαιρία σε όλα τα παιδιά να πειραματιστούν με όλα τα υλικά. Στη συνέχεια, σύμφωνα με τις οδηγίες του Γκουντούν, θα ενώσουν τους πίνακες και θα κοιτάξουν από την πίσω πλευρά, όπου θα γράφει έναν αριθμό.

4ο Βήμα: Εμπλουτισμός

«Πώς σε λένε;»

«Δώστε γρήγορα ένα όνομα στα έργα σας και μιλήστε λίγο για αυτά, γιατί χρειάζομαι και τον τρίτο μυστικό αριθμό, που είναι τόσο όσα και τα γράμματα του δέντρου που φτιάξατε»

Τα παιδιά θα δώσουν έναν τίτλο στα έργα τους και θα συζητήσουν για αυτά. Ενδεικτικά ερωτήματα καθοδήγησης για τη χρήση των ρουτίνων σκέψης είναι τα εξής: αν ήταν χρώμα/σχήμα/ ποίημα, τι θα ήταν;, τι σας θυμίζει, τι νιώθετε όταν τα κοιτάτε; (διαμορφωτική και τελική αξιολόγηση, τρίτη στήλη K – W – L – H).

5ο Βήμα: Εκτίμηση

«Το δικό μας μαγικό παζλ»

«Βγάλτε φωτογραφία τα έργα σας και περάστε τα στον υπολογιστή. Μετά, κάντε τα πάζλ και παίξτε τα. Ο τελευταίος αριθμός είναι όσα τα κομμάτια του πάζλ. Όταν βρείτε και το τελευταίο νούμερο, φωνάξτε τα πολύ δυνατά για να σας ακούσω και να απενεργοποιήσω τον συναγερμό. Μόλις καταφέρω και το σκάσω, θα σας πάρω τηλέφωνο».

Τέλος, τα παιδιά θα αξιοποιήσουν τις Τ.Π.Ε. με τη χρήση του κινητού για τη φωτογράφιση δύο έργων, του υπολογιστή και του ανοιχτού λογισμικού jigsaw για την μεταμόρφωση των έργων τους σε παζλ, δίνοντας την ευκαιρία να κάνουν τη σύνθεση του. Με αυτόν τον τρόπο, θα ικανοποιηθούν οι στόχοι της ενταξιακής και διαφοροποιημένης προσέγγισης με απώτερο σκοπό τη συμπερίληψη όλων των μαθητών/τριών στην εκπαιδευτική διαδικασία (τελική αξιολόγηση, τέταρτη στήλη K – W – L – H).

Η διδασκαλία κλείνει με την τελευταία βιντεοκλήση από το Γκουντούν και με χορό με το τραγούδι της αμυγδαλιάς

Βγήκα, βγήκα!!! Χάρη στη βοήθειά σας!!! Τον ξεγελάσαμε τον Γκουντουνοφάγο!!! Σας ευχαριστώ πολύ!!! Πάω να βρω τη Χαρά, γιατί θα έχει ανησυχήσει. Φιλάκια στα μαγουλάκιαaa!!!

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Το συγκεκριμένο σενάριο δεν έχει φύλλα εργασίας.

Παραθέτω τους συνδέσμους από το υλικό που χρησιμοποιήθηκε:

Κύκλος ζωής αμυγδαλιάς

Σειροθέτηση εικόνων

Προϊόντα αμυγδαλιάς

Φυλλίς και Δημοφώντας

Πού κρύφτηκε;

Τρελή αμυγδαλιά

Βιντεοκλήση 1α

βιντεοκλήση 1β

βιντεοκλήση 1γ

βιντεοκλήση 2

βιντεοκλήση 3

βιντεοκλήση 4

βιντεοκλήση 5

βιντεοκλήση 6

Τραγούδι: αμυγδαλιά, τρελή αμυγδαλιά

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (2021)

Οδηγός Νηπιαγωγού (2021)

Η Χαρά και το Γκουντούν, Ευγένιος Τριβιζάς, Εκδόσεις Πατάκη

Πηγή εικόνων: https://pixabay.com/el/

34ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Χριστούγεννα στην Ευρώπη

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Παναγιώτα Κουτουμάνου
Ειδικότητα : Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Γλώσσα και ΤΠΕ

Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία

(Τα γνωστικά αντικείμενα είναι σύμφωνα με το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο)

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :

Γραπτή επικοινωνία, Πολυγλωσσική επικοινωνία, Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ και συγκεκριμένα με την Τεχνητή Νοημοσύνη, Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία και Διαπροσωπικές σχέσεις.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☒

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια – Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 8 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Τεχνητή Νοημοσύνη, Ψηφιακές ικανότητες, Ανακάλυψη, Διερεύνηση, Συνεργασία.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Οι μαθητές να μάθουν την ευχή «Καλά Χριστούγεννα» και σε άλλες ευρωπαϊκές γλώσσες και να δημιουργήσουν κείμενο, εικόνα, βίντεο και ήχο χρησιμοποιώντας την Τεχνητή Νοημοσύνη στα πλαίσια εκπαιδευτικού Προγράμματος E-twinning.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Γραπτή επικοινωνία

Να γνωρίζουν τα μέσα (ψηφιακά και μη) που είναι απαραίτητα για τη γραφή στην καθημερινότητα.

Να αναγνωρίζουν γράμματα και τα βασικά τυπογραφικά στοιχεία στα γραπτά κείμενα.

Να παρατηρούν τη φορά ανάγνωσης σε γραπτά κείμενα και την πλοήγηση σε πολυτροπικά(ψηφιακά και μη) κείμενα.

Να εντοπίζουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των γραπτών κειμένων.

Να παράγουν γραπτά κείμενα (ψηφιακά και μη) αξιοποιώντας είδη γραφής.

  - Πολυγλωσσική επικοινωνία

Να αναγνωρίζουν λέξεις σε άλλες γλώσσες που παρουσιάζουν σημασιολογική και φωνολογική ομοιότητα με την ελληνική.

Να αναγνωρίζουν γραπτούς κώδικες των γλωσσών, καθώς και τις μεταξύ τους ομοιότητες και

διαφορές.

- Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ

Να αναγνωρίζουν τις ΤΠΕ με βάση τα χαρακτηριστικά και τον σκοπό λειτουργίας τους.

Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας(κείμενο, εικόνα, ήχος).

- Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

Να αναγνωρίζουν και να οργανώνουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ ανάλογα με τις ανάγκες και το θέμα που μελετούν.

Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες.

- Διαπροσωπικές σχέσεις

Να αναγνωρίζουν τους σκοπούς της επικοινωνίας στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασης.

Να ορίζουν τις προϋποθέσεις συνεργασίας της ομάδας.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Γραπτή επικοινωνία

Να παράγουν γραπτά κείμενα (ψηφιακά και μη) αξιοποιώντας είδη γραφής.

Να αντιστοιχίζουν τα φωνήματα με τα αντίστοιχα γράμματα.

Να συνδυάζουν τις γνώσεις τους για τις έννοιες και συμβάσεις των γραπτών κειμένων για να δημιουργούν τα δικά τους κείμενα.

- Πολυγλωσσική επικοινωνία

Να παράγουν προφορικά διαφορετικά είδη κειμένων σε διάφορετικές γλώσσες για να ικανοποιήσουν επικοινωνιακές και εκπαιδευτικές ανάγκες.

- Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ

Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/ δραστηριοτήτων.

Να αναζητούν και να επιλέγουν κατάλληλες πληροφορίες στο διαδίκτυο.

Να οργανώνουν αποτελεσματικά τις πληροφορίες που έχουν αναζήτησει και αποθηκεύσει από το διαδίκτυο.

Να χρησιμοποιούν εργαλεία ασύγχρονης επικοινωνίας καθώς και εργαλεία συνεργατικής δημιουργίας αρχείων ώστε να επικοινωνούν και να συνεργάζονται.

Να πειραματιστούν και να δημιουργήσουν κείμενο, εικόνα, βίντεο και ήχο μέσω της Τεχνητής Νοημοσύνης.

➢ Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

Να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις.

Να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ.

Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών (ήχου, εικόνας, βίντεο).

Να πειραματιστούν και να δημιουργήσουν κείμενο, εικόνα, βίντεο και ήχο μέσω της Τεχνητής Νοημοσύνης.

➢ Διαπροσωπικές σχέσεις

Να ακούν με ενδιαφέρον και κατανόηση τα λεγόμενα των άλλων.

Να προτείνουν και να εφαρμόζουν κανόνες και στρατηγικές συνεργασίας.

Να δίνουν θετική ανατροφοδότηση στους άλλους αλλά και να επισημαίνουν τα ζητήματα στα οποία χρειάζεται να προσπαθήσουν περισσότερο.

- Επίπεδο Στάσεων

➢ Γραπτή επικοινωνία

Να κάνουν τις κατάλληλες επιλογές γραπτών κειμένων ανάλογα με τις διερευνήσεις που πραγματοποιούν.

Να υιοθετούν κριτική στάση στο περιεχόμενο των γραπτών κειμένων.

Να σέβονται την προσπάθεια εμπλοκής σε πράξεις γραφής με όποιον τρόπο γίνεται.

➢ Πολυγλωσσική επικοινωνία

Να εκτιμούν τη σημασία της γνώσης και χρήσης των γλωσσών στη σύγχρονη πολυπολιτισμική κοινωνία.

Να επιδεικνύουν σεβασμό στη γλωσσική ποκιλομορφία.

Να επιδιώκουν τη διαπολιτισμική επικοινωνία.

Να συμμετέχουν/ συνεργάζονται με ευχαρίστηση σε δραστηριότητες ανάγνωσης κειμένων διαφόρων πολιτισμών.

➢ Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ

Να εκτιμούν τις διαφορετικές χρήσεις των ΤΠΕ, ώστε να μπορούν να ικανοποιήσουν καθημερινές ανάγκες.

Να τηρούν κανόνες ασφαλούς/ ορθής χρήσης των ΤΠΕ.

Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείου επίλυσης καθημερινών

προβλημάτων και ως εργαλείου ψυχαγωγίας.

- Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

Να αποδέχονται κριτικά τις διαφορετικές μορφές πληροφορίας και τα νέα πλαίσια επικοινωνίας και συνεργασίας που δημιουργούνται με τις ΤΠΕ.

Να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και επικοινωνίας.

Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο.

- Διαπροσωπικές σχέσεις

Να αλληλεπιδρούν με παιδιά που έχουν ίδιες και διαφορετικές αντιλήψεις και απόψεις.

Να σέβονται τους συμμετέχοντες στην επικοινωνία και να αναγνωρίζουν τη συμβολή τους στην αλληλεπίδραση.

Να απολαμβάνουν τη συναναστροφή και τη συνεργασία με τα άλλα παιδιά.

Να επιδεικνύουν διάθεση επίλυσης προβλημάτων.

Να διαθέτουν ομαδικότητα, ανοχή και σεβασμό στις ανάγκες των άλλων.

Να επιδεικνύουν εξωστρέφεια και ειλικρίνεια στις σχέσεις τους με τους άλλους.

Να ενθαρρύνουν την εξεύρεση αμοιβαία ικανοποιητικών λύσεων.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το σενάριο και οι διδακτικοί του στόχοι σχετίζονται άμεσα με το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο διότι έχει άμεση σχέση με τα θεματικά πεδία Παιδί και επικοινωνία και Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία. Συγκεκριμένα, ασχολείται με τις θεματικές υποενότητες Γραπτή επικοινωνία, Πολυγλωσσική επικοινωνία, Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ και συγκεκριμένα με την Τεχνητή Νοημοσύνη, Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία, Διαπροσωπικές σχέσεις.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	χ
Καθοδηγούμενη Μάθηση	
Βιωματική Μάθηση	χ
Συνεργατική Μάθηση	χ

Άλλο:

.....

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Chat GPT, Bing image creator, AIVA, Lumen5, Learning apps, Google Jam board.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Διαδραστικός πίνακας.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βιβλίο: Τα χριστούγεννα του κόσμου, Χαϊδεμενοπούλου Γεωργία, Τσιαμπίρης – Πυραμίδα

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το νηπιαγωγείο μας συμμετέχει σε ευρωπαϊκό e-twinning έργο με τίτλο : «Snow much fun with greeting cards» όπου τα παιδιά πρέπει να δημιουργήσουν και να ανταλλάξουν ευχετήριες κάρτες για τα Χριστούγεννα με άλλες χώρες της Ευρώπης. Κατ' επέκταση του παραπάνω project, οι μαθητές με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης θα μάθουν πώς λένε «Καλά Χριστούγεννα» στις άλλες ευρωπαϊκές χώρες και θα δημιουργήσουν κείμενο, εικόνα, μουσική και βίντεο με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης τα οποία θα ανεβαίνουν στην πλατφόρμα e-twinning. Για την υλοποίηση του σεναρίου βασική προϋπόθεση είναι η προηγούμενη εξοικείωση των μαθητών με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

1. 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Με αφορμή το παραμύθι «*Τα χριστούγεννα του κόσμου*» (Χαϊδεμενοπούλου Γεωργία, Τσιαμπίρης – Πυραμίδα) τα παιδιά παρατηρούν ότι και σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες γιορτάζουν τα Χριστούγεννα όπως και στην Ελλάδα και ότι η κάθε χώρα έχει τα δικά της έθιμα. Αναρωτιούνται τι γλώσσα μιλάνε στις άλλες χώρες και πώς άραγε λένε «Καλά Χριστούγεννα». Τίθεται λοιπόν ο προβληματισμός από την εκπαιδευτικό με ποιο τρόπο θα μπορούσαν να μάθουν πώς λέγονται τα «Καλά Χριστούγεννα» και σε άλλες γλώσσες. Κι έτσι αρχίζει ο καταιγισμός ιδεών, όπου καταγράφονται όλες οι απόψεις από τη νηπιαγωγό στο google jam board και προβάλλονται ταυτόχρονα στο διαδραστικό πίνακα της τάξης για να είναι ορατές από όλα τα παιδιά. Επίσης, συμπληρώνονται ψηφιακά μέσω του ίδιου

ψηφιακού εργαλείου οι δυο πρώτες στήλες του πίνακα ανίχνευσης προϋπάρχουσας γνώσης των νηπίων (KWHL) (παράρτημα εικόνα 1)

2. 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

1η Δραστηριότητα διαδασκαλίας

Στη συνέχεια, με βάση την ιδέα των παιδιών, όπου πρότειναν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή για βοήθεια στην έρευνα μας, η νηπιαγωγός εξηγεί τι είναι η Τεχνητή Νοημοσύνη και με ποιο τρόπο μπορεί να μας βοηθήσει. Παρουσιάζει την τεχνολογία Chat GPT και εξηγεί τη λειτουργία της. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των δύο ατόμων και αρχικά υπό την επίβλεψη της εκπαιδευτικού θα πληκτρολογήσουν στο google jam board, με τη σειρά η κάθε ομάδα, τις ευρωπαϊκές χώρες που συμμετέχουν στο ευρωπαϊκό πρόγραμμα ώστε να φτιάξουν μια λίστα με αυτές κι έπειτα να επιλέξει η κάθε ομάδα για ποια χώρα θα εργαστεί. (Παράρτημα εικόνα 2)

2η Δραστηριότητα διδασκαλίας

Οι μαθητές με τη σειρά χωρισμένοι σε δυάδες, ξεκινούν την έρευνα τους στο Chat GPT. Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού διατυπώνουν και πληκτρολογούν τις ερωτήσεις τους (π.χ. Πώς λένε στην Ιταλία «Καλά Χριστούγεννα»; Μπορείτε να μας πείτε πώς προφέρετε;) και αποθηκεύουν με αντιγραφή και επικόλληση σε ένα αρχείο word τις απαντήσεις που λαμβάνουν από το GPT. Αφού ολοκληρώσουν όλες οι ομάδες την έρευνά τους για όλες τις χώρες, παρουσιάζουν τα αποτελέσματα στην ολομέλεια στην γωνιά της παρεούλας και συζητάνε για πιθανές ομοιότητες και διαφορές όσον αφορά τη γραφή και την προφορά.

3η Δραστηριότητα διδασκαλίας

Η νηπιαγωγός θέτει τον εξής προβληματισμό στα παιδιά: «Πώς είμαστε σίγουροι ότι το Chat GPT μας έγραψε σωστά τις ευχές στις άλλες ευρωπαϊκές γλώσσες; Καμιά φορά ο υπολογιστής κάνει και λάθη.» Τα παιδιά προτείνουν να ψάξουν και σε άλλες πηγές όπως βιβλία, λεξικά και στο google. Η κάθε ομάδα ψάχνει για τη δική της χώρα με τη βοήθεια πάντα της εκπαιδευτικού.

4η Δραστηριότητα διδασκαλίας

Αφού σιγουρεύτηκαν για τα ορθά αποτελέσματα της έρευνάς τους, η νηπιαγωγός παροτρύνει τα παιδιά να βρουν με ποιο τρόπο θα μπορούσαν να ανεβάσουν τις πληροφορίες που βρήκαν στην πλατφόρμα του E-twinning. Μετά από καταιγισμό ιδεών, οι οποίες καταγράφονται στο google jam

board και προβάλλονται ταυτόχρονα στο διαδραστικό πίνακα της τάξης, καταλήγουν στη δημιουργία ενός βίντεο. Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την πλατφόρμα Lumen 5 και εξηγεί τη λειτουργία της. Αποφασίζουν όλοι μαζί ποια μορφή θέλουν να έχει το βίντεο τους κι έπειτα πάλι σε ομάδες τα παιδιά καλούνται με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού να βρουν από τη βιβλιοθήκη της πλατφόρμας εικόνες για την κάθε χώρα που αντιστοιχεί στην ομάδα τους και na κάνουν και τις ανάλογες μορφοποιήσεις .

5η Δραστηριότητα Διδασκαλίας

Το βίντεο όμως χρειάζεται και ένα μουσικό κομμάτι για να συνοδεύει την παρουσίαση και να γίνει πιο ενδιαφέρον για αυτούς που θα το παρακολουθήσουν. Έτσι η νηπιαγωγός παρουσιάζει την πλατφόρμα AIVA και εξηγεί τη λειτουργία της. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η πρώτη ομάδα με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού δημιουργούν το μουσικό κομμάτι μέσω του style που παρέχει η πλατφόρμα κάνοντας τις τροποποιήσεις που επιθυμούν. Έπειτα το κατεβάζουν και το αποθηκεύουν στον υπολογιστή. Η δεύτερη ομάδα αναλαμβάνει με τη βοήθεια της νηπιαγωγού να εισάγει το μουσικό αυτό κομμάτι στην πλατφόρμα Lumen 5 και να το συμπεριλάβει στο βίντεο, https://lumen5.com/user/koutoupana/christmas-in-europe-hsr1j/ που ήδη έχει δημιουργηθεί.

6η Δραστηριότητα Διδασκαλίας

Τέλος, όλοι μαζί θα δημιουργήσουν μια αφίσα της οποίας η φωτογραφία θα ανέβει κι αυτή στην πλατφόρμα E-twinning. Η νηπιαγωγός ρωτάει τα παιδιά αν επιθυμούν να βρουν μία έτοιμη εικόνα για την αφίσα τους ή να τη δημιουργήσουν μόνη τους. Τα νήπια αποφασίζουν να τη φτιάξουν μόνα τους κι έτσι η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας Bing image creator και με τη βοήθεια της εισάγουν τα στοιχεία που θα ήθελαν να περιέχει η εικόνα τους (Παράρτημα εικόνα 3). Στη συνέχεια την εκτυπώνουν και την κολλούν στη μέση ενός χαρτονιού. Γύρω από την εικόνα, αφού τις έχουν εκτυπώσει, κολλούν τις φράσεις «Καλά Χριστούγεννα» σε όλες τις ευρωπαϊκές γλώσσες που είχαν βρει από το Chat GPT.

Δραστηριότητα εμπέδωσης αντικειμένου διδασκαλίας

Για την εμπέδωση του αντικειμένου της διδασκαλίας θα χρησιμοποιηθεί ένα ψηφιακό παιχνίδι το οποίο δημιούργησε η νηπιαγωγός στο learnings apps. Στο παιχνίδι αυτό τα παιδιά θα πρέπει να ακούσουν προσεκτικά την ηχητική ευχή «Καλά Χριστούγεννα» και να την αντιστοιχίσουν με την αντίστοιχη χώρα σύμφωνα με την γλώσσα που ακούνε,

https://learningapps.org/watch?v=p6qn68m7a24. Η προβολή του παιχνιδιού και η διάδραση των παιδιών με αυτό θα γίνει στο διαδραστικό πίνακα της τάξης.

3. 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Διάγραμμα KWLH: Κατά τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων, συμπληρώνονται παράλληλα οι στήλες του διαγράμματος, (Παράρτημα εικόνα 1). Μέσα από το συγκεκριμένο διάγραμμα θα φανούν οι πρότερες γνώσεις των παιδιών και οι γνώσεις που θέλουν να αποκτήσουν. Έπειτα, θα φανούν οι νεοαποκτηθείσες γνώσεις και και ο τρόπος που αποκτήθηκαν.

Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης: Με τη βοήθεια του Chat GPT θα δημιουργηθεί ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για τους μαθητές όπως φαίνεται στο παράρτημα εικόνα 4. Το ερωτηματολόγιο μπορεί να δοθεί και σε έντυπη μορφή.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Όλο το σενάριο στηρίζεται στη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και της τεχνητής νοημοσύνης, επομένως όλες οι δημιουργίες είναι ψηφιακές. Φύλλο εργασίας είναι το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του μαθητή, το οποίο είτε μπορεί να είναι ψηφιακό και να σταλεί στο ηλεκτρονικό πορτφόλιο των μαθητών είτε να δοθεί σε έντυπη μορφή και να τοποθετηθεί στον προσωπικό φάκελο του κάθε παιδιού.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

1. Διπλωματική εργασία « Χρήση τεχνικών τεχνητής νοημοσύνης σε εκπαιδευτικά λογισμικά: Ανασκόπηση βιβλιογραφίας» Ιωαννίδου Αννα, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, Αθήνα 2023

2. Εισαγωγή της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Πρωτοβάθμια, Δευτεροβάθμια και Μεταδευτεροβάθμια Δημόσια Εκπαίδευση Αμανατίδης Ν., Εκπαιδευτικός Π.Ε.70, PhD, MA, Dip, BA, Κυριακός Δ., Εκπαιδευτικός Π.Ε.86, MSc, MBA, MEd, Phd(C), Μισθού Στ. , Εκπαιδευτικός Π.Ε.86, MSc, MEd, Παλιούρας Α. , Εκπαιδευτικός Π.Ε.86, MSc, Παπαδοπετράκη Ει. , Εκπαιδευτικός Π.Ε.86, MBA, (Μορφή PDF)

3. Οδηγός Εκπαιδευτικού ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ, ΑΘΗΝΑ 2022 Πράξη «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» - MIS: 5035542

4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ (ΔΙΕΥΡΥΜΕΝΗ ΕΚΔΟΧΗ) ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ, ΑΘΗΝΑ 2022 Πράξη «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» - MIS: 5035542
5. Τεχνητή Νοημοσύνη Μια Εισαγωγική Προσέγγιση, Γεωργούλη Κατερίνα Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο 2015
6. Υπουργική Απόφαση Αριθμ. 160476/Δ1/2021 ΦΕΚ 5961/Β/17-12-2021, Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση.

Δικτυογραφία

AIVA

Bing image creator

Chat GPT

https://edivea.net/courses/45

google jam board

https://www.europarl.europa.eu/news/el/headlines/society/20200827STO85804/ti-einai-i-techniti-noimosuni-kai-pos-chrisimopoieitai

https://blogs.sch.gr/nipsourpmag/about/endoscholiki-epimorfosi/10i-endoscholiki-epimorfosi-techniti-noimosyni-sto-nipiagogeio-kai-ergastiria-dexiotiton/

https://saferinternet4kids.gr/hot-topics/ai_tn/

learnings apps

Lumen 5

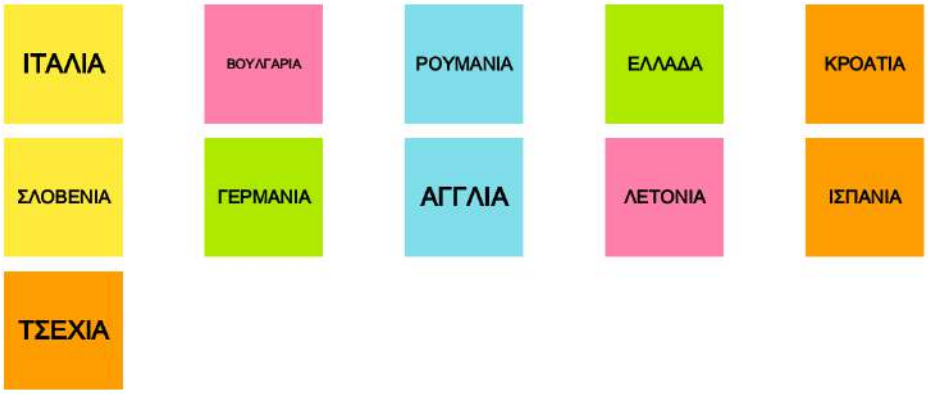
Παράρτημα

Εικόνα 1.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ KWLH

Τι γνωρίζω;	Τι θέλω να μάθω;	Τι έμαθα;	Πώς το έμαθα;

Εικόνα 2



Εικόνα 3

Εικόνα 4

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΝΗΠΙΟΥ

1. Έμαθα πώς εύχονται καλά Χριστούγεννα σε άλλες χώρες της Ευρώπης;

- 😊
- 😢

2. Έμαθα να δημιουργώ μια εικόνα στο Bing Image;

- 😊
- 😢

3. Έμαθα να δημιουργώ βίντεο στο Lumen5;

- 😊
- 😢

4. Έμαθα να δημιουργώ ένα μουσικό κομμάτι από το AIVA;

- 😊
- 😢

5. Με βοήθησε η χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης;

- 😊
- 😢

35ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Δημιουργία ψηφιακού βίντεο και τραγουδιού με τίτλο «Υγιεινό πρωινό»

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Μαθαίνω για το υγιεινό πρωινό στο νηπιαγωγείο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Νίνα Κουτούση

Ειδικότητα (π.χ. Δάσκαλος ΠΕ 70): Νηπιαγωγός, ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

Γνωστικό Αντικείμενο: Πληροφορική (ΤΠΕ)

Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές: Γλώσσα, Εικαστικά

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) :

Ψηφιακές Δημιουργίες

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

☐

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Τρεις ημέρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Βίντεο, τραγούδι, υγιεινό πρωινό

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Βασικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι να βελτιώσουν τα παιδιά την ποιότητα της πρωινής διατροφής τους δημιουργώντας μέσα από την κοινού συνεργασία ψηφιακό βίντεο και τραγούδι με τίτλο «Υγιεινό πρωινό» που θα αναρτηθεί στο ιστολόγιο του σχολείου.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
- Να αντιληφθούν ποιες τροφές είναι καλές για το πρωινό τους.
- Να μάθουν να αποφεύγουν τροφές που συμβάλουν αρνητικά στην ανάπτυξη τους.
- Να διατυπώσουν την άποψή τους.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
- Να αναπτύσσουν την ομαδικότητα τους και την φαντασία τους.
- Να δημιουργήσουν ένα βίντεο και τραγούδι με την βοήθεια του/της εκπαιδευτικού αξιοποιώντας την τεχνολογία.
- Επίπεδο Στάσεων
- Να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα υγιεινής διατροφής.
- Να αισθανθούν την χαρά της δημιουργίας, καθώς και την από κοινού προσπάθεια για την

επίτευξή ενός στόχου.

- Να εκτιμούν την γνώμη του άλλου.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Η Πληροφορική (όπως είναι η δημιουργία ψηφιακού βίντεο) ανήκει στο Α' Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Επικοινωνία και πιο συγκεκριμένα στην Θεματική Ενότητα «Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ)» σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου (Πρόγραμμα Σπουδών, 2021).

Η ένταξη και η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να επιφέρει θετικά αποτελέσματα στα παιδιά, μια και ενισχύει την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, μετατρέπει την μάθηση σε παιχνίδι, ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών για μάθηση μέσα στην τάξη (Ράπτης & Ράπτη, 2013).

Τα νήπια μέσα από την κατάλληλη υποστήριξη του/της νηπιαγωγού εξοικειώνονται σταδιακά με τις νέες τεχνολογίες και προσπαθούν να χρησιμοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία. Ο υπολογιστής ως πολυμεσικό εργαλείο κεντρίζει την περιέργεια των παιδιών, δίνοντάς τους την δυνατότητα να έχουν πρόσβαση σε ψηφιακό περιεχόμενο (Λαφατζή, 2005) και σε μηχανές αναζήτησης και να πειραματίζονται με διάφορα εργαλεία ή λογισμικά χρησιμοποιώντας τα για πραγματικές επικοινωνιακές καταστάσεις ή για διάφορούς άλλους λόγους.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση □

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο:

.....

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Ιστολόγιο του νηπιαγωγείου στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο: Ανάρτηση ψηφιακού βίντεο και

τραγουδιού.

ChatGPT: «Συζήτηση» μαζί του για το θέμα.

Bing image creator: Δημιουργία εικονικού χαρακτήρα/ηρώα.

Voicemod: Δημιουργία ψηφιακού τραγουδιού από στίχο.

Lumen5: Δημιουργία ψηφιακού βίντεο.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, φωτογραφική μηχανή

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Δεν χρησιμοποιήθηκε

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Μέσα από την συζήτηση μας για τα ψηφιακά εργαλεία αλλά και με αφορμή την ενασχόληση μας με το υγιεινό πρωινό αποφασίσαμε να αξιοποιήσουμε αρχικά την εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης Lumen5 για να παράγουμε ένα ψηφιακό βίντεο και έπειτα την εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης Voicemod για να δημιουργήσουμε ένα ψηφιακό τραγούδι από στίχο.

Για την διερεύνηση των γνώσεών τους πάνω στο συγκεκριμένο θέμα, χρησιμοποιήθηκε η μηχανή αναζήτησης της Google και η εφαρμογή ChatGPT.

Για την δημιουργία του βίντεο χρειάστηκε:

1) Αρχικά, να ζωγραφίσουν τα νήπια ένα υγιεινό πρωινό και να φωτογραφίσουν την ζωγραφιά τους.

2) Στη συνέχεια, να δημιουργήσουν ένα εικονικό χαρακτήρα αξιοποιώντας την εφαρμογή δημιουργίας εικόνων με Τεχνητή Νοημοσύνη Bing image creator.

3) Τέλος, να ενσωματώσουν τις ζωγραφιές τους και τον εικονικό χαρακτήρα στο ψηφιακό βίντεο.

Για την δημιουργία του τραγουδιού, τα νήπια δημιούργησαν ένα ποίημα (ένα μικρό στίχο) όπου

χρειάστηκε να μεταφραστεί στα αγγλικά (χρησιμοποιώντας την υπηρεσία της Google μετάφραση) για να γίνει ψηφιακό τραγούδι.

Τα παιδιά δούλεψαν είτε χωρισμένα σε μικρές ομάδες είτε όλα μαζί στην ολομέλεια της τάξης.

Για την δημιουργία του βίντεο και του τραγουδιού χρειάστηκε η βοήθειά μου. Γενικά, ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού ήταν συμβουλευτικός, συντονιστικός και διευκολυντικός.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αφόρμηση: Ως νηπιαγωγός της τάξης παρουσίασα στα παιδιά μέσω του υπολογιστή ένα βίντεο με τεχνητή νοημοσύνη. Το βίντεο αναφερόταν στους δώδεκα θεούς του Ολύμπου που τους παρουσίαζε ένα εικονικός χαρακτήρας/ήρωας. Τα νήπια ενθουσιάστηκαν και αποφασίσαμε να κάνουμε και εμείς κάτι ανάλογο στην τάξη μας. Ως θέμα επιλέχθηκε με ψηφοφορία το υγιεινό πρωινό.

Διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης: Με την τεχνική της ερωτοαπαντήσεων, ρώτησα στους/στις μαθητές/τριές της τάξης «τι τρώνε συνήθως για πρωινό» και «τι είναι το υγιεινό πρωινό». Κάποιες από τις απαντήσεις των παιδιών ήταν «το φαγητό που μας δίνει η μαμά μας, μπανάνα, μπισκότα, τοστ, κέικ, κρουασάν, το γάλα που πίνω το πρωί». Στη συνέχεια, ρώτησα τα νήπια, μέσω της τεχνικής της ιδεοθύελλας: «Που μπορούν να μάθουν πληροφορίες για το συγκεκριμένο θέμα;». Όλοι μαζί επέλεξαν να μάθουν πληροφορίες μέσω του υπολογιστή. Πιο συγκεκριμένα, μέσω της μηχανής αναζήτησης της Google και της εφαρμογής ChatGPT.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

1η Δραστηριότητα: Όλοι μαζί με την βοήθεια μου αρχίσαμε να ψάχνουμε στην μηχανή αναζήτησης για φαγητά που είναι υγιεινά και τα τρώμε το πρωί, βάζοντας λέξεις-κλειδιά. Μέσα από την αναζήτηση στον υπολογιστή, τα νήπια παρατήρησαν ότι κάποιες απαντήσεις τους ήταν σωστές (όπως π.χ. τα γάλα, η μπανάνα). Ωστόσο, σε κάποιες άλλες απαντήσεις διαφωνούσαν μεταξύ τους (όπως π.χ. στα μπισκότα και στα κέικ που μερικά παιδιά επέμεναν ότι δεν είναι υγιεινά και υπάρχει λάθος στην εικόνα).

Στη συνέχεια, αξιοποιείται η εφαρμογή ChatGPT. Τα παιδιά «συζητούν» με το ChatGPT με την βοήθεια την δική μου. Οι ερωτήσεις που κάναμε ήταν «Είναι σημαντικό το υγιεινό πρωινό», «Τι

φαγητά χρειάζεται να τρώμε και τι να αποφεύγουμε» και «Τι συμβουλές μας δίνει πάνω στο υγιεινό πρωινό». Η εφαρμογή ChatGPT προτείνει στα νήπια κάποιες ιδέες για το υγιεινό πρωινό, δίνει συμβουλές για το πως πρέπει να είναι και επιλύει τις απορίες για κάποιες τροφές π.χ. τα σπιτικά μπισκότα μπορούν να αποτελούν υγιεινή διατροφή, άμα καταναλωθούν με μέτρο και να είναι προετοιμασμένα με πιο υγιεινά συστατικά. Αποτέλεσμα είναι να αναθεωρηθούν οι απόψεις των παιδιών για το συγκεκριμένο θέμα και να γίνει καλύτερη εμπέδωση του θέματος.

2η Δραστηριότητα: Σε ότι αφορά την δημιουργία του βίντεο, τα νήπια αποφάσισαν μέσα από διαλογική συζήτηση και ψηφοφορία ότι: 1) Θα περιέχει ζωγραφιές που θα έδειχναν υγιεινές τροφές, αντί για εικόνες. Για αυτό, χωρίστηκαν σε δυάδες. Κάθε δυάδα έπρεπε να ζωγραφίσει ένα υγιεινό πρωινό. Πιο συγκεκριμένα, το ένα παιδί θα ζωγράφιζε και το άλλο παιδί θα έγραφε την λέξη. Σε κάθε ομάδα μοιράστηκαν χαρτιά Α4 και μαρκαδόροι. Μόλις τελείωναν την εργασία τους, η δυάδα έπρεπε να την φωτογραφίσει. 2) Για εικονικό χαρακτήρα/ηρώα προτίμησαν ένα ρομπότ που ονομάστηκε «το ρομποτάκι της υγιεινής τροφής». Για τη δημιουργία του, αξιοποιήθηκε η εφαρμογή δημιουργίας εικόνας με Τεχνητή Νοημοσύνη Bing image creator. Ως υποστηριχτής της ομάδας, βοήθησα τα νήπια να γράψουν στο prompt το όνομα του εικονικού χαρακτήρα που επέλεξαν. Η εφαρμογή Bing image creator εμφάνισε τέσσερις φωτογραφίες και τα παιδιά αποφάσισαν για την τελική εικόνα που θα ενσωματώνονταν στο βίντεο.

Τέλος, για την παραγωγή του βίντεο, αξιοποιήθηκε η εφαρμογή δημιουργίας βίντεο με Τεχνητής Νοημοσύνης Lumen5. Στην εφαρμογή υπήρχαν έτοιμα template και αφού τους παρουσίασα κάποια, κατέληξαν σε ένα από αυτά. Από το συγκεκριμένο template επιλέξαμε ποίες διαφάνειες θα χρειαστούν στο βίντεο και σε κάθε διαφάνεια ένα παιδί κάθε φορά με την βοήθειά μου ανέβαζε μια φωτογραφία. Έπειτα, διάλεξαν από την βιβλιοθήκη δύο έτοιμα σχετικό με το θέμα εικόνες που περιέχονταν στο βίντεο και αποφάσισαν τι θα γράφει η κάθε μία διαφάνεια (εγώ έγραψα τις λέξεις). Στη συνέχεια, επέλεξαν και την μουσική. Μόλις ολοκληρώθηκε η διαδικασία, παρακολούθησαν το βίντεο. Το αποτέλεσμα τους εντυπωσίασε και αποφάσισαν να κάνουν και ένα ψηφιακό τραγούδι.

3η Δραστηριότητα: Αρχικά, τα νήπια χρειάστηκε να σκεφτούν ένα στιχάκι για το υγιεινό πρωινό, όπου αποφάσισαν να περιέχει λέξεις από τις τροφές που μας κάνουν καλό στην υγεία. Το στιχάκι το έγραψε η νηπιαγωγός στο υπολογιστή (που το υπαγόρευαν οι μαθητές/τριές της) και μεταφράστηκε στα αγγλικά, χρησιμοποιώντας την υπηρεσία της Google μετάφραση. Στη συνέχεια, αξιοποιήθηκε η εφαρμογή δημιουργίας μουσικής με Τεχνητή Νοημοσύνη Voicemod, όπου τα νήπια πειραματίστηκαν

με τα τραγούδια και τους τραγουδιστές μέχρι να καταλήξουν σε αυτό που θέλουν. Τα νήπια ενθουσιάστηκαν με την τραγουδίστρια να τραγουδά το στίχο τους, αλλά ανάφεραν ότι θα το προτιμούσαν στα ελληνικά.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Το ψηφιακό βίντεο και το ψηφιακό τραγούδι αναρτήθηκαν στο ιστολόγιο του νηπιαγωγείου στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο. Αξιολογήθηκαν από τους γονείς των νηπίων όπου έγραψαν τα θετικά σχόλιά τους σε καθένα από αυτά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

1) Ο εικονικός χαρακτήρας/ήρωας «το ρομποτάκι της υγιεινής τροφής» και ο στίχος που σκέφτηκαν τα παιδιά για το υγιεινό πρωινό υπάρχουν στο παράρτημα.

2) Το ling του βίντεο και του τραγουδιού υπάρχουν και αυτά στο παράρτημα.

3) Το συγκεκριμένο διδαχτικό σενάριο υλοποιήθηκε με τα παιδιά του νηπιαγωγείου μου προς τέλη Σεπτεμβρίου 2024.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Δεν χρησιμοποιήθηκαν

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Λαφατζή, Γ.Ι. (2005). *Νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση.* Αθήνα: Αφοί Κυριακίδη.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). *Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου.* Αθήνα.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2013). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας (πρώτος τόμος).* Αθήνα: ΑΘΗΝΑ.

Μέρος της συνομιλίας με το ChatGPT

ChatGPT

Είναι σημαντικό το υγιεινό πρωινό

Ναι, το υγιεινό πρωινό είναι σημαντικό για διάφορους λόγους: 1. **Ενέργεια για την ημέρα**: Το πρωινό παρέχει την ενέργεια μετά από πολλές νηστείες κατά τη διάρκεια του ύπνου. Τα θρεπτικά συστατικά που λαμβάνονται από ένα υγιεινό πρωινό βοηθούν στην αύξηση των επιπέδων ενέργειας και της εγρήγορσης. 2.

Είναι αυτή η συζήτηση χρήσιμη έως τώρα

ChatGPT

Η πλήρης και ισορροπημένη διατροφή κατά τα πρώτα έξι χρόνια της ζωής ενός παιδιού είναι κρίσιμη για την ανάπτυξη και την υγεία του. Αυτή η περίοδος είναι καθοριστική για τη σωματική και γνωστική του ανάπτυξη, και οι διατροφικές συνήθειες που προτιμώνται τότε συχνά διαμορφώνουν τις μελλοντικές διατροφικές του παιδιού. Ακολουθούν οι βασικές πτυχές της σημασίας αυτής της δια

1. Σωματική ανάπτυξη

- Ανάπτυξη οστών και δοντιών:
- Μυϊκή ανάπτυξη :

2. Γνωστική ανάπτυξη

- Ανάπτυξη του εγκεφάλου: Τα πρώ
- Συγκέντρωση και μνήμη:

3. Ανοσοποιητικό σύστημα

- Ενίσχυση του ανοσοποιητικού :
- Πρόληψη ασθενειών :

4. Συνήθειες διατροφής

- Δημιουργία υγιών συνηθειών : Τα
- Ποικιλία στη διατροφή:

5. Συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη

- Κοινά γεύματα : Τα
- Σταθερότητα και ασφάλεια :

ChatGPT

υγιεινό πρωινό, ποια φαγητά χρειάζεται να τρέμε

Ενα υγιεινό πρωινό πρέπει να περιλαμβάνει ποικιλία τροφών που παρέχουν τα απαραίτητα γενικά συστατικά για ενέργεια, συγκέντρωση και ευεξία. Ορίστε ποια φαγητά είναι καλό να τρώτε στο πρωινό σας:

1. Πρωτεΐνες

- Αυγά :
- Γιαούρτι: Το
- Τυρί εξοχικό: Μια
- Φυστικοβούτυρο ή αμυγδαλοβούτυρο :

2. Υδατάνθρακες

- Βρώμη :
- Ψωμί ολικής άλεσης:
- Κινόα: Μ

3. Φρούτα

- Μούρα :
- Μήλα και αχλάδια :
- Μπανάνες: Μ

ChatGPT

3. Φρούτα

- Μούρα :
- Μήλα και αχλάδια :
- Μπανάνες: Μ

4. Υγιεινά Λιπαρά

- Αβοκάντο:
- Ξηροί καρποί και σπόροι:

5. Γαλακτοκομικά (ή εναλλακτικές)

- Γάλα χαμηλών λιπαρών ή φυτικό γάλα : Π

6. Ποτά

- Νερό:
- Πράσινο τσάι : Ε
- Χυμός φρούτων (χωρίς ζάχαρη) :

Συνδυάζοντας τις τροφές στο πρωινό σας, μπορείτε να δημιουργήσετε γεύματα που είναι νόστιμα, θρεπτικά και ισορροπημένα, παρέχοντας τα απαραίτητα στοιχεία για να ξεκινήσετε τη μέρα σας με την ενέργεια και την υγεία.

υγιεινό πρωινό, ποια φαγητά χρειάζεται να αποφεύγουμε

Όταν προσπαθούμε να προσφέρουμε ένα υγιεινό πρωινό, είναι σημαντικό να αποφύγουμε τα τρόφιμα που μπορούν να φαίνονται ελκυστικά ή γρήγορα, αλλά δεν τα απαραίτητα θρεπτικά συστατικά και μπορούν να επηρεάσουν αρνητικά την ενέργεια και τη συνολική υγεία μας. Ακολουθούν τα φαγητά που πρέπει να

1. Γλυκά δημητριακά πρωινού

- Επεξεργασμένα Δημητριακά :

2. Ζαχαρούχα αρτοσκευάσματα

- Κρουασάν, ντόνατς, μπισκότα :

3. Τηγανητά φαγητά

- Μπέικον, λουκάνικα, τηγανητά αυγά: Παρό

4. Επεξεργασμένα κρέατα

- Ζαμπόν, μπέικον, λουκάνικα :

ChatGPT

5. Χυμοί με πρόσθετη ζάχαρη

- Επεξεργασμένοι χυμοί φρούτων: Π

6. Μπάρες δημητριακών

- Επεξεργασμένες μπάρες:

7. Λευκό ψωμί και ζαχαρούχες μαρμελάδες

- Λευκό ψωμί :

8. Καφές με πρόσθετα γλυκαντικά και κρέμες

- Καφές με πολλή ζάχαρη και κρέμες: Ο

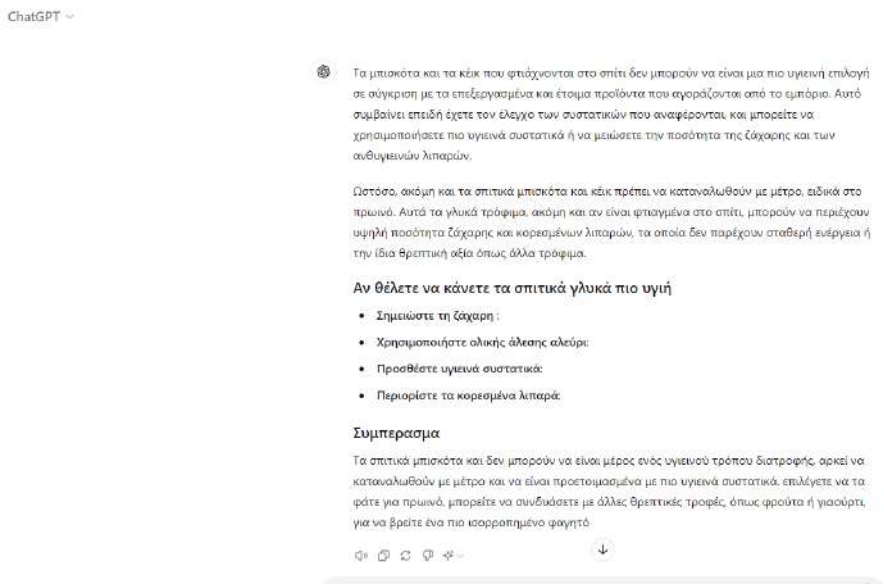
9. Σφολιάτες και μπισκότα με γέμιση σοκολάτας ή κρέμας

- Σφολιάτες:

10. Ενεργειακά ποτά

- Ενεργειακά ποτά: Είναι

Αποφεύγοντας τα τρόφιμα στο πρωινό σας, μπορείτε να διατηρήσετε σταθερά τα επίπεδα ενέργειας, να αποφύγετε τις αυξομειώσεις της γλυκόζης στο αίμα και να υποστηρίξετε την υγεία και την ευεξία σας. Προτιμήστε θρεπτικές επιλογές που προσφέρουν μακροπρόθεσμη ενέργεια και ευεργετικά στοιχεία για το σώ



ChatGPT

Τα μπισκότα και τα κέικ που φτιάχνονται στο σπίτι δεν μπορούν να είναι μια πιο υγιεινή επιλογή σε σύγκριση με τα επεξεργασμένα και έτοιμα προϊόντα που αγοράζονται από το εμπόριο. Αυτό συμβαίνει επειδή έχετε τον έλεγχο των συστατικών που αναφέρονται και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πιο υγιεινά συστατικά ή να μειώσετε την ποσότητα της ζάχαρης και των ανθυγιεινών λιπαρών.

Ωστόσο, ακόμη και τα σπιτικά μπισκότα και κέικ πρέπει να καταναλωθούν με μέτρο, ειδικά στο πρωινό. Αυτά τα γλυκά τρόφιμα, ακόμη και αν είναι φτιαγμένα στο σπίτι, μπορούν να περιέχουν υψηλή ποσότητα ζάχαρης και κορεσμένων λιπαρών, τα οποία δεν παρέχουν σταθερή ενέργεια ή την ίδια θρεπτική αξία όπως άλλα τρόφιμα.

Αν θέλετε να κάνετε τα σπιτικά γλυκά πιο υγιή

- **Σημειώστε τη ζάχαρη :**
- **Χρησιμοποιήστε ολικής άλεσης αλεύρι:**
- **Προσθέστε υγιεινά συστατικά:**
- **Περιορίστε τα κορεσμένα λιπαρά:**

Συμπεράσμα

Τα σπιτικά μπισκότα και δεν μπορούν να είναι μέρος ενός υγιεινού τρόπου διατροφής, αρκεί να καταναλωθούν με μέτρο και να είναι προετοιμασμένα με πιο υγιεινά συστατικά. επιλέγετε να τα φάτε για πρωινό, μπορείτε να συνδυάσετε με άλλες θρεπτικές τροφές, όπως φρούτα ή γιαούρτι, για να βρείτε ένα πιο ισορροπημένο φαγητό.

Ο εικονικός χαρακτήρας/ήρωας με τίτλο «το ρομποτάκι της υγιεινής τροφής» που δημιουργήθηκε από την εφαρμογή Bing image creator ήταν:

Το ling του ψηφιακού βίντεο που δημιουργήθηκε από την εφαρμογή Lumen5 ήταν:

https://lumen5.com/user/ninakoutou14/-i51yg/

Ο στίχος που σκέφτηκαν τα παιδιά ήταν:

Φρούτα και λαχανικά

τοστ και αυγά

σάντουιτς και γιαουρτάκια

λένε ΝΑΙ όλα τα παιδάκια.

Το ling του ψηφιακού τραγουδιού που δημιουργήθηκε από την εφαρμογή Voicemod ήταν:

https://voicemod.link/healthy-br-07c2-tn

36ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ο μαγικός κόσμος των χρωμάτων

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ευαγγελία Κουφού

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματικό:
Παιδί και επικοινωνία- Α.2 Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ),
Παιδί και Επικοινωνία-Α.1 Γλώσσα,
Παιδί, Σώμα,Δημιουργία Και Έκφραση-Δ.2 Τέχνες, Εικαστικές Τέχνες, Εικαστική μορφή και σύνθεση.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : Τα χρώματα

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 5 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Εκπαιδευτικό σενάριο, τεχνητή νοημοσύνη, νηπιαγωγείο

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Η εισαγωγή των μαθητών στον κόσμο των χρωμάτων με διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό τρόπο, χρησιμοποιώντας την Τεχνητή Νοημοσύνη και διάφορες ψηφιακές εφαρμογές. Με αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν τον κόσμο των χρωμάτων με διάφορες δραστηριότητες που συνδυάζουν την τεχνολογία με τη δημιουργικότητα και την εικόνα. Η εικόνα είναι πολύ χρήσιμη στην συγκεκριμένη περίπτωση καθώς οι δραστηριότητες υλοποιούνται σε νηπιαγωγείο που φοιτούν τουρκοφωνοι μαθητές της Μουσουλμανικής Μειονότητας της Θράκης οι οποίοι δεν γνωρίζουν την ελληνική γλώσσα.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/δραστηριοτήτων.
Να διακρίνουν χρώματα, είδη γραμμών και σχημάτων στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να εκτελούν απλές λειτουργίες/ ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/δραστηριοτήτων.
Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων και τη χρήση διαφορετικών υλικών.

- Επίπεδο Στάσεων

Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείου επίλυσης καθημερινών προβλημάτων και ως εργαλείου ψυχαγωγίας.
Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Όπως αναφέρεται στο αναθεωρημένο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2021, στα περιεχόμενα του θεματικού πεδίου Παιδί και επικοινωνία, στη Θεματική Ενότητα ΤΠΕ η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών γίνεται υπό το πρίσμα της ανάπτυξης του ψηφιακού γραμματισμού και της εργαλειακής ένταξης των ΤΠΕ σε όλα τα Θεματικά Πεδία. Στο πλαίσιο του ψηφιακού γραμματισμού, οι ΤΠΕ λειτουργούν ως αντικείμενο μάθησης με στόχο τη γνωριμία των μαθητών με τις τεχνολογίες, τη δημιουργική τους έκφραση μέσω των τεχνολογιών και την κατανόηση της θέσης τους στην κοινωνία και τον πολιτισμό. Στη Θεματική Ενότητα Γλώσσα διαπλέκονται αρμονικά βασικές συνιστώσες της θεωρητικής προσέγγισης του αναδυόμενου γραμματισμού, οι οποίες και προσδιορίζουν τα περιεχόμενα μάθησης που εμπεριέχονται σε αυτή. Συμπληρωματικά, ενσωματώνονται αρχές των θεωρητικών προσεγγίσεων του λειτουργικού γραμματισμού, του ψηφιακού γραμματισμού, του οπτικού γραμματισμού και του κριτικού

γραμματισμού εμπλουτίζοντας το περιεχόμενο της ενότητας.

Στη θεματική Ενότητα Τέχνες παρέχονται στους μαθητές ευκαιρίες δημιουργικής αναπαράστασης και επικοινωνίας των ιδεών και των συναισθημάτων τους. Οι στόχοι της ενότητας επικεντρώνονται στην ανάπτυξη της οπτικής, ακουστικής και αισθητικής αντίληψης, στην ενεργοποίηση της φαντασίας και της κριτικής σκέψης των μαθητών, μέσα από την επαφή με σημαντικά έργα της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς και ποικίλα ερεθίσματα που καλλιεργούν το αισθητικό τους κριτήριο.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση ■

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο: Εργασία σε ομάδες, Διαφοροποιημένη μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Craiyon AI https://www.craiyon.com/ , Voicemod https://www.voicemod.net/ , Pictory AI https://pictory.ai/ , Nightcafe https://creator.nightcafe.studio/ , CmapTools, ChatGPT https://chat.openai.com/auth/login , YouTube, Story Jumper https://www.storyjumper.com/ , Canva https://www.canva.com/ , Fliki AI https://fliki.ai/, Coogle https://coggle.it/

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Φορητός υπολογιστής, σταθερός υπολογιστής, διαδραστικός πίνακας

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Χαρτί μέτρου, μαρκαδόροι, βιβλία, βίντεο.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Οι μαθητές μαθαίνουν τον κόσμο των χρωμάτων και τα χρησιμοποιούν με διάφορους τρόπους χρησιμοποιώντας λογισμικά Τεχνητής Νοημοσύνης. Μέσα από το διδακτικό μοντέλο των 5Ε, τον πειραματισμό με τεχνικές και λογισμικά, ανακαλύπτουν τις δυνατότητες τους, πειραματίζονται,

μαθαίνουν και δημιουργούν.

Στις δραστηριότητες Εξοικείωσης, οι μαθητές συζητούν για όσα γνωρίζουν, καταθέτουν τις εμπειρίες τους, διερευνούν, και αποφασίζουν για αυτά που θέλουν να μάθουν χρησιμοποιώντας τη ρουτίνα «Βλέπω – Σκέφτομαι – Αναρωτιέμαι (See – Think – Wonder)».

Στις δραστηριότητες Επισκόπησης και Επεξήγησης, οι μαθητές μαθαίνουν, ερευνούν, δοκιμάζουν όσα έμαθαν, εξασκούν μεταγνωστικές δεξιότητες και εντοπίζουν λάθη για να δημιουργήσουν έργα με τη χρήση της ΤΝ. Έτσι βλέπουν βίντεο σχετικά με τα χρώματα, δημιουργούν εικόνες και λόγια με τη χρήση της ΤΝ για τη δημιουργία του τελικού αποτελέσματος που είναι ένα ψηφιακό παραμύθι.

Τέλος, στις δραστηριότητες Εμπλουτισμού και Εκτίμησης οι μαθητές εμπεδώνουν τη νέα γνώση, αναστοχάζονται και χρησιμοποιούν λογισμικό ΤΝ για την περιγραφή των συναισθημάτων που τους προκαλεί το κάθε χρώμα, δημιουργούν μια ιστορία με πληροφορίες για τα χρώματα με τη χρήση της ΤΝ και φτιάχνουν έναν εννοιολογικό χάρτη τον οποίο συγκρίνουν με αυτόν που δημιούργησαν στις πρώτες δραστηριότητες προκειμένου να συζητήσουν για την πορεία των εργασιών που πραγματοποιήθηκαν. Και εδώ αξιοποιείται η ρουτίνα «Βλέπω – Σκέφτομαι – Αναρωτιέμαι (See – Think – Wonder)».

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης (Εξοικείωση)**

Για την ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών αλλά και για την εμπλοκή των γονέων στην εκπαιδευτική διαδικασία αξιοποιείται η μέθοδος της αντεστραμμένης τάξης. Η δομή της ρουτίνας σκέψης «Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι» αξιοποιείται από τους μαθητές και με τη βοήθεια των γονιών τους αυτή τη φορά. Πριν από την υλοποίηση της δραστηριότητας, γίνεται παρουσίαση του θέματος και της μεθόδου της αντεστραμμένης τάξης στους μαθητές, εξηγώντας ότι θα γίνει έρευνα για τα χρώματα στο σπίτι τους. Μοιράζεται λίστα με τα χρώματα και οι μαθητές ενθαρρύνονται να επιλέξουν αυτό που τους αρέσει περισσότερο. Γίνεται διερεύνηση του θέματος από τους μαθητές στο σπίτι με τη χρήση του υλικού που τους παρασχέθηκε. Την επόμενη ημέρα στην τάξη παρουσιάζονται στην ολομέλεια από όλους με τη σειρά τα χρώματα που επιλέχθηκαν. Γίνονται υποθέσεις από τους υπόλοιπους μαθητές σχετικά με το ποιες πληροφορίες θα τους παρουσιαστούν (Βλέπω), παρουσιάζεται από τον κάθε μαθητή το χρώμα και δίνονται οι απαραίτητες για αυτό πληροφορίες. Ενθαρρύνονται οι μαθητές από την εκπαιδευτικό για παρατήρηση και διατύπωση ερωτήσεων (Σκέφτομαι). Οι μαθητές ενθαρρύνονται να διατυπώσουν αν υπάρχει κάτι που τους προβληματίζει και για το οποίο θα ήθελαν να μάθουν περισσότερα (Αναρωτιέμαι). Καταγράφονται οι ιδέες και οι προτάσεις των μαθητών στο διάγραμμα K-W-L-H. Αφού ολοκληρωθεί η συζήτηση, δημιουργείται από τους μαθητές ένας εννοιολογικός χάρτης στο Coogle και όχι στο CmapTools το οποίο είχε επιλεχθεί αρχικά, για το τι ξέρουν ήδη και τι θέλουν να μάθουν ακόμη. Δεν επιλέχθηκε το CmapTools καθώς οι υπολογιστές είναι παλιοί και δεν μπορούσαν να το ανοίξουν. Γράφεται σε χαρτί από την εκπαιδευτικό όσα λέγονται και κατόπιν οι μαθητές χωρίζονται σε τρεις ομάδες. Από την πρώτη ομάδα αντιγράφονται τα γράμματα στον εννοιολογικό χάρτη στον υπολογιστή από την δεύτερη χρησιμοποιείται η εφαρμογή Craiyon AI στον διαδραστικό πίνακα για τη δημιουργία των εικόνων που συμφωνήθηκαν και από την τρίτη ομάδα γίνεται η τοποθέτησή τους στον εννοιολογικό χάρτη. Τέλος, εκτυπώνεται ο χάρτης, ο οποίος αναρτάται στην τάξη για να υπενθυμίζει τους στόχους που τέθηκαν.

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου (Επισκόπηση και Επεξήγηση)

Οι μαθητές στην ολομέλεια βλέπουν στον διαδραστικό πίνακα βίντεο σχετικά με τα χρώματα. https://www.youtube.com/watch?v=lTed89v5Y9s , https://www.youtube.com/watch?v=f3546fCGFak , https://www.youtube.com/watch?v=FBWFM9940WQ .

Κατόπιν πειραματίζονται στη εφαρμογή Canva και όχι στη TN Nightcafe που είχε αρχικά σχεδιαστεί για τη δημιουργία "μαγικών" εικόνων όπου τα χρώματα αναμιγνύονται και αλλάζουν. Δεν προτιμήθηκε η εφαρμογή TN Nightcafe καθώς η δωρεάν δυνατότητές της ήταν ελάχιστες και δεν εξυπηρέτησαν τις ανάγκες της δραστηριότητας, ενώ στο Canvas δημιουργήθηκαν εικόνες με τη χρήση της TN καθώς και ζωγραφιές.

Με τις εικόνες αυτές δημιουργείται από τους μαθητές και την εκπαιδευτικό μια ιστορία. Γίνεται υπαγόρευση από τους μαθητές στην εκπαιδευτικό η οποία γράφει στον υπολογιστή την πλοκή της ιστορίας. Όταν ολοκληρώνεται η αφήγηση, προτείνεται από την εκπαιδευτικό να ζητηθεί η βοήθεια του «έξυπνου» φίλου τους, ChatGPT, για να διαπιστωθεί τι έχει να τους προτείνει και αυτός. Αποφασίζεται λοιπόν το τι θα ζητηθεί από τον φίλο τους και πως θα πρέπει να γραφτεί. Γράφονται από την εκπαιδευτικό στο ChatGPT όσα ειπώθηκαν από τους μαθητές και όλοι μαζί βλέπουν το αποτέλεσμα στον διαδραστικό πίνακα. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία, συγκρίνονται όσα είπαν οι μαθητές με όσα τους είπε ο έξυπνος φίλος τους και λαμβάνεται η τελική απόφαση για τα λόγια της ιστορίας. Τέλος, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή StroyJumper, και όχι την εφαρμογή TN Pictory που αρχικά είχε σχεδιαστεί να χρησιμοποιηθεί και τελικά διαπιστώθηκε ότι η TN πρόσθεσε εικόνες στην αφήγηση άσχετες με αυτή, δημιουργείται μια ψηφιακή ιστορία με λόγια και εικόνα. Η μία ομάδα περνάει τα λόγια στην εφαρμογή, η δεύτερη τις εικόνες και η τρίτη ομάδα περνάει τα εφέ και την μουσική.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών (Εμπλουτισμός και Εκτίμηση)**

Για την αξιολόγηση, με τη χρήση της εφαρμογής TN Voicemod οι μαθητές μιλάνε με χρώματα, και περιγράφουν τα αισθήματά που τους προκαλεί κάθε χρώμα χρησιμοποιώντας διάφορες φωνές. Ένας ένας οι μαθητές με τη σειρά αναγνωρίζουν το χρώμα που έχουν επιλέξει και περιγράφουν με τη φωνή της επιλογής τους το συναίσθημα που τους προκαλεί ενώ οι υπόλοιποι παρακολουθούν από τη γωνιά στης συζήτησης στον διαδραστικό πίνακα. Η δραστηριότητα αυτή δεν είχε την αναμενόμενη διάρκεια και ενδιαφέρον από τους μαθητές οπότε αποφασίστηκε η δημιουργία ενός βίντεο στην εφαρμογή TN Fliki AI, όπου γράφτηκαν από τους μαθητές οι λέξεις κλειδιά και η εφαρμογή δημιούργησε μια βιντεοϊστορία με πληροφορίες για τα χρώματα.

Τέλος, συγκεντρώνονται τα τεκμήρια που προέκυψαν από τις προηγούμενες φάσεις της δραστηριότητας και παρουσιάζονται στην ολομέλεια, ώστε οι μαθητές να επαναπροσεγγίσουν την ιστορία μάθησής τους. Διαβάζονται οι καταγραφές από τις στήλες του διαγράμματος K-W-L-H και ενθαρρύνονται οι μαθητές μέσω της ρουτίνας σκέψης «Τι νόμιζα και τι ξέρω τελικά» να βρουν τι άλλαξε και τι διαφοροποιήθηκε σχετικά με τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Δεν επιλέχθηκε το CmapTools καθώς οι υπολογιστές είναι παλιοί και δεν μπορούσαν να το ανοίξουν. Δημιουργείται λοιπόν, εκ νέου ένας εννοιολογικός χάρτης από τους μαθητές στο Coogle και όχι στο CmapTools το οποίο είχε επιλεχθεί αρχικά, όπως δημιουργήθηκε και στην πρώτη δραστηριότητα από τις τρεις ομάδες και γίνεται σύγκριση των δυο εννοιολογικών χαρτών.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Δεν θα δοθούν φίλα εργασίας παρά μόνο καρτέλες με λέξεις που ενδεχομένως να χρειαστούν οι μαθητές για να αντιγράψουν.

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

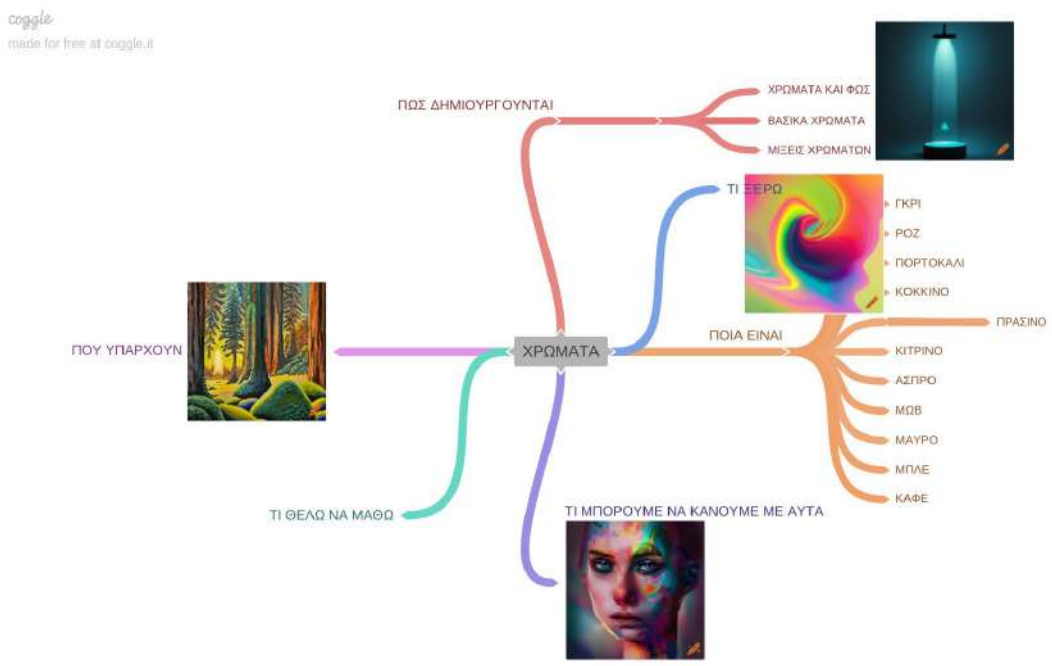
Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021).Οδηγός Νηπιαγωγού-Πυξίδα: Θεωρητικό και Μεθοδολογικό Πλαίσιο. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» " του ΙΕΠ με MIS 5035542.

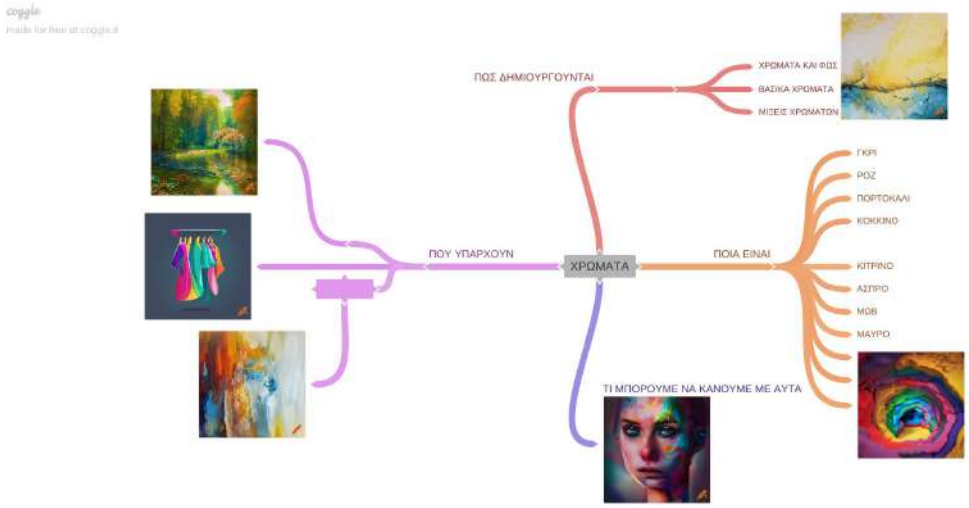
Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» " του ΙΕΠ με MIS 5035542.

3.3 Φωτογραφικό υλικό

3.4 Υλικό που παράχθηκε

https://www.storyjumper.com/book/read/170819531


coggle
made for free at coggle.it
ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝΤΑΙ
ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΦΩΣ
ΒΑΣΙΚΑ ΧΡΩΜΑΤΑ
ΜΙΞΕΙΣ ΧΡΩΜΑΤΩΝ
ΤΙ ΞΕΡΩ
ΓΚΡΙ
ΡΟΖ
ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ
ΚΟΚΚΙΝΟ
ΠΡΑΣΙΝΟ
ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ
ΚΙΤΡΙΝΟ
ΑΣΠΡΟ
ΜΩΒ
ΜΑΥΡΟ
ΜΠΛΕ
ΚΑΦΕ
ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ
ΧΡΩΜΑΤΑ
ΤΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΜΑΘΩ
ΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΥΤΑ


coggle
made for free at coggle.it
ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝΤΑΙ
ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΦΩΣ
ΒΑΣΙΚΑ ΧΡΩΜΑΤΑ
ΜΙΞΕΙΣ ΧΡΩΜΑΤΩΝ
ΓΚΡΙ
ΡΟΖ
ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ
ΚΟΚΚΙΝΟ
ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ
ΧΡΩΜΑΤΑ
ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ
ΚΙΤΡΙΝΟ
ΑΣΠΡΟ
ΜΩΒ
ΜΑΥΡΟ
ΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΥΤΑ

37ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού

Δημιουργικές Περιπέτειες: Οι Μαθητές Δημιουργούν Ένα Παραμύθι

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Σοφία Λουτσοπούλου

Ειδικότητα Νηπιαγωγείο ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γλώσσα

Τ.Π.Ε.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ: □

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια-Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: προσχολική αγωγή, προφορικός λόγος, παραμύθια, ήρωες, πλοκή ,Τ.Ν , συνεργασία

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός αυτού του σεναρίου είναι να προωθήσει την ανάπτυξη του προφορικού λόγου στα παιδιά μέσω της δημιουργίας των δικών τους ιστοριών, παράλληλα με την ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) ως υποστηρικτικού στοιχείου στη μαθησιακή διαδικασία. Κατά τη διάρκεια αυτής της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ενθαρρύνονται τα παιδιά να εκφράζουν ελεύθερα τις ιδέες τους, να διατυπώνουν ερωτήσεις και να αναπτύσσουν τις ικανότητές τους στον αφηγηματικό λόγο. Επίσης, κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, παρέχεται η δυνατότητα στα παιδιά να χρησιμοποιούν διαδραστικά εργαλεία και εφαρμογές βασισμένα σε Τεχνητή Νοημοσύνη, που θα τους υποστηρίζουν κατά τη δημιουργία των ιστοριών τους.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

Επίπεδο Γνώσεων

- να διακρίνουν τα διάφορα είδη γραπτών κειμένων με βάση τον σκοπό τους και να αναγνωρίζουν τα βασικά στοιχεία της δομής τους . (Π.Σ.2022)

Επίπεδο δεξιοτήτων

- να αναλύουν και να ερμηνεύουν ιστορίες μέσω της δημιουργίας "εικόνων" και της διατύπωσης κρίσεων για τους ήρωες και την πλοκή..
- Να αναπτύξουν της ικανότητας πρόβλεψης, συμπερασμάτων και επέκτασης νοημάτων μέσω της ανάλυσης και αλληλεπίδρασης διαφορετικών στοιχείων σε ένα κείμενο (Π.Σ.2022).

Επίπεδο Στάσεων

- Να ενισχυθεί η αντίληψη και η στάση των παιδιών, επιτρέποντάς τους να αναγνωρίσουν την αξία της αφήγησης και άλλων γραπτών μορφών ως μέσα εκφραστικότητας και ερμηνείας του κοινωνικού και φυσικού περιβάλλοντός τους. (Π.Σ.2022)

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Το παρόν σενάριο επικεντρώνεται στον τομέα **Α΄ Θεματικού Πεδίου: Παιδί και Επικοινωνία**, του

Νέου Προγράμματος Σπουδών για την προσχολική αγωγή 2022, ενσωματώνοντας τις θεματικές ενότητες **Α.1 Γλώσσα και Α.2 ΤΠΕ**. Στο πλαίσιο της Γλώσσας, αναλύονται οι πτυχές της Προφορικής Επικοινωνίας, της Γραπτής Επικοινωνίας. Όσον αφορά τις ΤΠΕ, περιλαμβάνονται οι θεματικές ενότητες της Γνωριμίας και Επικοινωνίας με τις ΤΠΕ, της Ανακάλυψης, Προγραμματισμού και Ψηφιακού Παιχνιδιού, καθώς και η Επεξεργασία της Πληροφορίας και η Ψηφιακή Δημιουργία.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση □

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

  Kahoot, mindmap, Bing Image Creator, Character A.I, canva, https://lumen5.com/

  Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

  Ηλεκτρονικός, υπολογιστής, τηλεόραση

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Παραμύθια,βιβλία

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στο σενάριο αυτό θα προσπαθήσουμε να δημιουργήσουμε μια συνεργατική ιστορία-παραμύθι, όπου οι μαθητές διαμορφώνουν δικούς τους ήρωες και κατασκευάζουν την πλοκή συνδέοντας την δημιουργικότητα τους με την Τεχνητή Νοημοσύνη. Με την βοήθεια της Τ.Ν. θα διαμορφώσουμε το κατάλληλο μαθησιακό πλαίσιο, θα αναλύσουμε επιλογές, εξελίξεις και αντιδράσεις των ηρώων, θα «προβλέψουμε» γεγονότα ή και θα δώσουμε μία άλλη τροπή ενσωματώντας ακόμη και αναπάντητες καταστάσεις για να ενισχύσουμε τη δημιουργική διαδικασία

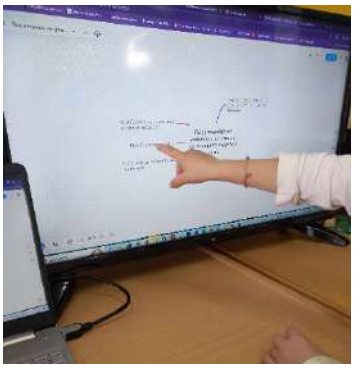
2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Μετά τον εορτασμό της παγκόσμιας Ημέρας Παιδικού Βιβλίου, κατά την ανάγνωση ενός παραμυθιού, ανακαλύψαμε με έκπληξη πως λείπουν σελίδες από διάφορα τμήματα του βιβλίου (εικόνα 1 & 2). Αντιμέτωποι οι μαθητές μας με αυτό το πρόβλημα, συζητήσαμε πώς θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε ένα ολοκαίνουργιο παραμύθι για να αντικαταστήσουμε το χαλασμένο βιβλίο. Έτσι, προέκυψε το ερώτημα: "*Πώς μπορούμε να γράψουμε μια ιστορία και τι συμπεριλαμβάνει αυτή;*" Οι απαντήσεις των μαθητών καταγράφηκαν σε ένα mindmap (εικόνα 3 & 4) προκειμένου να διερευνήσουμε τις γνώσεις τους για τα μέρη μίας ιστορίας.

Εικόνα 1

Εικόνα 2

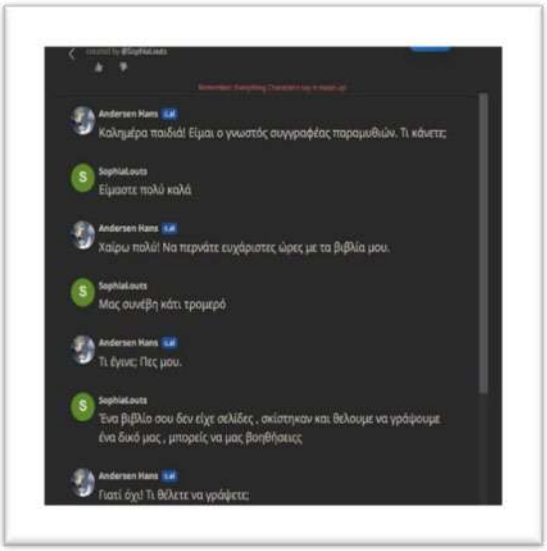


Εικόνα 3

Εικόνα 4

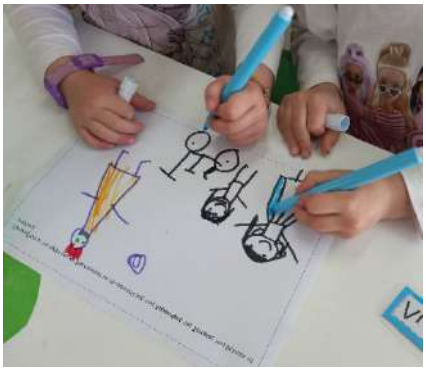
- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Στη συνέχεια και αφού λάβαμε υπόψη μας τις απαντήσεις των μαθητών, θελήσαμε να εμβαθύνουμε στη διαδικασία σύνταξης ενός παραμυθιού, αναζητώντας τη συμβουλή ενός αληθινού συγγραφέα. Με αφορμή το βιβλίο το κατεστραμμένο βιβλίο, το οποίο περιλάμβανε μια ιστορία του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν, θέσαμε διαδικτυακά ερωτήματα στον ίδιο τον συγγραφέα με την βοήθεια της εφαρμογής Character A.I.(Εικόνα 5,6 &7) .



Εικόνα 6 Εικόνα 7

Με τις συμβουλές του διάσημου συγγραφέα χωρίσαμε την ιστορία μας σε τέσσερα μέρη, χαρακτήρες ,σκηνικό, πλοκή και κατάληξη-τέλος του παραμυθιού. Συζητώντας στην ολομέλεια θεωρήσαμε πιο λειτουργικό να χωριστούμε και να συνεργαστούμε σε ομάδες για να δημιουργήσουμε αρχικά τους χαρακτήρες και το σκηνικό. Οι μαθητές κάθε ομάδας αφού συζήτησαν μεταξύ τους παρουσίασαν στην ολομέλεια τις σκέψεις τους και περιέγραψαν τα πρόσωπα της ιστορίας μας καθώς και το σκηνικό (εικόνα 8,9&10).

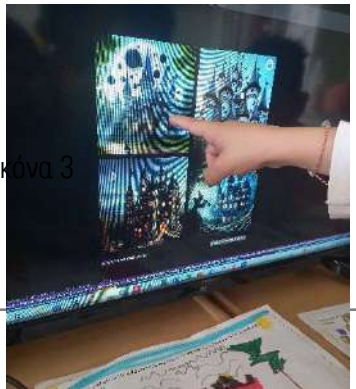


Εικόνα 8 Εικόνα 9

Εικόνα 10

Θέλοντας να μετατρέψουμε την φαντασία των μαθητών σε εικόνες, καταγράψαμε τις περιγραφές τους χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Bing Image Creator η οποία μετέτρεψε τους ήρωες και το σκηνικό μας σε εικόνες. Έπειτα επιλέξαμε όλοι μαζί εκείνη που μας ταίριαζε περισσότερο (Εικόνα 11&12).

Εικόνα 3



Εικόνα 11 Εικόνα 12

Μετά την αποθήκευση των επιλεγμένων εικόνων σε έναν φάκελο στον υπολογιστή και την προβολή τους μέσω της τηλεόρασης στην τάξη, αποφασίσαμε να προχωρήσουμε στο τρίτο κομμάτι της δημιουργίας της ιστορίας μας την πλοκή. Για να ενθαρρύνουμε τη δημιουργικότητα των παιδιών, σκεφτήκαμε ένα "παιχνίδι". Καθώς οι εικόνες προβάλλονταν στην τηλεόραση χωρίς συγκεκριμένη σειρά, τα παιδιά διαδοχικά έπαιρναν τον λόγο και έτσι είχαν την ευκαιρία να συνθέσουν τη δική τους ιστορία, εμπνευσμένα από κάθε εικόνα που παρατηρούσαν συνεχίζοντας την αφήγηση (εικόνα 13&14).

Εικόνα 13 Εικόνα 14

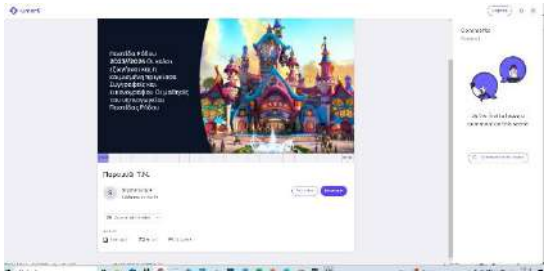
Το τέταρτο και τελευταίο κομμάτι της δημιουργικής μας διαδικασίας ανέδειξε μια πολύ ωραία συζήτηση, καθώς κάθε μαθητής παρουσίαζε τη δική του τελική εκδοχή του παραμυθιού. Με την ολοκλήρωση της αφήγησης του παραμυθιού από τους μαθητές, εφαρμόσαμε την τεχνολογία ChatGPT (εικόνα 15 &16) για την τελική διαμόρφωση της ιστορίας η οποία καταγράφηκε και μεταφέρθηκε στο διαδικτυακό εργαλείο του canva για να αποκτήσει μορφή pdf (εικόνα 17) Στην συνέχεια το εκτυπώσαμε και το βιβλιοδέσαμε, προκειμένου να προστεθεί στην βιβλιοθήκη της τάξης μας.

Εικόνα 15

Εικόνα 16

Εικόνα 17

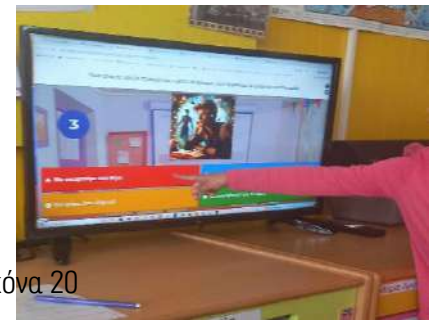
Θέλοντας να διαμοιράσουμε το έργο μας με τους γονείς δημιουργήσαμε ένα βίντεο με το εργαλείο https://lumen5.com/ για να το αναρτήσουμε στο σχολικό μας ιστολόγιο (εικόνα 18).



- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Για την αξιολόγηση των μαθητών επιστρέψαμε στο αρχικό μας mindmap για να συζητήσουμε αυτά που είχαμε καταγράψει συμπληρώνοντας ταυτόχρονα και τις γνώσεις που αποκομίσαμε από την όλη διαδικασία.(εικόνα 19).Τέλος εξετάσαμε τις γνώσεις μας μέσω ενός σχετικού κουίζ στο Kahoot που δημιουργήθηκε από τον εκπαιδευτικό (εικόνα 20).

Εικόνα 19

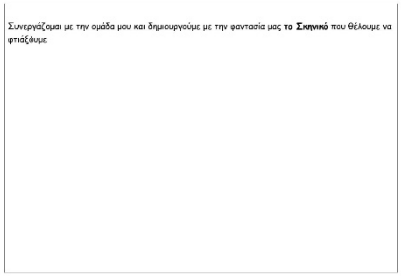


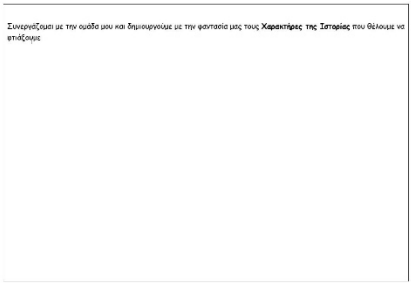
Εικόνα 20

Συνοψίζοντας, το σενάριο αυτό προσφέρει ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και τεχνολογίας σε παιδιά, καλύπτοντας έναν ευρύ τομέα όπως η γλωσσική ανάπτυξη, η ψηφιακή παιδεία και η δημιουργική έκφραση.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας


Συνεργάζομαι με την ομάδα μου και δημιουργούμε με την φαντασία μας **το Σκηνικό** που θέλουμε να φτιάξουμε.


Συνεργάζομαι με την ομάδα μου και δημιουργούμε με την φαντασία μας τους **Χαρακτήρες της Ιστορίας** που θέλουμε να φτιάξουμε

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022α). Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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

38ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ο Mondrian πάει… στο Νηπιαγωγείο!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Μαρβάκη Ευαγγελία

Ειδικότητα: ΠΕ60 Νηπιαγωγών

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: 1.Παιδί και Θετικές Επιστήμες- Μαθηματικά, 2.Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση- Τέχνες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Γεωμετρικά σχήματα και Χρώματα

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ΝΑΙ ☒

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια και Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 6 Διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Πίνακες Mondrian, γεωμετρικά σχήματα (τετράγωνο, ορθογώνιο παραλληλόγραμμο), βασικά χρώματα (κόκκινο, κίτρινο, μπλε)

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Μέσα από την επαφή και επεξεργασία των πινάκων του Mondrian να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα 2 γεωμετρικά σχήματα και τα 3 βασικά χρώματα που χρησιμοποιεί.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - ✓ Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν το τετράγωνο και το ορθογώνιο παραλληλόγραμμο
  - ✓ Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα 3 βασικά χρώματα (κόκκινο, κίτρινο, μπλε)
  - ✓ Να γνωρίσουν τον καλλιτέχνη Mondrian
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - ✓ Να χρησιμοποιούν, περιγράφοντας και συγκρίνοντας, τα 2 επίπεδα γεωμετρικά σχήματα
  - ✓ Να πειραματίζονται με την χρήση των 3 χρωμάτων
  - ✓ Να εξοικειωθούν με τη χρήση του ποντικιού και την ενέργεια «αριστερό κλικ»
- Επίπεδο Στάσεων
  - ✓ Να δημιουργούν συνδέσεις και αναλογίες ανάμεσα στα γεωμετρικά σχήματα που χρησιμοποιούν στις δραστηριότητες μέσα στην τάξη και στον πραγματικό κόσμο
  - ✓ Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα την διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης
  - ✓ Να συνεργάζονται

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Ο σκοπός και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα έχουν αντληθεί από το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (2021) και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☐

Καθοδηγούμενη Μάθηση: ΝΑΙ ☒

Βιωματική Μάθηση: ΝΑΙ ☒

Συνεργατική Μάθηση: ΝΑΙ ☒

Άλλο:

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά:

Google Arts and Culture, Painting-planet, Character AI, Φωτόδεντρο, ArtclassProject, Artsteps, Nightcafe, ChatGPT

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας:

Ηλεκτρονικός υπολογιστής(πληκτρολόγιο, ποντίκι), ρομπότ BeeBot

- Εκπαιδευτικό Υλικό:

Εκτυπωμένες εικόνες από πίνακες του Mondrian, φύλλα εργασίας, διάφορα χρωματιστά γεωμετρικά σχήματα, αναλώσιμα (χαρτιά, κηρομπογιές, κόλλες, ψαλίδια, μολύβια, μονωτική και κολλητική ταινία, μαγνητικός πίνακας τάξης)

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

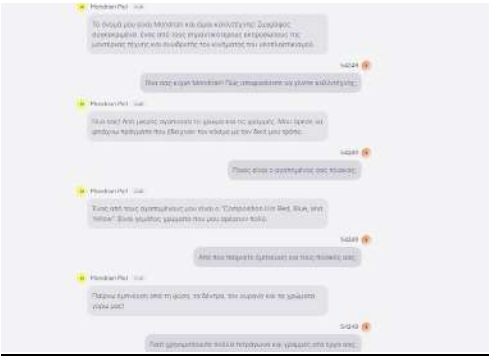
Το σενάριο πραγματοποιείται σε 6 διδακτικές ώρες. Αρχικά εισάγουμε το θέμα και παρουσιάζονται πίνακες του Mondrian για αφόρμηση. Στη συνέχεια αναγνωρίζουμε τα σχήματα και τα χρώματα στα έργα του καλλιτέχνη μέσα από την πλοήγησή μας σε μια διαδικτυακή έκθεση ζωγραφικής. Παίρνουμε συνέντευξη από τον καλλιτέχνη αντλώντας τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε. Ομαδοποιούμε διάφορα σχήματα δίνοντας συγκεκριμένα κριτήρια. Δημιουργούμε διαδρομές και έργα(πίνακες) με το ρομπότ

BeeBot εμπνευσμένα από τον Mondrian. Ζωγραφίζουμε τα δικά μας έργα, ατομικά και ομαδικά, τα παρουσιάζουμε και δημιουργούμε μια διαδικτυακή έκθεση ζωγραφικής. Δημιουργούμε εικόνες με θέμα τον πίνακα του Mondrian «Σύνθεση σε κόκκινο, κίτρινο, μπλε και μαύρο» με εργαλεία δημιουργίας εικόνας με εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

1η Διδακτική ώρα: Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει μια συζήτηση με τα παιδιά για τα χρώματα και τα σχήματα. Τους ρωτάει ποια χρώματα και σχήματα γνωρίζουν ήδη. Τα καταγράφουν στον πίνακα. Στη συνέχεια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή της τάξης, μέσα από το Google Arts and Culture παρουσιάζονται πίνακες του Mondrian και ακολουθεί συζήτηση για την τεχνική του καλλιτέχνη (γραμμές, απλά γεωμετρικά σχήματα και τα 3 βασικά χρώματα). Περιεργάζονται και έναν εκτυπωμένο πίνακά του : «Σύνθεση σε κόκκινο, κίτρινο, μπλε και μαύρο». Σε αυτό το σημείο οι μαθητές μαζί με τον εκπαιδευτικό επισκέπτονται την υπηρεσία Chatbox Character AI από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή της τάξης και συνομιλούν με τον χαρακτήρα Mondrian, που έχει ήδη δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός. Ακολουθεί ενδεικτικό στιγμιότυπο:

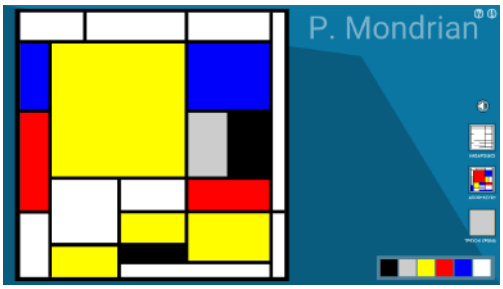


Ρωτούν πληροφορίες για την ζωή, για το έργο του, για τους πίνακές του.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

2η Διδακτική ώρα: Στα παιδιά μοιράζονται διάφορα χρωματιστά (κόκκινα, κίτρινα, μπλε, πράσινα, πορτοκαλί κ.τ.λ.) σχήματα (κύκλοι, τρίγωνα, τετράγωνα, ορθογώνια παραλληλόγραμμα, ρόμβοι κ.τ.λ.) τα οποία καλούνται να τα διαχωρίσουν σε ομάδες, με βάση το σχήμα τους. Αφού χωριστούν με αυτό το κριτήριο, τα παιδιά περιγράφουν τα χαρακτηριστικά των ομάδων των τετραγώνων και των ορθογωνίων (πλευρές, γωνίες) και τα συγκρίνουν μεταξύ τους (Σε τι μοιάζουν; Σε τι διαφέρουν τα τετράγωνα και τα ορθογώνια;). Στη συνέχεια ομαδοποιούν όλα τα σχήματα με βάση το κριτήριο του χρώματος. Ονοματίζουν όλα τα χρώματα που υπάρχουν (Ποια χρώματα βλέπετε; Ποια χρώματα υπάρχουν στον πίνακα του καλλιτέχνη;). Ξεχωρίζουμε μόνο τα σχήματα με τα χρώματα που χρησιμοποιεί ο Mondrian στους πίνακές του.

3η Διδακτική ώρα: Δεδομένο για αυτή τη δραστηριότητα είναι ότι τα παιδιά είναι ήδη εξοικειωμένα με την χρήση του BeeBot. Αρχικά παίρνουν τα σχήματα που ανταποκρίνονται στα κριτήρια των σχημάτων και των χρωμάτων που έχουμε θέσει (μόνο κόκκινα, κίτρινα, μπλε τετράγωνα και ορθογώνια παραλληλόγραμμα) . Τα τοποθετούν στο έδαφος, κάτω από το διάφανο πλέγμα που χρησιμοποιείται σαν δάπεδο για το ρομπότ-μέλισσα BeeBot. Προσπαθούν να αναπαραστήσουν ένα μιμητικό πίνακα του Mondrian. Κάθε παιδί οδηγεί το ρομπότ στο χρώμα ή στο σχήμα που θα του υποδείξουν οι υπόλοιποι , δίνοντας του τις αντίστοιχες εντολές, για παράδειγμα: «οδήγησε το ρομπότ στο κόκκινο τετράγωνο». Ακολούθως μπορούν να εκτελούν πιο σύνθετες εντολές όπως: «οδήγησε το ρομπότ σε όλα τα κίτρινα σχήματα» ή «οδήγησε το ρομπότ πρώτα στο κόκκινο ορθογώνιο και μετά στο μπλε τετράγωνο».



4η Διδακτική ώρα: Στον ηλεκτρονικό υπολογιστή της τάξης επιλέγουμε να δουλέψουμε στο Φωτόδεντρο. Τα παιδιά δημιουργούν το δικό τους έργο στην δραστηριότητα Ζωγράφισε, όπως ο Mondrian! . Αποθηκεύουμε τα έργα των παιδιών για χρήση σε επόμενη δραστηριότητα.

Στη συνέχεια χωριζόμαστε σε 2 ομάδες. Η πρώτη ομάδα συνθέτει ένα πίνακα του Mondrian με την τεχνική του κολάζ και της ζωγραφικής εμπνευσμένη από εδώ και εδώ. Τα παιδιά κόβουν μακριές λωρίδες από μαύρο χαρτί και δημιουργούν πλέγμα κολλώντας τες σε ένα χαρτί Α3. Με κόκκινες, κίτρινες και μπλε κηρομπογιές βάφουν τα τετράγωνα και τα ορθογώνια που έχουν σχηματίσει. Ο πρώτος ομαδικός πίνακας του νηπιαγωγείου εμπνευσμένος από τον Mondrian είναι έτοιμος (παρατίθεται στο τέλος). Η δεύτερη ομάδα δημιουργεί στον μαγνητικό πίνακα της τάξης ένα πίνακα του Mondrian κολλώντας κάθετες και οριζόντιες γραμμές με μαύρη μονωτική ταινία και χρωματιστά χάρτινα σχήματα (παρατίθεται στο τέλος).

5η Διδακτική ώρα: Τα παιδιά παρουσιάζουν τα ατομικά έργα που δημιούργησαν στο Φωτόδεντρο (όπως παραπάνω) στην ολομέλεια της τάξης. Ο εκπαιδευτικός κάνει ερωτήσεις:

Ποια χρώματα χρησιμοποιήσατε;

Ποια σχήματα χρησιμοποιήσατε;

Γιατί επιλέξατε αυτά τα συγκεκριμένα;

Επίσης παρουσιάζουν και σχολιάζουν όλοι μαζί την διαδικασία κατασκευής των ομαδικών

τους έργων :

Που δυσκολεύτηκαν;

Πως θεωρούν ότι συνεργάστηκαν;

Συνέβαλαν όλα τα μέλη της ομάδας το ίδιο;

Στον υπολογιστή της τάξης, καταχωρούμε τα ατομικά και ομαδικά έργα των παιδιών στο Artsteps δημιουργώντας μια δική μας έκθεση έργων ζωγραφικής. Μπορούμε πρώτα να πλοηγηθούμε στο περιεχόμενο, να πάρουμε ιδέες και να δημιουργήσουμε την δική μας έκθεση αναρτώντας τα έργα μας. Αυτό δίνει στα παιδιά την δυνατότητα να μοιραστούν την δουλειά τους και με άλλους.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

6η Διδακτική ώρα: Τελευταία δραστηριότητα είναι η δημιουργία εικόνων με θέμα τον πίνακα του Mondrian «Σύνθεση σε κόκκινο, κίτρινο, μπλε και μαύρο» με το εργαλείο NightCafe. Οι μαθητές μαζί με τον εκπαιδευτικό πειραματίζονται και προσπαθούν, δίνοντας συγκεκριμένα δεδομένα και πληροφορίες (prompts), να δημιουργήσουν εικόνες που να μοιάζουν στον πίνακα του καλλιτέχνη που επεξεργάστηκαν στο σενάριο. Τα αποτελέσματα είναι αυτό, αυτό, αυτό, αυτό, αυτό, αυτό και αυτό .Οι προτροπές (prompts) που δόθηκαν από τα παιδιά, βρίσκονται κάτω από κάθε εικόνα, μετεφρασμένες στα αγγλικά. Στιγμιότυπο από τις εικόνες:

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

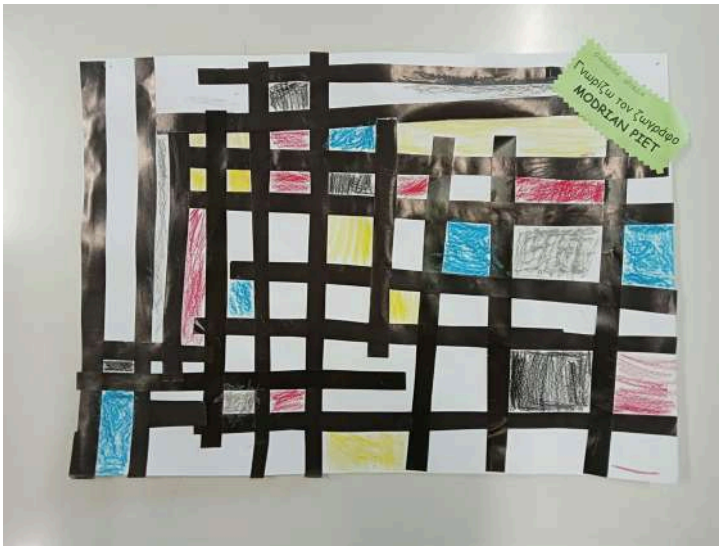
- 2 ανοιχτά φύλλα για τις ομαδικές εργασίες όπως περιγράφονται στο **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου- 3η Διδακτική ώρα**

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

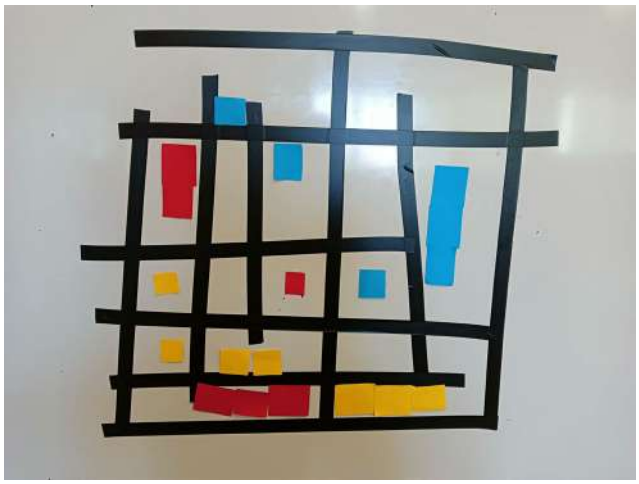
- Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (2021)
- Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο
- Διαδίκτυο (ChatGPT, Google Arts and Culture, Painting-Planet, Character AI, Φωτόδεντρο, Artsteps, ArtclassProject, Nightcafe, Google)

Ομαδικά φύλλά εργασίας

1η ομάδα: Με την τεχνική του κολάζ και της ζωγραφικής, δημιουργήστε τον δικό σας πίνακα ζωγραφικής εμπνευσμένο από τον πίνακα του Mondrian : «Σύνθεση σε κόκκινο,κίτρινο, μπλε και μαύρο». (χρησιμοποιήθηκαν χαρτί Α3, χαρτί γλασέ, κηρομπογιές, κόλλα, ψαλίδι)



2η ομάδα: Δημιουργήστε στον μαγνητικό πίνακα της τάξης τον πίνακα του Mondrian : «Σύνθεση σε κόκκινο,κίτρινο, μπλε και μαύρο». κολλώντας κάθετες και οριζόντιες γραμμές με μαύρη μονωτική ταινία και χάρτινα, χρωματιστά σχήματα.



39ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Τα ζώα σε χειμερία νάρκη

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Μουχλίδου Μαρία

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός, ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

Παιδί και Φυσικές Επιστήμες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) :

Φυσικές Επιστήμες/Ζωντανοί οργανισμοί/Χαρακτηριστικά ζωντανών οργανισμών

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια-προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: Το πρόγραμμα θα διαρκέσει 3 βδομάδες. Σημαντικό παράγοντα στην υλοποίηση του προγράμματος αποτελεί το ενδιαφέρον των παιδιών.

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Διερευνητική μάθηση, ομαδοσυνεργατική μάθηση, παιγνιώδης βιωματική μάθηση, τεχνητή νοημοσύνη, αξιολόγηση, κριτική σκέψη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του προγράμματος αυτού είναι τα παιδιά να αναγνωρίζουν ποια είναι τα ζώα που ακολουθούν τη διαδικασία της χειμερίας νάρκης κατά την περίοδο του Χειμώνα, τι περιλαμβάνει η διαδικασία αυτή και ποια είναι η αιτία της.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

-Να αναγνωρίζουν ποια είναι τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη

-Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά της διαδικασίας της χειμερίας νάρκης για κάθε ζώο

-Να αναγνωρίζουν τα αίτια που πραγματοποιείται η διαδικασία της χειμερίας νάρκης

-Να αναγνωρίζουν και να οργανώνουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ ανάλογα με τις ανάγκες και το θέμα που μελετούν

-Να κατανοούν πώς να χειρίζονται βασικά εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  -Να καταγράφουν και να συγκρίνουν τους μηχανισμούς άμυνας και προσαρμογής των ζωντανών οργανισμών στις συνθήκες του περιβάλλοντος που μεταβάλλονται

  -Να περιγράφουν και να ερμηνεύουν τις επιπτώσεις των αλλαγών των εποχών και του καιρού στη ζωή των ζωντανών οργανισμών

  -Να εκτελούν απλές λειτουργίες /ενέργειες των ΤΠΕ για την ολοκλήρωση εργασιών/δραστηριοτήτων

  -Να εκτελούν απλούς χειρισμούς για τη δημιουργία δικών τους βίντεο, μουσικών κομματιών, κειμένου, αναζήτησης εικόνων

- Επίπεδο Στάσεων

  -Να σέβονται τα έμβια όντα και να οργανώνουν δράσεις ευαισθητοποίησης για την προστασία

των ζώων και της φύσης

-Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας

-Να πειραματίζονται δημιουργικά ερχόμενα σε επαφή με διάφορες εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Οδηγός Εκπαιδευτικού-Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση ■

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο: Παιγνιώδης Μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Voki, Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο, σύνδεσμοι από τον ιστότοπο Youtube, Chat GPT, Canva, Voice Mod, Lumen5, Mindmeister

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Κατά τη διαδικασία του προγράμματος θα χρησιμοποιηθεί ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής με τον περιφερειακό εξοπλισμό του, ο οποίος έχει σύνδεση με το διαδίκτυο, αλλά και ο προτζέκτορας της τάξης.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Μαρκαδόροι, χαρτί κανσόν, ψαλίδια, χαρτί του μέτρου, κόλλες, εκπαιδευτικά βίντεο, φύλλα εργασίας

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Με αφορμή τον «Χειμώνα», τα παιδιά μελετούν τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη. Μια μασκότ-Voki, η Λίτσα Αρκουδίτσα, αφήνει έναν φάκελο στην τάξη κι ενημερώνει τα παιδιά ότι τους έχει στείλει ένα μήνυμα στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του σχολείου. Τους αναθέτει ως «αποστολή» να βρουν πληροφορίες και να απαντήσουν στο ερώτημα «Γιατί οι αρκούδες κι άλλα ζώα του δάσους κοιμούνται τον χειμώνα;». Τους παραπέμπει να ζητήσουν βοήθεια από τους φίλους της τα «ρομπότ»-τεχνητή νοημοσύνη για την αναζήτηση των πληροφοριών που χρειάζονται. Έπειτα τους αναθέτει κι άλλες «αποστολές»: να φτιάξουν μια αφίσα για τα ζώα σε χειμερία νάρκη, να χρησιμοποιήσουν τη μουσική και να φτιάξουν ένα βίντεο, χρησιμοποιώντας τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης. Τέλος, τα παιδιά αποφασίζουν να παρουσιάσουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους και τις γνώσεις που αποκόμισαν στα παιδιά του διπλανού τμήματος, ετοιμάζοντας μια «γιορτή» για τον σκοπό αυτόν.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Μελετώντας τον «χειμώνα» ως γενικό θέμα στο νηπιαγωγείο φτιάχνουμε ένα ιστόγραμμα και τα παιδιά αναφέρουν όλα όσα γνωρίζουν σχετικά με το θέμα αυτό.

Αναλύοντας σταδιακά κάθε υποενότητα του εν λόγω θέματος, ξεκινάμε να ασχολούμαστε και με τα ζώα σε χειμερία νάρκη. Φτιάχνουμε και πάλι ένα ιστόγραμμα σχετικά με τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών πάνω στο θέμα.

Η αφορμή δόθηκε όταν ένα πρωί τα παιδιά βρήκαν στην παρεούλα της τάξης έναν καφέ φάκελο. Γεμάτα περιέργεια ρωτούν τη νηπιαγωγό τι είναι αυτός ο φάκελος και αν μπορεί να τον ανοίξει να δουν τι περιέχει μέσα. Στον φάκελο υπήρχε η φωτογραφία μιας καφέ αρκούδας και ένα σημείωμα που απευθυνόταν στα παιδιά και τα ενημέρωνε ότι υπάρχει ένα μήνυμα για αυτά στο e-mail του σχολείου. Τα νήπια, γεμάτα ανυπομονησία, αμέσως ζήτησαν από την εκπαιδευτικό να ανοίξει την αλληλογραφία του σχολείου και να διαβάσει το μήνυμα. Αφού, λοιπόν, η νηπιαγωγός άνοιξε τον υπολογιστή, μπήκε στα e-mail του σχολείου και διάβασε στα εισερχόμενα μηνύματα τον αποστολέα «Λίτσα Αρκουδίτσα». Άνοιξε το μήνυμα και μέσω της εφαρμογής Voki,η Αρκούδα Λίτσα ζήτησε από τα παιδιά, ως αποστολή, να τη βοηθήσουν να μάθει γιατί νυστάζει πολύ και κοιμάται συνέχεια τον χειμώνα η ίδια ,αλλά και άλλα ζώα στο δάσος. Θέλοντας να τους βοηθήσει, τους αναφέρει ότι έχει κάποιους φίλους «ρομπότ» ,που ονομάζονται τεχνητή νοημοσύνη και μπορούν να απευθυνθούν σε αυτούς, να μιλήσουν μαζί τους και να πάρουν τις πληροφορίες που χρειάζονται, με τη βοήθεια της κυρίας τους.

https://tinyurl.com/26yq92uq

Στο σημείο αυτό τα παιδιά ρωτούν τη νηπιαγωγό τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη. Έτσι, λοιπόν, βλέπουν κάποια βίντεο στο διαδίκτυο και τους εξηγεί:

- «Τι είναι τεχνητή νοημοσύνη», Safeinternet4kids

https://youtu.be/tJm3HM4ubSk?si=X4bUEnNIIMJaU7xc

-«Τεχνητή νοημοσύνη για παιδιά», Πηνελόπη Κερασονίτη

https://youtu.be/Uk6p2eGfLtg?si=cCV8tItnOuvOq50h

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Αφού συζητήσουν και αναλύσουν όλα αυτά που παρακολούθησαν, η εκπαιδευτικός ανακεφαλαιώνει και επισημαίνει στα παιδιά ότι έχουν ως «αποστολή» να απαντήσουν στο ερώτημα «Γιατί κάποια ζώα κοιμούνται τον χειμώνα;» Τους προτείνει να σκεφτούν τι θα ήθελαν να ρωτήσουν από ένα «ρομπότ»-τεχνητή νοημοσύνη για τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη. Για τον λόγο αυτόν χωρίζονται σε 4 ομάδες, συζητούν, διατυπώνουν ερωτήματα και η νηπιαγωγός τα καταγράφει:

- Γιατί οι αρκούδες κοιμούνται τον χειμώνα;
- Ποια άλλα ζώα πέφτουν σε χειμερία νάρκη;
- Τι είναι η χειμερία νάρκη;
- Πού κοιμούνται τα ζώα αυτά τον χειμώνα;

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα νήπια την κειμενοκεντρική εφαρμογή Chat GPT.Αρχικά γράφει κάποιες ερωτήσεις στην εφαρμογή, ώστε να δουν τα παιδιά πώς λειτουργεί. Τους ενημερώνει ότι η εφαρμογή αυτή μπορεί να μεταφράσει και κείμενα σε άλλη γλώσσα. Έπειτα πειραματίζονται τα ίδια τα νήπια κάνοντας ερωτήσεις και η νηπιαγωγός τις πληκτρολογεί. Αφού γνωρίσουν και εξοικειωθούν με τον τρόπο λειτουργίας της εφαρμογής, θέτει κάθε ομάδα την ερώτηση που έχει αναλάβει. Η νηπιαγωγός την πληκτρολογεί και διαβάζει τις απαντήσεις.

ChatGPT

γεια σας.ειμαστε μαθητες νηπιαγωγείου και θα θελαμε να μας πειτε γιατι οι αρκουδεσ κοιμουνται τον χειμωνα;

Γεια σας, παιδιά! Χαίρομαι πολύ που θέλετε να μάθετε για τις αρκούδες!

Οι αρκούδες κοιμούνται τον χειμώνα γιατί έξω κάνει πολύ κρύο και δεν μπορούν να βρουν αρκετό φαγητό. Το χειμώνα, το φαγητό για τις αρκούδες είναι σπάνιο, όπως τα φρούτα και τα ψάρια. Γι' αυτό, πριν έρθει το κρύο, οι αρκούδες τρώνε πάρα πολύ για να γεμίσουν την κοιλιά τους και να έχουν αρκετή ενέργεια για όλο τον χειμώνα. Όταν έρχεται το κρύο, βρίσκουν μια ζεστή σπηλιά και κοιμούνται βαθιά για πολλούς μήνες, χωρίς να χρειάζεται να τρώνε ή να πίνουν!

Έτσι, η αρκούδα ξεκουράζεται και χρησιμοποιεί την ενέργεια που έχει αποθηκεύσει, μέχρι να ξυπνήσει ξανά την άνοιξη, όταν ο καιρός θα είναι πιο ζεστός και θα έχει πάλι φαγητό έξω.

Ελπίζω να σας άρεσε η ιστορία για την αρκούδα!

ποια αλλα ζωα κοιμουνται τον χειμωνα;

Πολύ ωραία ερώτηση, παιδιά! Εκτός από τις αρκούδες, υπάρχουν και άλλα ζώα που κοιμούνται τον χειμώνα για να επιβιώσουν όταν κάνει κρύο και δεν μπορούν να βρουν αρκετό φαγητό. Μερικά από αυτά είναι:

1. **Σκαντζόχοιροι**: Οι σκαντζόχοιροι κρύβονται κάτω από φύλλα και χώμα και κοιμούνται βαθιά για να προστατευτούν από το κρύο.
2. **Σκίουροι**: Αν και οι σκίουροι δεν κοιμούνται όλο τον χειμώνα, περνούν πολλές ώρες στην φωλιά τους και ξυπνάνε πού και πού για να φάνε τα καρύδια που έχουν μαζέψει από το φθινόπωρο.
3. **Χελώνες**: Οι χελώνες, ειδικά οι χελώνες του νερού, θάβονται στο χώμα ή στον βυθό της λίμνης και κοιμούνται κατά τη διάρκεια του χειμώνα.
4. **Νυχτερίδες**: Οι νυχτερίδες βρίσκουν μια ζεστή σπηλιά ή μια κρυψώνα και κοιμούνται μέχρι να ξαναζεστάνει ο καιρός.
5. **Βάτραχοι**: Οι βάτραχοι πέφτουν σε χειμερία νάρκη κάτω από το νερό ή το χώμα, για να μην παγώσουν από το κρύο.

Όλα αυτά τα ζώα κοιμούνται τον χειμώνα για να ξεκουραστούν και να επιβιώσουν, μέχρι να ξαναβρούν φαγητό την άνοιξη, όταν ζεσταίνει ο καιρός.

τι είναι η χειμερια ναρκη δηλαδη;

Η χειμερία νάρκη είναι σαν ένας **πολύ βαθύς ύπνος** που κάνουν ορισμένα ζώα τον χειμώνα. Όταν κάνει πολύ κρύο και δεν υπάρχει αρκετό φαγητό, τα ζώα κοιμούνται για να εξοικονομήσουν ενέργεια. Κατά τη διάρκεια της χειμερίας νάρκης, το σώμα τους λειτουργεί **πολύ πιο αργά**: η καρδιά τους χτυπά πιο αργά, η αναπνοή τους γίνεται πιο αργή, και δεν χρειάζεται να τρώνε ή να πίνουν.

Με αυτόν τον τρόπο, τα ζώα μπορούν να επιβιώσουν για πολλούς μήνες χωρίς να βγαίνουν έξω για να ψάξουν για φαγητό, επειδή έχουν αποθηκεύσει ενέργεια στο σώμα τους πριν από τον χειμώνα. Όταν η άνοιξη έρθει και ο καιρός γίνει πιο ζεστός, ξυπνάνε και συνεχίζουν τη ζωή τους!

που κοιμουνται αυτα τα ζωα τον χειμωνα;

Τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη βρίσκουν **ζεστά και ασφαλή μέρη** για να κοιμηθούν τον χειμώνα. Ας δούμε μερικά παραδείγματα:

1. **Αρκούδες**: Οι αρκούδες φτιάχνουν μια **σπηλιά** ή βρίσκουν μια **κρυψώνα** ανάμεσα σε βράχους ή δέντρα, όπου μένουν όλο τον χειμώνα.
2. **Σκαντζόχοιροι**: Οι σκαντζόχοιροι φτιάχνουν μια φωλιά από **φύλλα, γρασίδι και χώμα** σε ένα ασφαλές σημείο, όπως κάτω από έναν θάμνο ή δέντρο.
3. **Σκίουροι**: Οι σκίουροι βρίσκουν μια **κουφάλα δέντρου** ή φτιάχνουν μια ζεστή φωλιά από φύλλα, όπου περνούν τον χειμώνα.
4. **Χελώνες**: Οι χελώνες του νερού **θάβονται στη λάσπη** στον βυθό των λιμνών, ενώ οι χερσαίες χελώνες κρύβονται κάτω από το χώμα ή τα φύλλα.
5. **Νυχτερίδες**: Οι νυχτερίδες βρίσκουν **σκοτεινές και ήσυχες σπηλιές** ή κρυψώνες σε παλιά κτίρια για να κοιμηθούν.

Όλα αυτά τα ζώα επιλέγουν μέρη όπου θα είναι προστατευμένα από το κρύο και τους εχθρούς τους, ώστε να μπορέσουν να κοιμηθούν άνετα μέχρι να ζεστάνει ο καιρός!

Στη συνέχεια, τα παιδιά, με την παρότρυνση της νηπιαγωγού χωρίζονται σε 5 ομάδες και καθεμιά αναλαμβάνει να ζωγραφίσει ένα από τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη, απεικονίζοντάς τα στις φωλιές τους, με βάση τις πληροφορίες που τους έδωσε το Chat GPT. Αφού ολοκληρωθούν οι ζωγραφιές, μπορούν να γίνουν ένα ομαδικό κολάζ που θα αναρτηθεί σε κάποιο πίνακα της τάξης.

Στο σημείο αυτό η Λίτσα Αρκουδίτσα στέλνει κι άλλο ηλεκτρονικό μήνυμα στο e-mail του

σχολείου. Αφού συγχαίρει τα παιδιά για την επιτυχία της πρώτης τους «αποστολής», τους αναθέτει την επόμενη: να ζητήσουν και πάλι από κάποιον φίλο της «ρομπότ»-τεχνητή νοημοσύνη βοήθεια για να φτιάξουν μια αφίσα με τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει.

https://tinyurl.com/28toprs7

Τα παιδιά συζητούν με τη νηπιαγωγό τι είναι η «αφίσα» και τι απεικονίζει. Τους ρωτά αν έχουν δει κάποια αφίσα κάπου, στο σχολείο, στο δρόμο, σε κάποιο μαγαζί. Τα παιδιά απαντούν ότι έχουν συναντήσει αφίσες στο δρόμο με παιδικά θεατρικά έργα, παραστάσεις Καραγκιόζη, συναυλίες, αλλά και στο σούπερ μάρκετ. Αναλύουν τι αναγράφει πάνω άραγε μια αφίσα και καταλήγουν ότι έχει εικόνες, γράμματα, αριθμούς. Συζητούν τι θα μπορούσε να απεικονίζει η δική τους αφίσα, η «αποστολή» που τους ανέθεσε η Λίτσα Αρκουδίτσα. Αποφασίζουν να φτιάξουν αφίσα παρόμοια με το ομαδικό κολάζ που έφτιαξαν, τα ζώα σε χειμερία νάρκη που κοιμούνται στις φωλιές τους τον χειμώνα. Η εκπαιδευτικός τους παραπέμπει στην εφαρμογή Canva για τη δημιουργία αφίσας.

Αρχικά τους εξηγεί πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτήν την εφαρμογή με παραδείγματα: π.χ η νηπιαγωγός ζητά από την τεχνητή νοημοσύνη μια εικόνα που να απεικονίζει ένα μωρό που κοιμάται. Τα παιδιά πειραματίζονται ζητώντας διάφορες εικόνες. Έπειτα, αφού εξοικειωθούν και καταλάβουν πώς μπορούν να δουλέψουν, χωρίζονται σε 5 ομάδες και καθεμιά αναζητά μια εικόνα του ζώου που είχε ζωγραφίσει στο ομαδικό κολάζ: μια αρκούδα που κοιμάται στη σπηλιά της, έναν σκαντζόχοιρο που κοιμάται σε φωλιά από φύλλα, έναν σκίουρο στην κουφάλα ενός δέντρου, μια χελώνα κρυμμένη κάτω από φύλλα και μια νυχτερίδα σε μια ήσυχη σπηλιά. Όπως δηλαδή τους τα περιέγραψε το Chat GPT στις πληροφορίες που τους έδωσε, έτσι τα περιγράφουν και τα παιδιά στο Canva.

Στο σημείο αυτό η νηπιαγωγός ενημερώνει τα παιδιά ότι η Λίτσα Αρκουδίτσα (Voki) έστειλε και πάλι e-mail. Αυτή τη φορά ρωτάει τα παιδιά να της εξηγήσουν τι έχουν μάθει ως τώρα, τι πληροφορίες έχουν συλλέξει σχετικά με το ερώτημα που τους έθεσε στην αρχή, πώς εργάστηκαν και τι έφτιαξαν.

https://tinyurl.com/26o5k5ae

Την ενημερώνουν σχετικά με τις νέες γνώσεις που απέκτησαν, της εξηγούν ότι πέφτει σε χειμερία νάρκη τον χειμώνα διότι έχει πολύ κρύο και δεν μπορεί να βρει τροφή. Έτσι ξεκουράζεται και χρησιμοποιεί την ενέργεια που έχει αποθηκεύσει μέχρι να ξυπνήσει και πάλι την άνοιξη, όταν ο καιρός ζεστάνει και μπορεί να βρει τροφή. Για τον ίδιο λόγο κοιμούνται και άλλα ζώα όπως ο σκαντζόχοιρος, ο σκίουρος, η χελώνα, η νυχτερίδα, ο βάτραχος και το καθένα έχει αντίστοιχα τη φωλιά του σε μέρος ασφαλές.

Έπειτα η Λίτσα Αρκουδίτσα τους αναθέτει την επόμενη «αποστολή» τους: να χρησιμοποιήσουν τη μουσική, με τη βοήθεια πάντα των φίλων της «ρομπότ»-τεχνητή νοημοσύνη και να φτιάξουν κάτι

σχετικό με τα ζώα σε χειμερία νάρκη.

https://tinyurl.com/243gv88e

Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού τα παιδιά πειραματίζονται με την εφαρμογή VoiceMod.Αποφασίζουν να μελοποιήσουν ένα αίνιγμα.

«Στρογγυλός κι αγκαθωτός, χασμουριέται και νυστάζει, καληνύχτα μας φωνάζει! Τι είναι; Ο σκαντζόχοιρος!» Διαπιστώνουν ότι στην εφαρμογή μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο την αγγλική γλώσσα. Οπότε σε ερώτημα της νηπιαγωγού για το πώς θα μπορούσαν να βοηθηθούν, τα παιδιά σκέφτονται τη δασκάλα των Αγγλικών του Νηπιαγωγείου. Την ώρα και μέρα του μαθήματος των Αγγλικών ενημερώνουν τη δασκάλα και ζητούν τη βοήθειά της για να μεταφράσει το αίνιγμα και να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν τα λόγια.

«Round and spiky, yaws and feels sleepy, says goodnight to us! What is it? The hedgehog!"

https://voicemod.link/happy-birt-10d0-tn

Στην τελευταία της εμφάνιση η Λίτσα Αρκουδίτσα αναθέτει στα παιδιά, έπειτα από όλες τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει και τις εμπειρίες σχετικά με τα ζώα σε χειμερία νάρκη, αλλά και τη χρήση και αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης, να φτιάξουν ένα βίντεο που να περιέχει όλες τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει ως τώρα. Και πάλι φυσικά τους παραπέμπει στους φίλους της «ρομπότ»-τεχνητή νοημοσύνη.

https://tinyurl.com/28bvg8uc

Στο σημείο αυτό η νηπιαγωγός τους παραπέμπει στην εφαρμογή Lumen5 και μέσα από παραδείγματα τους εξηγεί πώς λειτουργεί και τι δυνατότητες έχουν για να την χρησιμοποιήσουν. Εξηγώντας τους ότι δέχεται πληροφορίες-κείμενο μόνο στην αγγλική γλώσσα ,αποφασίζουν αυτή τη φορά να ζητήσουν τη βοήθεια του Chat GPT για να τους μεταφράσει όλες τις πληροφορίες που τους παρείχε για το θέμα που μελετούν, τα ζώα σε χειμερία νάρκη.

Γεια σας!Θα μπορουσατε να μας μεταφρασετε το παρακατω κειμενο στα αγγλικα;

Γεια σας! Φυσικά, στείλτε μου το κείμενο που θέλετε να μεταφράσω, και θα χαρώ να το κάνω!

Η χειμερία νάρκη είναι σαν ένας πολύ βαθύς ύπνος που κάνουν ορισμένα ζώα τον χειμώνα. Όταν κάνει πολύ κρύο και δεν υπάρχει αρκετό φαγητό, τα ζώα κοιμούνται για να εξοικονομήσουν ενέργεια. Κατά τη διάρκεια της χειμερίας νάρκης, το σώμα τους λειτουργεί πολύ πιο αργά: η καρδιά τους χτυπά πιο αργά, η αναπνοή τους γίνεται πιο αργή, και δεν χρειάζεται να τρώνε ή να πίνουν.

Με αυτόν τον τρόπο, τα ζώα μπορούν να επιβιώσουν για πολλούς μήνες χωρίς να βγαίνουν έξω για να ψάξουν για φαγητό, επειδή έχουν αποθηκεύσει ενέργεια στο σώμα τους πριν από τον χειμώνα. Όταν η άνοιξη έρθει και ο καιρός γίνει πιο ζεστός, ξυπνάνε και συνεχίζουν τη ζωή τους!

Hibernation is like a very deep sleep that some animals do during the winter. When it's very cold and there isn't enough food, animals sleep to save energy. During hibernation, their bodies work much more slowly: their hearts beat slower, their breathing slows down, and they don't need to eat or drink.

This way, animals can survive for many months without going outside to search for food, because they have stored energy in their bodies before winter. When spring comes and the weather gets warmer, they wake up and continue with their lives!

Τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη βρίσκουν ζεστά και ασφαλή μέρη για να κοιμηθούν τον χειμώνα. Ας δούμε μερικά παραδείγματα:

Αρκούδες: Οι αρκούδες φτιάχνουν μια σπηλιά ή βρίσκουν μια κρυψώνα ανάμεσα σε βράχους ή δέντρα, όπου μένουν όλο τον χειμώνα.

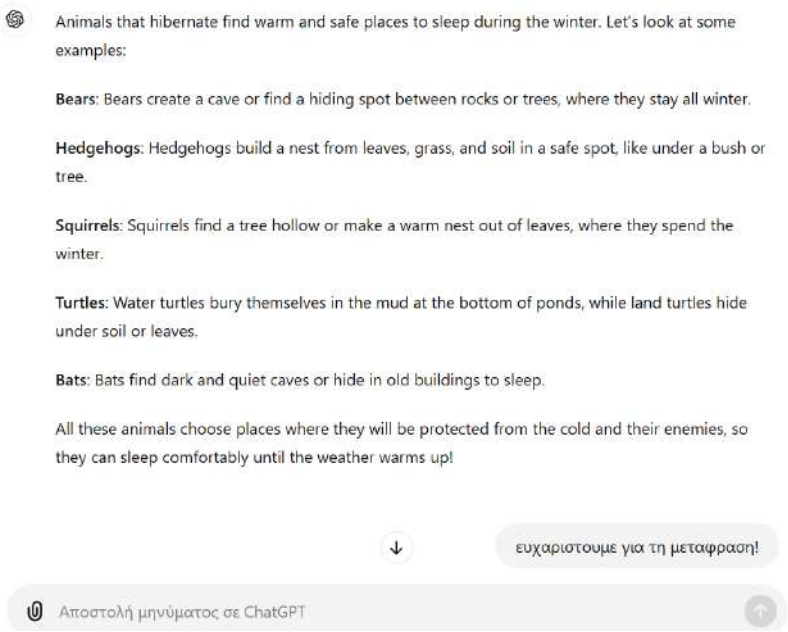
Σκαντζόχοιροι: Οι σκαντζόχοιροι φτιάχνουν μια φωλιά από φύλλα, γρασίδι και χώμα σε ένα ασφαλές σημείο, όπως κάτω από έναν θάμνο ή δέντρο.

Σκίουροι: Οι σκίουροι βρίσκουν μια κουφάλα δέντρου ή φτιάχνουν μια ζεστή φωλιά από φύλλα, όπου περνούν τον χειμώνα.

Χελώνες: Οι χελώνες του νερού θάβονται στη λάσπη στον βυθό των λιμνών, ενώ οι χερσαίες χελώνες κρύβονται κάτω από το χώμα ή τα φύλλα.

Νυχτερίδες: Οι νυχτερίδες βρίσκουν σκοτεινές και ήσυχες σπηλιές ή κρυψώνες σε παλιά κτίρια για να κοιμηθούν.

Όλα αυτά τα ζώα επιλέγουν μέρη όπου θα είναι προστατευμένα από το κρύο και τους εχθρούς τους, ώστε να μπορέσουν να κοιμηθούν άνετα μέχρι να ζεστάνει ο καιρός!



https://lumen5.com/user/marynipi/-vowzc/

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

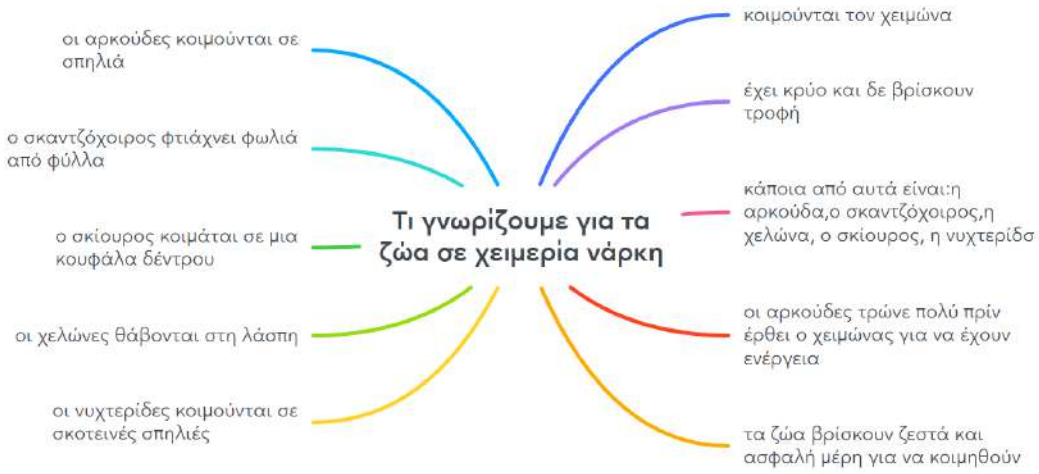
Κάποιο παιδί προτείνει να παρουσιάσουν το βίντεο ,αλλά και το αίνιγμα-τραγούδι στα παιδιά του διπλανού τμήματος. Να τους ενημερώσουν για ό,τι έμαθαν για τα ζώα σε χειμερία νάρκη, αλλά και για τις δυνατότητες της τεχνητής νοημοσύνης. Η ιδέα αρέσει σε όλα τα παιδιά και συζητούν πώς θα την οργανώσουν κάνοντάς την να μοιάζει με γιορτή.

- Παρουσιάζουν το βίντεο και εξηγούν όλες τις νέες γνώσεις που απέκτησαν.
- Με τη βοήθεια της δασκάλας των αγγλικών, που είναι καλεσμένη στη γιορτή, τραγουδούν το τραγούδι –αίνιγμα και τους βοηθούν να το μάθουν και να το τραγουδήσουν κι εκείνοι.
- Κατασκευάζουν από χαρτόνι μάσκες ζώων που πέφτουν σε χειμερία νάρκη και παίζουν παντομίμα κα τα δύο τμήματα μαζί.

Τέλος, μετά την ολοκλήρωση της γιορτής, επιστρέφουν στην τάξη τους και απαντούν, ως αξιολόγηση, σε ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων που ετοίμασε η νηπιαγωγός με τη βοήθεια του

Chat GPT(παράρτημα).

Κλείνοντας, φτιάχνουν ένα ιστόγραμμα mindmap για το τι γνωρίζουν τελικά για τα ζώα σε χειμερία νάρκη, συγκρίνοντάς το με το αρχικό ιστόγραμμα που έφτιαξαν στην αρχή του προγράμματος ,από τις προϋπάρχουσες γνώσεις που είχαν σχετικά με το θέμα αυτό.



3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Φύλλα αξιολόγησης

Παιχνίδι Ερωτήσεων: "**Ποιος Κοιμάται το Χειμώνα;**"

1. Ποιο μεγάλο ζώο κοιμάται μέσα σε μια σπηλιά το χειμώνα;

- Α. Λιοντάρι 🦁
- Β. Αρκούδα 🐻
- Γ. Καμηλοπάρδαλη 🦒

Σωστή απάντηση: Αρκούδα! Οι αρκούδες κοιμούνται σε σπηλιές τον χειμώνα!

---

2. Ποιο μικρό ζώο κουλουριάζεται κάτω από φύλλα και κοιμάται το χειμώνα;

- Α. Σκαντζόχοιρος 🦔
- Β. Κουνελάκι 🐰
- Γ. Ποντίκι 🐭

Σωστή απάντηση: Σκαντζόχοιρος! Ο σκαντζόχοιρος κρύβεται κάτω από φύλλα για να κοιμηθεί!

3. Ποιο ζώο φτιάχνει φωλιά σε δέντρο και κοιμάται όταν κάνει κρύο;

- Α. Λύκος 🐺
- Β. Σκίουρος 🐿️
- Γ. Ελέφαντας 🐘

Σωστή απάντηση: Σκίουρος! Οι σκίουροι κοιμούνται στις φωλιές τους πάνω στα δέντρα.

---

4. Ποιο ζώο παγώνει σχεδόν τελείως το χειμώνα και ξυπνάει την άνοιξη;

- Α. Χελώνα 🐢
- Β. Βάτραχος 🐸
- Γ. Γατούλα 🐱

Σωστή απάντηση: Βάτραχος! Οι βάτραχοι κοιμούνται κάτω από το νερό όταν κάνει κρύο!

5. Ποιο ζώο μαζεύει καρύδια όλο το φθινόπωρο για να έχει να τρώει το χειμώνα;

- Α. Λιοντάρι
- Β. Σκίουρος
- Γ. Περιστέρι

Σωστή απάντηση: Σκίουρος! Οι σκίουροι κρύβουν φαγητό για να τρώνε όταν ξυπνάνε!

---

6. Ποιο ζώο πέφτει σε βαθύ ύπνο μέσα σε λίμνες και δεν βγαίνει μέχρι να ζεστάνει ο καιρός;

- Α. Δελφίνι
- Β. Βάτραχος
- Γ. Πουλί

Σωστή απάντηση: Βάτραχος! Οι βάτραχοι κοιμούνται στο νερό όλο τον χειμώνα.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

-Οδηγός Εκπαιδευτικού, Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ), Προγράμματα σπουδών, Δεύτερη έκδοση, Αθήνα 2022

-Εκπαιδευτικό βίντεο: «Τι είναι τεχνητή νοημοσύνη», Safeinternet4kids

-Εκπαιδευτικό βίντεο: «Τεχνητή νοημοσύνη για παιδιά», Πηνελόπη Κερασονίτη

40ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Πες μου την ιστορία σου. Ήρθα για να σε βοηθήσω!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο:
Μπλε Δήμητρα

Ειδικότητα
Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

Σχέση του παιδιού με το φυσικό περιβάλλον.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) :

Αδέσποτα ζώα

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο

1.5 Τάξη:

Προνήπια-Νηπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

8-10 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Αδέσποτα ζώα

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Τα παιδιά να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν τα αδέσποτα ζώα και να μάθουν ποιος είναι ο σωστός τρόπος φροντίδας ενός αδέσποτου.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να γνωρίζουν τους σωστούς τρόπους φροντίδας ενός αδέσποτου ζώου.

  Να ευαισθητοποιούνται στις δυσκολίες που βιώνει ένα αδέσποτο ζώο.

  Να κατανοούν τον λόγους ύπαρξης των αδέσποτων ζώων.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  Να είναι σε θέση να φροντίσουν ένα αδέσποτο.

  Να βρίσκουν τρόπους να βοηθάνε τα αδέσποτα ζώα ώστε να ζουν σε πιο ευνοϊκές συνθήκες.

- Επίπεδο Στάσεων

  Να ευαισθητοποιούνται απέναντι στα πρόβλημα των αδέσποτων ζώων.

  Να αποκτήσουν φιλοζωικές συνήθειες βοηθώντας τα αδέσποτα ζώα.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Α' Θεματικό πεδίο: Παιδί και Επικοινωνία

Β' Θεματικό πεδίο: Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία

Γ' Θεματικό πεδίο: Παιδί και Θετικές Επιστήμες

Δ' Θεματικό Πεδίο: Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση

Σύνδεση του σεναρίου γίνεται και με τα 4 θεματικά πεδία του Προγράμματος Σπουδών του Νηπιαγωγείου του 2021.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☑

Βιωματική Μάθηση ☑

Συνεργατική Μάθηση ☑

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

  Chat GPT, Youtube, CmapTools, BOOK CREATOR, Night cafe creator, Craiyon, PICTORY.AI, word

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

  Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Projector

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

  Βιβλίο «Η Πιπίτσα προστατεύει τα αδέσποτα ζώα» (συγγραφέας Μάρω Θεοδωράκη, εκδόσεις Διαπλαση), Χαρτιά , Μαρκαδόροι, Κόλλες, Ψαλίδια, Βίντεο- Ταινία: «Roxy. Μια ιστορία για την παγκόσμια ημέρα αδέσποτων ζώων», Ταινία μικρού μήκους «Η ζωή μέσα από τα μάτια των αδέσποτων ζώων» από τον δήμο Ηρακλείου, «Λάικα, ένα υπέροχο σκυλάκι»

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Τα αδέσποτα σκυλιά είναι ένα φαινόμενο αρκετά συχνό τόσο στην Ελλάδα, όσο και σε πολλές άλλες χώρες. Οι αιτίες κυρίως περιλαμβάνουν την αδυναμία των ιδιοκτητών να φροντίσουν τα κατοικίδιά τους, την αδυναμία του συστήματος για την προστασία των ζώων και τους ανεπαρκείς πόρους για τη διαχείριση των αδέσποτων ζώων.

Μέσω της βιωματικής μάθησης και της ερευνητικής διαδικασίας θα συλλέξουμε πληροφορίες για τα αδέσποτα ζώα της γειτονιάς μας, θα δημιουργήσουμε αφίσες ενημέρωσης για τον σωστό τρόπο φροντίδας ενός αδέσποτου και θα καλέσουμε τους τοπικούς φορείς αλλά και τους κατοίκους της περιοχής για να τους ενημερώσουμε και να ζητήσουμε τη βοήθειά τους ώστε να μειωθεί ο αριθμός των αδέσποτων ζώων.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αφόρμηση: Τα αδέσποτα ζώα (σκυλιά και γατιά) που κυκλοφορούν στην γειτονιά του Νηπιαγωγείου.

Διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης: Μέσω καταιγισμού ιδεών και συζήτησης δημιουργούμε δύο εννοιολογικούς χάρτες, έναν με τις γνώσεις των παιδιών για τα αδέσποτα ζώα και έναν με το τι μπορούμε να κάνουμε για να τα φροντίσουμε. Χρησιμοποιούμε την εφαρμογή CmapTools ώστε να

δημιουργήσουμε τους δύο εννοιολογικούς χάρτες ηλεκτρονικής μορφής.

Θέτουμε τα παρακάτω ερωτήματα στο Chat GPT:

1. Τι γνωρίζεις για τα αδέσποτα ζώα στην Ελλάδα;
2. Τι γνωρίζεις για την σωστή φροντίδα των αδέσποτων ζώων;

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Παρακολουθούμε στον υπολογιστή στο πρόγραμμα του Youtube τα βιντεάκια με τίτλους: «Roxy. Μια ιστορία για την παγκόσμια ημέρα αδέσποτων ζώων», Ταινία μικρού μήκους «Η ζωή μέσα από τα μάτια των αδέσποτων ζώων» από τον δήμο Ηρακλείου, «Λάικα, ένα υπέροχο σκυλάκι» και διαβάζουμε το βιβλίο «Η Πιπίτσα προστατεύει τα αδέσποτα ζώα», τα οποία πραγματεύονται τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα αδέσποτα ζώα.

Τα θέματα που προκύπτουν προς συζήτηση είναι τα εξής: Οι συνθήκες ευζωίας των αδέσποτων ζώων, η συμπεριφορά των ανθρώπων απέναντι σ' αυτά, τι μπορούμε να κάνουμε για να τα βοηθήσουμε να βελτιώσουν τη ζωή τους αλλά και πως μπορούμε ν' αλλάξουμε τη νοοτροπία των ανθρώπων.

Βγάζουμε φωτογραφίες τα αδέσποτα που κυκλοφορούν γύρω από το σχολείο μας και μαθαίνουμε την ιστορία τους ρωτώντας του κατοίκους του χωριού. Φτιάχνουμε ηλεκτρονικό βιβλίο με την εφαρμογή BOOK CREATOR χρησιμοποιώντας τις φωτογραφίες των αδέσποτων σκύλων και γατιών και γράφουμε τα στοιχεία που έχουμε συλλέξει για το καθένα από αυτά. Τα στοιχεία αυτά περιλαμβάνουν το όνομα, την ηλικία, το πως εμφανίστηκε στην γειτονιά, ποιος το φροντίζει, αν έχει πάει στο γιατρό, που κοιμάται.

Στον αρχικό σχεδιασμό επιλέχθηκε η εφαρμογή Night cafe creator για τη δημιουργία εικόνων, αλλά πρακτικά ήταν αδύνατο να δημιουργηθούν πολλές εικόνες αφού χρειαζόταν συνεχώς "credits" και γι΄ αυτό το λόγο χρησιμοποιήθηκε και η εφαρμογή Craiyon.

Δημιουργήσαμε εικόνες με θέμα την σωστή φροντίδα ενός αδέσποτου ζώου. Τα παιδιά χωρίστηκαν

σε ομάδες και δημιούργησαν εικόνες με θέματα όπως: οι βασικές ανάγκες των ζώων σε φαγητό και νερό, η ιατρική τους περίθαλψη, η ανάγκη της υιοθεσίας αλλά και της παρέας, της αγάπης, της αγκαλιάς. Το κείμενο για τις εικόνες το έγραψαν τα παιδιά στον υπολογιστή στο πρόγραμμα του Word. Εκτυπώσαμε τις εικόνες και το κείμενο και δημιουργήσαμε αφίσες τις οποίες μοιράσαμε στα καταστήματα του χωριού ώστε να επιτευχθεί σε κάποιο βαθμό η ευαισθητοποίηση των πολιτών.

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου επιλέχθηκε η εφαρμογή lumen5 αλλά τελικά χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή PICTORY.AI.

Δημιουργήσαμε βίντεο χρησιμοποιώντας τις εικόνες που είχαμε ήδη φτιάξει και το εμπλουτίσαμε ηχογραφώντας τα κείμενα που γράψαμε. Καλέσαμε τους κατοίκους του χωριού και τους γονείς των παιδιών για να τους ενημερώσουμε για την σωστή φροντίδα των αδέσποτων παρουσιάζοντάς τους το βίντεο που έχουμε δημιουργήσει.

Το ίδιο βίντεο το στείλαμε στον πρόεδρο της κοινότητας αλλά και στα σχολεία της περιοχής μας ώστε να ενημερωθούν και να ευαισθητοποιηθούν για το θέμα.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

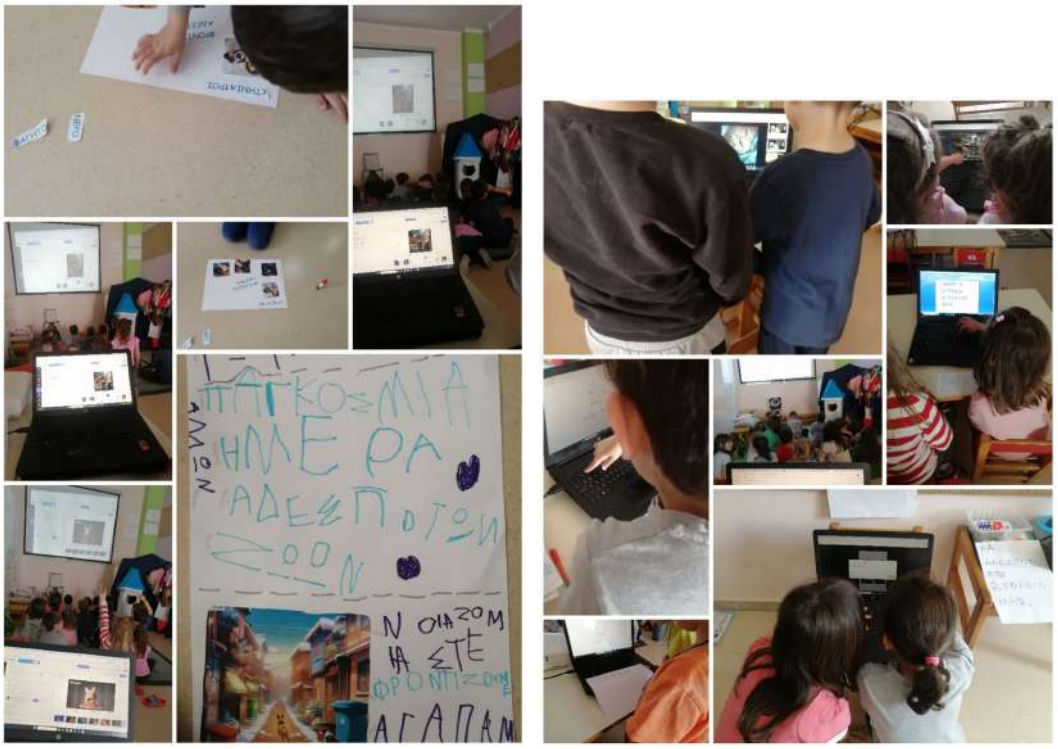
3.1 Φύλλα Εργασίας

Δεν υπάρχουν Φύλλα εργασίας

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πληροφορίες αντλήθηκαν από το υλικό που είναι αναρτημένο στη σελίδα του σεμιναρίου «Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Παιδαγωγική Διάσταση: Από την Θεωρία στην Πράξη [Α΄ΘΜΙΑ]» και από τον «Οδηγό Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση (2021)»

3.3 Παράθεση Φωτογραφιών



41ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Χρώματα παντού γύρω μας

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ελένη Ντούρα
Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ 60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

1. Κοινωνικές και Συναισθηματικές Δεξιότητες:
Οι δραστηριότητες της συνεργατικής ζωγραφικής και του θεάτρου ενθαρρύνουν τη συνεργασία, την επικοινωνία και την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων.

2. Γλωσσική Ανάπτυξη:
Οι συζητήσεις γύρω από τα χρώματα, οι περιγραφές των σκηνικών θεάτρου και η ομαδική ζωγραφική συνεισφέρουν στη γλωσσική εξέλιξη.

3, Κινητικές Δεξιότητες:
Η ζωγραφική και οι καλλιτεχνικές δραστηριότητες ενισχύουν τις κινητικές δεξιότητες των παιδιών.

4. Αναπτυξιακές Δεξιότητες:
Η διακριτική αντίληψη των χρωμάτων και η ανάπτυξη των αισθήσεων ενισχύονται μέσα από τις δραστηριότητες.

5. Κριτική Σκέψη:
Οι παιδικές σκέψεις και αποφάσεις σχετικά με την επιλογή χρωμάτων, την ταξινόμηση και τη δημιουργία θεατρικών παραστάσεων συνδυάζουν την κριτική σκέψη με τη δημιουργικότητα.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: Y

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νήπια-προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Η εκτιμώμενη διάρκεια για αυτό το σενάριο μπορεί να κυμαίνεται ανάλογα με την ηλικία των παιδιών, τον ρυθμό της τάξης, και τις επιπλέον δραστηριότητες που ενδέχεται να συμπεριληφθούν.

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Χρώματα, Διαθεματική Προσέγγιση, Κριτική Σκέψη, Δημιουργικότητα, Κοινωνικές Δεξιότητες, Ζωγραφική, Θεατρική Έκφραση.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός: Ο σκοπός του παραπάνω σεναρίου είναι να παρέχει μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική εμπειρία για τα παιδιά νηπιαγωγείου μέσω της διαθεματικής προσέγγισης, επικεντρώνοντας στα χρώματα. Οι δραστηριότητες επιδιώκουν την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και των κοινωνικών δεξιοτήτων μέσω διαφορετικών εκφάνσεων του θέματος των χρωμάτων.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  1. Να αναγνωρίζουν τα βασικά χρώματα.
  2. Να κατανοούν τις αντιθέσεις των χρωμάτων.
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  1. Να συνεργάζονται και να αλληλοεπιδρούν με άλλα παιδιά κατά τη διάρκεια των ομαδικών δραστηριοτήτων.
  2. Να αναπτύξουν κινητικές δεξιότητες μέσω της ζωγραφικής και άλλων δραστηριοτήτων.
  3. Να αναπτύξουν την αίσθηση της όρασης.
- Επίπεδο Στάσεων
  1. Να αναπτύξουν ικανότητες σκέψης και απόφασης κατά την επιλογή χρωμάτων και την

ταξινόμηση αντικειμένων.

2. Να εκφραστούν δημιουργικά μέσα από τη ζωγραφική, το θέατρο και τη συνεργατική δημιουργία.
3. Να χρησιμοποιήσουν κατάλληλο λεξιλόγιο για την περιγραφή χρωμάτων, συναισθημάτων και ιδεών.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Διαθεματική Εκπαίδευση: Αναδεικνύει τη σημασία της διαθεματικής προσέγγισης στη μάθηση, συνδυάζοντας πολλαπλές πτυχές της γνώσης σε ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο.

Οπτικές Τέχνες και Θεατρικές Εκφράσεις: Ενισχύει την καλλιτεχνική έκφραση και την αισθητική ανάπτυξη μέσω των οπτικών τεχνών και του θεάτρου.

Κοινωνικές και Συναισθηματικές Δεξιότητες: Προωθεί τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση και την ανάπτυξη των συναισθηματικών δεξιοτήτων.

Γλωσσική Ανάπτυξη: Ενισχύει το λεξιλόγιο και τις γλωσσικές δεξιότητες μέσω των συζητήσεων και της περιγραφής των χρωμάτων.

Ανάπτυξη Αισθήσεων και Κινητικές Δεξιότητες: Προωθεί την ανάπτυξη των αισθήσεων μέσω της διακριτικής αντίληψης και ενισχύει τις κινητικές δεξιότητες μέσω της ζωγραφικής.

Συνεργατική Μάθηση: Ενθαρρύνει τη συνεργατική μάθηση, καθώς τα παιδιά συνεργάζονται για τη δημιουργία κοινών έργων τέχνης και θεατρικών παραστάσεων.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X
Καθοδηγούμενη Μάθηση	
Βιωματική Μάθηση	X
Συνεργατική Μάθηση	X

Άλλο:……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά
  1. Tux Paint: Μια δωρεάν εφαρμογή ζωγραφικής για παιδιά, σχεδιασμένη ειδικά για παιδιά

νηπιαγωγείου με φιλικό περιβάλλον χρήστη.

2. Bee-Bot: Μια εφαρμογή προγραμματισμού που μπορεί να συνδυαστεί με δραστηριότητες ζωγραφικής για την εκμάθηση των χρωμάτων.
3. Sesame Street Art Maker: Μια δημιουργική εφαρμογή που επιτρέπει στα παιδιά να εξερευνήσουν τα χρώματα μέσα από διάφορες δραστηριότητες ζωγραφικής.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας
  1. Πίνακες Αφής και Συσκευές Ζωγραφικής: Χρήση πινάκων αφής ή συσκευών ζωγραφικής που επιτρέπουν στα παιδιά να αλληλεπιδρούν διαδραστικά με τα χρώματα.
  2. Διαδραστικοί Προβολείς: Χρήση διαδραστικών προβολέων για την εμφάνιση ζωγραφιών και διαδραστικών δραστηριοτήτων.
  3. Εκπαιδευτικά Βίντεο και Πολυμέσα: Χρήση εκπαιδευτικών βίντεο ή πολυμέσων για να εισάγετε έννοιες χρωμάτων με ενδιαφέροντα και διασκεδαστικό τρόπο.
  4. Εκπαιδευτικές Εφαρμογές Ζωγραφικής σε Τάμπλετ: Χρήση τάμπλετ με ειδικές εφαρμογές ζωγραφικής που προσφέρουν ποικιλία εργαλείων και επιλογών.
- Εκπαιδευτικό Υλικό
  1. Εικονογραφημένα Βιβλία: Εισάγουν τα χρώματα, τις αντιθέσεις και διάφορες δραστηριότητες.
  2. Καρτέλες με Χρώματα: Καρτέλες με τα βασικά χρώματα και τις αντιθέσεις τους για αναφορά και εκμάθηση.
  3. Διαδραστικά Παιχνίδια: Προάγουν την αναγνώριση των χρωμάτων και τη διακριτική αντίληψη.
  4. Ζωγραφική ή Χειροτεχνία: Υλικό για ζωγραφική και χειροτεχνία όπως χαρτιά, πινέλα, μαρκαδόρους κ.λπ. για δημιουργία των δικών τους έργων τέχνης.
  5. Κατασκευές: κολάζ, μασκών, και άλλων δημιουργικών έργων.
  6. Κάρτες Μνήμης: Κάρτες μνήμης με ζεύγη χρωμάτων για μνήμη και αναγνώριση.
  7. Διαδραστικά Βίντεο: Εξηγούν τα χρώματα και προσφέρουν εκπαιδευτικό περιεχόμενο.
  8. Κάρτες Παζλ: Κάρτες παζλ με εικόνες που σχετίζονται με τα χρώματα για ενίσχυση της συνεργατικής προσπάθειας.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο επικεντρώνεται στη μάθηση των χρωμάτων για παιδιά νηπιαγωγείου, ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα. Οι μαθητές συμμετέχουν σε τέσσερις δραστηριότητες, όπως η ζωγραφική, η κατασκευή, τα παιχνίδια μνήμης και η θεατρική έκφραση. Οι τεχνολογικές εφαρμογές, όπως εκπαιδευτικά παιχνίδια στον υπολογιστή και πλατφόρμες συνεργατικής μάθησης, ενισχύουν τη διαδραστικότητα. Οι μαθητές δημιουργούν έργα τέχνης, συνεργαζόμενοι και αναπτύσσοντας κοινωνικές, γλωσσικές, και κινητικές δεξιότητες. Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει βιβλία, κάρτες μνήμης και ερωτήματα. Οι εκπαιδευτικοί ενισχύουν τη σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών, προάγοντας την ολοκληρωμένη ανάπτυξη και την ευαισθησία στην τέχνη και τα χρώματα.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

  Δραστηριότητα 1: "Χρωματική Εξερεύνηση"

  Σκοπός: Να εξερευνήσουν οι μαθητές/τριες τα χρώματα και τις αντιθέσεις.

  Περιγραφή: Τα παιδιά παρατηρούν την εικόνα Παιδιά και χρώματα που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή https://www.bing.com/images/create και συζητούν για το περιεχόμενο της εικόνας και τα χρώματα που διακρίνονται.

  Ακολουθεί, σύντομη συζήτηση για τα βασικά χρώματα και τις αντιθέσεις, όπως το κόκκινο-μπλε, το πράσινο-κόκκινο, κλπ.

  Δίνονται στα παιδιά χρωματιστά χαρτιά, κόλλα, μαρκαδόρους για να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα τέχνης χρησιμοποιώντας αντίθετα χρώματα.

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

  Δραστηριότητα 2: "Το Χρωματικό Παζλ"

  Σκοπός: Να αναπτύξουν τη κριτική τους σκέψη μέσω της ταξινόμησης χρωμάτων.

  Περιγραφή: Παροχή ποικίλων αντικειμένων σε διάφορα χρώματα.

  Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και παίρνουν ένα χρωματικό παζλ (χαρτιά με χρώματα) και πρέπει να ταξινομήσουν τα αντικείμενα στα αντίστοιχα παζλ, ενθαρρύνοντας τη σκέψη τους για το πώς και γιατί επιλέγουν συγκεκριμένα χρώματα.

  Δραστηριότητα 3: "Χρωματικό Θέατρο"

  Σκοπός: Ανάπτυξη της δημιουργικότητας μέσω της θεατρικής έκφρασης.

Περιγραφή: Μετά από μια συζήτηση για τα συναισθήματα που σχετίζονται με διάφορα χρώματα, ζητείται από τα παιδιά να δημιουργήσουν μικρά σκηνικά θεάτρου όπου τα χρώματα παίζουν κεντρικό ρόλο.

Κάθε ομάδα μπορεί να επιλέξει ένα χρώμα και να δημιουργήσει μια μικρή παράσταση με χαρακτήρες που εκφράζουν συναισθήματα που σχετίζονται με αυτό το χρώμα.

Κατά τη διάρκεια της παράστασης ακούγεται ένα μουσικό κομμάτι https://creators.aiva.ai/publicPlayer?c=6599b6d392fc5407f283dfdf που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή https://www.aiva.ai/.

Δραστηριότητα 4: "Παραμύθι με τα χρώματα του ουράνιου τόξου"

Στόχος: Κατανόηση της Συνεργασίας και Αξιοποίηση των Εκφραστικών Τεχνικών.

Περιγραφή: Τα παιδιά παρακολουθούν το βίντεο Ουράνιο τόξο με ένα παραμύθι για τα χρώματα του ουράνιου τόξου που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή https://lumen5.com/ και συζητούν για το πώς τα χρώματα συνεργάστηκαν για να δημιουργήσουν κάτι όμορφο.

Στη συνέχεια τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και δίνεται σε κάθε ομάδα μια παλέτα χρωμάτων όπου τους ζητείται να σκεφτούν και να σχεδιάσουν ένα ουράνιο τόξο χρησιμοποιώντας τα χρώματα που έχουν στη διάθεσή τους.

Αφού ολοκληρωθεί η δημιουργία, ξεκινά μια συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με το πώς αισθάνονται όταν συνεργάζονται και δημιουργούν κάτι μαζί.

Έπειτα, η κάθε ομάδα παρουσιάζει το ουράνιο τόξο της στην υπόλοιπη τάξη και εξηγούν τις επιλογές τους σχετικά με τα χρώματα και τον τρόπο συνεργασίας τους.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

  Δραστηριότητα 4: "Αξιολόγηση"

  Αυτοαξιολόγηση: Οι μαθητές καλούνται να αξιολογήσουν την απόδοσή τους, αναφερόμενοι στους στόχους που τέθηκαν στην αρχή της δραστηριότητας.

  Συνεργατική Αξιολόγηση: Προωθείται η ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των μαθητών, ζητώντας τους να αξιολογήσουν τη συνεισφορά και τη δουλειά των συμμαθητών τους.

  Τελική αξιολόγηση: Οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να παρουσιάσουν τα έργα τους μπροστά στην τάξη και να εξηγήσουν τις επιλογές τους.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Ζωγραφίστε το Χρώμα: Κάθε φύλλο εργασίας μπορεί να έχει ένα κενό πλαίσιο με ένα γράμμα που αντιστοιχεί σε ένα χρώμα (π.χ., "Κ" για Κόκκινο). Τα παιδιά θα πρέπει να ζωγραφίσουν ή να χρωματίσουν κάτι που αντιπροσωπεύει αυτό το χρώμα.

Βρείτε τα Χρώματα: Ένα φύλλο εργασίας με πολλά κουτιά, όπου τα παιδιά πρέπει να βρουν και να χρωματίσουν αντικείμενα με συγκεκριμένα χρώματα.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

National Geographic Kids (kids.nationalgeographic.com): Εκπαιδευτικά παιχνίδια και δραστηριότητες σχετικά με τα χρώματα και τη φύση.

42ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Εθελοντισμός - Θέλω Μπορώ Προσφέρω

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Παπαχαραλάμπους Στυλιανή

Ειδικότητα: ΠΕ60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Ανθρωπογενές Περιβάλλον -Τ.Π.Ε

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 μήνας

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Αλληλεγγύη, Σεβασμός, Ενσυναίσθηση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να μάθουν τα παιδιά για την έννοια του εθελοντισμού

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Να μάθουν να συμμετέχουν σε εθελοντικές δράσεις

Να λειτουργούν ομαδικά και να συνεργάζονται

Να δείχνουν ενσυναίσθηση

Να εφαρμόσουν εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να μάθουν τι σημαίνει εθελοντισμός
- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  Να λειτουργούν αρμονικά σε μια ομάδα

  Να χρησιμοποιούν εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης
- Επίπεδο Στάσεων

  Να δείχνουν ενσυναίσθηση και αλληλεγγύη

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Σύνδεση με πρόγραμμα Αγωγής Υγείας

Θεματική: Ενδιαφέρομαι και ενεργώ, κοινωνική συναίσθηση και ευθύνη

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	x
Καθοδηγούμενη Μάθηση	x
Βιωματική Μάθηση	x
Συνεργατική Μάθηση	x

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

  Το υλικό που αξιοποιήθηκε είναι: Ψηφιακά web 2.0 εργαλεία και εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης: ChatGPT, Bing image creator, MagicSchool.ai, Stable Diffusion, Canva, Wordart, Coggle,

PosterMyWall, Padlet, Wordwall, kahoot, pictory, Quizizz.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

  Η/Υ

- Εκπαιδευτικό Υλικό

  Βιβλία, εποπτικό υλικό

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου

Το παρόν διδακτικό πρόγραμμα υλοποιήθηκε με παιδιά προσχολικής ηλικίας στο Νηπιαγωγείο Αγίου Βασιλείου του Νομού Θεσσαλονίκης. Έχοντας ως κεντρικό άξονα την αξία της προσφοράς υλοποιήθηκαν εθελοντικές δράσεις που αφορούσαν την συγκέντρωση αγαθών πρώτης ανάγκης για πλημμυροπαθείς, φροντίδα των αδέσποτων ζώων της περιοχής, καθαρισμός της αυλής του σχολείου και δεντροφύτευση. Η ραγδαία ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση λαμβάνεται υπόψιν στο παρόν διδακτικό σενάριο. Για το λόγο αυτό, αξιοποιήθηκαν με παιδαγωγικό τρόπο εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Δραστηριότητα 1: Διαβάζουμε στα παιδιά παραμύθια σχετικά με τον εθελοντισμό όπως: Το δέντρο που έδινε, Θέλω θέλεις έγινε, Ένας για όλους και όλοι για έναν.

Δραστηριότητα 2: Με τη χρήση της εφαρμογής ChatGPT τα παιδιά πληκτρολογούν τη λέξη εθελοντισμός και διαβάζουμε το αποτέλεσμα.

Δραστηριότητα 3: Τα παιδιά φτιάχνουν την αφίσα του εκπαιδευτικού προγράμματος "Θέλω Μπορώ Προσφέρω" με το πρόγραμμα canva.

Δραστηριότητα 4: Τα παιδιά δημιουργούν νοητικό χάρτη καταγράφοντας τις απόψεις τους για την έννοια του εθελοντισμού με τη χρήση του Web 2.0 εργαλείου εννοιολογικής χαρτογράφησης Coggle, προκειμένου να διερευνηθούν και να αποτυπωθούν σε ψηφιακή μορφή οι απόψεις τους.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Δραστηριότητα 1: Συγκεντρώθηκαν στο Νηπιαγωγείο μας υλικά αγαθά για να βοηθήσουμε τα νηπιαγωγεία των πληγέντων περιοχών από τις πλημμύρες στα Τρίκαλα. Έπειτα, χωρίστηκαν τα παιδιά σε δυο ομάδες. Η μία ομάδα με τη χρήση του εργαλείου padlet και η άλλη με τη χρήση του εργαλείου τεχνητής νοημοσύνης bing image creator δημιούργησαν εικόνες προσφοράς βοήθειας σε συνανθρώπους μας που έχουν ανάγκη.

Δραστηριότητα 2: Η επόμενη εθελοντική δράση αφορά την περίθαλψη των αδέσποτων σκυλιών της περιοχής μας. Φωτογραφίζουμε τη δράση μας. Μετά, μέσω της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης

Stable Video Diffusion δημιουργούμε βίντεο από την εικόνα που τραβήξαμε.

Δραστηριότητα 3: Καθαρίζουμε την αυλή του σχολείου μας από σκουπίδια. Μετά τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες και με τα ψηφιακά εργαλεία bing image creator, wordart, poster my wall φτιάχνουν τρεις αφίσες σχετικές με το θέμα της καθαριότητας και της ανακύκλωσης.

Δραστηριότητα 4: Κάνουμε δεντροφύτευση στην αυλή του Νηπιαγωγείου. Οι μαθητές μετά αποτύπωσαν ψηφιακά τη δράση τους δημιουργώντας εικόνες με τα ψηφιακά εργαλεία: poster my wall, bing image creator, Stable Diffusion, canva.

Δραστηριότητα 5: Δημιουργούμε με το εργαλείο δημιουργίας βίντεο τεχνητής νοημοσύνης pictory, ένα βίντεο για αυτά που μάθαμε. Εισάγουμε με αντιγραφή και επικόλληση ένα κείμενο που αναφέρεται στον εθελοντισμό και επιλέγουμε ένα πρότυπο για να δημιουργηθεί το βίντεο.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Δραστηριότητα 1: Τα παιδιά μέσω της πλατφόρμας τεχνητής νοημοσύνης MagicSchool AI αναζητούν τη σημασία του εθελοντισμού και συγκρίνουν τις αρχικές γνώσεις τους με τις νέες.

Δραστηριότητα 2: Με το εργαλείο canva επιλέγουμε να φτιάξουμε έναν διαδικτυακό πίνακα γράφοντας επιγραμματικά τις δράσεις που κάναμε για τον εθελοντισμό.

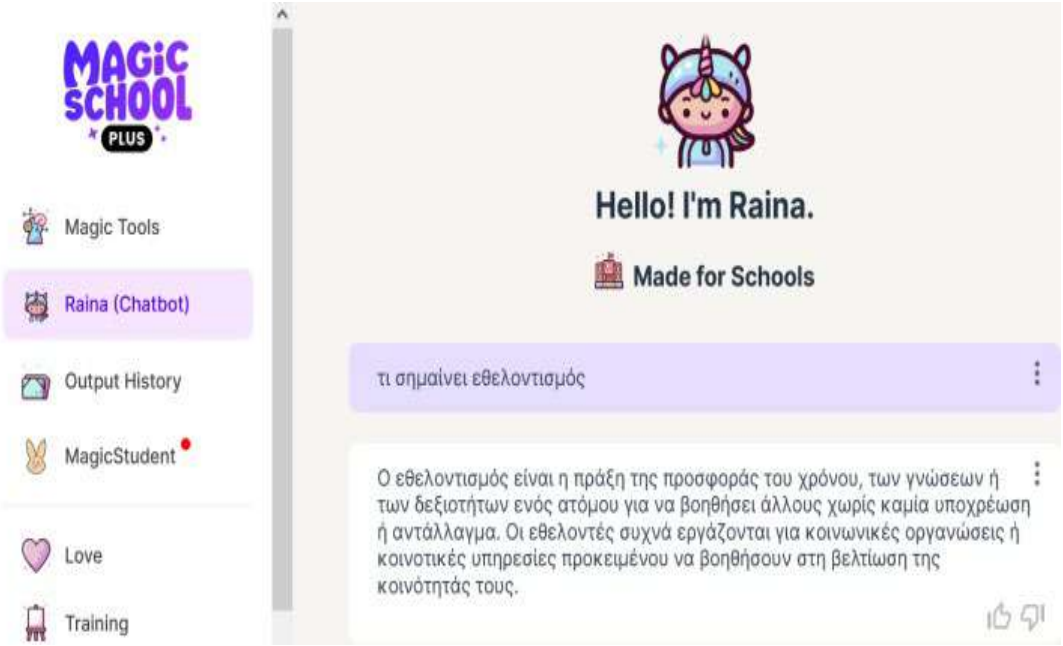
Δραστηριότητα 3: Ο/η Νηπιαγωγός στην πλατφόρμα Quizizz δημιουργεί online κουίζ εμπέδωσης των νεοαποκτηθέντων γνώσεων χρησιμοποιώντας την τεχνητή νοημοσύνη.

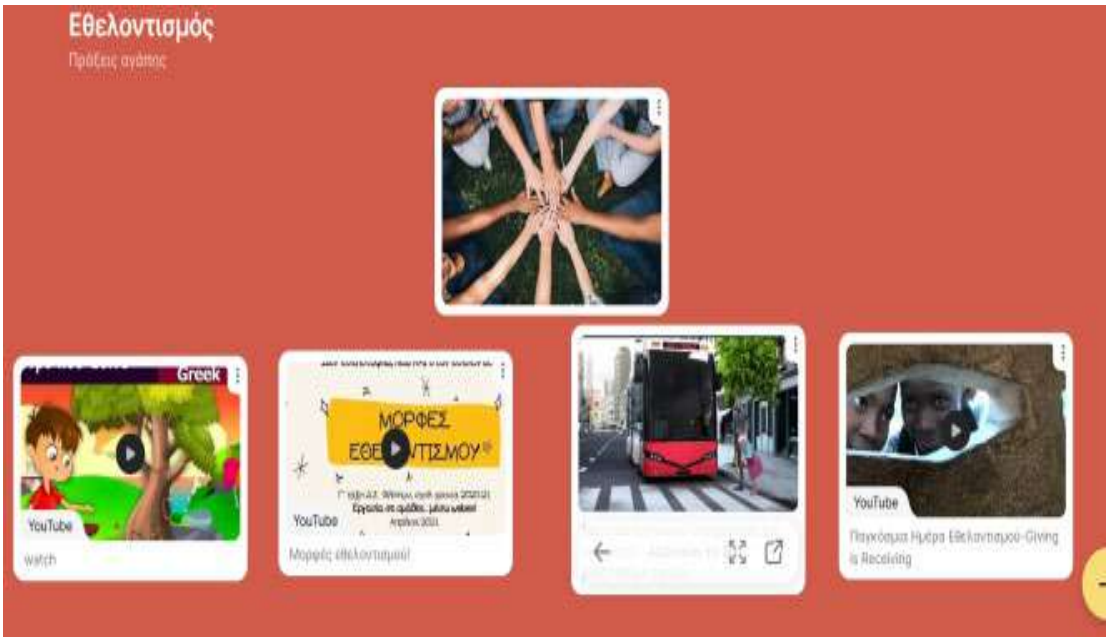
Δραστηριότητα 4: Μέσω της πλατφόρμας Wordwall έχει δημιουργήσει ο/η Νηπιαγωγός ψηφιακές διαδραστικές ασκήσεις εμπέδωσης του θέματος όπως αναγραμματισμό, κρυπτόλεξο και κρεμάλα.

Συμπερασματικά, το πρόγραμμα που υλοποιήσαμε με θέμα τον εθελοντισμό ενθουσίασε τα παιδιά όπου συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες. Τόσο ο σκοπός όσοι και οι στόχοι επιτεύχθηκαν στο σύνολό τους. Τα παιδιά συνεργάστηκαν δουλεύοντας σε ομάδες και αλληλεπιδρούσαν σε κάθε φάση του προγράμματος τόσο με τους συμμαθητές τους όσο και με την εκπαιδευτικό. Παράλληλα, τους δόθηκε η ευκαιρία να γνωρίσουν και να εφαρμόσουν στην πράξη νέες εφαρμογές και εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης. Ο εκπαιδευτικός ήταν βοηθητικός και υποστηρικτικός σε κάθε δραστηριότητα αναδεικνύοντας τις αρχικές γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών και οδηγώντας τους με βιωματικό τρόπο να αποκτήσουν νέες. Πιθανή επέκταση του προγράμματος θα μπορούσε να είναι η συνεργασία με άλλα Νηπιαγωγεία.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Παράρτημα

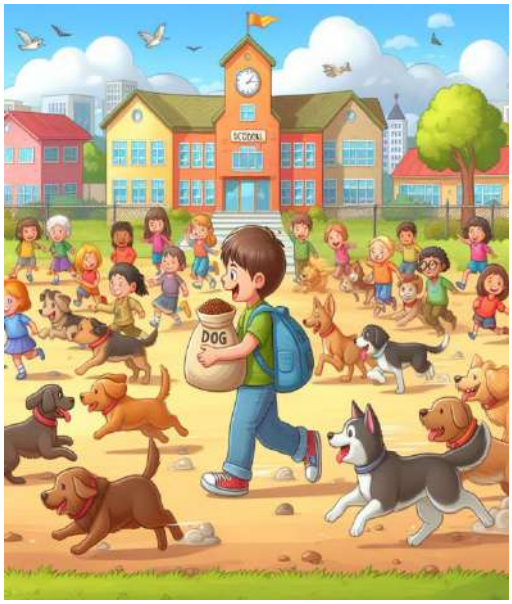

MAGIC SCHOOL PLUS
Magic Tools
Raina (Chatbot)
Output History
MagicStudent
Love
Training
Hello! I'm Raina.
Made for Schools
τι σημαίνει εθελοντισμός
Ο εθελοντισμός είναι η πράξη της προσφοράς του χρόνου, των γνώσεων ή των δεξιοτήτων ενός ατόμου για να βοηθήσει άλλους χωρίς καμία υποχρέωση ή αντάλλαγμα. Οι εθελοντές συχνά εργάζονται για κοινωνικές οργανώσεις ή κοινοτικές υπηρεσίες προκειμένου να βοηθήσουν στη βελτίωση της κοινότητάς τους.


Εθελοντισμός
Πράξεις αγάπης
Greek
YouTube
watch
ΜΟΡΦΕΣ
YouTube
YouTube

ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ
ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ
ΑΥΛΗ
ΚΑΘΑΡΙΖΩ

Πέτα εσύ, πετώ και εγώ για
να έχω σχολείο καθαρό!
WORLD ENVIRONMENT DAY
ΚΑΝΩ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ

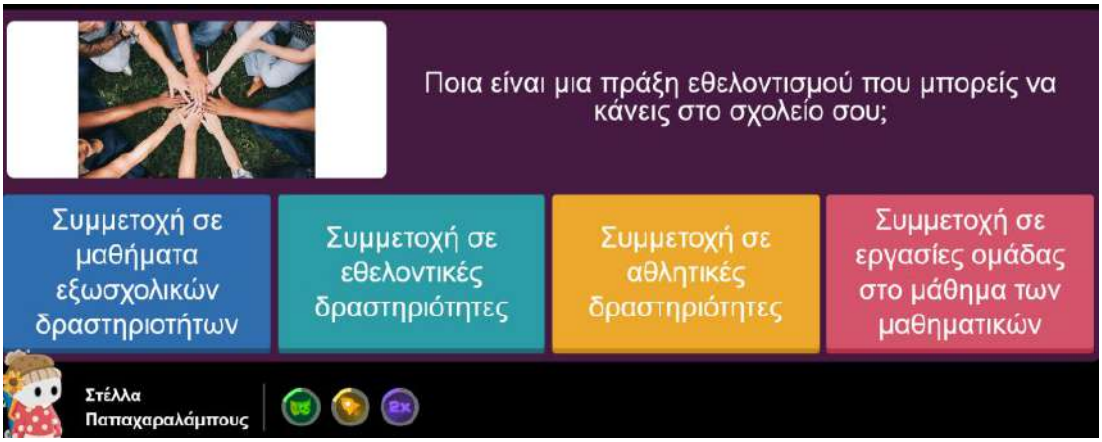
Φροντίζω τα
αδέσποτα ζώα


DOG

0:41
0
Ε Θ Ε Λ Ο Ν Τ Ι Σ Ο Σ

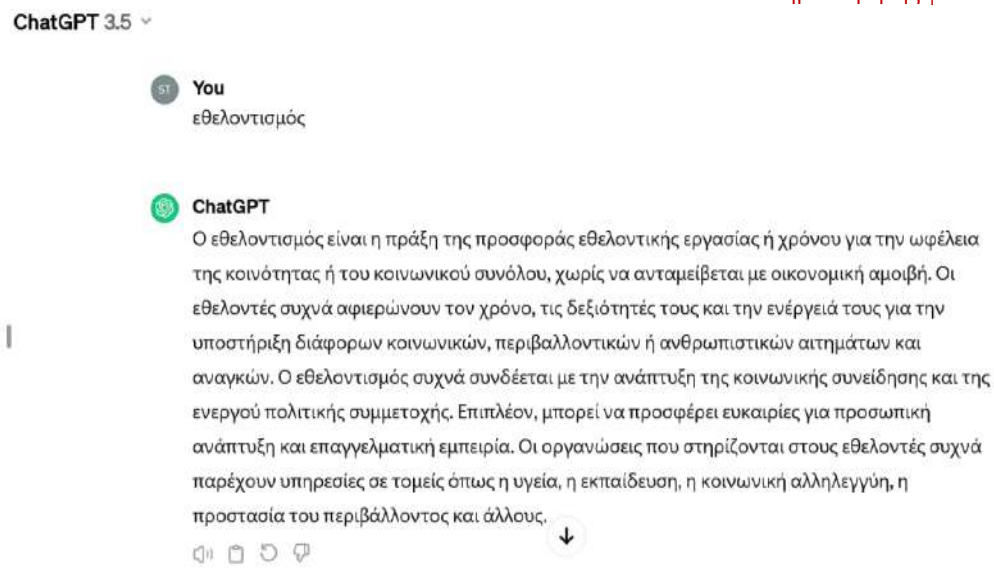
1:49
42
Ε Θ Ε Λ Ο Ν Τ Η Σ
2 από 3

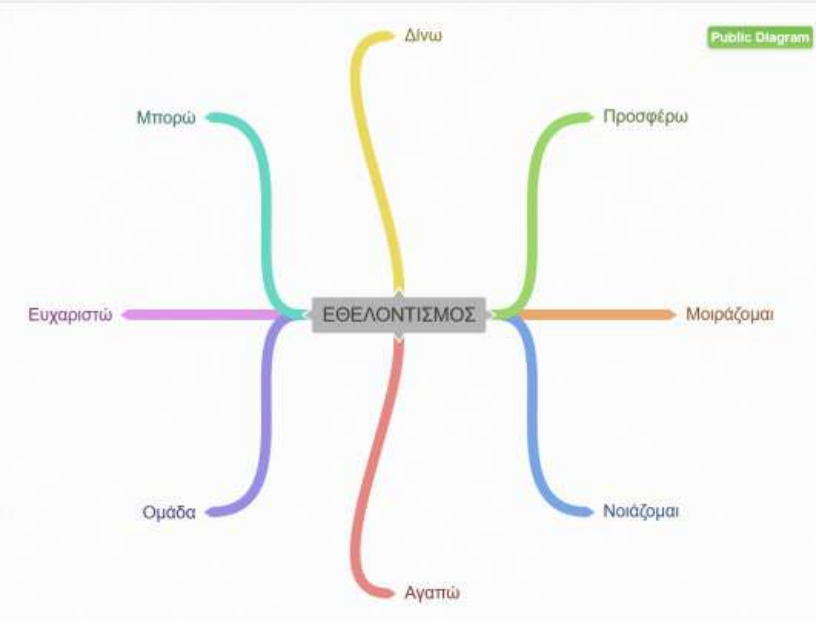
3:48
Πάτησε μια κρυμμένη λέξη
2


Ποια είναι μια πράξη εθελοντισμού που μπορείς να κάνεις στο σχολείο σου;
Συμμετοχή σε μαθήματα εξωσχολικών δραστηριοτήτων
Συμμετοχή σε εθελοντικές δραστηριότητες
Συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες
Συμμετοχή σε εργασίες ομάδας στο μάθημα των μαθηματικών
Στέλλα Παπαχαραλάμπους

ΚΑΙ
ΓΙΑ
ΟΛΟΥΣ
ΕΝΑΣ
ΟΛΟΙ
ΕΝΑΝ

ΓΙΝΕ
ΚΑΙ ΕΣΥ
ΕΘΕΛΟΝΤΗΣ





3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Μάγκου, Μ. (2012). *«Διδάσκοντας» τον Εθελοντισμό*. Αθήνα: Γενική Γραμματεία

Νέας Γενιάς.

Ματσαγγούρας, Η. (2012). Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση. Εννοιοκεντρική αναπλαισίωση και σχέδια εργασίας. Αθήνα: Γρηγόρης.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

43ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ήλιος και πολύ νεράκι, θα ξυπνήσουν το σποράκι

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Πέκης Αναστάσιος

Ειδικότητα: Ε.ΔΙ.Π., Π.Τ.Π.Ε. Πανεπιστημίου Κρήτης

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο/Διαθεματική Προσέγγιση: Παιδί και Θετικές Επιστήμες, Φυσικές Επιστήμες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Ζωντανοί οργανισμοί

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο απευθύνεται σε τάξη νηπιαγωγείου με μαθητικό δυναμικό νηπίων και προνηπίων.

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο εκτιμάται ότι θα υλοποιηθεί στη

διάρκεια μίας εβδομάδας. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι η γνωριμία και η ενασχόληση των παιδιών στον υπολογιστή έχει ήδη εφαρμοστεί σε προηγούμενη χρονική περίοδο κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς. Οι δραστηριότητες του διδακτικού σεναρίου και η εφαρμογή τους στην τάξη δεν υπερβαίνουν τα τριάντα λεπτά, ωστόσο αυξάνονται ή μειώνονται ανάλογα με το ενδιαφέρον των μικρών παιδιών.

1.7 Λέξεις Κλειδιά: σπόροι, φυτά, ανάπτυξη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Ο σκοπός του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου είναι τα παιδιά να αναπτύξουν δεξιότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών, ως ψηφιακών εργαλείων διαχείρισης πληροφοριών και ενίσχυσης των μαθησιακών τους εμπειριών, ώστε να μοντελοποιήσουν τη γνώση τους για την ανάπτυξη των φυτών μέσα από ανάλογα εκπαιδευτικά λογισμικά και εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

-Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους φυτικούς οργανισμούς στο άμεσο περιβάλλον τους και να παρατηρήσουν την εξέλιξη τους.

-Να συζητήσουν, να προβλέψουν και να καταλήξουν σε συμπεράσματα αναφορικά με τον τρόπο ανάπτυξης και εξέλιξης ενός φυτού.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

-Να διατυπώνουν ερωτήσεις, να συνοψίζουν ερωτήματα για την τεκμηρίωση των απόψεων τους.

-Να ερμηνεύουν πληροφορίες με βάση τα προσωπικά τους βιώματα.

-Να διατυπώνουν προβλέψεις για τους φυτικούς οργανισμούς.

-Να καλλιεργήσουν επιστημονικές δεξιότητες (παρατήρηση-διατύπωση υποθέσεων-εξαγωγή συμπερασμάτων).

- Επίπεδο Στάσεων

-Να συνεργάζονται σε ομάδες με κοινούς στόχους και επιδιώξεις.

-Να αλληλεπιδρούν για την παραγωγή κοινού έργου.

-Να αντιμετωπίζουν τις Τ.Π.Ε. ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους.

-Να αξιοποιήσουν την επιστημονική γνώση για την κατανόηση του φυσικού κόσμου.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (2022) και εντάσσεται στη μεθοδολογία της θεματικής προσέγγισης, όπως αυτή ορίζεται από το ισχύον πρόγραμμα σπουδών. Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση (2022), στη θεματική προσέγγιση ο/η νηπιαγωγός έχει επιλέξει το θέμα και έχει οργανώσει τους μαθησιακούς στόχους και την εκτιμώμενη διάρκεια που κρίνεται απαραίτητη για την υλοποίησή τους.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση ■

Βιωματική Μάθηση ■

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο: .....

1.11 Αξιοποίηση Τ.Π.Ε.

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

-Λογισμικό γενικής χρήσης – επεξεργαστής κειμένου **MS Word**. Αποτελεί μια κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επικοινωνία κειμένων σε ψηφιακή μορφή.

-Υπηρεσία διαδικτύου και διαμοιρασμού οπτικοακουστικού υλικού **Youtube**. Αποτελεί ένα δημοφιλή δικτυακό τόπο, ο οποίος επιτρέπει την αποθήκευση, την αναζήτηση, την αναπαραγωγή και το διαμοιρασμό οπτικοακουστικού υλικού.

-Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration**. Πρόκειται για λογισμικό που οπτικοποιεί τις σχέσεις ανάμεσα σε έννοιες αναπαριστώντας με αυτό τον τρόπο τη γνώση. Διαθέτει κατάλληλη διεπιφάνεια χρήσης ακόμη και για μικρές ηλικίες.

-Εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **Gemini**. Πρόκειται για ένα μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης που κατανοεί, λειτουργεί και συνδυάζει διαφορετικούς τύπους πληροφοριών (κείμενο, εικόνες, ήχος, βίντεο κλπ.).

-Εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης δημιουργίας και επεξεργασίας video **Invideo**. Η συγκεκριμένη εφαρμογή αφορά τη δημιουργία και την επεξεργασία βίντεο. Είναι ιδανική για τη δημιουργία σύντομων βίντεο με διαφορετικά μέσα και πολύ εύκολη στη χρήση.

-Εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης δημιουργίας εικόνων **Bing Image Creator**. Πρόκειται για εφαρμογή που υποστηρίζει περισσότερες από 100 γλώσσες και χρησιμοποιεί ένα άλλο δυνατό μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης, το Dall-e, προκειμένου να μετατρέπει μηνύματα κειμένου σε εικόνες.

-Εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **Eleven Labs**. Είναι ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης που έχει τη δυνατότητα να μετατρέπει ένα κείμενο σε ομιλία, αξιοποιώντας ρεαλιστικές φωνές τεχνητής νοημοσύνης.

-Εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης **Quizizz**. Είναι μία διαδραστική πλατφόρμα μάθησης, η οποία προσφέρει στους/στις εκπαιδευτικούς πολλές δυνατότητες για τη δημιουργία κουίζ, δημοσκοπήσεων και διαδραστικών παρουσιάσεων.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

-Η γωνιά του ηλεκτρονικού υπολογιστή της τάξης, ο οποίος, παράλληλα, διαθέτει φυλλομετρητή και σύνδεση στο διαδίκτυο. Στον ηλεκτρονικό υπολογιστή έχουν ήδη εγκατασταθεί τα απαραίτητα λογισμικά.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

-Εποπτικό υλικό με εικόνες για την ανάπτυξη και την εξέλιξη των φυτών.

-Πληροφοριακά και λογοτεχνικά κείμενα για τα φυτά.

-Χαρτί του μέτρου και μαρκαδόροι.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο αφορά την ανάπτυξη δραστηριοτήτων στο θεματικό πεδίο "Παιδί και Θετικές Επιστήμες", και πιο συγκεκριμένα στο θεματικό πεδίο "Φυσικές Επιστήμες" και στη θεματική υποενότητα "Ζωντανοί οργανισμοί". Το σενάριο εμπλέκει διαθεματικά και άλλα θεματικά πεδία όπως "Παιδί και Επικοινωνία", "Παιδί, σώμα, δημιουργία και έκφραση", όπως αυτά διαρθρώνονται στο Πρόγραμμα Σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση (2022).

Για την υλοποίηση του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου, τα παιδιά έχουν ήδη αρκετές γνώσεις

σχετικά με την ανάπτυξη και την εξέλιξη των φυτών, καθώς έχουν ήδη υλοποιηθεί διαθεματικές δραστηριότητες αναφορικά με το συγκεκριμένο θέμα. Γνωρίζουν ότι υπάρχουν διάφοροι σπόροι, ότι όλα τα λουλούδια και τα φυτά έχουν σπόρους, ότι τα φυτά χρειάζονται φροντίδα και περιποίηση για να μεγαλώσουν. Μερικές φορές, όμως, δυσκολεύονται να κατανοήσουν και να αντιληφθούν πόσος χρόνος χρειάζεται για την ανάπτυξη και την εξέλιξη ενός φυτού ή έχουν λανθασμένες αντιλήψεις για το μέρος του φυτού από το οποίο προέρχονται οι σπόροι.

Από την πλευρά της χρήσης των Τ.Π.Ε., τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και με τη χρήση διάφορων λογισμικών. Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τ.Π.Ε. συνδυάζουν ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες ώστε να προωθείται η συμμετοχή όλων των παιδιών (Ματσαγγούρας, 2000). Με αυτό το σενάριο μάθησης επιδιώκεται να γίνει η διδασκαλία ενδιαφέρουσα μέσα από την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, ώστε οι μαθητές να μάθουν μέσω της ανακάλυψης, του πειραματισμού της διερεύνησης (Κόκκοτας, 2009).

Οι δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας αφορούν στη διαμόρφωση κατάλληλης αφόρμησης – κινήτρου για το μάθημα. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να κάνουν τις εκτιμήσεις και τις προβλέψεις τους για το πώς μεγαλώνει ένα σποράκι, παρακολουθούν ένα βίντεο με τη χρήση του διαδικτύου και καταλήγουν σε συμπεράσματα. Στις δραστηριότητες διδασκαλίας του αντικειμένου περιλαμβάνονται δράσεις αναφορικά με την επαφή και την εξοικείωση των παιδιών με το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, το λογισμικό γενικής χρήσης – επεξεργασίας κειμένου MS Word και τις εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης Gemini, Invidio και Bing Image Creator. Τέλος, οι δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου περιλαμβάνουν την εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση των εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης Eleven Labs και Quizizz.

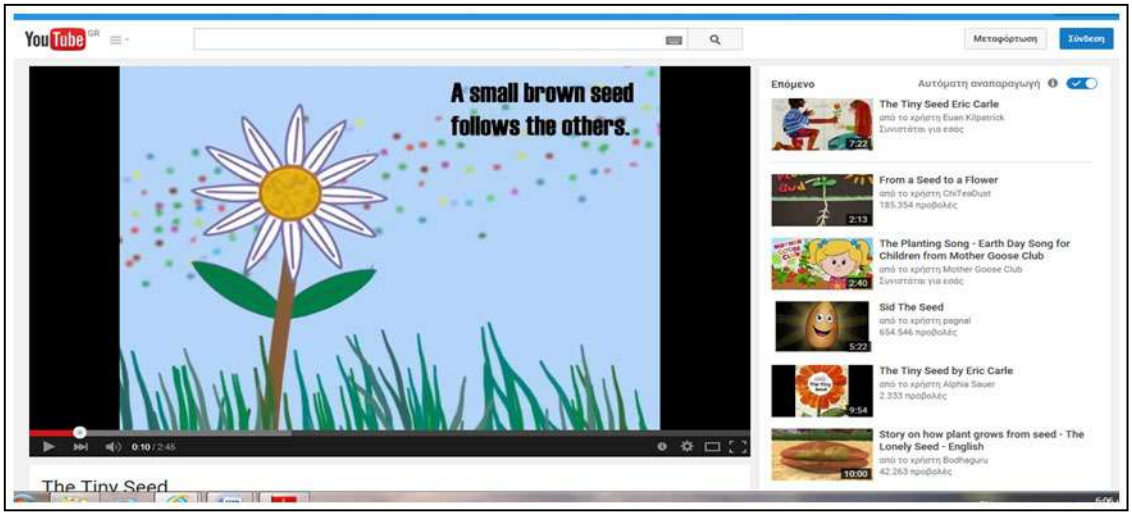
2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Δραστηριότητα 1

Κατά την υλοποίηση της διαθεματικής προσέγγισης για την ανάπτυξη των φυτών, συζητάμε για το πως μεγαλώνει ένα σποράκι. Για να επαληθεύσουμε και να επιβεβαιώσουμε τις απόψεις των παιδιών, αναζητούμε με τη χρήση του διαδικτύου στο YouTube σχετικό βίντεο για τον τρόπο που μεγαλώνει ένα σποράκι. Παρακολουθούμε το βίντεο με τίτλο «Το μικρό σποράκι» του Έρικ Καρλ. Ο ιστότοπος έχει προεπιλεχθεί από τον/τη νηπιαγωγό με στόχο την πρόσληψη των σχετικών

πληροφοριών.



Εικόνα 1: Αρχική οθόνη από το παραμύθι «Το μικρό σποράκι» στο YouTube

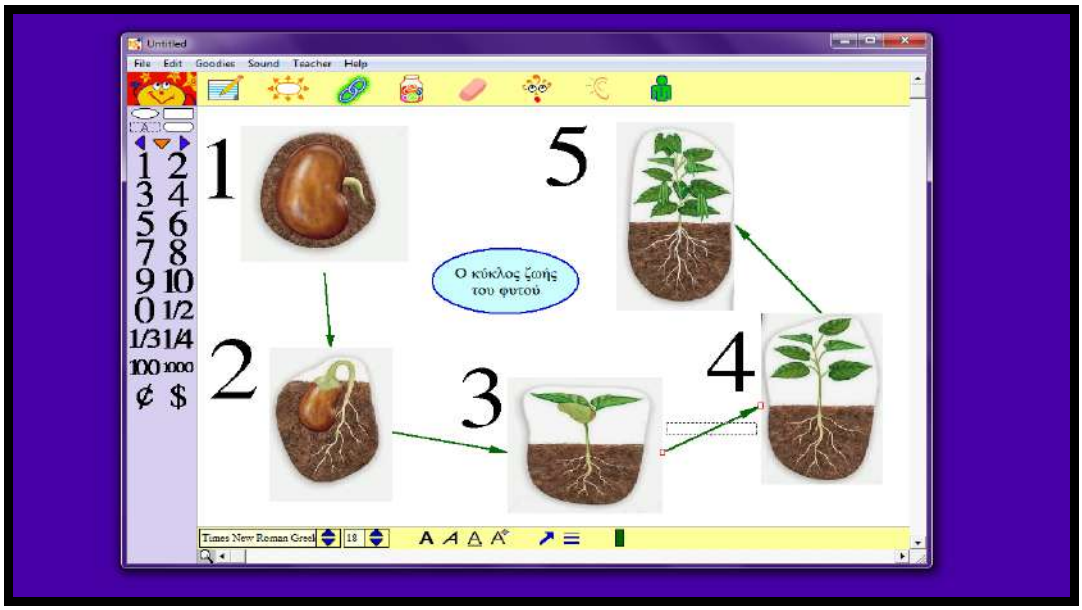
Ακολουθεί συζήτηση με τα παιδιά με στόχο την προφορική επικοινωνία, την ανταλλαγή των απόψεων τους και την εξαγωγή συμπερασμάτων.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Δραστηριότητα 1

Κατά το σχεδιασμό της θεματικής προσέγγισης, αποφασίσαμε μαζί με τα παιδιά να δοκιμάσουμε να φυτέψουμε σπόρους σε μικρά γλαστράκια με χώμα. Όταν ολοκληρώσαμε το φύτεμα, σημειώσαμε τι έπρεπε να κάνουμε στο εξής, για να βλαστήσουν οι σπόροι και φτιάξαμε στην ολομέλεια της τάξης σχετικό πίνακα με τις καθημερινές ασχολίες για τα φυτά.

Στη συνέχεια, ο/η νηπιαγωγός χρησιμοποιεί στον ηλεκτρονικό υπολογιστή το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration. Στην επιφάνεια εργασίας του ηλεκτρονικού υπολογιστή, υπάρχει αποθηκευμένος φάκελος με φωτογραφίες που απεικονίζουν χρονικά την ανάπτυξη και εξέλιξη ενός φυτού. Τα παιδιά καλούνται ανά ζευγάρια να βάλουν στη σειρά τις εικόνες ανάπτυξης ενός φυτού και να τις απαριθμήσουν.



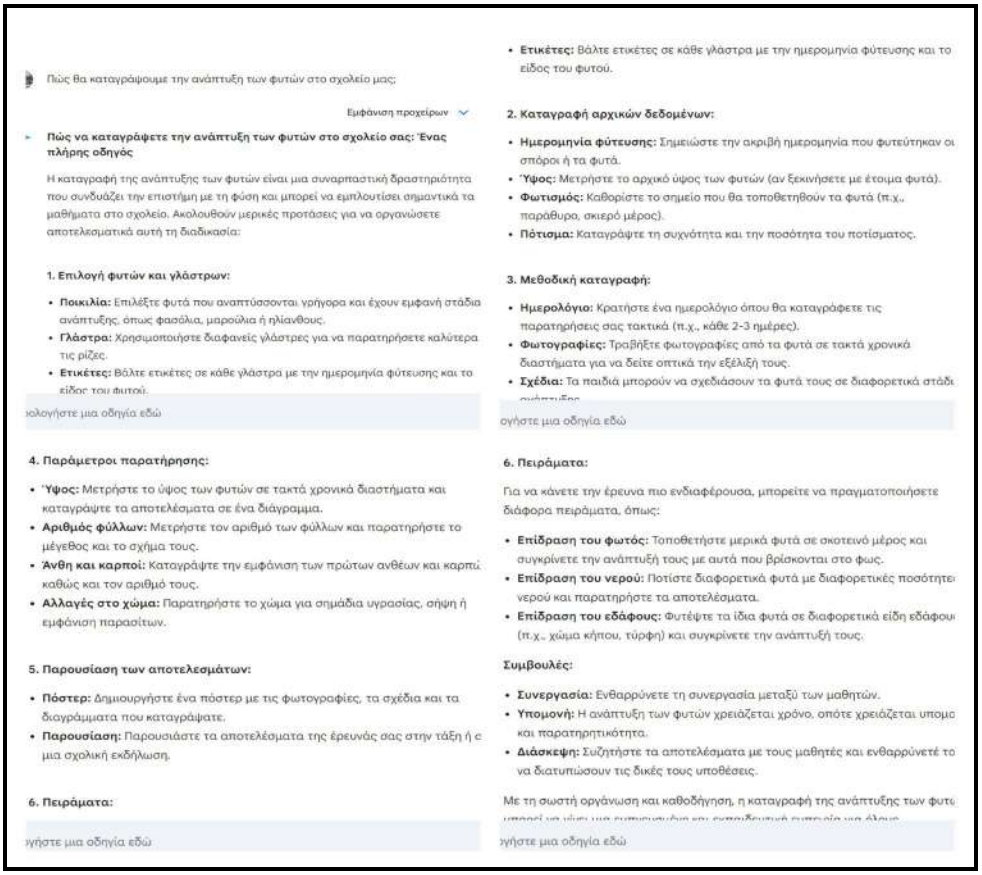
Εικόνα 2: Αρχική οθόνη από το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration

Δραστηριότητα 2

Στην ολομέλεια της τάξης τίθεται προβληματισμός από τον/τη νηπιαγωγό σχετικά με τον τρόπο καταγραφής της ανάπτυξης των σπόρων που φυτέψαμε. Ο/Η νηπιαγωγός καταγράφει τις απόψεις των παιδιών σε χαρτί του μέτρου.

Στη συνέχεια, προτείνει στα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή της τάξης και να αξιοποιήσουν το διαδίκτυο και τις ανάλογες ψηφιακές εφαρμογές, προκειμένου να λάβουν περισσότερη βοήθεια.

Στα παιδιά παρουσιάζεται η εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Gemini και τους ζητείται να θέσουν ένα γραπτό ερώτημα, ώστε να βοηθηθούν. Με τη βοήθεια του/της νηπιαγωγού, διατυπώνεται και γράφεται στην εφαρμογή το εξής ερώτημα: "*Πώς θα καταγράψουμε την ανάπτυξη των φυτών στο σχολείο μας;*" Ο/Η νηπιαγωγός διαβάζει στα παιδιά την απάντηση που έλαβαν από την εφαρμογή και καλεί τα παιδιά να λάβουν τις αποφάσεις τους για τον προσφορότερο τρόπο καταγραφής της ανάπτυξης των φυτών.



Πώς θα καταγράψουμε την ανάπτυξη των φυτών στο σχολείο μας;

Εμφάνιση προχείρων

Πώς να καταγράψετε την ανάπτυξη των φυτών στο σχολείο σας: Ένας πλήρης οδηγός

Η καταγραφή της ανάπτυξης των φυτών είναι μια συναρπαστική δραστηριότητα που συνδυάζει την επιστήμη με τη φύση και μπορεί να εμπλουτίσει σημαντικά τα μαθήματα στο σχολείο. Ακολουθούν μερικές προτάσεις για να οργανώσετε αποτελεσματικά αυτή τη διαδικασία:

1. Επιλογή φυτών και γλάστρων:

- **Ποικιλία:** Επιλέξτε φυτά που αναπτύσσονται γρήγορα και έχουν εμφανή στάδια ανάπτυξης, όπως φασόλια, μαρούλια ή ηλιάνθους.
- **Γλάστρα:** Χρησιμοποιήστε διαφανείς γλάστρες για να παρατηρήσετε καλύτερα τις ρίζες.
- **Ετικέτες:** Βάλτε ετικέτες σε κάθε γλάστρα με την ημερομηνία φύτευσης και το είδος του φυτού.

ολογήστε μια οδηγία εδώ

- **Ετικέτες:** Βάλτε ετικέτες σε κάθε γλάστρα με την ημερομηνία φύτευσης και το είδος του φυτού.

2. Καταγραφή αρχικών δεδομένων:

- **Ημερομηνία φύτευσης:** Σημειώστε την ακριβή ημερομηνία που φυτεύτηκαν οι σπόροι ή τα φυτά.
- **Ύψος:** Μετρήστε το αρχικό ύψος των φυτών (αν ξεκινήσετε με έτοιμα φυτά).
- **Φωτισμός:** Καθορίστε το σημείο που θα τοποθετηθούν τα φυτά (π.χ., παράθυρο, σκιερό μέρος).
- **Πότισμα:** Καταγράψτε τη συχνότητα και την ποσότητα του ποτίσματος.

3. Μεθοδική καταγραφή:

- **Ημερολόγιο:** Κρατήστε ένα ημερολόγιο όπου θα καταγράφετε τις παρατηρήσεις σας τακτικά (π.χ., κάθε 2-3 ημέρες).
- **Φωτογραφίες:** Τραβήξτε φωτογραφίες από τα φυτά σε τακτά χρονικά διαστήματα για να δείτε οπτικά την εξέλιξή τους.
- **Σχέδια:** Τα παιδιά μπορούν να σχεδιάσουν τα φυτά τους σε διαφορετικά στάδι

ογήστε μια οδηγία εδώ

4. Παράμετροι παρατήρησης:

- **Ύψος:** Μετρήστε το ύψος των φυτών σε τακτά χρονικά διαστήματα και καταγράψτε τα αποτελέσματα σε ένα διάγραμμα.
- **Αριθμός φύλλων:** Μετρήστε τον αριθμό των φύλλων και παρατηρήστε το μέγεθος και το σχήμα τους.
- **Άνθη και καρποί:** Καταγράψτε την εμφάνιση των πρώτων ανθέων και καρπί καθώς και τον αριθμό τους.
- **Αλλαγές στο χώμα:** Παρατηρήστε το χώμα για σημάδια υγρασίας, σήψη ή εμφάνιση παρασίτων.

5. Παρουσίαση των αποτελεσμάτων:

- **Πόστερ:** Δημιουργήστε ένα πόστερ με τις φωτογραφίες, τα σχέδια και τα διαγράμματα που καταγράψατε.
- **Παρουσίαση:** Παρουσιάστε τα αποτελέσματα της έρευνάς σας στην τάξη ή σ μια σχολική εκδήλωση.

6. Πειράματα:

ιγήστε μια οδηγία εδώ

6. Πειράματα:

Για να κάνετε την έρευνα πιο ενδιαφέρουσα, μπορείτε να πραγματοποιήσετε διάφορα πειράματα, όπως:

- **Επίδραση του φωτός:** Τοποθετήστε μερικά φυτά σε σκοτεινό μέρος και συγκρίνετε την ανάπτυξή τους με αυτά που βρίσκονται στο φως.
- **Επίδραση του νερού:** Ποτίστε διαφορετικά φυτά με διαφορετικές ποσότητε νερού και παρατηρήστε τα αποτελέσματα.
- **Επίδραση του εδάφους:** Φυτέψτε τα ίδια φυτά σε διαφορετικά είδη εδάφου (π.χ., χώμα κήπου, τύρφη) και συγκρίνετε την ανάπτυξή τους.

Συμβουλές:

- **Συνεργασία:** Ενθαρρύνετε τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.
- **Υπομονή:** Η ανάπτυξη των φυτών χρειάζεται χρόνο, οπότε χρειάζεται υπομο και παρατηρητικότητα.
- **Διάσκεψη:** Συζητήστε τα αποτελέσματα με τους μαθητές και ενθαρρύνετέ το να διατυπώσουν τις δικές τους υποθέσεις.

Με τη σωστή οργάνωση και καθοδήγηση, η καταγραφή της ανάπτυξης των φυτ

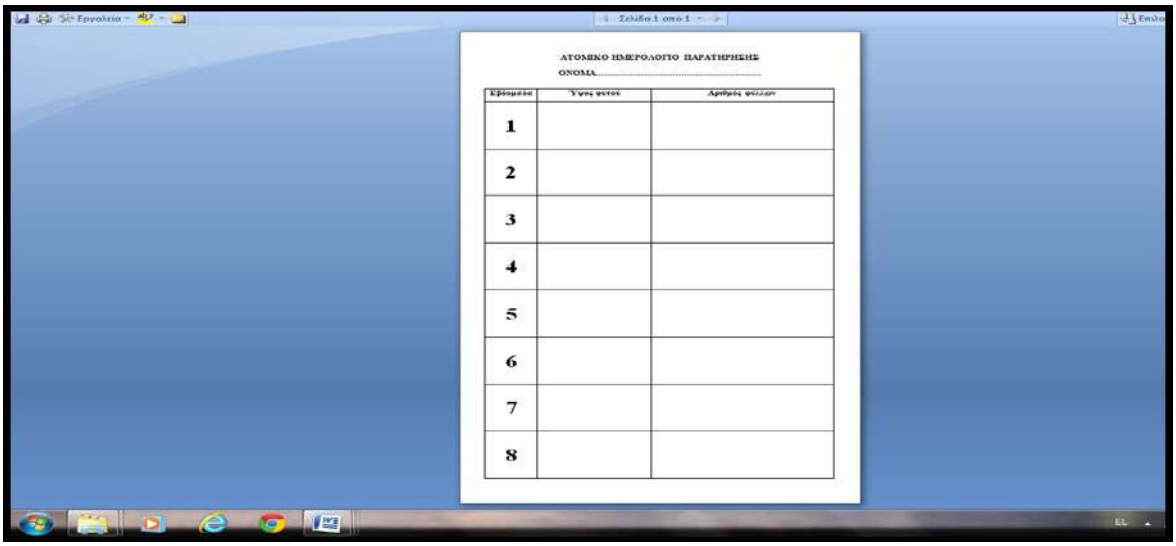
ιγήστε μια οδηγία εδώ

Εικόνα 3: Αρχική οθόνη της ψηφιακής εφαρμογής Gemini με το ερώτημα και τις απαντήσεις

Δραστηριότητα 3

Αφού τα παιδιά έλαβαν υπόψη τους τις προτάσεις της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης Gemini, η ολομέλεια των παιδιών αποφασίζει σε ένα μεγάλο χαρτί του μέτρου να δημιουργηθεί ένας πίνακας με στήλες στις οποίες θα είναι γραμμένα η εβδομάδα, το ύψος του φυτού και ο αριθμός των φύλλων που βγάζει το φυτό.

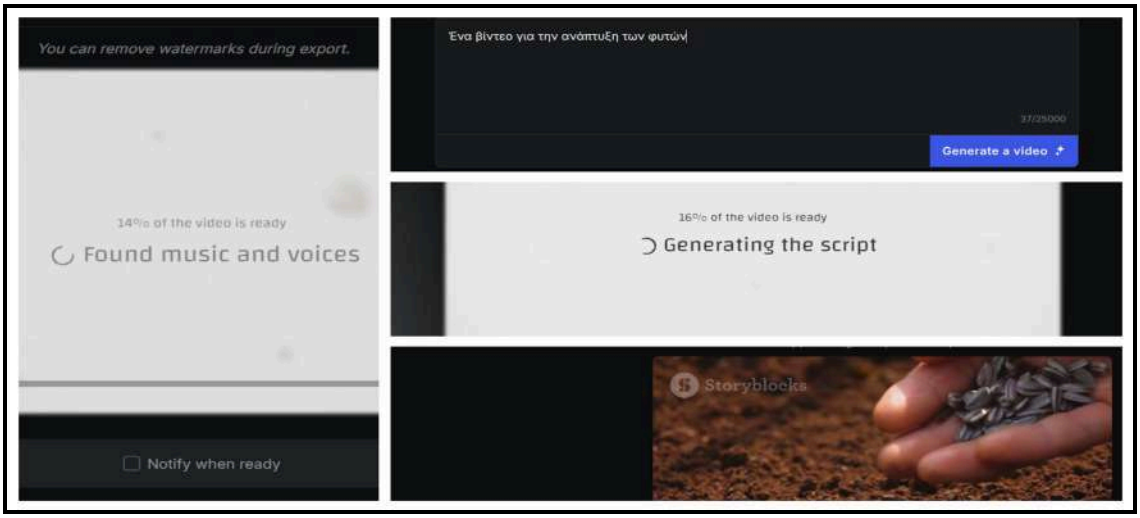
Μετά τη δημιουργία του, ο/η νηπιαγωγός προτείνει τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και πιο συγκεκριμένα το λογισμικό γενικής χρήσης – επεξεργασίας κειμένου (MS Word), ώστε κάθε παιδί να έχει το ατομικό του ημερολόγιο παρατήρησης της ανάπτυξης του φυτού. Τα παιδιά, με τη βοήθεια του/της νηπιαγωγού, δημιουργούν στο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου το ανάλογο ημερολόγιο. Τελειώνοντας, το τελικό κείμενο εκτυπώνεται και μοιράζεται σε κάθε παιδί.



Εικόνα 4: Έγγραφο του MS Word για την καταγραφή της ανάπτυξης του φυτού.

Δραστηριότητα 4

Ο/Η νηπιαγωγός προτρέπει τα παιδιά να δημιουργήσουν ένα βίντεο με θέμα την ανάπτυξη των φυτών. Με τη χρήση της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης Invideo, τα παιδιά εισάγουν την ιδέα τους στην εφαρμογή, γράφοντας ότι επιθυμούν ένα βίντεο που να σχετίζεται με την ανάπτυξη των φυτών.

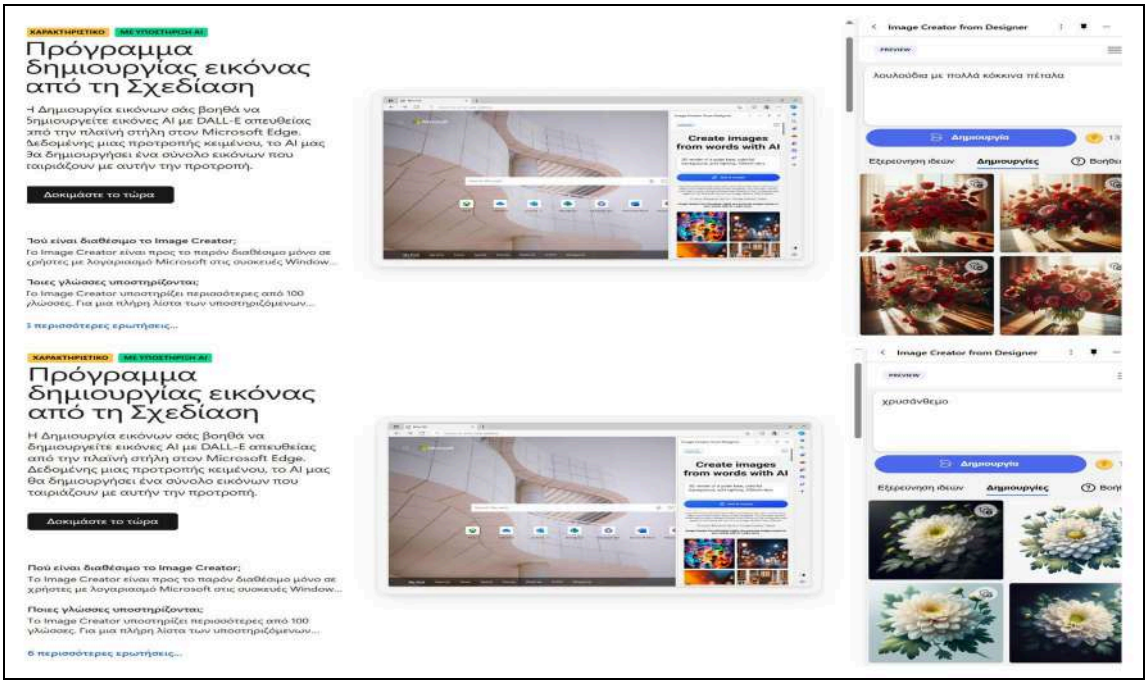


Εικόνα 5: Αρχική οθόνη της ψηφιακής εφαρμογής Invideo με τα στάδια δημιουργίας του βίντεο

Δραστηριότητα 5

Τα παιδιά, με τη συμβολή του/της νηπιαγωγού, παροτρύνονται στη χρήση της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης δημιουργίας εικόνων Bing Image Creator. Ο/Η νηπιαγωγός παροτρύνει κάθε παιδί να δώσει την περιγραφή ενός λουλουδιού που του αρέσει ώστε να προκύψει η ανάλογη ψηφιακή

εικόνα. Στο τέλος, τα παιδιά αποθηκεύουν τις εικόνες που δημιουργήθηκαν μέσω της εφαρμογής και ψηφίζουν το αγαπημένο τους λουλούδι.



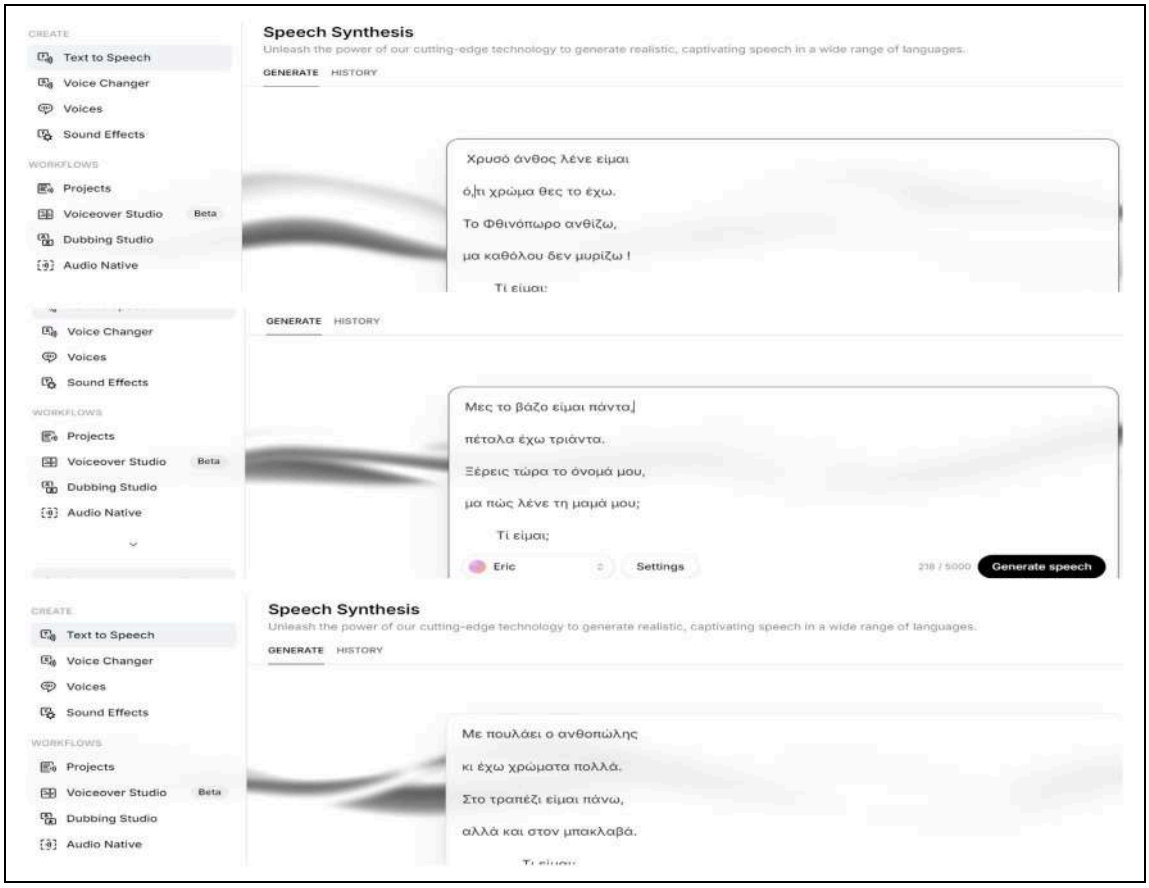
Εικόνα 6: Δημιουργία εικόνων με την ψηφιακή εφαρμογή Bing Image Creator

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Δραστηριότητα 1

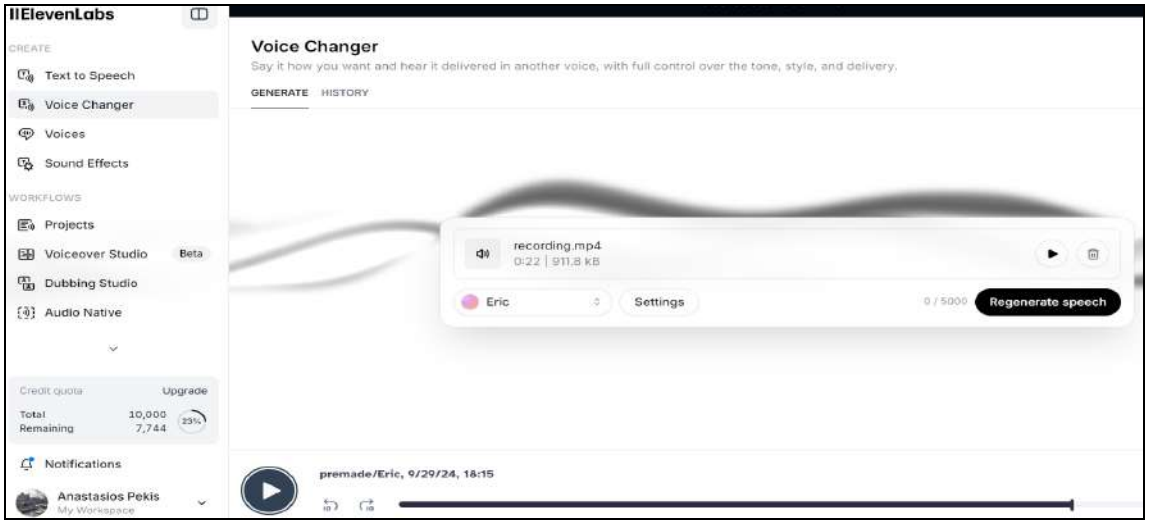
Τα παιδιά, μαθαίνοντας αινίγματα για τα φυτά και τα λουλούδια, αξιοποιούν με την καθοδήγηση του/της νηπιαγωγού την ψηφιακή εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Eleven Labs, προκειμένου να διαπιστωθούν οι γνώσεις τους για όσα έμαθαν σχετικά με τα φυτά.

Ο/Η νηπιαγωγός γράφει σε ειδικό πλαίσιο της εφαρμογής τα αινίγματα και στη συνέχεια τα παιδιά ακούνε το αίνιγμα μέσω της δυνατότητας "text to speech". Τα παιδιά καλούνται να βρούνε τη λύση στα αινίγματα που άκουσαν.



Εικόνα 7: Μετατροπή κειμένου σε ήχο με την ψηφιακή εφαρμογή Eleven Labs

Σε δεύτερο στάδιο, τα παιδιά καλούνται να ηχογραφήσουν τα αινίγματα μόνα τους αξιοποιώντας τη δυνατότητα "voice changer". Έτσι, δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να ακούσουν τα αινίγματα που ηχογράφησαν με διαφορετική φωνή, προφορά ή τονισμό.



Εικόνα 8: Αλλαγή ποιότητας φωνής με την ψηφιακή εφαρμογή Eleven Labs

Δραστηριότητα 2

Ο/Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ένα παιχνίδι αξιολόγησης, προκειμένου να αποτιμήσει τις γνώσεις που απέκτησαν κατά τη διάρκεια υλοποίησης της θεματικής προσέγγισης για τα φυτά.

Η αξιολόγηση των παιδιών γίνεται με τη χρήση της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης Quizizz, όπου ο/η νηπιαγωγός έχει δημιουργήσει οκτώ ερωτήσεις σχετικά με τις έννοιες που διδάχθηκαν τα παιδιά, όσον αφορά τα φυτά και την ανάπτυξή τους.

Εικόνα 9: Δημιουργία κουίζ για τα φυτά με την εφαρμογή Quizizz

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Ως "φύλλα εργασίας" μπορούν να θεωρηθούν όλα τα απαραίτητα υλικά και οι γραπτές ή προφορικές οδηγίες που δίνει ο/η νηπιαγωγός στα παιδιά, ώστε να πραγματοποιήσουν μια δραστηριότητα. Όλα τα παραπάνω περιγράφονται αναλυτικά σε κάθε δραστηριότητα του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Κόκκοτας, Π. (2009). *Διδακτική των φυσικών επιστημών. Σύγχρονες προσεγγίσεις στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών.* Γρηγόρης.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση.* Γρηγόρης.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση-διευρυμένη εκδοχή* (2η έκδ.). Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

44ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Γνωρίζω το φθινόπωρο μέσα από τους πίνακες του Vincent Van Gong

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Φωτεινή Πούλιου
Ειδικότητα : ΠΕ60, Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά):

Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση – Τέχνες.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: √ ☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νήπια – Προνήπια.

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Δέκα (10) ημέρες.

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Προφορικός και Γραπτός Λόγος, ΤΠΕ, Τέχνη, Νηπιαγωγείο, Διδακτικό Σενάριο.

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να έρθουν σε επαφή με τα έργα του ζωγράφου και να τα αναγνωρίζουν.

Να εκτιμούν την αξία της τέχνης ως μέσω έκφρασης.

Να αναπτύσσουν την παρατηρητικότητα τους.

Να χρησιμοποιούν στον προφορικό τους λόγο ορισμένους απλούς όρους τέχνης.

Να εκφραστούν δημιουργικά μέσα από την ζωγραφική.

Να αναγνωρίσουν τους χρωματικούς συνδυασμούς.

Να εκφράζουν λεκτικά τις εντυπώσεις και τα συναισθήματα που μας προκαλεί ένα έργο τέχνης.

Να ερμηνεύουν τα έργα τέχνης.

Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο τους, να παρατηρούν και να περιγράφουν.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων:
  1. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών.

Να διακρίνουν τα διαφορετικά είδη προφορικών κειμένων και να αναγνωρίζουν ότι ο προφορικός λόγος αποτελεί ένα σύστημα που απαρτίζεται από επιμέρους γλωσσικές μονάδες.

Να γνωρίζουν τα υλικά και τα μέσα (μη ψηφιακά και ψηφιακά) που είναι απαραίτητα για τη γραφή στην καθημερινότητα.

Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για τη διαχείριση και παρουσίαση των πληροφοριών.

Να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον εκφερόμενο λόγο.

Να κατανοήσουν τον τρόπο επικοινωνίας μέσα από την τέχνη.

Να αναπτύξουν την ικανότητα παρατήρησης, ερμηνείας και περιγραφής εικόνων.

Να καλλιεργήσουν την ικανότητα κατανόησης και συνέχισης ιστοριών από συγκεκριμένα σημεία.

2. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία, Έκφραση –Τέχνες:

Να γνωρίσουν τη βιογραφία, το έργο και την προσωπική έκφραση του ζωγράφου.

Να διακρίνουν χρώματα, είδη γραμμών και σχημάτων στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης.

Να διακρίνουν τα μέσα που τους είναι χρήσιμα για τη σύνθεση μιας εικαστικής δημιουργίας.

Να αναγνωρίζουν τη συμβολή όλων των αισθήσεων για τη σύνθεση μιας καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Να εξοικειωθούν με την εικαστική γλώσσα και τη διεθνή εικαστική ορολογία.

Να αναγνωρίζουν την εθνική και παγκόσμια εικαστική δημιουργία.

Να ονομάζουν τους ειδικούς χώρους όπου εκτίθενται τα έργα τέχνης.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων:

1. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών.

Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια.

Να παράγουν και να αναδιηγούνται κείμενα.

Να διατυπώνουν ερωτήσεις χρησιμοποιώντας κατάλληλες ερωτηματικές λέξεις.

Να εκτελούν απλές ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης με ειδικά λογισμικά κλειστού τύπου.

Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου.

Να αναζητούν, να επιλέγουν και να οργανώνουν αποτελεσματικά τις κατάλληλες πληροφορίες που έχουν αναζητήσει και αποθηκεύσει στο διαδίκτυο.

Να παίζουν, να σχεδιάζουν και να δημιουργούν ψηφιακά παιχνίδια.

Να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις.

Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών

(ήχου, εικόνας, βίντεο).

Να παράγουν γραπτά κείμενα με συμβατικά και ψηφιακά μέσα διδασκαλίας.

2. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία, Έκφραση – Τέχνες:

Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων και τη χρήση διαφορετικών υλικών.

Να δημιουργούν πρωτότυπα έργα ως απόκριση σε ένα ερέθισμα (μουσική, πίνακας ζωγραφικής, κτλ), συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο.

Να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την παραγωγή μιας ψηφιακής εικαστικής δημιουργίας.

Να περιγράφουν υλικά και μέσα που χρησιμοποιούν και τη διαδικασία για τη δημιουργία ενός έργου τέχνης.

Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιχόμενό του.

Να σχεδιάζουν και να οργανώνουν μια επίσκεψη της τάξης τους σε έναν εικαστικό χώρο.

Να περιηγούνται ένα περιβάλλον ψηφιακού πολιτισμού.

- Επίπεδο Στάσεων:

1. Παιδί και επικοινωνία – Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών.

Να συμμετέχουν σε ομάδες για την παραγωγή έργου.

Να δείχνουν σεβασμό και κριτική στάση απέναντι σε πληροφορίες, σε απόψεις και σε εργασίες των συμμαθητών/τριών.

Να συνεργάζονται για να επιλύσουν προβλήματα προγραμματισμού και να δημιουργήσουν περιβάλλοντα παιχνιδιού.

Ανάπτυξη μεταγνώσης.

Να αναπτύξουν κριτική σκέψη, φαντασία, δημιουργικότητα, παρατηρητικότητα.

Να αποδέχονται κριτικά τις διαφορετικές μορφές πληροφορίας και τα νέα πλαίσια επικοινωνίας και συνεργασίας που δημιουργούνται με τις ΤΠΕ.

Να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και δημιουργίας.

Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο.

2. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία, Έκφραση – Τέχνες:

Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης.

Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος.

Να αποκτούν σταδιακά αυτοπεποίθηση στην προφορική παρουσίαση εικαστικών δημιουργιών.

Να συνειδητοποιούν ότι τα έργα τέχνης υπόκεινται σε υποκειμενικές ερμηνείες.

Να διαμορφώνουν προσωπικά κριτήρια και προτιμήσεις για τα έργα τέχνης και να σέβονται τις προτιμήσεις των άλλων.

Να μπορούν αναδείξουν τα συναισθήματα τους μέσα από την τέχνη.

Να απολαμβάνουν την επίσκεψη σε έναν εικαστικό χώρο και να αναπτύσσουν σεβασμό απέναντι στα εκθέματα.

Να εκτιμούν τη δυνατότητα πρόσβασης τους σε χώρους παγκόσμιου πολιτισμού που τους παρέχει η τεχνολογία.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Σύνδεση με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική / Ανακαλυπτική Μάθηση	√	☐
Καθοδηγούμενη Μάθηση	√	☐
Βιωματική Μάθηση	√	☐
Συνεργατική Μάθηση	√	☐
Διαφοροποιημένη Διδασκαλία	√	☐

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- **Εφαρμογές - Λογισμικά :**

  ChatGPT

  Revelation Natural Art

  Edpuzzle

  Jigsawplanet.com

  Learningappps.org

  Coggle.it

Quizlet

Storyjumber

Power point

Ψηφιακή ξενάγηση στο Μουσείο Van Gong στο Άμστερνταμ

Εργαλεία Δημιουργίας Εικόνας με AI:

Με το **Bing image generation**, ζητάμε τη δημιουργία εικόνων σχετικά με τον Vincent Van Gong. Τις παρατηρούμε, τις επεξεργαζόμαστε , συζητάμε με τα νήπια αν μας θυμίζουν το ζωγράφο και τι ακριβώς είναι αυτό.

Υπηρεσία Chatbox, Character AI:

Στην υπηρεσία Chatbox, Character AI, αναζητήσαμε τον ζωγράφο μας Vincent Van Gong. Αφού διαπιστώσαμε ότι δεν υπήρχε, αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε το χαρακτήρα αυτόν. Τα νήπια θέτουν ερωτήσεις , η νηπιαγωγός βοηθά στην πληκτρολόγηση αυτών και διαβάζει στα παιδιά τις απαντήσεις που δίνει ο χαρακτήρας.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ):
  - Ηλεκτρονικός υπολογιστής
  - Tablet
  - Σύνδεση στο Διαδίκτυο
  - Φωτογραφική μηχανή
  - Εκτυπωτής

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)
  - Βίνσεντ Βαν Γκόγκ, Luci Brownridge, εκδόσεις Διόπτρα.
  - Βίνσεντ Βαν Γκόγκ, Jane Kent, εκδόσεις Διόπτρα.
  - Τέχνη για παιδιά, Sue Lacey, εκδόσεις Μοντέρνοι Καιροί.
  - Φτιάξ΄ το με τέχνη, εκδόσεις Πατάκη.
  - Εκπαιδευτικά βίντεο.
  - Πίνακες ζωγραφικής.
  - Μουσική, πχ Vivaldi (τέσσερις εποχές).
  - Διάφορα εικαστικά υλικά.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο με τίτλο «Γνωρίζω το φθινόπωρο μέσα από τα έργα του Vincent Van Gong», υλοποιείται στα πλαίσια του σχολικού προγράμματος και της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ενσωματώνεται στο πρόγραμμα σπουδών. Στόχος είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με έργα τέχνης του ζωγράφου. Να γνωρίσουν τις τεχνικές του και να αναζητήσουν, τρόπους μετάδοσης πληροφοριών που σχετίζονται με την παρατήρηση πινάκων ζωγραφικής και των συναισθημάτων που τους δημιουργούν.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Μια κούκλα – περσόνα, (η Μελίνα) κάνει την είσοδό της στην τάξη μας. Η κούκλα διηγείται την επίσκεψή της στο Μουσείο Vincent Van Gong στο Άμστερνταμ της Ολλανδίας και δείχνει κάποια έργα που της έχουν κάνει εντύπωση και αφορούν το **φθινόπωρο**. Προκαλείται διάλογος και τα παιδιά αναφέρουν τις δικές τους εμπειρίες από επαφή τους με έργα ζωγράφων. Με αυτόν τον τρόπο, πραγματοποιείται ενεργοποίηση των προγενέστερων γνώσεων των παιδιών.

Κάνοντας χρήση της μεθόδου «ρουτίνες σκέψης» και πιο συγκεκριμένα, της μεθόδου see, think, wonder, η νηπιαγωγός δημιουργεί τρεις στήλες όπου καταγράφει αυτά που τα παιδιά βλέπουν, αυτά που σκέφτονται και πάνω σε αυτά που αναρωτιούνται.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Α. Η ζωή του Van Gogh και η επιρροή του φθινοπώρου στην τέχνη του.

Παρουσίαση της ζωής και της καλλιτεχνικής πορείας του Van Gogh.

Εξέταση των διαφόρων τρόπων με τους οποίους ο Van Gogh απεικονίζει το φθινόπωρο στα έργα του.

Εξήγηση της επιρροής του φθινοπώρου στο χρώμα, την ατμόσφαιρα και την αίσθηση μελαγχολίας που αποπνέουν οι πίνακες του.

Β. Ανάλυση και ερμηνεία επιλεγμένων πινάκων του Van Gogh με θέμα το φθινόπωρο.

Εξέταση των πινάκων «Ο Σπορέας», «Ελαιώνας», «Φθινοπωρινό τοπίο», «Τα φύλλα που πέφτουν», «Η αλέα του φθινοπώρου» και «Τοπίο με τέσσερα δέντρα».

Ανάλυση του συμβολισμού, της τεχνικής και της χρήσης του χρώματος σε κάθε πίνακα.

Ερμηνεία των αισθητικών και συναισθηματικών στοιχείων που προκύπτουν από κάθε πίνακα.

Γ. Δημιουργική δραστηριότητα

Ζητάμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν τον δικό τους πίνακα με θέμα το φθινόπωρο με τη χρήση των χρωμάτων και των τεχνικών που εμπνεύστηκαν από τον Van Gogh.

Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να εξερευνήσουν την ατμόσφαιρα και τα συναισθήματα που συνδέονται με το φθινόπωρο στο δικό τους έργο.

Δ. Σύνοψη των κυριότερων στοιχείων που μάθαμε για το φθινόπωρο και τον Van Gogh.

Ενθάρρυνση των μαθητών να συνεχίσουν να εξερευνούν και να εκφράζονται μέσα από την τέχνη.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Ρουτίνες σκέψεις: Το σενάριο διατρέχουν τεχνικές στοχαστικών ερωτημάτων , όπως «Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι»: Περιγραφή δεδομένων, ερμηνεία με βάση τις υπάρχουσες γνώσεις, διατύπωση ερωτημάτων/στόχων.

Τι σε κάνει να το λες; Τεκμηρίωση, στοιχειοθετημένη αιτιολόγηση.

Επίσης τα παιδιά εμπλέκονται σε διαδικασίες αυτοαξιολόγησης-ετεροαξιολόγησης, καθώς αξιολογούν την καταλληλότητα και την αποτελεσματικότητα των επιλογών τους.

Ημερολόγιο Παρατήρησης: πηγή πληροφοριών και δεδομένων αποτελεί το ημερολόγιο παρατήρησης όπου καταγράφονται οι αντιδράσεις, τα λεγόμενα και ο τρόπος που εργάζονταν οι μαθητές/τριες σε κάθε φάση της διδακτικής πορείας, παρέχοντας επιπλέον στοιχεία.

Παιδαγωγική Τεκμηρίωση: συλλογή τεκμηρίων σε συμβατική ή ψηφιακή μορφή για την καταγραφή και ερμηνεία του μοναδικού τρόπου με τον οποίο κάθε παιδί κατακτά τη μάθηση, εκφράζει την άποψή του αλλά και τον βαθμό ικανοποίησής του από τη συνεργασία, την εφαρμογή του εκπαιδευτικού προγράμματος, τη

χρήση διαδικτυακών εφαρμογών, την υλοποίηση των δράσεων και τη διαφοροποίηση ανάλογα με την ετοιμότητα και το μαθησιακό του προφίλ (Οδηγός Νηπιαγωγού – Υποστηρικτικό Υλικό, 2021).

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Φύλλα εργασίας / αξιολόγησης, που εστιάζουν στη Γλώσσα και στην Εικαστική Έκφραση.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Οδηγός νηπιαγωγού - Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο-Διδακτικοί σχεδιασμοί. 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. (2021). Πρόγραμμα σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

Ματσαγγούρας, Η. (2004). Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση. Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του ολοήμερου σχολείου, τα περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.

Αναστασιάδης Π. «Αξιοποίηση(;) των Εφαρμογών Τ.Ν στις τάξεις μας.Τι μας δίδαξε η εμπειρία μας από τις μηχανές αναζήτησης;»

Μουσείο Vincent Van Gong, Άμστερνταμ.

45ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Χριστούγεννα , Πρωτούγεννα, πρώτη χαρά του χρόνου!!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Σαπίδου Σοφία

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ 60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Θεματικό πεδίο: 1. Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία, Θεματική Ενότητα: Κοινωνικές Επιστήμες

Θεματικό πεδίο: 2. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και έκφραση, Θεματική Ενότητα :Τέχνες, Μουσική

Θεματικό πεδίο: 3. Παιδί και Επικοινωνία, Θεματική Ενότητα: Γλώσσα και Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :

Γνωριμία με ήθη, έθιμα και παραδόσεις, Εικαστικές Τέχνες και Μουσική κουλτούρα, Εξοικείωση με ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

	✓
Νηπιαγωγείο:	☑
Δημοτικό:	☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

4 Διδακτικές ώρες, περίπου 45 λεπτά η ώρα ,περισσότερο ή λιγότερο, ανάλογα με το ενδιαφέρον των παιδιών

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Έθιμα, Υπολογιστής, Εικόνα,Έκφραση

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να γνωρίσουν τα παιδιά την πολιτιστική τους κληρονομιά καλλιεργώντας το αισθητικό τους κριτήριο και να εξοικειωθούν με ψηφιακά περιβάλλοντα που θα τους διασκεδάσουν και θα τους προετοιμάσουν κατάλληλα σε σχέση με τις προκλήσεις της ψηφιακής κοινωνίας.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να γνωρίσουν χριστουγεννιάτικες συνήθειες και παραδόσεις

  Να διακρίνουν χρώματα, σχήματα στα έργα τέχνης

  Να εξοικειωθούν με κατάλληλα παιδαγωγικά ψηφιακά περιβάλλοντα

  - Επίπεδο Δεξιοτήτων

  Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του

Να συσχετίζουν προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα που προκύπτουν από τη θέαση ενός έργου τέχνης

Να χρησιμοποιούν το ποντίκι και το πληκτρολόγιο με μεγαλύτερη άνεση και να εξασκηθούν στο συντονισμό μάτι-χέρι

- Επίπεδο Στάσεων

Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μεταξύ τους για να επιλύουν προβλήματα

Να σέβονται την πολιτιστική και θρησκευτική κληρονομιά του τόπου τους

Να αναπτύξουν την αυτοπεποίθησή τους αναφορικά με την χρήση των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία της μάθησης

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων σχετίζεται με το Πρόγραμμα σπουδών καθώς επιτρέπει στα παιδιά να κινητοποιούν την φαντασία τους, να καλλιεργούν την έκφραση και την δημιουργικότητά τους και να επιλύουν προβλήματα με τη αξιοποίηση της τεχνολογίας.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☑

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☑

Βιωματική Μάθηση ☑

Συνεργατική Μάθηση ☑

Άλλο:

Παιγνιώδης μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

Chat.openai.com

You tube

Bing image creator

Jigsawplanet

Power Point

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)
  Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
  Βιντεοπροβολέας
- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Αναρτούμε αφίσα του πίνακα του Λύτρα σε εμφανές σημείο στην τάξη, ώστε τα παιδιά να έχουν την ευκαιρία να τον παρατηρούν όποτε θέλουν και να ρωτάνε ό,τι θέλουν

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Στα πλαίσια του εορτασμού των Χριστουγέννων θα ασχοληθούμε με τον πίνακα του Νικηφόρου Λύτρα «Τα κάλαντα».

Για την σχεδίαση του σεναρίου ζήτησα από το chat.openai.com βοήθεια και χρησιμοποίησα κάποιες από τις ιδέες του(επεξεργασία πίνακα και πληροφορίες για ζωγράφο).

Επεξεργαζόμαστε τον πίνακα με ερωτήσεις και ακούμε τα κάλαντα στο You Tube.

Δημιουργούμε την εικόνα ενός κοριτσιού στον υπολογιστή με το εργαλείο Bing image creator και την προσθέτουμε στον πίνακα.

Αφού έχουμε ανακαλύψει τις δυνατότητες του υπολογιστή στην προηγούμενη δραστηριότητα ,αποφασίζουμε να δημιουργήσουμε έναν δικό μας πίνακα ζωγραφικής με παιδιά που τραγουδάνε όπως μας αρέσει.

Στο τέλος φτιάχνουμε σε παζλ τον πίνακα με την εφαρμογή jigsawplanet και τον συναρμολογούμε εξασκώντας τον συντονισμό μάτι-χέρι και διασκεδάζοντας.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Η γιορτή των Χριστουγέννων που πλησιάζει αποτέλεσε την αφορμή να ασχοληθούμε με τον πίνακα του Νικηφόρου Λύτρα «Τα κάλαντα». Τα παιδιά έχουν έρθει σε επαφή με πίνακες ζωγραφικής για

διάφορα θέματα σε προηγούμενες δραστηριότητες. Κάποια παιδιά γνωρίζουν πολύ λίγα πράγματα για τα κάλαντα, όπως διαπιστώθηκε σε ερώτηση της νηπιαγωγού και κάποια παιδιά γνωρίζουν ικανοποιητικά την χρήση του ποντικιού.

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Στην αρχή κάνουμε μια σύντομη γνωριμία με τον ζωγράφο και στη συνέχεια επεξεργαζόμαστε τον πίνακα στον βιντεοπροβολέα με διάφορες ερωτήσεις. Ακούμε τα κάλαντα στο You Tube προκειμένου τα παιδιά να προσεγγίσουν τον πίνακα και μουσικά.

Κατά την διάρκεια επεξεργασίας του πίνακα(πόσα και ποια είναι τα πρόσωπα του πίνακα, τι κάνουν)κάποιο κορίτσι παρατήρησε ότι όλα τα παιδιά του πίνακα φαίνεται ότι είναι αγόρια και ρώτησε γιατί ο ζωγράφος δεν έβαλε και κάποιο κορίτσι. Εγώ πρότεινα αν θέλουν να προσθέσουμε εμείς ένα κορίτσι. Τα παιδιά συμφώνησαν, ρώτησαν πώς να το κάνουμε κι εγώ πρότεινα με την βοήθεια του υπολογιστή.

Σε επόμενη δραστηριότητα μεταφερόμαστε μπροστά στον υπολογιστή και ρωτάω τα παιδιά πως θα ήθελαν να είναι αυτό το κορίτσι, πώς να μοιάζει, τι χρώμα μαλλιά να έχει και άλλα χαρακτηριστικά. Τα παιδιά ζήτησαν ένα μικρό κοριτσάκι με μακριά μαύρα μαλλιά, μπλε μάτια, να φοράει χριστουγεννιάτικη κορώνα, μαύρο παντελόνι, μαύρα παπούτσια, κόκκινη μπλούζα και να κρατάει στο χέρι της μια τρομπέτα.

Στη συνέχεια επιλέξαμε το Εργαλείο Δημιουργίας Εικόνας Bing image creator και πληκτρολογήσαμε στο πλαίσιο δημιουργίας τις επιλογές των παιδιών συζητώντας την διαδικασία. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα μας δημιούργησε τις 4 σχετικές εικόνες όπως το ζητήσαμε και τα παιδιά ενθουσιάστηκαν. Διαλέξαμε μία και την τοποθετήσαμε μέσα στον πίνακα με την βοήθεια του προγράμματος παρουσίασης Power Point,όπως το ζήτησαν τα παιδιά.

Σε προηγούμενες δραστηριότητες με πίνακες ζωγραφικής τα παιδιά αναπαριστούσαν τον πίνακα με την δική τους προσωπική καλλιτεχνική ματιά με τη ζωγραφική. Αναρωτηθήκαμε αν ο υπολογιστής μπορεί να μας βοηθήσει να φτιάξουμε όλοι μαζί έναν δικό μας πίνακα με παιδιά που τραγουδάνε όπως μας έφτιαξε και το κοριτσάκι.

'Ετσι, την επόμενη μέρα επιχειρούμε να δοκιμάσουμε και πληκτρολογούμε στο σχετικό πεδίο του Bing image Creator το prompt των παιδιών. Εισάγω τον όρο «τεχνητή νοημοσύνη»(ο υπολογιστής επεξεργάζεται και δημιουργεί) και τον εξηγώ σε σχέση με την ανθρώπινη νοημοσύνη (ο άνθρωπος σκέφτεται και δημιουργεί, είναι το μυαλό μας). Εμφανίζονται στην οθόνη οι 4 σχετικές επιλογές και διαλέγουμε αυτή που μας αρέσει περισσότερο.

Ωστόσο ,σε αυτό το σημείο λέμε στα παιδιά να δούμε αν ο υπολογιστής έφτιαξε αυτό ακριβώς που του ζητήσαμε και ανακαλύπτουμε ότι έκανε κάποια λάθη π.χ ζητήσαμε τα κορίτσια να κρατάνε ντέφι και φλογέρα και δεν το έκανε. Εντοπίζουμε τα λάθη, προβληματιζόμαστε και αποφασίζουμε ότι θα ήταν καλό να ελέγχουμε αυτά που φτιάχνει ο υπολογιστής και η τεχνητή νοημοσύνη γιατί ,ίσως, μπορεί και να κάνει λάθη. Έτσι, τα παιδιά αποκτούν μια πρώτη ιδέα για την ανάγκη μιας κριτικής στάσης απέναντι στον υπολογιστή, μαθαίνουν να βάζουν την ανθρώπινη νοημοσύνη μπροστά να σκέφτεται και να ελέγχει.

Με την βοήθεια των παιδιών κάνουμε παζλ τον πίνακα με την εφαρμογή Jigsawplanet και στη συνέχεια τον συνθέτουν ανά ομάδες βοηθώντας το ένα το άλλο.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Η αξιολόγηση στην αρχή έγινε με την μορφή ερωτήσεων από την νηπιαγωγό, στη συνέχεια με παρατήρηση της διαδικασίας και στο τέλος με τη συζήτηση για τις εντυπώσεις και τις απόψεις των παιδιών.

Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την δημιουργία εικόνας και με ρωτούσαν πως το έκανε αυτό ο υπολογιστής. Επίσης, σχολίασαν για το πόσο γρήγορα έφτιαξε ο υπολογιστής την εικόνα, ενώ με τους μαρκαδόρους θα χρειαζόμασταν σίγουρα περισσότερη ώρα και θαύμασαν το αποτέλεσμα.

Επίσης, αντιλήφθηκαν εύκολα τα λάθη που έκανε ο υπολογιστής στη δημιουργία της εικόνας και προβληματίστηκαν.

Γνωρίσαμε, ακόμη, το έθιμο «κάλαντα», μάθαμε να τα τραγουδάμε και διατηρήσαμε έτσι μια σύνδεση με την πολιτιστική μας κληρονομιά συμβάλλοντας έτσι στη διατήρηση των εθίμων μέσα στο χρόνο.

Τα παιδιά συνεργάστηκαν στη συναρμολόγηση του παζλ αρμονικά και βοηθούσαν το ένα το άλλο όταν χρειαζόταν.

Οι ιδέες επεξεργασίας του πίνακα που πρότεινε το Chat.openai.com ήταν οι συνηθισμένες και γνωστές που χρησιμοποιούμε οι νηπιαγωγοί όταν δουλεύουμε με ένα πίνακα. Δεν πρότεινε κάτι πρωτότυπο, ωστόσο είναι μια βοήθεια σε σχέση με την διαδικασία(Τι να ρωτήσω, πώς να προχωρήσω κ.λ.π.).

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Η εικόνα που δημιούργησε το Bing image creator και τα παιδιά που παρακολουθούν την διαδικασία λέγοντας τη γνώμη τους.

Ο πίνακας με την προσθήκη του κοριτσιού

Το prompt για το δικό μας πίνακα:

Μπορείς να μας φτιάξεις έναν πίνακα ζωγραφικής με παιδιά που παίζουν μουσική; Να έχει 3 κορίτσια και δυο αγόρια. Τα κορίτσια να φοράνε χρωματιστά φορέματα και στέκες με λουλούδια, τα μαλλιά τους να είναι σαν το μέλι. Τα αγόρια να έχουν ξανθά μαλλιά .Όλοι να παίζουν μουσική, τα αγόρια να κρατάνε τρομπέτα το ένα και το άλλο τύμπανο .Τα κορίτσια να παίζουν μουσική με ντέφι και φλογέρα και να τραγουδάνε. Να βρίσκονται σε ένα κήπο λουλουδιασμένο κοντά στο δάσος.

Ο πίνακας που δημιούργησε το Bing Image Creator:

Εντοπίζοντας τα λάθη του υπολογιστή σε σχέση με το prompt:

Το link της εφαρμογής Jigsawplanet με τον πίνακα του Νικηφόρου Λύτρα σε μορφή puzzle.

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3fd8801717ff

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Αναστασιάδης, Π., 2023, Οδηγός ,Εφαρμογές της Ανθρωποκεντρικής Τ.Ν. στην Εκπαίδευση-Παιδαγωγική Διάσταση(Ι) : Αξιοποίηση chatGPT στην σχολική τάξη με έμφαση στην κριτική σκέψη

Γιαλουράκη, Σ.,2005, Το κουτί της τέχνης, Αθήνα, Εκδόσεις Δίπτυχο

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» " του ΙΕΠ με MIS 503

Πανεπιστήμιο Κρήτης(2023), Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ, Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α,Δ.Ε: Α.Τ.Ν στην Εκπαίδευση-Παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης Ε.Τ.Ν Ήχου, Εικόνας, Βίντεο

46ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Αυτός ο κόσμος ο μικρός, ο μέγας

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Σκορδύλη Μαρία

Ειδικότητα ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά)

Φυσικές Επιστήμες, Μαθηματικά, ΤΠΕ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) :

Ζωντανοί οργανισμοί, Μετρήσεις, Εξοικείωση με ψηφιακά εργαλεία

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☒

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Βασικό 1 Νήπια-Προνήπια

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

μικρόκοσμος, νανόκοσμος, τεχνητή νοημοσύνη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να έρθουν τα νήπια, σε επαφή με έναν νέο κόσμο, το νανόκοσμο όπως τους αποκαλύπτεται και ταυτόχρονα να γνωρίσουν καινούρια τεχνολογικά δεδομένα και εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

-Να διακρίνουν τα παρατηρήσιμα και μη παρατηρήσιμα δια γυμνού οφθαλμού χαρακτηριστικά ζωντανών οργανισμών.

-Να παρατηρούν, χειρίζονται, περιγράφουν και συγκρίνουν διάφορους ζωντανούς οργανισμούς σχετικά με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους: όπως μορφή-σχήμα, μέγεθος-διαστάσεις.

- Να διακρίνουν το μικρό από το μεγάλο, το μέτριο από το πολύ μικρό, το πάρα πολύ μικρό από το ελάχιστο.

- Να γνωρίσουν την εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης Chat GPT

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

-Να πειραματιστούν και ανακαλύψουν τα μικροσκόπια αλλά και την Τεχνητή Νοημοσύνη.

-Να ανακαλύψουν το νέο αυτό κόσμο, το νανόκοσμο, σχεδιάζοντας μικρές έρευνες με ποικίλα εργαλεία συμπεριλαμβανόμενων και εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης.

-Να ερμηνεύσουν, οργανώσουν, αναπαραστήσουν και παρουσιάσουν τα ευρήματά τους με ποικίλους τρόπους αξιοποιώντας την τεχνολογία και τις επιστήμες.

- Επίπεδο Στάσεων

-Να συμμετέχουν σε συνεργατικές διαδικασίες ανακάλυψης ζωντανών οργανισμών του μικρόκοσμου

και νανόκοσμου και χρήσης μικροσκοπίων και εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης.

-Να αμφισβητήσουν τις μέχρι τώρα γνώσεις τους, να οργανώσουν και συνθέσουν τις ανακαλύψεις τους.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση και στο Γ' Θεματικό Πεδίο Παιδί και Θετικές Επιστήμες, διευκρινίζει και ορίζει ότι τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας έχουν ήδη αναπτύξει φυσική περιέργεια για τον κόσμο που τα περιβάλει ενώ παράλληλα δομούν την αντίληψη και την κατανόησή τους για το περιβάλλον αξιοποιώντας ιδέες και πρακτικές που αφορούν την παρατήρηση και ερμηνεία του φυσικού, τεχνητού και κοινωνικού κόσμου Οι πρώιμες ιδέες και αναπαραστάσεις που σχηματίζουν τα παιδιά βιωματικά είναι αυτές που θα αποτελέσουν τη βάση για τη μελέτη και τη σταδιακή ανάπτυξη των εννοιών και των διαδικασιών στο πρόγραμμα του νηπιαγωγείου για τις θετικές επιστήμες. Μέσα από αυθεντικές και αναπτυξιακά κατάλληλες μαθησιακές εμπειρίες που βασίζονται στη διερευνητική μάθηση και αξιοποιούν το παχνίδι, επιδιώκεται η υιοθέτηση ορθής στάσης απέναντι στον επιστημονικό τρόπο σκέψης. Τα παιδιά οδηγούνται σταδιακά στη συστηματοποίηση της σκέψης καθώς επεξεργάζονται έννοιες και μεθόδους των επιστημών μέσα από καθημερινές καταστάσεις και προβλήματα που καλούνται να επιλύσουν. Ο/Η νηπιαγωγός σε ρόλο διευκολυντή, υποστηρίζει τα παιδιά, να πειραματιστούν χρησιμοποιώντας την φαντασία και τη δημιουργικότητά τους , ώστε να ανακαλύψουν τη νέα γνώση, προσφέροντας τα εφόδια, τις βάσεις και τις ευκαιρίες που χρειάζονται ώστε να ανταπεξέλθουν στο σύνθετο και απιτητικό κόσμο ως επιστημονικά εγγράμματοι πολίτες (Πεντέρη κ.συν., 2022).

Επιδιώκεται να αναπτυχθούν οι βασικές ικανότητες σε γνώσεις (έννοιες χώρου και χρόνου ως σύστημα, μετρήσεις, ζωντανοί οργανισμοί, τεχνολογικά επιτεύγματα, ανακαλύψεις και επιστήμονες). Σε δεξιότητες (παρατήρηση φαινομένων φυσικού κόσμου, ταξινόμηση και χειρισμός εργαλείων, συλλογή, ανάλυση και ερμηνεία και παρουσίαση δεδομένων με πολλαπλές μορφές). Σε στάσεις (συνειδητοποίηση της θετικής συμβολής των επιστημών στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων, αξιοποίηση της επιστημονικής γνώσης για την κατανόηση του φυσικού, τεχνολογικού και κοινωνικού κόσμου).

Το συγκεκριμένο σενάριο εμπλέκεται στο Γ' Θεματικό Πεδίο ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ, τη

Θεματική Ενότητα Γ.2. Φυσικές Επιστήμες, τη Θεματική Υποενότητα Γ.2.1.Ζωντανοί Οργανισμοί, iii.Ενδιαίτημα και προσαρμογή των ζωντανών οργανισμών.. Από το ίδιο Θεματικό Πεδίο, τη Θεματική Ενότητα Γ.1. Μαθηματικά, iii. Σχέσεις στο χώρο και iv. Εισαγωγή στις μετρήσεις. Και στο Α' Θεματικό Πεδίο ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, τη θεματική Ενότητα Α.2. ΤΠΕ, τη Θεματική Υποενότητα Α.2.3. Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία, i. Αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων για τη διαχείριση και παρουσίαση της Πληροφορίας (Πεντέρη κ.συν., 2022).

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☒

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☒

Βιωματική Μάθηση ☐

Συνεργατική Μάθηση ☐

Άλλο:

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)
  - ✓ Το διαδίκτυο με τη χρήση διαφυλλιστών διαδικτύου.
  - ✓ Εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης Chat GPT
  - ✓ Μηχανές αναζήτησης στο Διαδίκτυο (KidRex)
  - ✓ Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης κι ανάπτυξης της κριτικής Σκέψης (Kidspiration, Coggle).
  - ✓ Εργαλείο γενικής χρήσης επεξεργαστή κειμένου (MicrosoftWord).
  - ✓ Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας και ανάθεσης κουίζ Kahoot.
  - ✓ Διαδικτυακή εφαρμογή speechnotes μετατροπής φωνής σε κείμενο.
  - ✓ Πρόγραμμα σχεδιασμού 3d αντικειμένων TinkerCAD
  - ✓ Αυτοματοποιημένο εργαλείο σύνθεσης μουσικής AIVA
  - ✓ Πρόγραμμα δημιουργίας εικόνων τέχνης AI Leonardo.ai
  - ✓ Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας έργων τέχνης από απλό κείμενο με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης NightCafe
  - ✓ Διαδικτυακή εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης δημιουργίας βίντεο Lumen5

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, tablets, μικροσκόπια, τρισδιάστατος εκτυπωτής.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία, βίντεο).

Dr Seuss, Horton Hears a Who! Publications Random House ISBN 0-394-80078-8

https://tainio-mania.online/load/metaglwtism_na_paidik_online/horton-hears-a-who-2008/33-1-0-8168

https://www.youtube.com/watch?v=xW8Oocswn9s

https://www.youtube.com/watch?v=xW8Oocswn9s

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Προετοιμάζοντας τα παιδιά προσχολικής ηλικίας για την ανακάλυψη του νανόκοσμου, τα διευκολύνουμε να δεχθούν και να κατανοήσουν κάποιες πιο σύνθετες έννοιες, και να σταθούν στα καινούρια τεχνολογικά δεδομένα, ως αυριανοί ενήμεροι πολίτες (Καλλιακμάνη, 2015).

Στο σενάριο αυτό επιχειρείται μία προσέγγιση κατανόησης του νανόκοσμου ώστε να τεθούν οι βάσεις για την κατάκτηση σύνθετων εννοιών της Νανοτεχνολογίας εκκινώντας από το μέγεθος και τη διάσταση που αποτελούν εννοιολογικά εργαλεία για την κατανόηση του φυσικού κόσμου (Σπύρτου κ.ά., 2017). Στο σχέδιο διδασκαλίας αυτό, τα νήπια με διερευνητική και καθοδηγούμενη ανακάλυψη, εντοπίζουν τα μικροσκόπια και με τη χρήση τους κάνουν τις ανακαλύψεις τους στο νανόκοσμο.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

1. Ο Μικρόκοσμος :

Είναι σημαντικό τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας να εισαχθούν στις έννοιες της διάστασης και του μεγέθους. Όταν τα παιδιά αρχίσουν να διακρίνουν τις μικρές ή μεγάλες διαστάσεις, καθώς και τα

διάφορα μεγέθη, το μικρό από το μεγάλο, το μέτριο από το πολύ μικρό, το πάρα πολύ μικρό από το ελάχιστο, εκπαιδεύονται για τον κόσμο μέσα στον οποίο θα ζήσουν (Καλλιακμάνη, 2015).Ο κόσμος αυτός μεταβάλλεται και παρατηρώντας τον κόσμο σε νανοκλίμακα μέσω εξειδικευμένων οργάνων (μικροσκόπια) τα παιδιά προετοιμάζονται για τα καινούρια τεχνολογικά δεδομένα ώστε στη συνέχεια της εκπαίδευσής τους να έχουν τα βασικά εφόδια για την κατανόηση περισσότερο πολύπλοκων εννοιών και τεχνολογιών (Καλλιακμάνη, 2015).

Με θεματικές ενότητες για τον κόσμο που μας περιβάλλει, τον άνθρωπο και το σώμα, τα ζώα και τα φυτά, τα νήπια έχουν εισαχθεί στον μακρόκοσμο (στον κόσμο δηλαδή που μπορεί να αντιληφθούν με γυμνό μάτι). Ολοκληρώνοντας τη θεματική ενότητα «Ο μικρόκοσμος των εντόμων», οι μαθητές έχουν εισαχθεί στην έννοια του μικρόκοσμου και έχουν ενισχυθεί οι εμπειρίες και οι γνώσεις τους για το ότι υπάρχει και ένας κόσμος που τα μάτια μας δύσκολα τον βλέπουν.

Στην ολομέλεια της τάξης, μετά από συζήτηση, τα νήπια καλούνται να αναζητήσουν και να συλλέξουν με λαβίδες από την αυλή του σχολείου το μικρότερο έντομο ή ζωύφιο που μπορούν να δουν μόνα τους ή με μεγεθυντικό φακό. Με τις αναζητήσεις και τις διερευνήσεις ωθούνται σε συνεργασία, ανταλλαγή απόψεων και πραγματοποίηση από κοινού, ερευνών.

Επιστρέφοντας στην αίθουσα, παρουσιάζουν τα ευρήματά τους και πραγματοποιείται συζήτηση για το ποιο από όσα έντομα συνέλεξαν είναι το μικρότερο. Ταξινομούν τα ευρήματά τους με βάση το μέγεθος. Κάνουν χρήση μέτρου, χάρακα ή άλλου οργάνου (αυτοσχέδιου ή μη) επιλέξουν. Εξοικειώνονται με το λεξιλόγιο των διαφόρων μεγεθών: Πολύ μικρό, μικρό, μεγαλύτερο, μεγάλο, πολύ μεγάλο.

Καταγράφουν τις διαπιστώσεις τους, είτε χρησιμοποιώντας εργαλείο γενικής χρήσης επεξεργαστή κειμένου είτε με πρόταση της κούκλας της τάξης, επιλέγοντας τη διαδικτυακή εφαρμογή speechnotes.co/dictate με προσαρμογή γλώσσας στα ελληνικά, υπαγορεύουν και δημιουργούν το κείμενο.

Ζητείται παράλληλα η ταξινόμηση όλων των ζωντανών οργανισμών με μινιατούρες- μοντέλα που υπάρχουν στο κέντρο μάθησης των ζωντανών οργανισμών στην τάξη όλες τις προηγούμενες ημέρες με βάση το μέγεθος. Η κούκλα της τάξης δίνει την ιδέα να δημιουργηθούν ανάλογα μοντέλα με τον τρισδιάστατο εκτυπωτή με τη διαμεσολάβηση της/του εκπαιδευτικού και το σχεδιαστικό πρόγραμμα TinkerCAD. Με τα μοντέλα αυτά δημιουργείται μακέτα.

2.Εισαγωγή στο Νανόκοσμο

Στην ολομέλεια και τα νέα της ημέρας, η κούκλα της τάξης συνεπαρμένη από το μικρόκοσμο των εντόμων, προτείνει μία πολύ καλή ταινία animation που μιλά για έναν άλλο νέο κόσμο και θέλει να το δουν όλοι μαζί:

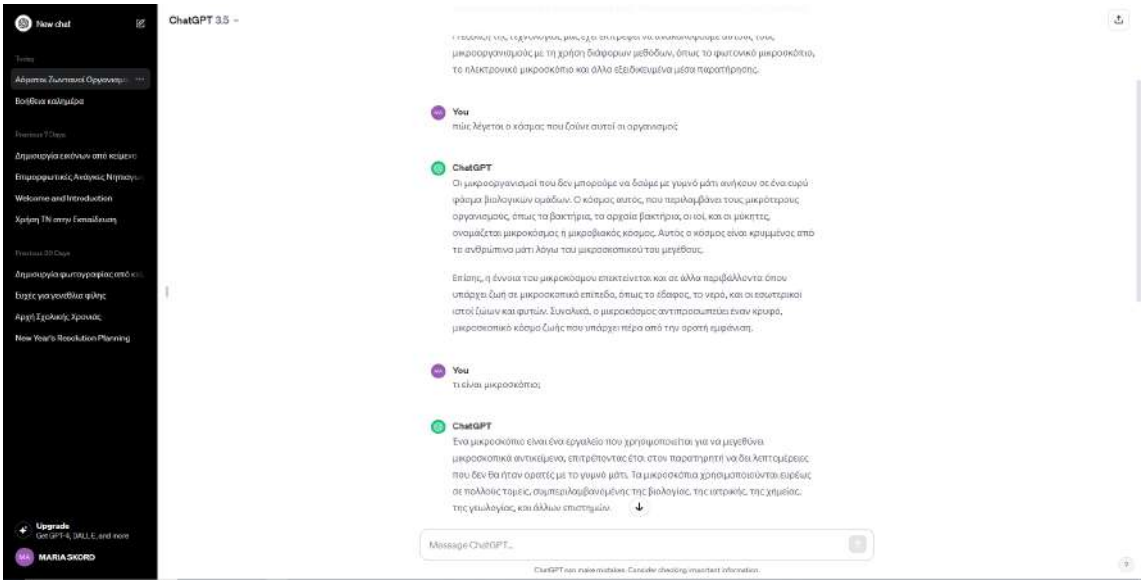
https://tainio-mania.online/load/metaglwtism_na_paidik_online/horton-hears-a-who-2008/33-1-0-8168

Ακολουθώντας συζήτηση για την ταινία Horton Hears a Who!, τίθεται ο προβληματισμός αν υπάρχουν ζωντανοί οργανισμοί που δεν μπορούν να δούν μόνα τους τα νήπια όπως στην ταινία. Καταιγισμός ιδεών και δημιουργία ιστογράμματος (kidspiration ή Coggle) για όσα γνωρίζουν.

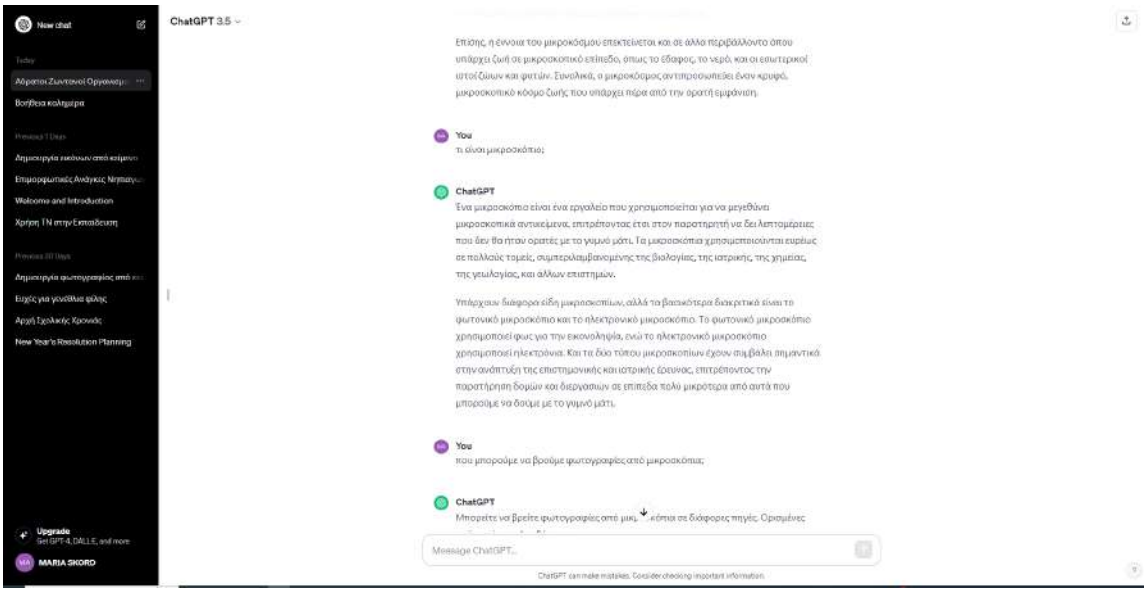
- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

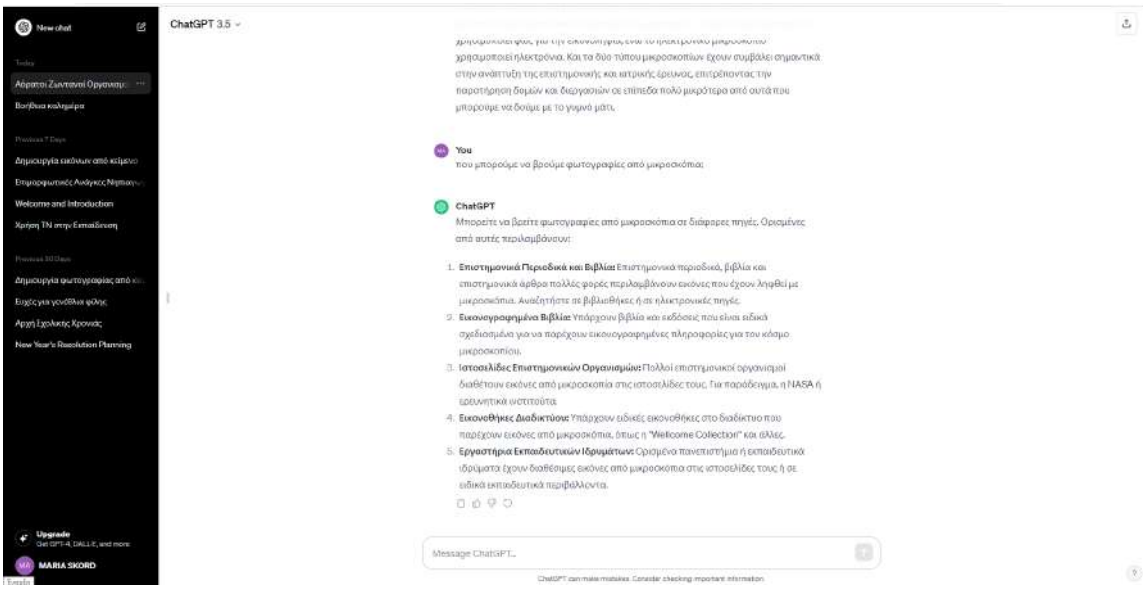
Εξερευνώντας τον κόσμο του Νάνο-Όργανα παρατήρησης :

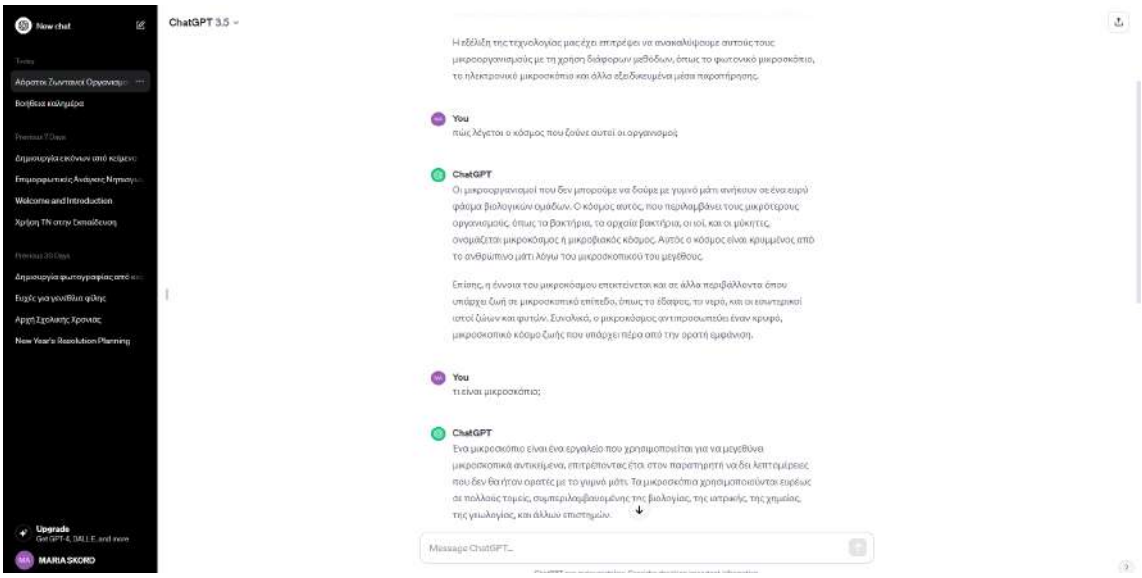
Στη βήμα αυτό, συνεχίζεται η συζήτηση για το αν υπάρχουν ζωντανοί οργανισμοί που δεν μπορούν να εντοπιστούν με την όραση, προκειμένου να αναδυθεί η χρησιμότητα του μικροσκοπίου. Δημιουργείται προβληματισμός όπου παρεμβαίνει η κούκλα της τάξης και προτείνει να ερωτηθεί ο υπολογιστής με ένα διαδικτυακό εργαλείο που ξέρει για να μάθουν και να βρουν απαντήσεις στα ερωτήματά τους (Chat GPT). Σε ενθουσιώδες κλίμα, τα νήπια ρωτούν το Chat GPT πώς μπορούν να δουν ζωντανούς οργανισμούς που δεν μπορούν να δουν με την όραση.

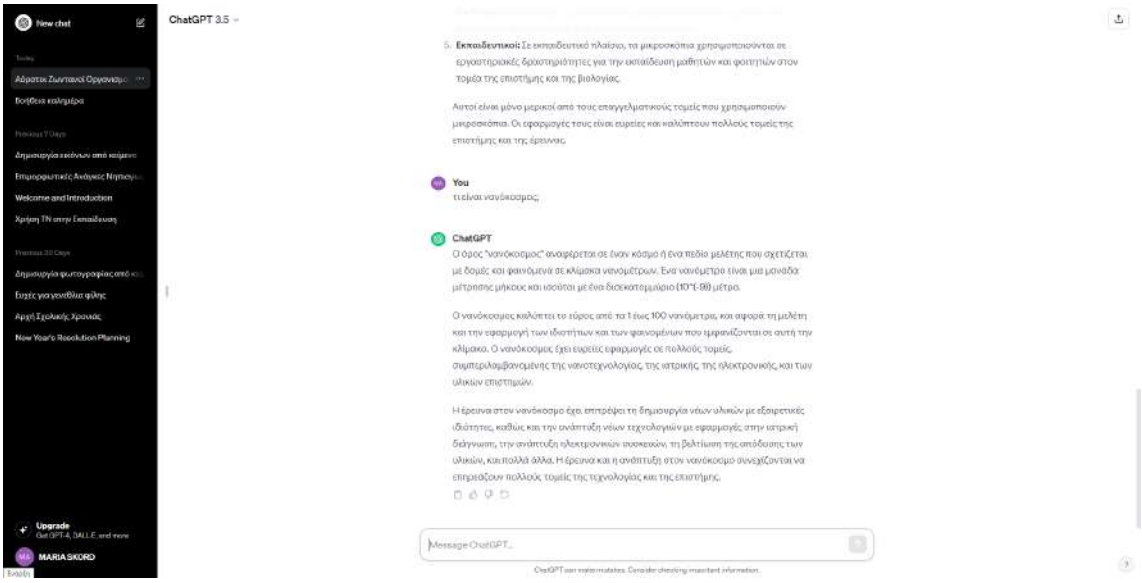


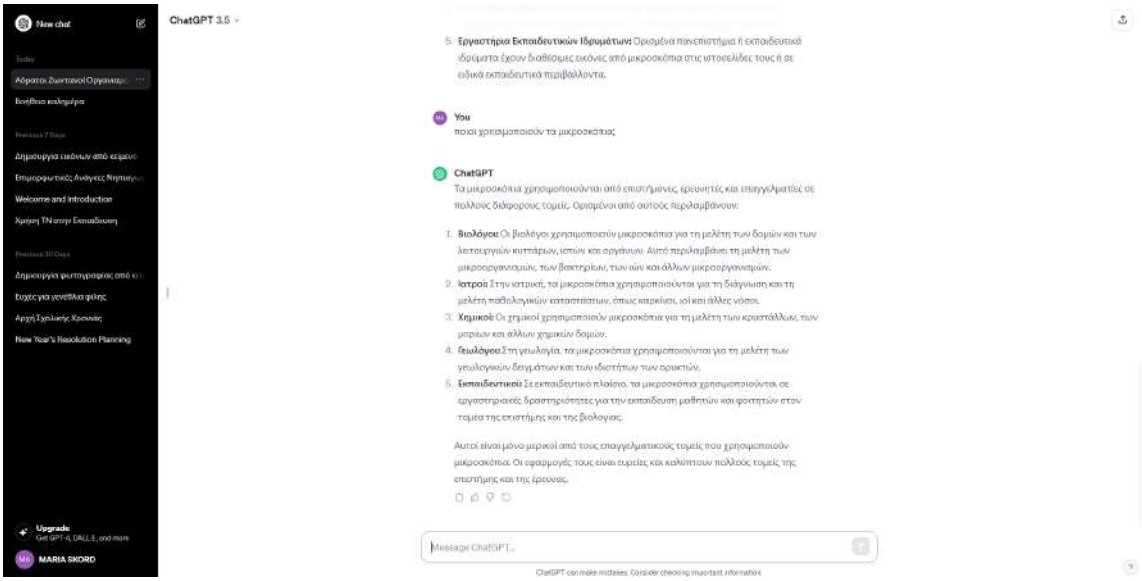
Παίρνουν απαντήσεις για τη χρήση μικροσκοπίου που όμως δεν υπάρχουν κοντά στο σχολείο ενώ εισάγεται για πρώτη φορά η έννοια νανόκοσμος ως ο κόσμος των αόρατων οργανισμών. Ακολουθούν ερωτήσεις για το πώς θα προσεγγίσουν τέτοια μικροσκόπια, που θα βρουν φωτογραφίες για το τι φαίνεται με τη χρήση αυτών, ποιοι τα χρησιμοποιούν.






New chat
ChatGPT 3.5
Upgrade
MARIA SKORD
You
ChatGPT

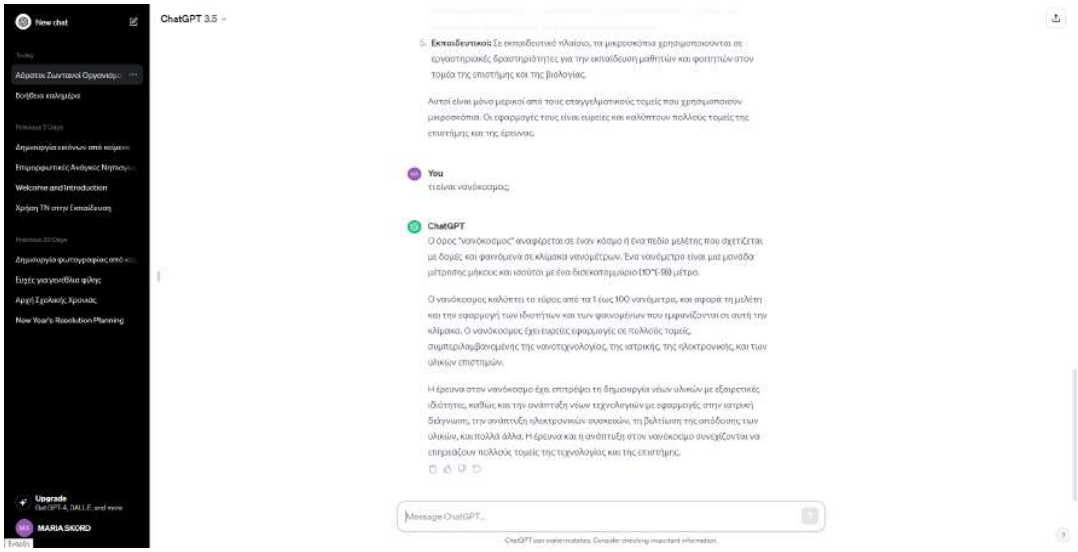

New chat
ChatGPT 3.5
Upgrade
MARIA SKORD
You
ChatGPT


New chat
ChatGPT 3.5
Upgrade
MARIA SKORD
You
ChatGPT

Σε δεδομένη στιγμή, αξιοποιούνται επαγγέλματα γονέων (μικροβιολόγος, βιολόγος, ερευνητής) όπου καλούνται στην τάξη για συζήτηση ή οργανώνεται εκπαιδευτική επίσκεψη σε εργαστήριο ή ερευνητικό κέντρο ακαδημαϊκού ιδρύματος για να δουν και εργαστούν με μικροσκόπια.

Στόχος μας, να ανακαλύψουν ζωντανό οργανισμό που δεν μπορούν να δουν με γυμνό μάτι όπως στην ταινία, καθοδηγώντας και διερευνώντας και σε αυτό υποστηρίζει το Chat GPT. Να κάνουν μετρήσεις με όποιο τρόπο αποφασίσουν ή επιλέξουν.

Σε κάθε φάση, τα παιδιά έχουν ζωγραφίσει τις ανακαλύψεις τους ή (και) τις έχουν φωτογραφίσει (όπως την παρουσία τους στο εργαστήριο). Για ό,τι δεν μπορεί να φωτογραφηθεί, αναζητείται στο διαδίκτυο με τις μηχανές αναζήτησης για την ηλικία αυτή ή το Chat GPT. Όσα βρίσκουμε



τα εισάγουμε στη διαδικτυακή εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης δημιουργίας βίντεο Lumen5 και δημιουργούμε ένα βίντεο με το κείμενο που εισάγουμε στην εφαρμογή. Το επενδύουμε με μουσική που δημιουργούμε στο αυτοματοποιημένο εργαλείο σύνθεσης μουσικής AIVA, δίνοντας τη δυνατότητα στα νήπια να επιλέξουν αυτά τη μουσική που επιθυμούν. Ο/Η εκπαιδευτικός λειτουργεί ως διαμεσολαβητής.

https://lumen5.com/user/nipchan11/-ucn0j/

Παράλληλα η κούκλα της τάξης, μία ημέρα φέρνει ένα δικό της μικροσκόπιο που της έδωσε ο θείος της Μάκης Επιστημονάκης, (δημιουργούμε τη φωτογραφία του με τη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας έργων τέχνης από απλό κείμενο με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης NightCafe,

δίνοντας την περιγραφή του) που είναι ερευνητής και τη δείχνουμε στα παιδιά.

Αυτό που προτείνεται, είναι το μικροσκόπιο Easi-Scope (https://www.tts-international.com/easi-scope-microscope/1010495.html).

Όλους τους ζωντανούς οργανισμούς που έχουν επεξεργαστεί και αναλύσει τους ταξινομούν και ακολούθως εισάγονται εκ νέου, από την κούκλα της τάξης, οι όροι μακρόκοσμος, μικρόκοσμος αλλά και τη νέα ανακάλυψη το νανόκοσμο. Η κατηγορία του νανόκοσμου διατυπώνεται με το λειτουργικό ορισμό ότι όταν κάτι είναι τόσο μικρό που φαίνεται μόνο με μικροσκόπιο, τότε το αντικείμενο αυτό έχει μέγεθος νάνο (ανήκει στον νανόκοσμο). Ή ότι ο νανόκοσμος είναι πιο μικρός και από τις βούλες της πασχαλίτσας (Καλλιακμάνη, 2015).

Ακολούθως παρακολουθούμε το video

https://www.youtube.com/watch?v=xW8Oocswn9s

Μεταφράζοντας οι ίδιοι για να δώσουμε την εμπεριστατωμένη πολυτροπική πληροφόρηση για τη νανοτεχνολογία.

Αμέσως μετά τα παιδιά ορίζουν το νανόκοσμο όπως τον έχουν αντιληφθεί ως εκείνη τη στιγμή.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Ολοκληρώνοντας, τα νήπια μελετούν το ιστόγραμμα που είχε δημιουργηθεί αρχικά και αναστοχάζονται. Συζητούν τι έμαθαν και πως έφτασαν στο Νανόκοσμο. Τι θα έκαναν καλύτερα ή τι θα ακολουθούσαν και πάλι. Δημιουργούν το τελικό ιστόγραμμα, συμπληρώνοντας όσα έμαθαν.

Τέλος απαντούν σε κουίζ γνώσεων του Νανόκοσμου με το εργαλείο Kahoot.

Για την παρουσίαση των γνώσεων τους, τα νήπια δραματοποιούν το νανόκοσμο με ψυχοκινητικές δραστηριότητες, αποδίδοντας με το σώμα τους το μέγεθος, και την μη ορατότητα του Νανόκοσμου όπως τον κατανόησαν και τον παρουσιάζουν στα παιδιά άλλων τμημάτων και τους γονείς τους.

Υποσημείωση: Το σενάριο αυτό αποτελεί προσαρμογή σεναρίου της συγγραφέα στο MOOC του Υπουργείου Παιδείας «Μαθαίνουμε Ψηφιακά, Διδάσκουμε Ψηφιακά - Α' βάθμια» και ξεκίνησε ως ιδέα μετά από την επιμόρφωση της στα «Σύγχρονα Ζητήματα Επιστήμης και Τεχνολογίας» της Σχολής Επιστημών Αγωγής- Εργαστήριο Διδακτικής των Θετικών Επιστημών (ΠΤΔΕ) & Εργαστήριο Πληροφορικής στην Εκπαίδευση και Διδακτικής των Φυσικών Επιστημών (ΠΤΠΕ) Πανεπιστήμιο Κρήτης το 2019.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας ----

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Καλλιακμάνη, Α. (2015).*Αντιλήψεις νηπιαγωγών για τα μικροσκοπικά μεγέθη, τη νανοτεχνολογία και τη διδασκαλία τους. (*Αδημοσίευτη μεταπτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας-Παιδαγωγική Σχολή-Τμήμα Νηπιαγωγών, Φλώρινα.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022α*). Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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.

Σπύρτου, Α., Πέικος, Γ. & Μάνου, Λ. (2016). Ταξινόμηση και σειροθέτηση αντικειμένων για την κατανόηση του μεγέθους στην κλίμακα του νάνο από μαθητές Δημοτικού Σχολείου. Στα Μ. Σκουμιός & Χ. Σκουμπουρδή (Επιμ.), Πρακτικά του 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή *Συμμετοχή «Το εκπαιδευτικό υλικό στα Μαθηματικά και το εκπαιδευτικό υλικό στις Φυσικές Επιστήμες: μοναχικές πορείες ή αλληλεπιδράσεις;»* (σσ. 169-205). Ρόδος: Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου. ISBN: 978-960-86791-6-0.

47ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Το Φθινόπωρο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Παναγιώτα Σκουτέρη

Ειδικότητα (Νηπιαγωγός ΠΕ 60)

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (Φυσικές επιστήμες, Τεχνολογία, Γλώσσα, τέχνη)

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (Εποχές του χρόνου, Δημιουργική Έκφραση)

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:	X
Δημοτικό:	☐
Γυμνάσιο:	☐
ΓΕΛ:	☐
ΕΠΑΛ:	☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 2 ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Φθινόπωρο, Τεχνητή Νοημοσύνη, Δημιουργικότητα, Ιστορίες, Ζωγραφική

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Το σενάριο στοχεύει στην ενίσχυση της αντίληψης των παιδιών για τα χαρακτηριστικά του φθινοπώρου και στην ενθάρρυνση της δημιουργικότητάς τους μέσω της χρήσης εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να αναγνωρίσουν τα παιδιά τα κύρια χαρακτηριστικά του φθινοπώρου (χρώματα, καιρικές αλλαγές, φρούτα, φύλλα).

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

  Να εκφραστούν δημιουργικά χρησιμοποιώντας εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, δημιουργώντας ιστορίες, ποιήματα και εικόνες

- Επίπεδο Στάσεων

  Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για τις αλλαγές στη φύση και να καλλιεργήσουν θετική στάση προς την τεχνολογία ως εργαλείο μάθησης και δημιουργίας

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Το σενάριο συνδέεται με τα αναλυτικά προγράμματα για την περιβαλλοντική εκπαίδευση και τη γλωσσική ανάπτυξη στο νηπιαγωγείο.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X
Καθοδηγούμενη Μάθηση	☐
Βιωματική Μάθηση	X
	X

Συνεργατική Μάθηση

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

  Εφαρμογές - Λογισμικά ChatGPT, Suno, https://fliki.ai/, leonardo.ai, jigsaw Planet

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Η/Υ, διαδραστικός πίνακας

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Εικόνες φθινοπώρου, ιστορίες και ζωγραφιές που δημιουργήθηκαν από τα παιδιά, βιβλία, πίνακες ζωγραφικής

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το σενάριο αυτό «Το Φθινόπωρο» στοχεύει να ενισχύσει την κατανόηση των παιδιών για τα χαρακτηριστικά του φθινοπώρου, χρησιμοποιώντας σύγχρονα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (AI) για να ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή τους. Καθώς επίσης να βοηθήσει τα παιδιά να καταστούν ικανοί να δημιουργούν σχέσεις με το φυσικό περιβάλλον τους και να βλέπουν τους εαυτούς τους και τις δράσεις τους ως αναπόσπαστο μέρος της ισορροπίας της φύσης. Αρχικά, τα παιδιά συμμετέχουν σε μια συζήτηση για το φθινόπωρο, βλέποντας εικόνες που δημιουργούνται με το leonardo.ai. Στη συνέχεια, τα παιδιά συνθέτουν μια φθινοπωρινή ιστορία με τη βοήθεια του ChatGPT. Η ιστορία ζωγραφίζεται, από τα παιδιά, όπου με τη βοήθεια του fliki.ai, δημιουργούν ένα βίντεο. Παροτρύνουμε τα παιδιά να φτιάξουν ένα σχετικό με το Φθινόπωρο, τραγούδι όπου με τη βοήθεια του Suno, μπαίνει μουσική και τραγουδιστής. Παρουσιάζουμε στα παιδιά πίνακα του Αρτσιμπόλντο με το φθινόπωρο. Ζητάμε από τα παιδιά , με τη βοήθεια του ChatGPT , να φτιάξουν τα δικά του δέντρα. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με την παρουσίαση και συζήτηση των δημιουργιών τους, σε μία έκθεση, όπου καλούμε και τους γονείς και τους παρουσιάζουμε τη δουλειά των παιδιών. Έτσι προσφέρεται μια ολιστική μαθησιακή εμπειρία που συνδυάζει την τεχνολογία με τη φαντασία και την έκφραση.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να εξερευνήσουν το περιβάλλον έξω από το σχολείο , ίσως κάποιο πάρκο ή δασάκι ή και την αυλή τους και να αλληλεπιδράσουν με αυτό. Εκεί, έξω τους διαβάζουμε και ένα βιβλίο σχετικό με το φθινόπωρο. Ακολουθεί συζήτηση για τις αλλαγές στη φύση, τις εποχές και συγκεκριμένα το φθινόπωρο και παρουσίαση εικόνων μέσω του leonardo.ai.

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Καταγράφουμε λέξεις, που λένε τα παιδιά, ότι τους θυμίζουν το φθινόπωρο. Χρησιμοποιώντας το ChatGPT, τα παιδιά αντιγράφουν σε αυτό τις πιο πάνω λέξεις και του ζητάμε να δημιουργήσει μια φθινοπωρινή ιστορία . Στη συνέχεια την ιστορία αυτή, τη χωρίσουμε σε μικρές προτάσεις και ζητάμε από τα παιδιά να τις ζωγραφίσουν.

Με τη βοήθεια του fliki.ai, βάζουμε την ιστορία, έτσι όπως είναι χωρισμένη και ανεβάζουμε τις αντίστοιχες ζωγραφιές των παιδιών. Δημιουργείτε έτσι ένα βίντεο.

Παροτρύνουμε τα παιδιά να δημιουργήσουν ένα ποίημα με βάση το φθινόπωρο. Με το εργαλείο Suno, το μετατρέπουμε σε τραγούδι, αφού επιλέξουν τα ίδια , το είδος της μουσικής καθώς και αν θα ακούγεται από αντρική ή γυναικεία φωνή. Μαθαίνουν το τραγούδι.

Δείχνουμε στα παιδιά τον πίνακα του Αρτσιμπόλντο με το φθινόπωρο και τους ζητάμε να το σχολιάσουν. Αφού επεξεργαστούμε και αναλύσουμε τον πίνακα, ζητάμε από τα παιδιά με τη βοήθεια ChatGPT και τη βοήθεια που παρέχει για δημιουργία εικόνων, να φτιάξει το κάθε ένα το δικό του δέντρο με ό,τι θα ήθελαν να έχει επάνω πχ γλυκά ή βιβλία ή παιδιά κ.α.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Συζήτηση γύρω από τις εικόνες και τις ιστορίες που δημιουργήθηκαν, αξιολογώντας τη συμμετοχή, τη δημιουργικότητα και την κατανόηση των χαρακτηριστικών του φθινοπώρου.

Κάνουμε μία μικρή φθινοπωρινή γιορτή όπου καλούμε τους γονείς και τους παρουσιάζουμε το βίντεο από την ιστορία και τις ζωγραφιές τους, τους τραγουδάνε το τραγούδι που έφτιαξαν και τέλος τους παροτρύνουμε να απολαύσουν τις ηλεκτρονικές δημιουργίες με τα δέντρα που έχουν φτιάξει.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Τα φύλλα εργασίας μπορεί να περιλαμβάνουν σχέδια δέντρων ή φύλλων που τα παιδιά μπορούν να χρωματίσουν και να αντιστοιχίσουν στις εικόνες που δημιουργήθηκαν από το ChatGPT

Επίσης μπορούν να κάνουν σειροθέτηση εικόνων από το μεγαλύτερο στο μικρότερο και να τις αντιστοιχίσουν με αριθμούς από το μεγαλύτερο στο μικρότερο. Μπορεί να παιχτεί στο διαδραστικό

πίνακα.

Μπορούν να δημιουργήσουν παζλ με βάση μία εικόνα ,που έχει δημιουργηθεί στο leonardo.ai, και να το παίξουν στο διαδραστικό με το εργαλείο jigsaw Planet.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- Αναλυτικά Προγράμματα Νηπιαγωγείου
- Πηγές για την αξιοποίηση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση
- Ιστοσελίδες με θέμα τις εποχές του χρόνου

48ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Φτερά στον άνεμο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ελένη Σουφλέρη
Ειδικότητα :ΠΕ 60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Παιδί και περιβάλλον αλλά θα υπάρχουν δραστηριότητες και στους τομείς Παιδί και Εικαστικά , Παιδί και ΤΠΕ

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου : Ο καιρός(φυσικό περιβάλλον)

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

ναι

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ: □

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Προνήπια- νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 6 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: αέρας, άνεμος, κίνηση, ανεμόμετρο, τεχνητή νοημοσύνη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός: Να εμπλουτιστούν οι γνώσεις των παιδιών για τον άνεμο

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων : Να κατανοήσουν την έννοια του άνεμου, να τον ξεχωρίζουν από τον αέρα, να μάθουν πώς κινείται, να μάθουν πώς δημιουργείται και σε τοι χρησιμεύει. Να γνωρίσουν το θεό Αίολο. Να γνωρίσουν τις εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης(δημιουργία μουσικής, βίντεο, χαρακτήρα)
- Επίπεδο Δεξιοτήτων : Να εξοικειωθούν με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης και να τη χρησιμοποιούν άνετα. Να αναπτυχθεί η δημιουργικότητα τους και να αποκτήσουν κριτική σκέψη τους .
- Επίπεδο Στάσεων :Να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι στην τεχνητή νοημοσύνη και στη χρησιμότητά της και να αισθάνονται άνετα με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών:

Συνδέεται με το ΔΕΠΠΣ του νηπιαγωγείου, συγκεκριμένα στο τομέα Παιδί και περιβάλλον

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	■
Καθοδηγούμενη Μάθηση	■
Βιωματική Μάθηση	□
Συνεργατική Μάθηση	□
Άλλο: διαθεματικότητα	■

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά
- πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας, Συνομιλία Bing με GPT-4 ,πρόγραμμα AIVA , character AI , quiz

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Υπολογιστής, διαδίκτυο

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

χαρτί του μέτρου, μαρκαδόρος, μπουκάλια νερού, ξυλάκια- καλαμάκια, φελλούς κόλλα

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Διεξάγοντας εργαστήρι δεξιοτήτων για τα καιρικά φαινόμενα, διαπιστώθηκε ότι οι γνώσεις των παιδιών είναι ελλιπείς για τον άνεμο και αποφασίστηκε 2 εβδομάδες(6

διδακτικές ώρες) με τη χρήση ης τεχνητής νοημοσύνης- που ήδη τα παιδιά την χρησιμοποιούν - να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους. Εξάλλου το θέμα του καιρού είναι ενταγμένο στις καθημερινές πρωινές δεξιότητες, και κάποιες φορές αναφέρεται η έννοια << αέρας>> επίσης είναι μία λέξη, που ακούν τακτικά στο σπίτι .

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης- 1 διδακτική ώρα**

Στην αρχή ρωτήθηκαν τα παιδιά να μας πουν τι ξέρουν για τον άνεμο , σε τι διαφέρει από τον αέρα και καταγράφηκαν οι απόψεις τους σε ένα εννοιολογικό χάρτη Με βάση αυτά που καταγράφτηκαν, άρχισε η συζήτηση και αποφασίσαμε να μάθουμε περισσότερα μέσω της τεχνητής νοημοσύνης. Τα παιδιά ρωτούσανε και η εκπαιδευτικός έγραφε την ερώτηση και διάβαζε την απάντηση. Κάθε φορά συζητούσαμε όσα διαβάσαμε. Ενθαρρύναμε τα παιδιά να πουν τις απόψεις τους και να ασκήσουν κριτική σε όσα διαβάσαμε. Στο τέλος συζητήσαμε με τα παιδιά τι έμαθαν.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου- 3 διδακτικές ώρες**

Κάναμε εισαγωγή στη δραστηριότητα λέγοντας συνοπτικά όσα μάθαμε για τον αέρα και θέλοντας να εμπλουτίσουμε περισσότερο τις γνώσεις τους , τους έδειξα ένα βίντεο που δημιουργήσαμε με την τεχνητή νοημοσύνη(και το κείμενο είναι παρμένο από το chat GPT) . Με βάση την τελευταία σκηνή τους είπα τι αναφέρει η μυθολογία για αυτόν και τους κάλεσα στην αρχή να συνομιλήσουνε μαζί του και έπειτα διαβάσαμε τη συνομιλία του Θεού Αίολου με άλλο πρόσωπο. Στη συνέχεια αποφασίσαμε να φτιάξουμε ένα ανεμόμετρο, έμαθαν πώς χρησιμοποιείται και γιατί. Στη συνέχεια αποφασίσαμε το κάθε παιδί να δημιουργήσει το δικό του ανεμόμετρο με υλικά που έχουμε στο σχολείο. Στο τέλος ζητήσαμε από την τεχνητή νοημοσύνη να μας ζωγραφίσει – δείξει κάποια ανεμόμετρα και συγκρίναμε αυτά που φτιάξαμε με αυτά που μας έδειξε η τεχνητή (διαφορές- ομοιότητες) .

Στη συνέχεια δημιουργήσαμε τη δική μας μουσική στο AIVA της τεχνητής νοημοσύνης και κινηθήκαμε σύμφωνα με το ρυθμό για να εμπεδώσουν ότι η ταχύτητα του ανέμου δεν είναι ίδια, τη

μετράμε σε μποφόρ και μας βοηθήσαμε σε αυτό και το ανεμόμετρο.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών- 1 διδακτική ώρα**

Στην αρχή ανάθεσα στην τεχνητή νοημοσύνη να μου βρει 10 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής για νηπιαγωγείο και με αυτές δημιούργησα το quiz,το οποίο κάναμε στο σχολείο μαζί με τα παιδιά, για να αξιολογήσω τις γνώσεις τους. Έπειτα κάναμε μία ανασκόπηση σε όσα μάθαμε και τη χρησιμότητα του chat GPT στο θέμα μας.

Στα παιδιά και στους γονείς τους άρεσε πάρα πολύ το πρόγραμμα. Τα παιδιά εμπλούτισαν τις γνώσεις τους και εξοικειώθηκαν με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Οι γονείς έμαθαν για την τεχνητή νοημοσύνη και έμαθαν να την εφαρμόζουν και αυτή. Οι στόχοι που τέθηκαν, επιτεύχθηκαν όλοι.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

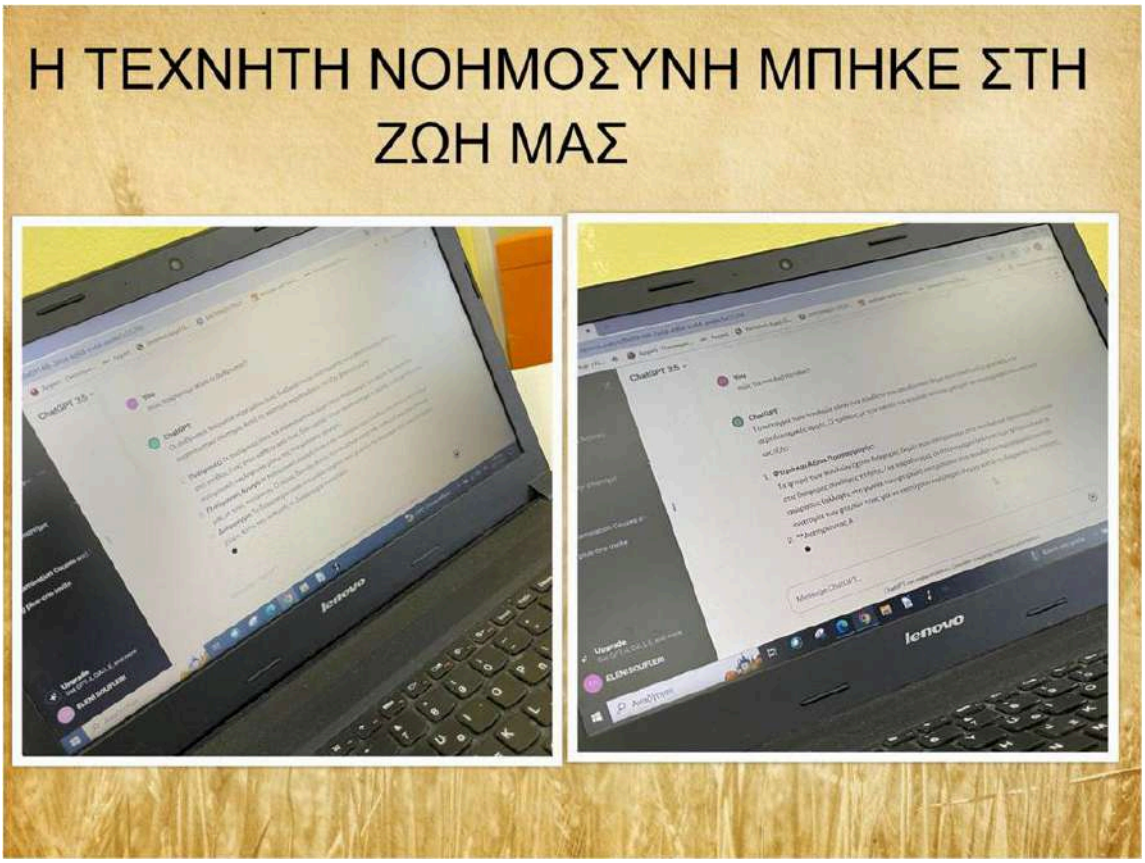
3.1 Φύλλα Εργασίας

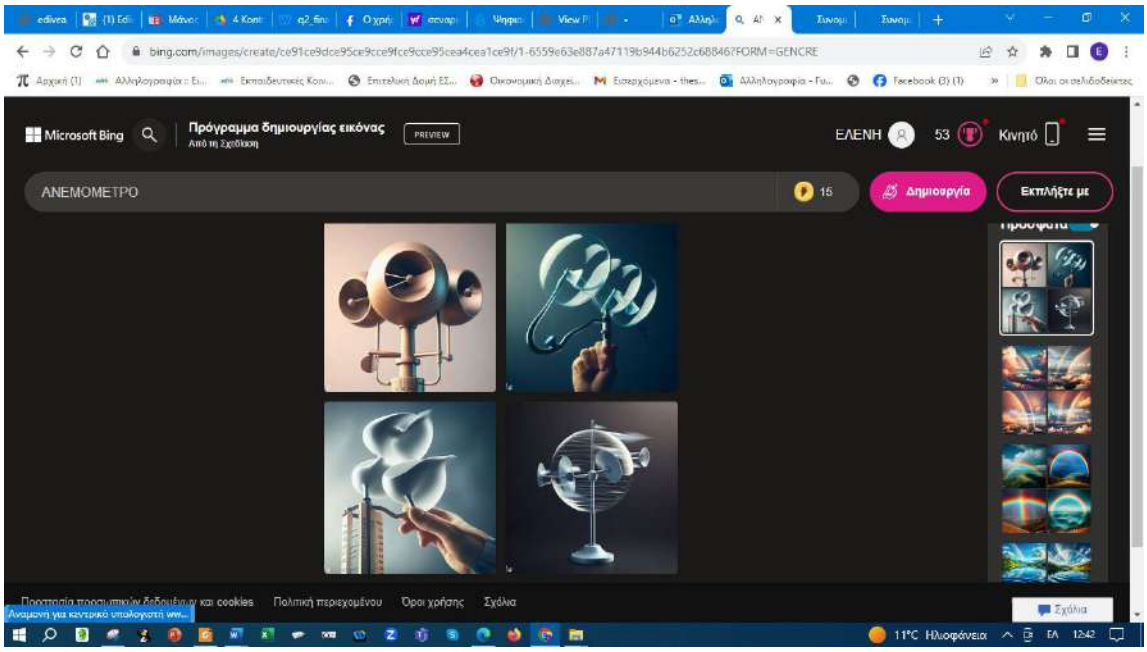
Στο νηπιαγωγείο δεν συνηθίζεται να χρησιμοποιούνται φύλλα εργασίας.

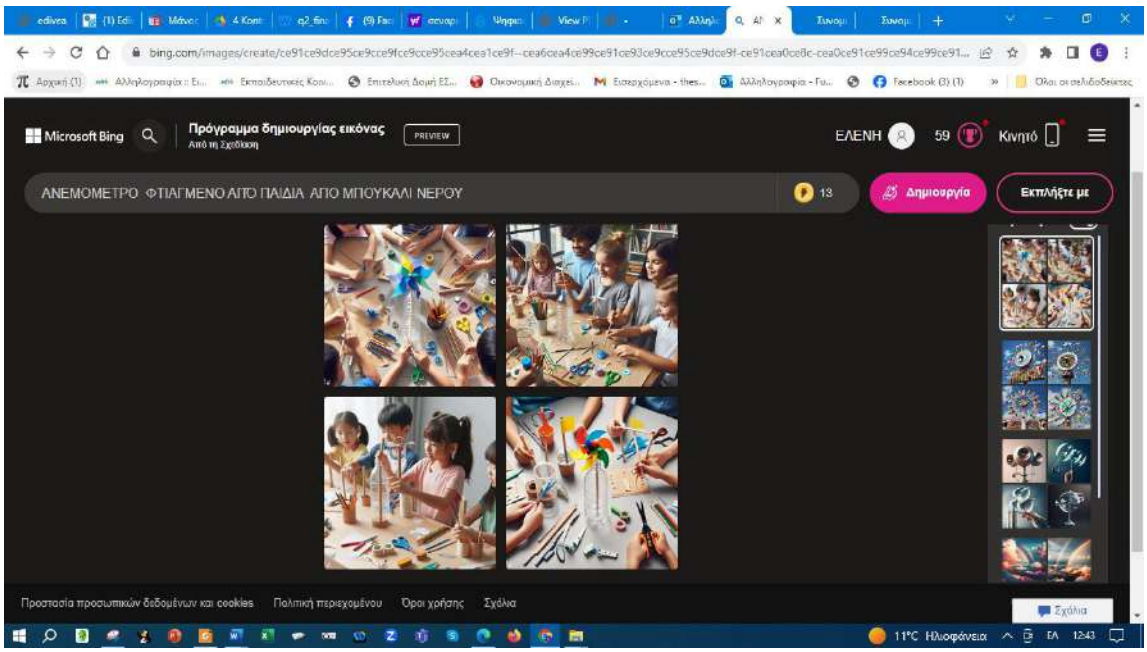
Παρατίθενται οι ερωτήσεις του quiz

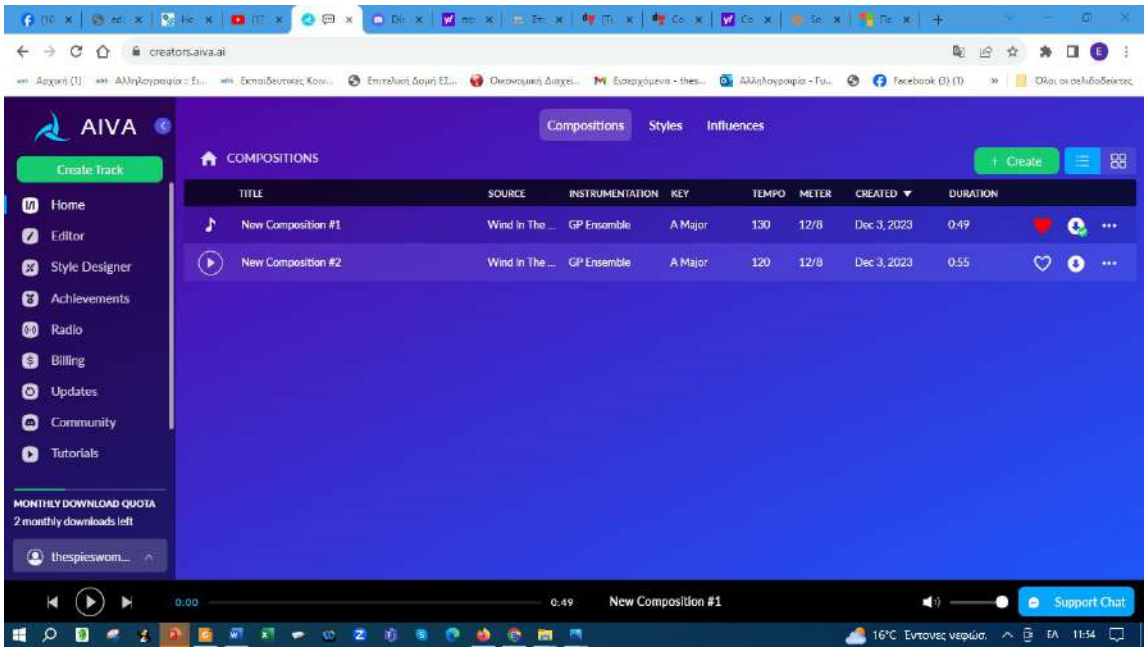
1. Τι κάνει ο αέρας; a. Κοιμάται b. Παίζει με τα φύλλα των δέντρων c. Φαίνεται μόνο το βράδυ
2. Ποιο από τα παρακάτω είναι ένα αποτέλεσμα του αέρα; a. Τα φύλλα πέφτουν από τα δέντρα b. Τα πουλιά κοιμούνται c. Τα σύννεφα χορεύουν
3. Πώς μπορούμε να νιώσουμε τον αέρα; a. Βλέποντάς τον b. Ακούγοντάς τον c. Αισθανόμενοι τον στο πρόσωπο μας
4. Τι χρησιμοποιούμε για να φυσήξουμε τα κεράκια; a. Νερό b. Φως c. Αέρα
5. Ποιος βοηθά τα πουλιά να πετάνε; a. Ο αέρας b. Τα νερά c. Τα λουλούδια
6. Πώς κινούνται τα σύννεφα στον ουρανό; a. Τα χτυπάει ο αέρας b. Τρέχουν γρήγορα c. Μετακινούνται με τα πόδια
7. Τι κάνει ο αέρας όταν φυσάει πολύ δυνατά; a. Τραγουδάει b. Χορεύει c. Φυσάει πολύ δυνατά
8. Πώς λέγεται το παιχνίδι που πετάμε χαρτοπετσέτες ψηλά και τις πιάνει ο αέρας; a. Κούνημα b. Αεροπλάνο c. Ζυγαριά
9. Ποιο από τα παρακάτω είναι ένα αντικείμενο που μπορεί να φυσήξει ο αέρας; a. Πέτρα b. Φούσκα c. Ξύλο
10. Τι κάνει ο αέρας όταν τον πειράζουμε; a. Κοιμάται b. Παίζει μαζί μας c. Φυσάει ακόμα περισσότερο

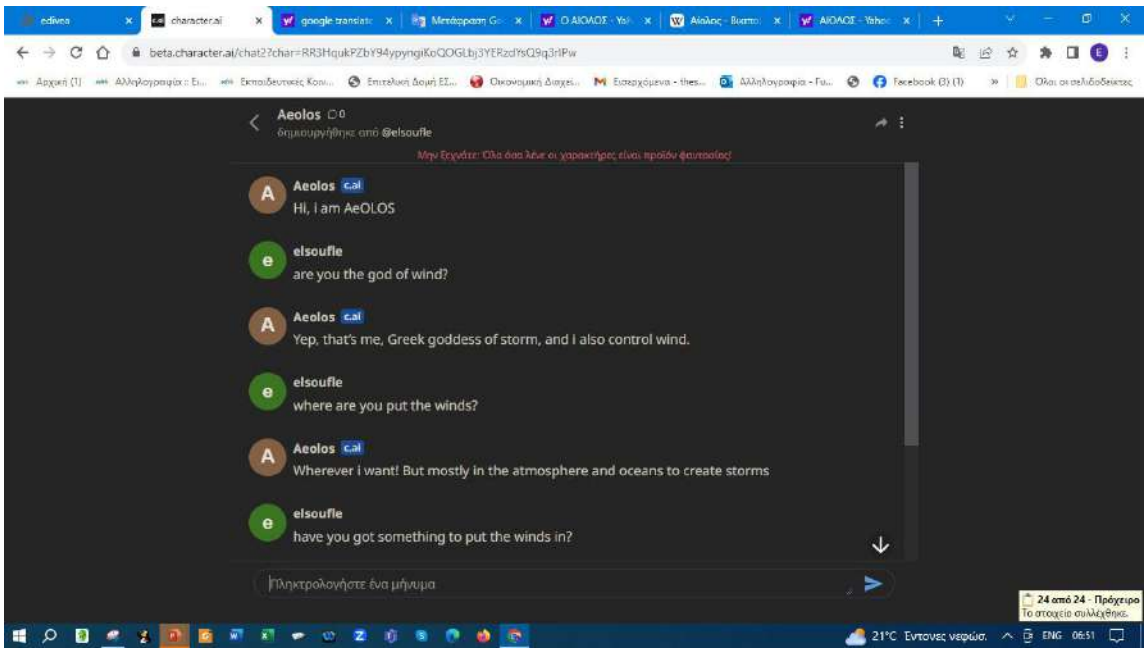
Παρατίθενται κάποιες φωτογραφίες από τις δραστηριότητες.

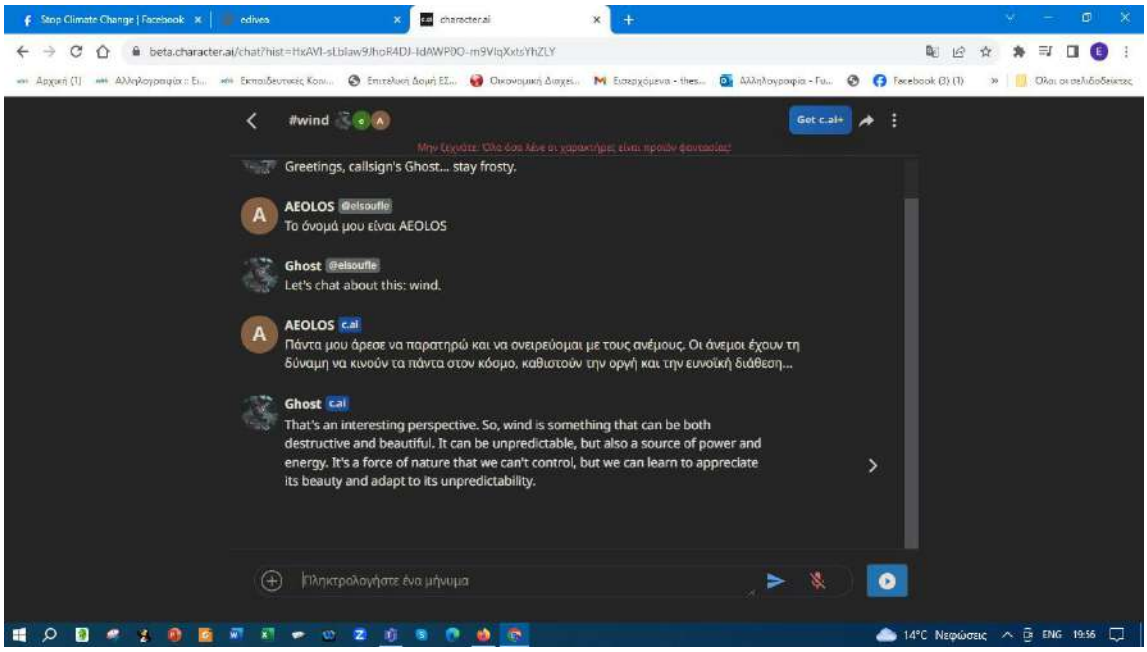

Η ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΜΠΗΚΕ ΣΤΗ ΖΩΗ ΜΑΣ

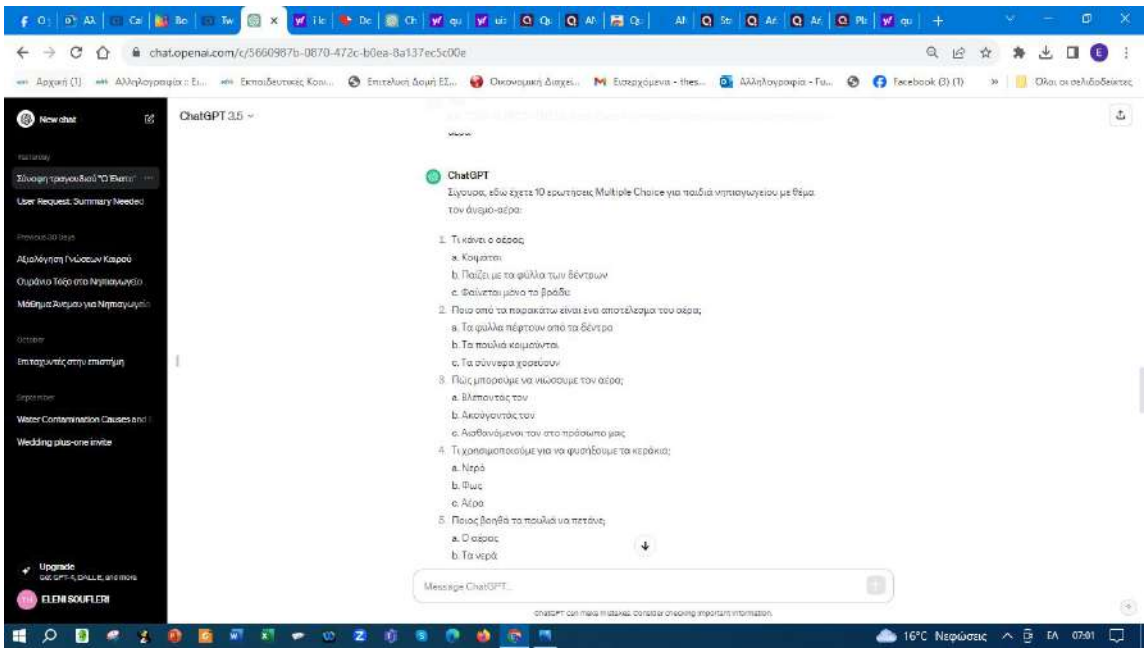

Microsoft Bing
Πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας
PREVIEW
ΕΛΕΝΗ
53
Κινητό
ΑΝΕΜΟΜΕΤΡΟ
15
Δημιουργία
Εκπλήξτε με


Microsoft Bing
Πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας
PREVIEW
ΕΛΕΝΗ
59
Κινητό
ΑΝΕΜΟΜΕΤΡΟ ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΑΠΟ ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ ΜΠΟΥΚΑΛΙ ΝΕΡΟΥ
13
Δημιουργία
Εκπλήξτε με


creators.aiva.ai
AIVA
Create Track
Home
Editor
Style Designer
Achievements
Radio
Billing
Updates
Community
Tutorials
MONTHLY DOWNLOAD QUOTA
2 monthly downloads left
thespieswom...
Compositions
Styles
Influences
COMPOSITIONS
Create
TITLE
SOURCE
INSTRUMENTATION
KEY
TEMPO
METER
CREATED
DURATION
New Composition #1
Wind In The ...
GP Ensemble
A Major
130
12/8
Dec 3, 2023
0:49
New Composition #2
Wind In The ...
GP Ensemble
A Major
120
12/8
Dec 3, 2023
0:55
0:00
0:49
New Composition #1
Support Chat


beta.character.ai/chat2?char=RR3HqukPZbY94ypyngiKoQOGLbj3YERzdYsQ9q3rIPw
Aeolos
δημιουργήθηκε από @elsoufle
Μην ξεχνάτε: Όλα όσα λένε οι χαρακτήρες είναι πρόζόν φαντασίας!
Aeolos c.ai
Hi, I am AeOLOS
elsoufle
are you the god of wind?
Aeolos c.ai
Yep, that's me, Greek goddess of storm, and I also control wind.
elsoufle
where are you put the winds?
Aeolos c.ai
Wherever i want! But mostly in the atmosphere and oceans to create storms
elsoufle
have you got something to put the winds in?
Πληκτρολογήστε ένα μήνυμα
24 από 24 - Πρόχειρο
Το στοιχείο συλλέχθηκε.





3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

ΔΕΠΠΣ (2011) (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο). Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης2019, Έκδοση 1 ΕΣΠΑ

Πανεπιστήμιο Κρήτης |
Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε | Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α
Εργαστήριο Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στη Δια Βίου & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

49ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Εξέλιξη παραμυθιού μέσω δημιουργικής γραφής: Από την Φαντασία στην Ψηφιακή Περιπέτεια

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Σπυρίδου Δέσποινα
Ειδικότητα: ΠΕ 60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Επικοινωνία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Γλώσσα

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: X

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νήπια και Προνήπια / 20

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

4 ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Γλωσσική Ανάπτυξη: Ο στόχος είναι η ενίσχυση του λεξιλογίου των παιδιών μέσα από τη χρήση αφηγηματικού λόγου και η εκμάθηση νέων λέξεων και φράσεων.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:

1. ***Εμπλουτισμός του Λεξιλογίου:*** *Οι μαθητές θα αναπτύξουν νέες λέξεις και φράσεις καθώς εργάζονται στη δημιουργία του παραμυθιού τους.*
2. ***Ανάπτυξη Αφηγηματικού Λόγου:*** *Αναμένεται η βελτίωση της ικανότητας τους να δημιουργούν αφηγηματικά κείμενα, περιγράφοντας τις εμπειρίες και τις ιστορίες τους.*
3. ***Καλλιέργεια Φαντασίας:*** *Μέσα από το παραμύθι, αναμένεται να αναπτυχθεί η δημιουργική φαντασία τους και η ικανότητα να δημιουργούν φανταστικά και πρωτότυπα σενάρια.*
4. ***Ομαδική Συνεργασία:*** *Οι μαθητές αναμένεται να μάθουν πώς να συνεργάζονται με άλλους κατά τη δημιουργία του παραμυθιού, ενισχύοντας τις δεξιότητες τους στην ομαδική εργασία.*
5. ***Εξοικείωση με τις Νέες Τεχνολογίες:*** *Μέσα από τη διαδικασία δημιουργίας του ηλεκτρονικού βιβλίου, αναμένεται να εξοικειωθούν με τη χρήση νέων τεχνολογιών και ψηφιακών εργαλείων.*

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - ✓ Να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν νέες λέξεις και φράσεις που έχουν ενσωματωθεί στο λεξιλόγιό τους μέσω της δημιουργίας του παραμυθιού.
  - ✓ Να κατανοούν τις βασικές αρχές του αφηγηματικού λόγου και να τις εφαρμόζουν στη σύνταξη του παραμυθιού τους.
  - ✓ Να κατανοούν τον τρόπο που η τεχνολογία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ηλεκτρονικού

βιβλίου.

- Επίπεδο Στάσεων
  - ✓ Να αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στη δημιουργική γραφή ως μέσο έκφρασης και εκφραστικότητας.
  - ✓ Να εκτιμούν τη σημασία της συνεργασίας και της αλληλοβοήθειας στη διαδικασία της δημιουργίας.
  - ✓ Να αναγνωρίζουν τον ρόλο της τεχνολογίας στη δημιουργική διαδικασία και να είναι ανοιχτοί στην χρήση νέων τεχνολογιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Παιδί και Επικοινωνία, Γλώσσα

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση	X
Καθοδηγούμενη Μάθηση	
Βιωματική Μάθηση	X
Συνεργατική Μάθηση	X
Άλλο:	

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

  www.mindomo.com

  www.storyjumper.com

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

  Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Ψηφιακός Προβολέας

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

  YouTube Video - Δημιουργική Γραφή-Πώς να γράψεις μία ιστορία

  https://www.youtube.com/watch?v=-Vz5Mat-un4

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το παρόν διδακτικό σενάριο έχει ως κύριο στόχο την ανάπτυξη της αφηγηματικής ικανότητας των παιδιών μέσω της προφορικής αφήγησης παραμυθιών. Οι μαθητές εισάγονται στον κόσμο των παραμυθιών, εξερευνώντας τόσο τα λαϊκά παραμύθια όσο και αυτά που έχουν γραφτεί από συγγραφείς. Μέσα από διάφορες δραστηριότητες, ενισχύουν την ικανότητά τους να αφηγούνται ιστορίες, να περιγράφουν γεγονότα και χαρακτήρες, και να αναπτύσσουν την φαντασία τους. Παράλληλα, εξοικειώνονται με ψηφιακά εργαλεία που διευκολύνουν την αφήγηση, όπως το Storyjumper. Το σενάριο ενσωματώνει τεχνικές διερευνητικής και βιωματικής μάθησης, προάγοντας τη συνεργασία και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία της αφήγησης.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

  Ο/Η εκπαιδευτικός αρχίζει μία συζήτηση για τα παραμύθια, προσεγγίζοντας τόσο τα λαϊκά παραμύθια όσο και αυτά που έχουν συνταχθεί από συγγραφείς. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, η τάξη παρακολουθεί ένα βίντεο στο YouTube με θέμα "Πως να συνθέσουμε μια ιστορία".

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Ο/Η εκπαιδευτικός καταγράφει τα βασικά βήματα που αναφέρονται στο βίντεο και τα καταγράφει σε ένα νοητικό διάγραμμα στο mindomo (Εφαρμογή Mindmap). Έπειτα δείχνει στα παιδιά το εργαλείο Storyjumper και εξηγεί πώς χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ψηφιακών βιβλίων. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω επίδειξης στον βιντεοπροβολέα.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Ο/Η εκπαιδευτικός παρατηρεί διαρκώς τους μαθητές προκειμένου να καταγραφεί η συμμετοχή, η πρόοδος και η αλληλεπίδρασή τους στη μαθησιακή διαδικασία. Αυτή λαμβάνει χώρα στο φυσικό πλαίσιο της τάξης.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

--

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης-Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» " του ΙΕΠ με MIS 5035542.

50ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ταξίδι μέσα στον χρόνο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Αλίκη Σταμάτη
Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Εικαστικά/Κατασκευές, Γλώσσα, Κοινωνικές επιστήμες, Τεχνολογία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Μέσα Μαζικής Μεταφοράς

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☑

Δημοτικό:

Γυμνάσιο:

ΓΕΛ:

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Προνήπια – Νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 8 ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Μέσα μεταφοράς, κατασκευές, παραμύθι, διάλογος, Η/Υ, ΤΝ, νηπιαγωγείο

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Ο γενικός σκοπός είναι να εξοικειώσει τους μαθητές και τις μαθήτριες σχετικά με τους τρόπους μετακίνησης από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, ενισχύοντας παράλληλα δεξιότητες, όπως η δημιουργική έκφραση, η κοινωνική αλληλεπίδραση και η ανάπτυξη κριτικής σκέψης για τον ρόλο των μέσων μεταφοράς στην κοινωνία.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  κατανοήσουν την εξέλιξη των μέσων μεταφοράς μέσα από τον χρόνο
  αναγνωρίσουν τα διαφορετικά μέσα μεταφοράς και τον ρόλο τους
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  δημιουργούν κολάζ
  κατασκευάζουν μοντέλα μεταφορικών μέσων, χρησιμοποιώντας διάφορα υλικά
  αναπτύξουν ικανότητες παρατήρησης και ανάλυσης
- Επίπεδο Στάσεων
  ενδιαφερθούν για την ιστορία των μέσων μεταφοράς
  αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας και αλληλεπίδρασης

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το διδακτικό σενάριο λαμβάνει υπόψη του τα αναπτυξιακά χαρακτηριστικά των νηπίων, όπως καταφαίνονται στο πρόγραμμα σπουδών, καθώς και τις προτάσεις του για διερευνητική/ανακαλυπτική μάθηση, και για αξιοποίηση διδακτικών τεχνικών που υποστηρίζουν τη βιωματικότητα, τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα.

Το σενάριο μαθήματος συνδέεται με το Α' Θεματικό Πεδίο του Προγράμματος Σπουδών: Παιδί και Επικοινωνία. Θεματικές Ενότητες: Γλώσσα και Τεχνολογία της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία: Β' Θεματικό Πεδίο: παιδί, εαυτός και κοινωνία, Δ' Θεματικό Πεδίο: παιδί, σώμα, δημιουργία και έκφραση.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☑

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☑

Βιωματική Μάθηση ☑

Συνεργατική Μάθηση ☑

Άλλο: .....

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά
  Bing Image creator, Chat gpt, AIVA, google maps, power point
- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας
  Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, εκτυπωτής
- Εκπαιδευτικό Υλικό
  Παραμύθι

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο εστιάζει στην εξερεύνηση των τρόπων μετακίνησης από την αρχαιότητα έως σήμερα με δημιουργικές και βιωματικές δραστηριότητες. Οι μαθητές συμμετέχουν σε ζωγραφική, κατασκευή μοντέλων και δημιουργία παραμυθιού για να εξερευνήσουν διάφορα μέσα μεταφοράς. Η συνεργατική προσέγγιση ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση και την ανταλλαγή ιδεών, ενώ η καθοδηγούμενη μάθηση παρέχει τις κατευθυντήριες οδηγίες της εκπαιδευτικού. Μέσα από τη βιωματική προσέγγιση, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες, ενδιαφέρον και κριτική σκέψη για τον ρόλο των μέσων μεταφοράς στην ιστορία. Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας και η έμφαση στην πολυπολιτισμικότητα εμπλουτίζουν την εκπαιδευτική εμπειρία, ενώ ο γενικός σκοπός είναι η ολοκληρωμένη ανάπτυξη γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων με έμφαση στη διασκεδαστική μάθηση και τον σεβασμό προς το πολιτισμικό πλούτο.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Χαιρετισμός και καλωσόρισμα.

Η εκπαιδευτικός φέρνει την Κούκλα της τάξης στον χώρο της συζήτησης. Η Κούκλα μέσω της εκπαιδευτικού παρουσιάζεται στα παιδιά και λέει την ιστορία της. Μια από τις πληροφορίες που δίνει είναι ότι έρχεται από άλλη χώρα, την Ιταλία. Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/τριες να κάνουν ερωτήσεις στην Κούκλα για τη χώρα της. Βλέπουμε τόσο στην υδρόγειο σφαίρα όσο και στα google maps πού βρίσκεται η Ιταλία σε σχέση με την Ελλάδα. Ακολουθούν ερωτήματα σχετικά με τους τρόπους με τους οποίους θα μπορούσε να έχει έρθει από τη χώρα της στο σχολείο μας. Τα παιδιά εκφράζουν ελεύθερα τις απόψεις τους και προσπαθούν να τις δικαιολογήσουν. Στόχος της αφόρμησης είναι τα παιδιά να οδηγηθούν αβίαστα σε προτάσεις που αφορούν τα μέσα μεταφοράς.

Συζήτηση για τους διαφορετικούς τρόπους που μπορεί να έχουν ταξιδέψει τα παιδιά

Προβολή εικόνων μέσω λογισμικού παρουσιάσεων με διάφορα μέσα μεταφοράς από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, δημιουργημένα στην εφαρμογή bing image creator σε ρεαλιστικό στυλ, και συζήτηση με τα παιδιά για το ποια από αυτά τα μέσα εντάσσονται στις εμπειρίες τους.

Η παρουσίαση:

https://docs.google.com/presentation/d/1LEuBx23S7HIHwJLR0bBsrCPfsaKgEC2naEbDWI5kj6I/edit?usp=sharing

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

1η δραστηριότητα: Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, παίρνουν μεγάλα χαρτόνια και εικόνες μέσων μεταφοράς (παλαιότερων και σύγχρονων) και φτιάχνουν ένα κολάζ (έχουν εκτυπωθεί οι προηγούμενες εικόνες). Οι ομάδες παρουσιάζουν στην τάξη τις δημιουργίες τους. Το κολάζ μπορεί να γίνει και ψηφιακά, ωστόσο προτιμάται το έντυπο, καθώς στόχος είναι και η ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας των νηπίων.
2η δραστηριότητα: Ατομικά με πλαστελίνη φτιάχνουν τις δικές τους μινιατούρες διαφόρων οχημάτων. Τα παιδιά μιλούν στην τάξη για τις δημιουργίες τους.
3η δραστηριότητα: Πάνω σε διάφορα χαρτόνια τα παιδιά τοποθετούν τις κατασκευές μινιατούρες τους. Σε ένα χαρτόνι υπάρχουν σχεδιασμένες πόλεις και χωριά που ενώνονται με δρόμους, ένα άλλο είναι γαλάζιο σαν μια θάλασσα, ένα άλλο έχει ζωγραφισμένα σύννεφα σαν ένας ουρανός.
4η δραστηριότητα: Ακούγονται διάφοροι ήχοι μεταφορικών μέσων και τα παιδιά που νομίζουν ότι αυτός ο ήχος ανταποκρίνεται στη δικά τους κατασκευή, τη μετακινούν πάνω στο χαρτόνι σαν να κινείται.
5η δραστηριότητα: Η εκπαιδευτικός διαβάζει στα παιδιά ένα παραμύθι που δημιουργήθηκε στην εφαρμογή Chat gpt (επεξεργασμένο γλωσσικά και εκφραστικά από την ίδια) και δίνει έμφαση σε διαφορετικά μέσα μεταφοράς. Όλοι μαζί, αξιοποιώντας την εφαρμογή text to image bing image creator δημιουργούν εικόνες, με τις οποίες θα εικονογραφήσουν το παραμύθι τους.
6η δραστηριότητα: Στην εφαρμογή TN AIVA δημιουργούν τη δική τους μουσική με την οποία θα επενδύσουν το ψηφιακό βιβλίο τους. Το ebook θα έχει περίπου την παρακάτω μορφή:
https://read.bookcreator.com/wYBHU6VzKkRaZt4wkfvR67v9t1D2/YFnkHQmmS9m3wUk0GCQ38g
7η δραστηριότητα: Συζήτηση με θέματα: τι καινούριο μάθαμε σήμερα, τι μου άρεσε πιο πολύ.
8η δραστηριότητα: Ακρόαση του τραγουδιού «Άσπρα καράβια τα όνειρά μας» και κίνηση στον ρυθμό του τραγουδιού.
https://www.youtube.com/watch?v=Sq_m-jWtfX0&t=8s&ab_channel=AnnaKMP

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Η αξιολόγηση των μαθητών/τριών έγινε κυρίως με παρατήρηση της συνεργασίας που επέδειξαν, των δημιουργιών τους, της συμμετοχής τους στις δραστηριότητες και στη συζήτηση.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Το παραμύθι

Τίτλος: "Το Μαγικό Ταξίδι των Μέσων Μεταφοράς"

Σελίδα 1: Εισαγωγή

Μια φορά και ένα καιρό, σ' ένα χρωματιστό χωριό,

πολλοί τρόποι μετακίνησης σου παίρναν το μυαλό.

Σελίδα 2: Συνάντηση με τον κύριο Αυτοκίνητο

Γνώρισε τον κύριο Αυτοκίνητο, με τον μικρό τροχό,

που βόλτες προσφέρει σε όλη την πόλη μας εκεί κι εδώ.

Σελίδα 3: Το Απασχολημένο Λεωφορείο

Έπειτα, υπήρχε λεωφορείο, κίτρινο και μεγάλο,

φίλους μεταφέρει απ' το σχολείο, κάνοντας στο λιβάδι μας σινιάλο.

Σελίδα 4: Χούγκα Χούγκα Τρένο

Χούγκα χούγκα πηγαίνει το τρένο στις γραμμές,

με σφύριγμα δυνατό, σε απέραντα ταξίδια πάνω στις κορυφογραμμές.

Σελίδα 5: Αεροπλάνο με Φτερωτά Άκρα

Ψηλά στον ουρανό, αεροπλάνο πετά,

με άκρα φτερωτά, ταξιδεύει συνετά.

Σελίδα 6: Ποδηλατώντας με Χαρά

Τρέχουν τα ποδήλατα με κέφι και χαρά,

Τρέχουν μες στο πάρκο, σαν τον τρελό χορευταρά.

Σελίδα 7: Πλέοντας με το Καράβι

Πλέει το καράβι σε νερά απέραντα,

με πανιά που φουσκώνουν, στων ναυτικών τα βλέμματα.

Σελίδα 8: Η Μαγεία του Περπατήματος

Κι άλλοτε, η μαγεία είναι στο να περπατάς αργά,

μέσα στα πάρκα, να κοιτάς τ' αστέρια τα λαμπρά.

Σελίδα 9: Αντίο για τώρα

Στο ταξίδι των μέσων μεταφοράς, πόσα μπορούμε να δούμε,

στους δρόμους, στα νερά, στον ουρανό, να χαρούμε.

Σελίδα 10: Το Τέλος

Καθώς ο ήλιος δύει και η μέρα τελειώνει,

η νύχτα το βελούδινο χρώμα της στρώνει .

- Το παραμύθι δημιουργήθηκε με την εφαρμογή TN chat gpt και η νηπιαγωγός έκανε παρεμβάσεις στο ρυθμό και στην ομοιοκαταληξία.

<u>Εικόνες παραμυθιού</u>

Εικόνες 1-4

Εικόνες 5-8

Εικόνες 9-10

- Οι εικόνες δημιουργήθηκαν με την εφαρμογή Bing Image creator.

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Παπουτσή, Δ., (2020), *Φυσική δραστηριότητα και γνωστική ανάπτυξη σε παιδιά προσχολικής ηλικίας* (πτυχιακή εργασία), Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Αλεξανδρούπολη.

Ράλλη, Α., *Αναπτυξιακά χαρακτηριστικά της προσχολικής ηλικίας* https://opencourses.uoa.gr/courses/PPP1/

Τσιτάκη, Β., (2015), *Η διαχείριση των εθνοπολιτισμικών ταυτοτήτων των εκπαιδευτικών στη σχέση τους με τα παιδιά προσχολικής ηλικίας της μειονότητας της Θράκης: Το παράδειγμα επεξεργασίας αφηγηματικών – λογοτεχνικών κειμένων στο νηπιαγωγείο* (διδακτορική διατριβή), Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Αλεξανδρούπολη.

Οδηγός Εκπαιδευτικού Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Δεύτερη Έκδοση, Αθήνα 2022.

Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Πρώτη Έκδοση, Αθήνα 2021.

51ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Ταξίδι στη γειτονιά του Ήλιου

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Σταυρακάκη Βασιλική

Ειδικότητα ΠΕ 60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Γλώσσα, Μαθηματικά, Περιβάλλον,

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου Μυθολογία, Φυσικό Περιβάλλον

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: *☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Προνήπια – Νήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 10 διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά: πλανήτες, ηλιακό σύστημα, μυθολογία

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός: να γνωρίσουν οι μαθητές τους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του καθενός.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να γνωρίσουν τους πλανήτες, τα χαρακτηριστικά τους και τη θέση τους στο ηλιακό σύστημα
  - Να γνωρίσουν τα μυθικά πρόσωπα, των οποίων τα ονόματα έχουν οι πλανήτες μας, και τι αντιπροσωπεύει το καθένα
  - Να γνωρίσουν τις δυνατότητες που προσφέρει η χρήση του η/υ και ορισμένων εφαρμογών του
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να μάθουν να ακολουθούν οδηγίες
  - Να μάθουν να χρησιμοποιούν τα τεχνολογικά μέσα προκειμένου να βρουν πληροφορίες για κάποιο θέμα ή να επιλύσουν κάποιο πρόβλημα
- Επίπεδο Στάσεων
  - να μάθουν να συνεργάζονται ώστε να ανακαλύψουν τη μάθηση
  - να αναπτύξουν θετική στάση για τη χρήση των νέων τεχνολογιών ως εργαλεία μάθησης και δημιουργίας και να γνωρίζουν πως μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν για να διευκολυνθούν στην καθημερινή τους ζωή

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Γνωριμία με το φυσικό περιβάλλον, μυθολογία, ψηφιακός εγγραμματισμός

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική / Ανακαλυπτική Μάθηση *☐

Καθοδηγούμενη Μάθηση *☐

Βιωματική Μάθηση ☐

☐

Συνεργατική Μάθηση *

Άλλο: .....

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

  Google, Powerpoint, Youtube, Wordwall, Φωτόδεντρο, canva, chat-gpt, bing image creator, lumen5, aiva ai

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας: Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο, διαδραστικός πίνακας, ταμπλέτες, εκτυπωτής
- Εκπαιδευτικό Υλικό

  Εικόνες – εποπτικό υλικό, κάρτες με τους πλανήτες, βιβλία σχετικά με το θέμα, χαρτόνια, πλαστελίνη, τέμπερες

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου

Τα παιδιά αρχικά θα παρατηρήσουν το εποπτικό υλικό που υπάρχει στον πίνακα και τα βιβλία που υπάρχουν στην ολομέλεια της τάξης. Αφού γίνει μία μικρή συζήτηση για το τι βλέπουν και τι γνωρίζουν σχετικά με το θέμα, θα παρακολουθήσουν μία παρουσίαση σχετικά με τους πλανήτες, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του καθενός και τη θέση τους στο ηλιακό σύστημα. Αφού τελειώσει η παρουσίαση, σε ομάδες, θα ζωγραφίσουν τους πλανήτες και θα ψάξουν στο διαδίκτυο πληροφορίες για το θεό από τον οποίο πήρε το όνομά του ο κάθε πλανήτης. Έπειτα, θα φτιάξουν τις εικόνες των αρχαίων θεών με τη βοήθεια εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης και θα τις αντιστοιχίσουν με τους πλανήτες, θα φτιάξουν τραγούδι για τους πλανήτες και θα προσπαθήσουν να βρουν την κατάλληλη μουσική για να το τραγουδήσουν, με τη βοήθεια εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης. Τέλος, τα παιδιά θα παίξουν διαδραστικά μαθηματικά παιχνίδια αντιστοίχισης και σειροθέτησης, προκειμένου να εμπεδώσουν όσα γνώρισαν, με παιγνιώδη τρόπο.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Ένα θέμα που ενδιαφέρει και γοητεύει τα παιδιά είναι οι πλανήτες και το ηλιακό μας σύστημα. Σε συζητήσεις μας στην τάξη έχουμε διακρίνει μία περιέργεια γύρω από τους πλανήτες και τη θέση της γης στο σύμπαν. Με την αλλαγή του χρόνου, μας δίνεται η ευκαιρία να μιλήσουμε στα παιδιά για την περιστροφή της γης γύρω από τον εαυτό της και τον ήλιο, και κατ' επέκταση για ολόκληρο το

ηλιακό μας σύστημα. Μέσω εποπτικού υλικού, εικόνων και βιβλίων σχετικά με το θέμα, ανιχνεύουμε τις γνώσεις που έχουν τα παιδιά σχετικά με το θέμα και φτιάχνουμε στην τάξη το παρακάτω ιστόγραμμα, με το πρόγραμμα canva.

ΤΙ ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΛΑΝΗΤΕΣ

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

  Αφού διερευνήσουμε τις γνώσεις των παιδιών για το θέμα, φτιάχνουμε ένα ιστόγραμμα με τις απορίες τους και το τι θέλουν να μάθουν για τους πλανήτες και μέσω διαφόρων μηχανών αναζήτησης και της εφαρμογής ανθρωποκεντρικής νοημοσύνης «ChatGPT» να αναζητήσουμε πληροφορίες σχετικά με το θέμα (Η εκπαιδευτικός πληκτρολογεί τις απορίες των παιδιών και τους διαβάζει τις απαντήσεις που δίνει το ChatGPT).

ΤΙ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΜΑΘΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΛΑΝΗΤΕΣ

You
Καλησπέρα σας! Θα θέλαμε να μάθουμε για τους πλανήτες και τη θέση τους στο ηλιακό σύστημα.

ChatGPT
Καλησπέρα! Σίγουρα, θα χαρώ να σας παρέχω πληροφορίες για τους πλανήτες και τη θέση τους στο ηλιακό σύστημα.

Το ηλιακό σύστημα μας αποτελείται από έναν κεντρικό αστέρα, τον Ήλιο, και πολλούς πλανήτες που κινούνται γύρω του. Οι πλανήτες αυτοί χωρίζονται σε δύο βασικές ομάδες: τους εσωτερικούς πλανήτες και τους εξωτερικούς πλανήτες.

1. **Εσωτερικοί πλανήτες (Γεωδαιτικοί πλανήτες):**
   - **Ερμής:** Ο πλανήτης που βρίσκεται πλησιέστερα στον Ήλιο.
   - **Αφροδίτη:** Ο πλανήτης που ακολουθεί μετά τον Ερμή.
   - **Γη:** Ο πλανήτης όπου ζούμε.
   - **Άρης:** Ο τέταρτος πλανήτης από τον Ήλιο.
2. **Εξωτερικοί πλανήτες (Ιοβιανοί πλανήτες):**
   - **Δίας:** Ο μεγαλύτερος πλανήτης στο ηλιακό σύστημα.
   - **Κρόνος:** Πλανήτης με ένα εντυπωσιακό δαχτυλίδι που τον περιβάλλει.
   - **Ουρανός:** Ένας πλανήτης που ανακαλύφθηκε πιο πρόσφατα, με παγωμένα δαχτυλίδια.
   - **Ποσειδώνας:** Ο πλανήτης που βρίσκεται πλησιέστερα στα όρια του ηλιακού συστήματος.

Περαν των πλανητών, υπάρχουν και άλλα αντικείμενα όπως οι δορυφόροι, αστεροειδείς, κομήτες και πολλά άλλα που απαρτίζουν το ηλιακό σύστημα μας. Είναι ένα σύνθετο και συναρπαστικό σύστημα που καλώς εχόντων των πραγμάτων, συνεχώς ανακαλύπτουμε και μαθαίνουμε περισσότερα για αυτό. Αν έχετε κάποιες συγκεκριμένες ερωτήσεις, μπορώ να σας βοηθήσω περαιτέρω!

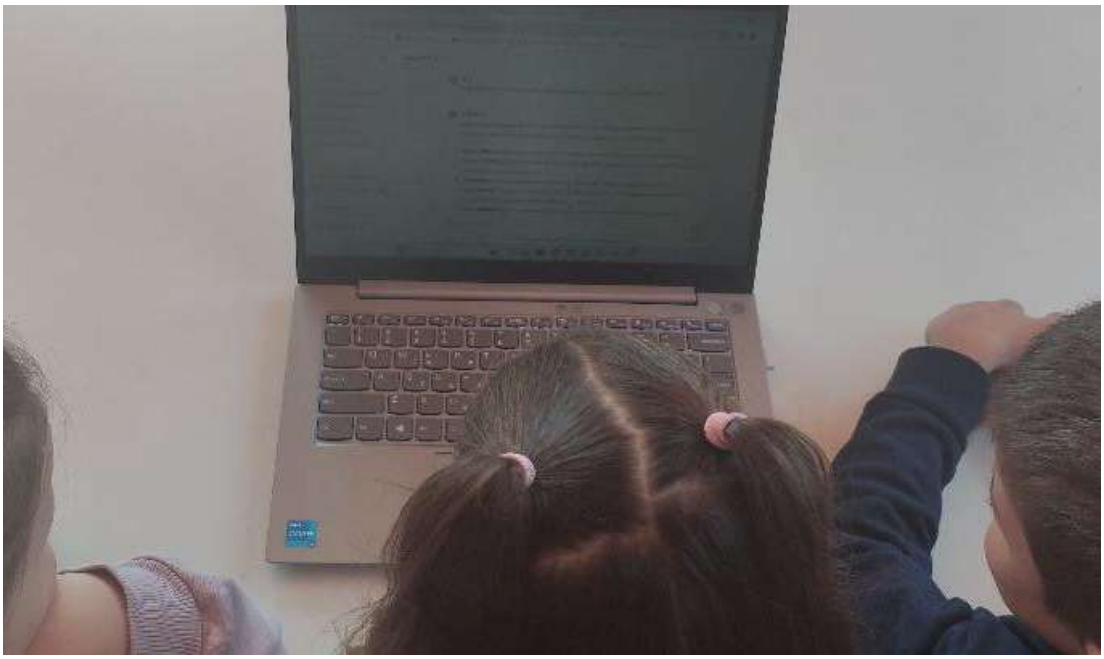
You
Θα θέλαμε να μάθουμε γιατί δόθηκαν στους πλανήτες τα συγκεκριμένα ονόματα;

ChatGPT
Τα ονόματα των πλανητών στο ηλιακό σύστημα έχουν προέλευση από την ελληνική και ρωμαϊκή μυθολογία, καθώς και από αρχαίους πλανητάρχες. Οι πρώιμοι παρατηρητές του ουρανού έδωσαν στους πλανήτες αυτά τα ονόματα, εμπνευσμένοι από τους θεούς και τους ήρωες της μυθολογίας.

Εδώ είναι μια σύντομη εξήγηση για κάθε πλανήτη:

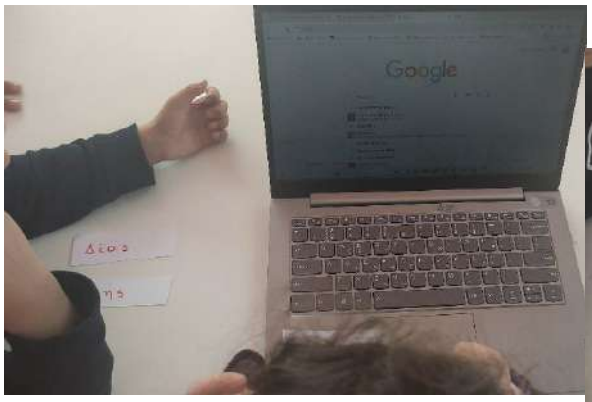
1. **Ερμής (Mercury):** Ο Ερμής στην ελληνική μυθολογία ήταν ο θεός των ταχυδρόμων, του εμπορίου και των ταξιδιών.
2. **Αφροδίτη (Venus):** Η Αφροδίτη είναι η θεά του έρωτα και της ομορφιάς στην ελληνική μυθολογία.
3. **Γη (Earth):** Το όνομα "Γη" προέρχεται από την αγγλική λέξη "Earth," που σχετίζεται με τη γεωμετρία και τη σταθερή, σταθερή βάση.
4. **Άρης (Mars):** Ο Άρης είναι ο θεός του πολέμου στην ελληνική μυθολογία, αντίστοιχος του ρωμαϊκού θεού Άρη.
5. **Δίας (Jupiter):** Ο Δίας είναι ο βασιλιάς των θεών στην ελληνική μυθολογία.
6. **Κρόνος (Saturn):** Ο Κρόνος είναι ο θεός του χρόνου στην ελληνική μυθολογία.
7. **Ουρανός (Uranus):** Ο Ουρανός είναι ο θεός του ουρανού στην ελληνική μυθολογία.
8. **Ποσειδώνας (Neptune):** Ο Ποσειδώνας είναι ο θεός της θαλάσσης στην ελληνική μυθολογία.

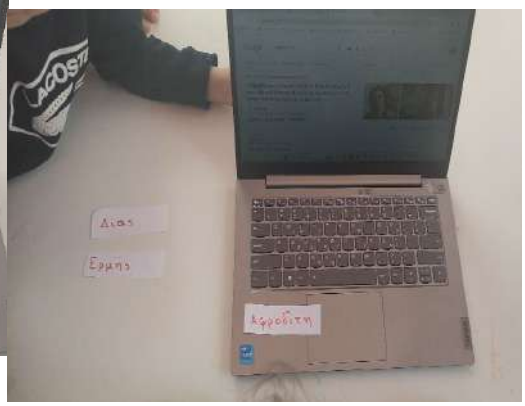
Τα ονόματα αυτά δόθηκαν για να αναδειχθεί η ιδιαιτερότητα κάθε πλανήτη και να του προσδοθεί μια πνοή μυθολογικής ιστορίας. Είναι ένας τρόπος να δίνεται περισσότερη σημασία και χαρακτήρας στην εξερεύνηση του ηλιακού συστήματος.



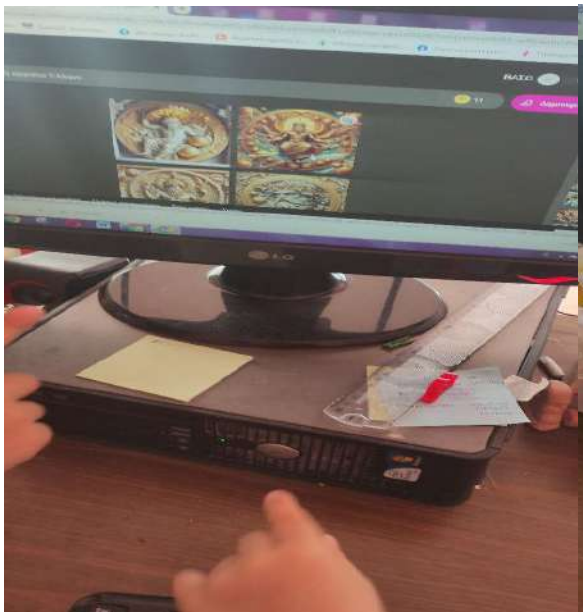
Αφού συλλέξουμε διάφορες πληροφορίες, παρουσιάζεται στα παιδιά ένα βίντεο όπου έχουμε δημιουργησει με το εργαλείο «Lumen 5» με την κίνηση της γης και τη θέση της σε σχέση με τους άλλους πλανήτες στο ηλιακό σύστημα.

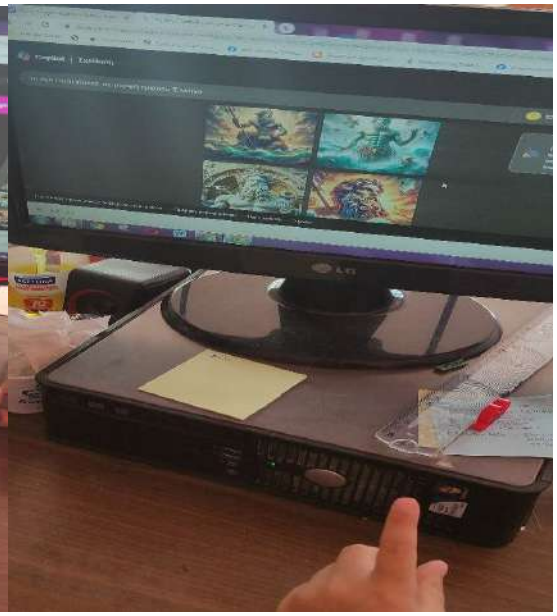
Αφού γνωρίσουμε κάποια πράγματα για τον πλανήτη όπου ζούμε, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού ψάχνουν στο διαδίκτυο, και συγκεκριμένα στον ιστότοπο google, πληροφορίες σχετικά με το θεό από τον οποίο πήρε το όνομά του ο πλανήτης της ομάδας τους.

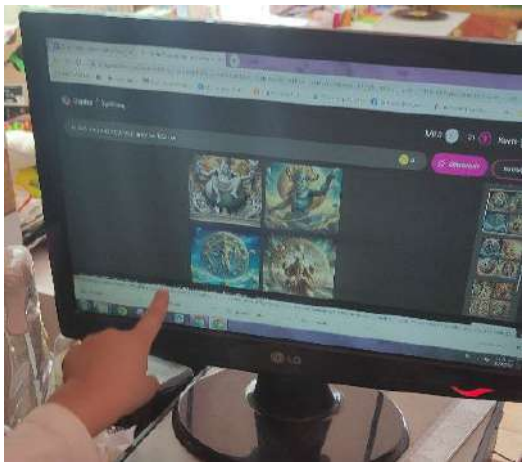




Έπειτα κάθε ομάδα προσπαθεί να δημιουργήσει με βάση τις πληροφορίες που βρήκε τη φιγούρα του θεού και να τον οπτικοποιήσει με το εργαλείο «bing». Η εφαρμογή δημιουργεί κάποιες εικόνες για τον κάθε θεό, από τις οποίες τα παιδιά επιλέγουν ποια τους αρέσει περισσότερο. Τα παιδιά εκτυπώνουν τις δημιουργίες τους και τις τοποθετούμε σε εμφανές μέρος της τάξης.







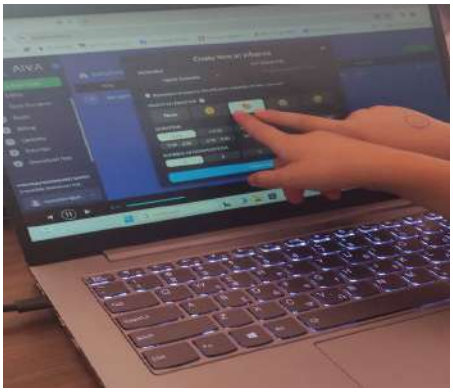
Τώρα έχει έρθει η ώρα που κάθε ομάδα θα απεικονίσει τον πλανήτη του οποίου το όνομα έχει, αφού πρώτα σκεφτούν και αποφασίσουν με ποιο τρόπο θα γίνει αυτό (σε χαρτόνι ζωγραφισμένο με τέμπερες, σε τρισδιάστατη απεικόνιση με πλαστελίνη, με μπαλόνια ή οτιδήποτε άλλο σκεφτούν τα παιδιά). Η κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια την εργασία της και αντιστοιχεί την εικόνα που δημιούργησε με τον αντίστοιχο πλανήτη.

Τέλος, ακούμε με τα παιδιά ένα τραγούδι σχετικό με το θέμα μας, το «Μια γιορτή στη γειτονιά του Ήλιου» (https://youtu.be/vH-D8_mjGxU?si=9Tc5gl3Wks12pq74) και αποφασίζουμε να φτιάξουμε το δικό μας τραγούδι για τους πλανήτες, χρησιμοποιώντας όσα έχουμε μάθει. Τα παιδιά, με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, δημιουργούν τους στίχους του τραγουδιού και με τη βοήθεια της εφαρμογής «aiva» δημιουργούμε ένα μουσικό κομμάτι, αφού ανεβάσουμε στην εφαρμογή το κομμάτι που ακούσαμε, για να χρησιμοποιηθεί ως επιρροή, ώστε να συνοδεύσει τους στίχους του δικού μας τραγουδιού. Κάνουμε διάφορους πειραματισμούς στην εφαρμογή και διαφορετικές επιλογές, ώστε να βρούμε το κατάλληλο κομμάτι που θα ταιριάξει στους στίχους μας. Αφού το τραγουδήσουμε με τη μουσική που έχει δημιουργηθεί μέσω της εφαρμογής aiva, δοκιμάζουμε να συνοδεύσουμε τη μουσική και με τα μουσικά όργανα της τάξης μας.

Το τραγούδι μας:

Το ηλιακό μας σύστημα

Το σύστημα το ηλιακό πλανήτες έχει 8
και τώρα που τους έμαθα θέλω να σας τους πω.
Πρώτος από όλους ο Ερμής αλλά και πιο μικρός,
πλανήτης τόσο γρήγορος όσο και ο Θεός.
Δεύτερη Αφροδίτη μας, ο πιο ζεστός πλανήτης
με τα πολλά ηφαίστεια δείχνει τη δύναμη της.
Η Γη μας τρίτη στη σειρά, θάλασσα και στεριά,
οξυγόνο και νερό κρατούν τον άνθρωπο εδώ.
Τέταρτος ο Άρης μας με το κόκκινο χρώμα
γιατί όπως μάθαμε έχει σίδηρο στο χώμα.
Πέμπτος και μεγαλύτερος ο πλανήτης Δίας
βασιλιάς των πλανητών κι αρχηγός των θεών!
Κρόνος ονομάζεται ο έκτος στη σειρά
με δαχτυλίδια γύρω του φαίνεται μια χαρά.
Και τέλος τα δύο δίδυμα διαστημικά αδέρφια
Ποσειδώνας και Ουρανός που πάντα έχουν κέφια.



- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών / μαθητριών

  Τα παιδιά παίζουν διαδραστικά μαθηματικά παιχνίδια, παιχνίδια σειροθέτησης και αντιστοίχισης εικόνων, φτιαγμένα από τη νηπιαγωγό με το λογισμικό wordwall, ώστε να εμπεδώσουν όσα έχουν μάθει.

- Ανατροφοδότηση – σχόλια από την εφαρμογή στην τάξη

Η ενασχόλησή μας με τους πλανήτες ήταν κάτι που ενθουσίασε και προσέλκυσε το ενδιαφέρον των παιδιών. Ειδικότερα, η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης ενθουσίασε ακόμα περισσότερο τα παιδιά, που εντυπωσιάστηκαν από την άμεση δημιουργία εικόνων και τη σύνθεση μουσικών κομματιών μέσα

σε λίγα δευτερόλεπτα, καθώς και τις άμεσες απαντήσεις του chat-gpt σε ότι κι αν το ρωτούσαμε. Κάτι τέτοιο ήταν πρωτόγνωρο για τα παιδιά. Βέβαια, το όλο εγχείρημα είχε και τις δυσκολίες του, καθώς τα παιδιά, εκτός του ότι δεν μπορούν να διαβάζουν και δεν είναι εξοικειωμένα με τη γραφή στον υπολογιστή, δεν είναι επίσης εξοικειωμένα με τέτοιου είδους εφαρμογές, οπότε έπρεπε να εξηγήσουμε τη χρησιμότητά τους για τον άνθρωπο και τις δυνατότητες που μας δίνουν και αυτό χρειαζόταν επιπλέον χρόνο και αρκετή προσπάθεια από τα παιδιά. Ωστόσο, ήταν ένας διαφορετικός τρόπος εργασίας από τους συνηθισμένους και τα παιδιά το απόλαυσαν. Σίγουρα θα χρησιμοποιήσουμε ξανά αυτά τα εργαλεία και σε άλλες θεματικές ενότητες!!

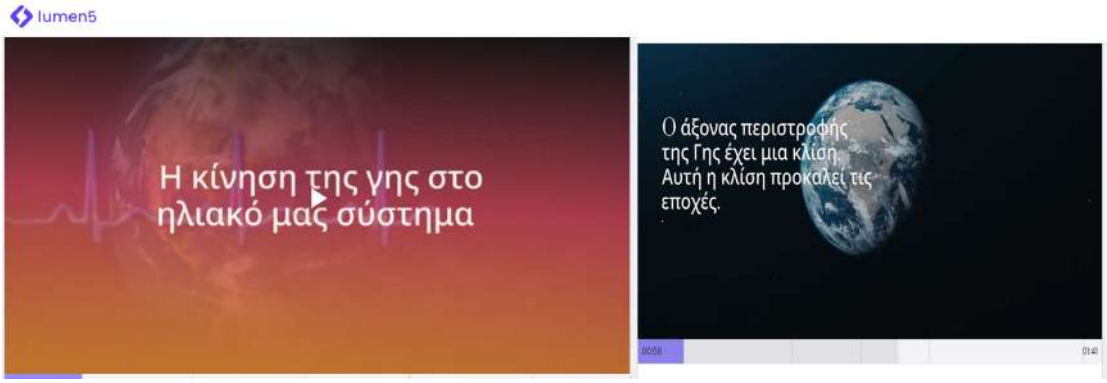
3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

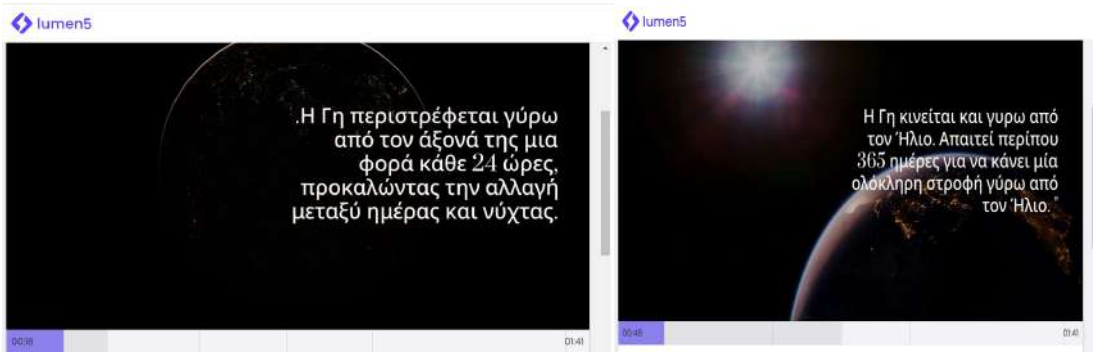
3.1. Βιβλιογραφία – Πηγές

- Το πρώτο μου βιβλίο για το διάστημα, εκδόσεις Σαβάλλας.
- Caryl, Hart. Γνώρισε τους πλανήτες. Εκδόσεις: Μεταίχμιο
- Ανακαλύπτω το Διάστημα. Εκδόσεις: Τσιαμπίρης Πυραμίδα.

3.2. Εφαρμογές που έχουν χρησιμοποιηθεί

Δημιουργία βίντεο





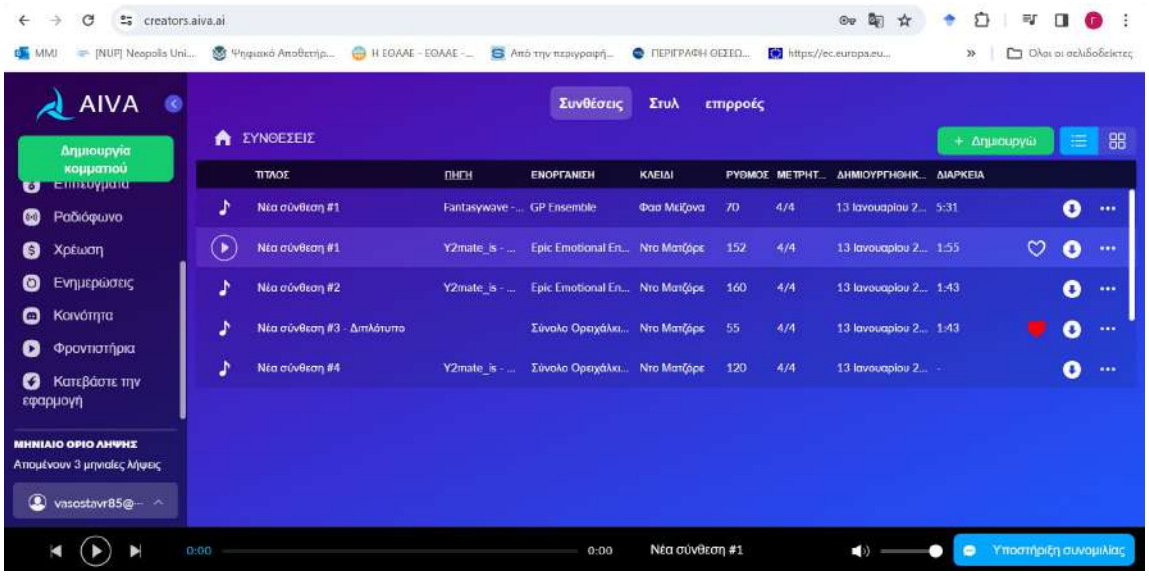
https://lumen5.com/user/vasostavr/untitled-video-vamib/

Δημιουργία εικόνων

https://www.bing.com/images/create/ceb8ceadcebbcf89-cebdceb1-cf86cf84ceb9ceaccebecf89-cf84ceb7-cf86ceb9ceb3cebfcf8dcf81ceb1-cf84cebfcf85-ce9acf81cf8ccebdcebfcf852c-cf84cebfcf85-ce98ceb5cebfcf8d-cf84ceb7cf82/1-65a2cddfd90c452282102348f4d2019a?id=MHyAqo9WabbXgaMY1VAAqw%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&FORM=GCRIDP&mode=overlay

https://www.bing.com/images/create/ce98ceb1-ceaeceb8ceb5cebbceb1-cebdceb1-ceb4ceb7cebcceb9cebfcf85cf81ceb3ceaecf83cf89-cebcceafceb1-cf86ceb9ceb3cebfcf8dcf81ceb1-cf84ceb7cf82-ceb8ceb5ceb1cf82-ce91cf86cf81cebfceb4/1-65a2cee0cb634bd686e36190140b4c1f?id=L0j0a9yHYi3LisMesPVvtg%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&FORM=GCRIDP&mode=overlay

Δημιουργία ήχου


creators.aiva.ai
AIVA
Δημιουργία κομματιού
Ραδιόφωνο
Χρέωση
Ενημερώσεις
Κοινότητα
Φροντιστήρια
Κατεβάστε την εφαρμογή
ΜΗΝΙΑΙΟ ΟΡΙΟ ΛΗΨΗΣ
Απομένουν 3 μηνιαίες λήψεις
Συνθέσεις
Στυλ
επιρροές
ΣΥΝΘΕΣΕΙΣ
+ Δημιουργώ
ΤΙΤΛΟΣ
ΠΗΓΗ
ΕΝΟΡΓΑΝΙΣΗ
ΚΛΕΙΔΙ
ΡΥΘΜΟΣ
ΜΕΤΡΗΤ...
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚ...
ΔΙΑΡΚΕΙΑ
Νέα σύνθεση #1 Fantasywave - ... GP Ensemble Φαα Μειζονα 70 4/4 13 Ιανουαρίου 2... 5:31
Νέα σύνθεση #1 Y2mate_is - ... Epic Emotional En... Ντο Ματζόρε 152 4/4 13 Ιανουαρίου 2... 1:55
Νέα σύνθεση #2 Y2mate_is - ... Epic Emotional En... Ντο Ματζόρε 160 4/4 13 Ιανουαρίου 2... 1:43
Νέα σύνθεση #3 - Διπλότυπο Σύνολο Ορειχάλκι... Ντο Ματζόρε 55 4/4 13 Ιανουαρίου 2... 1:43
Νέα σύνθεση #4 Y2mate_is - ... Σύνολο Ορειχάλκι... Ντο Ματζόρε 120 4/4 13 Ιανουαρίου 2...
0:00
0:00
Νέα σύνθεση #1
Υποστήριξη συνομιλίας

52ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Η Μέλισσα ρωτάει χαρωπά: Πώς το φυτό μεγαλώνει σωστά;

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Τάλλου Κωνσταντίνα

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.1 Γλώσσα

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία (i)

- Α. Παιδί και Επικοινωνία, Α.2 ΤΠΕ.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Α.2.3.Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

- Β. Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία, Β.2 Κοινωνικές Επιστήμες.

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Β.2.2. Σχέση με φυδικό και δομημένο περιβάλλον, (i και ii), Εκπαίδευση για την Αειφορία

- Γ. Παιδί και Φυσικές Επιστήμες, Γ.2.Φυσικές Επιστήμες

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Γ.2.1. Ζωντανοί Οργανισμοί (i και iii)

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: X ☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

νήπια-προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

τρεις διδακτικές ώρες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

κύκλος ζωής φυτού, περιβάλλον, διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης,

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να γνωρίσουν τα στάδια εξέλιξης του φυτού χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα διεπαφές Τεχνητής Νοημοσύνης

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
    1. κατανοούν τα στάδια ανάπτυξης του φυτού και του ρόλου της μέλισσας
    2. αναγνωρίζουν λεξιλόγιο (i)
    3. γνωρίζουν τη λειτουργία και τον τρόπο χρήσης διαφόρων λογισμικών (i, ii)
    4. γνωρίζουν ψηφιακά εργαλεία (i)
    5. διακρίνουν χαρακτηριστικά και λειτουργίες των φυτών (ii)
    6. αναγνωρίζουν τις σχέσεις αλληλεξάρτησης αναμεσα στα φυτά και το περιβάλλον που ζουν (iii)

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
    1. κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια (i)
    2. συνδέουν την ανάπτυξη των φυτών με τον κύκλο ζωής τους (ii)

3. μετατρέπουν τις πληροφορίες στις ΤΠΕ ώστε να καλύπτουν εκπαιδευτικές και επικοινωνιακές ανάγκες (i)
4. παρουσιάζουν πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ (i)
5. δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδιάσης, επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφροιών (iii)
6. διαχειρίζονται τις πληροφορίες για να κατασκευαζουν με ειδικό λογισμικό ψηφιακές δημιουργίες (ii)
7. συνεργάζονται και να εφαρμόζουν γνώσεις χρησιμοποιώντας πηγές και τεχνολογία
8. επιλύουν προβλήματα και να ενσωματώνουν τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης στη μαθησιακή διαδικασία
9. γνωρίζουν και εφαρμόζουν εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης

Επίπεδο Στάσεων

2. εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους (i)
3. υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στις πληροφορίες και τα νέα πλαίσια που δημιουργούνται με τις ΤΠΕ (i)
4. εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και επικοινωνίας (i)
5. αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο (ii)
6. συνειδητοποιήσουν ότι ο κύκλος ζωής είναι μια φυσιολογική διαδικασία (ii)
7. συνεργάζονται για να επιλύουν προβλήματα με τη βοήθεια Τεχνητής Νοημοσύνης

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το παρόν σενάριο σχεδιάστηκε σύμφωνα με τις Θεματικές Περιοχές και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα του νέου Προγράμματος Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, καθώς ο κεντρικός άξονας αφορά τα στάδια εξέλιξης του φυτού (Φυσικές Επιστήμες) αλλά ταυτόχρονα εμπλέκονται και οι Γνωστικές περιοχές των Κοινωνικών Επιστημών, των ΤΠΕ και της Γλώσσας. Η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συνδέεται με πολλαπλά οφέλη, όταν πραγματοποιείται μέσα από καλά σχεδιασμένες διδακτικές καταστάσεις. Με κατάλληλη υποστήριξη του/της εκπαιδευτικού, τα παιδιά σταδιακά εξοικειώνονται με τις ΤΠΕ, χρησιμοποιώντας αναπτυξιακά κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία για να παίξουν, να εκφραστούν και να μάθουν, αναγνωρίζοντας και εφαρμόζοντας τις ορθές χρήσεις των ΤΠΕ στην καθημερινή ζωή. Σκοπός είναι να καταστούν τα παιδιά ψηφιακά εγγράμματα, ώστε να μπορούν να δράσουν αποτελεσματικά στις νέες και πολύπλοκες ανάγκες της καθημερινής ζωής (Πεντέρη κ.α., 2022). Επιπλέον, η χρήση της

Τεχνητής Νοημοσύνης στη μαθησιακή διαδικασία της προσχολικής εκπαίδευσης έχει τη δυνατότητα να επιφέρει επανάσταση στη διδασκαλία προσφέροντας καινοτόμες λύσεις και ενισχύοντας τις εμπειρίες μάθησης τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές/τριες.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση X ☐

Καθοδηγούμενη Μάθηση X ☐

Βιωματική Μάθηση X ☐

Συνεργατική Μάθηση X ☐

Άλλο:

Παιγνιώδης Μάθηση

Ψηφιακή Μάθηση

Διερεύνηση με επίλυση προβλήματος

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Chat GPT

Big Image Genaration

Ideogram

Lumen 5

SUNO

Natural Reader

Google Lens

You Tube

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Η/Υ

Ταμπλέτες

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Βιβλία σχετικού περιεχομένου

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το παρόν διδακτικό σενάριο αφορά τη γνωριμία των νηπίων με τα στάδια ανάπτυξης του φυτού, με εμπλεκόμενες περιοχές από πολλά Θεματικά Πεδία των νέων Προγραμμάτων Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση και ακολουθώντας τα βήματα του διδακτικού μοντέλου 5e. Οι μαθητές/τριες θα ευαισθητοποιηθούν για το θέμα όταν μια μέλισσα χρησιμοποιώντας εφαρμογή φωνητικής Τεχνητής Νοημοσύνης εισέρχεται στην τάξη και ζητάει βοήθεια για να μάθει πώς μεγαλώνει ένα φυτό (Engage). Τα παιδιά χωρισμένα σε μικρές ομάδες αναζητούν πληροφορίες για το θέμα. Ο/η εκπαιδευτικός με χρήση ερωταποκρίσεων προσπαθεί να εκμαιεύσει από κάθε παιδί όσες περισσότερες πληροφορίες μπορεί, με στόχο να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν τις πληροφορίες και να εξηγήσουν τις διαδικασίες που ανακάλυψαν (Explore). Η μέλισσα ζητά περισσότερες διευκρινήσεις από τα παιδιά κι έτσι με συνεργατική μέθοδο και με τη βοήθεια διεπαφών AI τα νήπια εμπλέκονται ενεργά και εφαρμόζουν τις γνώσεις που απέκτησαν με δημιουργικό τρόπο (Explain). Ακολουθεί η δημιουργία ενός μουσικού τραγουδιού στην πλατφόρμα SUNO με τις προτάσεις των παιδιών (Elaborate) και διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης των ομάδων ώστε να καλλιεργηθούν μεταγνωστικές δεξιότητες στους μαθητές/τριες (Evaluate).

Το σενάριο ενσωματώνει ψηφιακά εργαλεία AI, προωθώντας την επικοινωνία, τη συνεργασία, την κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα και την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση των νηπίων.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

1ο Βήμα: Ευαισθητοποίηση μαθητών/τριών και εισαγωγή στο θέμα

Μια κούκλα-μέλισσα πετάει μέσα στην τάξη και μέσω της φωνητικής εφαρμογής AI Natural Reader και ζητάει βοήθεια από τα παιδιά. Συγκεκριμένα τους εξηγεί ότι ψάχνει να βρει πώς μεγαλώνει ένα φυτό, αλλά δεν μπορεί να το καταλάβει μόνη της και τους θέτει την αποστολή να βρουν τι χρειάζεται ένα μικρό σποράκι για να γίνει μεγάλο και όμορφο φυτό.

Ακολουθεί ιδεοθύελλα και καταιγισμός ιδεών σχετικά με τις πρότερες γνώσεις και τις εναλλακτικές ιδέες των παιδιών αναφορικά με το θέμα, οι οποίες αποτυπώνονται από τον/την εκπαιδευτικό σε εννοιολογικό χάρτη.

Το 1ο Βήμα καταλήγει στην ακριβή διατύπωση από τα παιδιά του προς διερεύνηση προβλήματος και στην καταγραφή της 1ης και 2ης στήλης του διαγράμματος KWLH.

- **2ο Βήμα: Αναζήτηση πληροφοριών από τα ίδια τα παιδιά**

Στο 2ο βήμα τα παιδιά χωρισμένα σε 4 μικρές ομάδες αναζητούν πληροφορίες για τα στάδια ανάπτυξης του φυτού σε πολλαπλές πηγές πληροφοριών με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης με στόχο την καλλιέργεια της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και την αναζήτηση γνώσης μέσω διαφορετικών πηγών. Έτσι η 1η ομάδα αναζητά πληροφορίες σε βιβλία στη βιβλιοθήκη την οποία ο/η εκπαιδευτικός έχει φροντίσει να εμπλουτίσει από πριν. Η 2η ομάδα χρησιμοποιώντας το Google Lens σκανάρει βιβλία και εικόνες σχετικές με το θέμα. Η 3η ομάδα παρακολουθεί μικρό εκπαιδευτικό βίντεο στο You Tube στην ελληνική γλώσσα. Η 4η ομάδα χρησιμοποιεί το Chat GPT για να βρει σχετικές πληροφορίες και αφού τις βρει, με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού τις μετατρέπει σε εικόνα στην ίδια εφαρμογή.

Στην ολομέλεια της τάξης κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματα της αναζήτησής της και ακολουθεί συζήτηση. Με χρήση ερωταποκρίσεων ο/η εκπαιδευτικός προσπαθεί να εκμαιεύσει από κάθε παιδί όσες περισσότερες πληροφορίες μπορεί εστιάζοντας σε σημαντικά σημεία και στη συμβολή της μέλισσας στην ανάπτυξη των φυτών, με στόχο να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν τις πληροφορίες και να εξηγήσουν τις διαδικασίες που ανακάλυψαν.

Καταγραφή της 3ης στήλης του διαγράμματος KWLH.

- **3ο Βήμα: Εφαρμογή της αποκτηθείσας γνώσης**

Τα παιδιά εξηγούν στη μέλισσα όσα έμαθαν αλλά αυτή τους ζητά περισσότερες διευκρινήσεις για να τα καταλάβει καλύτερα. Έτσι, τα παιδιά χωρίζονται πάλι σε 4 μικρές ανομοιογενείς ομάδες (μπορεί να είναι και οι ίδιες με πριν) και με τη βοήθεια διεπαφών AI εφαρμόζουν με ενεργή εμπλοκή τις γνώσεις που απέκτησαν ώστε να τις κατανοήσουν καλύτερα ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία. Έτσι:

1η Ομάδα: Χρησιμοποιεί το Big Image Generation με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού για να φτιάξει 3 εικόνες με τα στάδια του φυτού (σπόρος, φύτρωμα, άνθισμα) δίνοντας τις σωστές οδηγίες.

2η Ομάδα: Με τη βοήθεια της εφαρμογής Ideogram φτιάχνουν εικόνα με την ανάπτυξη κάποιου συγκεκριμένου φυτού που θα συναποφασίσουν.

3η Ομάδα: Ζωγραφίζει τα 3 στάδια του φυτού και φτιάχνει ένα μικρό κόμιξ στο Chat GPT δίνοντάς του τις 3 ζωγραφιές.

4η Ομάδα: Χρησιμοποιεί την εφαρμογή Lumen5 με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού για να

δημιουργήσει ένα σύντομο κινούμενο βίντεο που δείχνει πώς αναπτύσσεται το φυτό δίνοντας τις κατάλληλες οδηγίες.

Στην ολομέλεια κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο της στη μέλισσα η οποία (και πάλι μέσω της ίδιας φωνητικής AI) τους κάνει ερωτήσεις για να αξιολογήσει την κατανόηση των μαθητών σχετικά με τη διαδικασία ανάπτυξης των φυτών και την επίδραση των επικονιαστών.

Καταγραφή της 3ης στήλης του διαγράμματος KWLH.

- **4ο Βήμα: Αξιολόγηση των μαθητών/τριών**

Σαν τελική δραστηριότητα δημιουργούμε ένα μουσικό κομμάτι στην πλατφόρμα SUNO χρησιμοποιώντας μικρές προτάσεις που μας λέει κάθε μαθητής σχετικές με το θέμα που μόλις ολοκληρώσαμε. Το τραγούδι αυτό μπορεί να αναρτηθεί στο ιστολόγιο του σχολείου προς ενημέρωση της τοπικής και της ευρύτερης κοινότητας σχετικά με τις γνώσεις που αποκόμισαν οι μαθητές/τριες (Elaborate).

Ακολουθούν διαδικασίες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης των ομάδων ώστε να καλλιεργηθούν μεταγνωστικές δεξιότητες στους μαθητές/τριες, οι οποίες ολοκληρώνονται μέσα σε πλαίσιο ερωταποκρίσεων στην ολομέλεια και αφορούν αξιολόγηση τόσο των γνώσεων, όσο και της διαδικασίας και των συναισθημάτων των μαθητών (Evaluate).

Τέλος, παίζουμε ψηφιακά παιχνίδια στο wordwall που ενθουσιάζουν τους μικρούς μαθητές/τριες ώστε να αξιολογήσουμε τις γνώσεις των παιδιών.

Καταγραφή της 4ης στήλης του διαγράμματος KWLH.

Συνολική αποτίμηση του σεναρίου και του διαγράμματος KWLH από τον/την εκπαιδευτικό.

Η καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων και συνεχούς παρατήρησης – αξιολόγησης των μαθητών/τριών (αρχική, διαμορφωτική, τελική), διαπνέει όλο το σενάριο.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Υλικό

1.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ K-W-L-H

Τι γνωρίζω; (Know)	Τι θέλω να μάθω; (Want to Learn)	Τι έμαθα; (Learnt)	Πώς το έμαθα; (How)

2. Τα 3 στάδια ανάπτυξης του φυτού από το Chat GPT:

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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.

Υλικό από το εξ Αποστάσεως επιμορφωτικό πρόγραμμα που διοργάνωσε το Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε. και ειδικότερα το «Εργαστήριο Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στη Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης» (ΕΔΙΒΕΑ) στο πλαίσιο του ΚΕΔΙΒΙΜ του Πανεπιστημίου Κρήτης με τίτλο *«Ανθρωποκεντρική Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο διδάσκουμε και μαθαίνουμε».*

53ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Οι νότες είναι 7 και χοροπηδούν στα αφτιά…

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: ΤΖΙΩΛΗ ΜΑΡΙΑ

Ειδικότητα : ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΣ (ΠΕ 60)

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση : Μουσική, Γλώσσα ,Τεχνολογία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Οι 7 νότες του πενταγράμμου

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο:(ΠΕ 60) ☐

☐

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείο (νήπια και προνήπια)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 2 Διδακτικές ώρες 45 λεπτών

Λέξεις Κλειδιά: Νότες, μουσικά όργανα, ηχοιστορία ,νηπιαγωγείο

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός: είναι να παρέχει μια πλούσια εκπαιδευτική εμπειρία που μέσα από την ενεργή συμμετοχή των μαθητών θα ενθαρρύνει την κατανόηση των μουσικών εννοιών, την ενσωμάτωση

της τεχνολογίας τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Κατανόηση των Νοτών και της Μουσικής: να εξοικειωθούν με τις επτά νότες της μουσικής και τις ιδιαιτερότητές τους να κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ των νοτών και των μουσικών οργάνων.

Εκπαίδευση στα Μουσικά Όργανα: να μάθουν για διάφορα μουσικά όργανα και τον τρόπο που συνδέονται με τις νότες να αναπτύξουν κατανόηση για τον ήχο που παράγεται από κάθε όργανο.

Ανάπτυξη Καλλιτεχνικής Έκφρασης: να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους μέσω της δημιουργίας καλλιτεχνικών εργασιών που αντιπροσωπεύουν τις νότες και τα μουσικά όργανα.

Ανάπτυξη Γλωσσικών Δεξιοτήτων: Να παρουσιάσουν μιας ηχοιστορία και να ενισχύσουν τις γλωσσικές δεξιότητές όπως ανάπτυξη και εμπλουτισμός προφορικού λόγου κτλ..

Ενίσχυση Συνεργατικών Δεξιοτήτων: να μάθουν να συνεργάζονται σε ομαδικές δραστηριότητες, να ενισχύουν τη συνεργατικότητα και την ικανότητα εργασίας σε ομάδα.

Εμπέδωση της Μάθησης με Ποικιλία Μέσων : να ενισχύσουν την εκπαιδευτική εμπειρία με οπτικές και ακουστικές κατανοήσεις.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Μουσική Ακρόαση και Κατανόηση: να εκπαιδευτούν στην αναγνώριση και την κατανόηση των νοτών και των μουσικών οργάνων, να αναπτύξουν ευαισθησία στον ήχο και τη μουσική δομή.

Δημιουργία και Έκφραση: να ενθαρρυνθούν και να δημιουργήσουν και να εκφραστούν καλλιτεχνικά μέσω των καλλιτεχνικών εργασιών τους. να εξασκηθούν στην εκφραστική γλώσσα, ενισχύοντας τη δημιουργικότητά τους.

Κατανόηση Συμβόλων και Σχημάτων: να εξοικειωθούν με τα σύμβολα των νοτών και των μουσικών οργάνων , να αναγνωρίσουν και να ερμηνεύσουν τις πληροφορίες που περιλαμβάνονται σε αυτά.

Επικοινωνία και Συνεργασία: να συνεργαστούν ενισχύοντας τις ικανότητες της ομαδικής εργασίας, να μοιραστούν τις ιδέες τους και να εκτιμήσουν τις δημιουργίες των συμμαθητών τους.

Αναγνώριση του Χαρακτήρα της Μουσικής: να κατανοήσουν τη σχέση μεταξύ των νοτών, των μουσικών οργάνων και του χαρακτήρα που δίνεται σε κάθε νότα, να αναπτύξουν αίσθηση για την εκφραστικότητα της μουσικής.

Χρήση Τεχνολογίας: να μάθουν να χρησιμοποιούν τον προτζέκτορα και άλλα μέσα για την απεικόνιση και την επικοινωνία των ιδεών τους., να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στην τεχνολογία και την οπτικοακουστική κατανόηση.

- Επίπεδο Στάσεων

Θετική Στάση έναντι της Μουσικής: να αναπτύξουν θετική στάση έναντι της μουσικής, καθώς θα εκτιμήσουν τη διασκεδαστική και δημιουργική πλευρά της.

Ενδιαφέρον για τη Δημιουργία: να αναπτύξουν ενδιαφέρον για τη δημιουργία μέσω της συμμετοχής τους στη δημιουργία μιας ηχοιστορίας και των καλλιτεχνικών εργασιών τους.

Εμπιστοσύνη στις Δικές τους Δυνατότητες: να ενθαρυνονται και να συνεισφέρουν στην ηχοιστορία και να εκφράσουν τις ιδέες τους θα ενισχύσει την εμπιστοσύνη τους στις δικές τους δυνατότητες.

Συνεργατική Στάση: να αναπτύξουν συνεργατική στάση καθώς θα συνεργάζονται για τη δημιουργία της ηχοιστορίας, μοιράζονται ιδέες και εργαζόμενοι μαζί.

Δημιουργικότητα και Φαντασία: να αναπτύξουν δημιουργική και φανταστική στάση μέσω της ελεύθερης έκφρασης και της δημιουργίας ιστοριών.

Θετική Στάση έναντι της Τεχνολογίας: να ενισχυθεί η τη θετική στάση των μαθητών έναντι της τεχνολογίας, ωθώντας τους να τη χρησιμοποιούν ως εργαλείο για την έκφραση και την εκπαίδευση.

Αίσθηση Επίτευξης; να ενισχύσει την αίσθηση επίτευξης και επιτυχίας.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Σύνδεση με ΔΕΠΣ και νέο ΝΑΠΣ νηπιαγωγείου

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση ■

Βιωματική Μάθηση ■

Ομαδοσυνεργατική Μάθηση ■

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές – Λογισμικά
- ChatGPT 3.5
- Piktochart
- music4kids
- Power point
- ChatterPix Kids
- https://online-voice-recorder.com/

- https://www.canva.com/projects
- You tube
- **Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας**
- Η/Υ,
- Προτζέκτορας
- Κινητή συσκευή τηλεφώνου
- **Εκπαιδευτικό Υλικό**
- Μουσικά όργανα

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις

Το σενάριο με τίτλο: « Οι νότες είναι 7 και χοροπηδούν στα αφτιά» δημιουργήθηκε αξιοποιώντας το παιδαγωγικά το πλαίσιο ChatGPT 3.5, αξιοποιώντας τα αποτελέσματα ως ιδέες. Με βάση το ΔΕΠΠΣ και το ΝΑΠΣ του νηπιαγωγείου, τις γνώσεις μου, τις εμπειρίες μου και τις ανάγκες των μαθητών μου διαμορφώθηκε στην τελική του μορφή όπως παρουσιάζεται αναλυτικά παρακάτω. Πρόκειται για ένα σενάριο με βασικό θεματικό πεδίο: Δ. ΠΑΙΔΙ, ΣΩΜΑ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ Δ.2 ΤΕΧΝΕΣ Δ.2.3 Μουσική i. Ήχος και μουσική γραφή ii. Μουσική παραγωγή και εκτέλεση iii. Συστήματα ρυθμού και εμπλεκόμενα θεματικά πεδία Α.Παιδί και Επικοινωνία/ Α.1 Γλώσσα/ Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία Α.1.2 Α.2 ΤΠΕ/ Α.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ. Εμπλέκει την Μουσική με την Γλώσσα, την Τεχνολογία και την Τέχνη. Επιδιώκεται η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης και η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και την αξιοποίηση της τεχνίτης νοημοσύνης. Σχεδιάστηκε για να εφαρμοστεί σε τάξη Νηπιαγωγείου με αριθμό μαθητών περίπου 22 και σε 2 διδακτικές ώρες 45 λεπτών. Για τη δημιουργία του αξιοποιήθηκε η τεχνίτη νοημοσύνη, τα μουσικά όργανα της τάξης, το παιδαγωγικό υλικό και ο τεχνολογικός εξοπλισμός της της τάξης

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Τίτλος: Μια μελωδική ηχοιστορία

Στον Προτζεκτορας της τάξης εμφανίζεται η κυρία μουσική *(έργο των μαθητών προηγουμένης δραστηριότητας σχετικής θεματικής ενότητας) στην οποία έχει αποδοθεί προφορικός λόγος μέσω της εφαρμογής ChatterPix Kids).* Εξηγεί το λόγο παρουσίας της και δίνει οδηγίες στους μαθητές

για τον τρόπο δημιουργίας των ομάδων. Παρεμβαίνει σε όλες τις δραστηριότητες που ακολουθούν βοηθητικά ή διερευνητικά. Οι μαθητές χωρίζονται σε 7 ομάδες (3 άτομα η κάθε μία). Η κυρία μουσική καλεί τους μαθητές να παρακολουθήσουν στον προτζέκτορα της τάξης το παρακάτω βίντεο:

Μια σκάλα από ήχους

https://www.youtube.com/watch?v=LaSCgKNfoqU&ab_channel=%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%AE%CF%84%CF%81%CE%B7%CF%82%CE%91%CE%BD%CE%B4%CF%81%CF%8E%CE%BD%CE%B7%CF%82

Στη συνέχεια προτρέπει τους μαθητές να ακούσουν με προσοχή τους ήχους ξανά, να αναγνωρίσουν όσες νότες μπορούν και να τις δημιουργήσουν, ζωγραφίζοντας τες στο άκουσμα των ήχων που τους προκαλεί ο κύριος Νότας όταν πατά πάνω σε κάθε σκαλοπάτι.

Ενδεικτικά ερωτήματα: Ακούγεται ο ίδιος ο ήχος του κυρίου ΝΟΤΑ σε κάθε σκαλοπάτι; Ποια νότα ακούγεται με την κίνηση του συμβόλου σε κάθε σκαλοπάτι; Έχουν ονόματα οι νότες; Πως θα μπορούσαμε να ξεχωρίσουμε τις νότες; Πως θα μπορούσαμε να τις ζωγραφίσουμε; Τι σχήμα θα είχαν; Ποιο χρώμα σας θυμίζει ο ήχος που ακούγεται σε κάθε ένα από τα 7 σκαλοπάτια;

Τα αποτελέσματα των δημιουργημάτων των μαθητών συγκρίνονται και οι μαθητές αποτυπώνουν τις ιδέες τους και συζητούν τις επιλογές τους. Αποφασίζουν για το τελικό χρώμα της κάθε νότας.

- 2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Η εκπαιδευτικός αξιοποιώντας τον προτζέκτορα της τάξης δημιουργεί διαφάνειες παρουσίασης PowerPoint για κάθε σκηνή της παρακάτω ηχοιστορίας. Έχει ενσωματώσει κείμενο και ήχο *(για κάθε νότα έχει προστεθεί μια εικόνα που αντιπροσωπεύει το χρώμα της, το χαρακτηριστικό της σύμβολο και ήχος αυτοπαρουσίασης).* Ξεκινά την αφήγηση:

Τίτλος: "Το Μουσικό Ταξίδι"

Μια φορά και έναν καιρό στο σπίτι της κυρία μουσικής που ονομαζόταν Πεντάγραμμο, ζούσαν 7 πανέμορφες και χαρούμενες νότες: η Ντό, η Ρέ, η Μι, η Φα, η Σολ, η Λα και η Σι *(η εκπαιδευτικός καθώς αφηγείται την ηχοιστορία, παίζει στο αρμόνιο τις νότες με τη σειρά που παρουσιάζονται στις διαφάνειας παρουσίασης στον Προτζεκτορα της τάξης με το αντίστοιχο χρωματιστό σύμβολο).* Κάθε μία είχε το δικό της χαρούμενο όνομα, το δικό της χρώμα και το δικό της χαρακτηριστικό

σύμβολο. Κάθε ημέρα μαλώνανε μεταξύ τους για το όργανο που τους ταιριάζει καλυτέρα και που τις κάνει να ακούγονται ποιο όμορφα *(η εκπαιδευτικός αναπαράγει τον ήχο της κάθε νότας σε διαφορετικά μουσικά όργανα καθώς πατά πάνω στα μουσικά όργανα που εμφανίζονται στις εικόνες της ηχοιστορίας στον Προτζεκτορα της τάξης- music4kids - διαδραστική εφαρμογή στον υπολογιστή, όπου τα παιδιά μπορούν να παίξουν με εικονικά πλήκτρα και να ακούν τις νότες που εκπέμπονται.).* Διαφωνούσαν μέχρι που και οι 7 αποφάσισαν να ταξιδέψουν στη Μουσικοχώρα για να βρουν όλα τα μουσικά όργανα, να δοκιμάσουν τους ήχους τους και να αποφασίσουν ποιο θα επιλέξουν για να ακούγονται ώστε να λύσουν τη διαφωνία τους. Καθώς περπατούσαν στα μονοπάτια τις Μουσικοχώρας και πατούσαν πάνω στα σκαλοπάτια, ακουγόταν και ένας διαφορετικός ήχος, ό ήχος τους στο μεταλόφωνο *(η εκπαιδευτικός παίζει στο μεταλόφωνο τις νότες με τη σειρά που τις παρουσιάζονται στην αντίστοιχη διαφάνεια στον Προτζέκτορα της τάξης).* Η καθεμία έψαχνε και προσπαθούσε να βρει το μουσικό όργανο που πίστευε πως θα της ταιριάζει καλύτερα, μα τα όργανα είχαν εξαφανιστεί. Κάποιος κακός μουσικός είχε πάρει τα μουσικά όργανα των νοτών και τα έκρυψε. Οι νότες ψάχνουν να βρουν τα χαμένα τους όργανα μέχρι που η μια από αυτές, η ΝΤΟ, μόλις ανέβηκε πάνω σε ένα ξεχασμένο αρμόνιο (*η εκπαιδευτικός παίζει τη νότα ΝΤΟ στο αρμόνιο)* είδε τα μουσικά όργανα σκεπασμένα με μία κουρτίνα μέσα σε ένα μουσικό κουτί. Έτρεξαν όλες μαζί εκεί και τότε δοκιμάζοντας τους ήχους στα μουσικά όργανα *(η εκπαιδευτικός αναπαράγει τον ήχο της κάθε νότας σε διαφορετικά μουσικά όργανα καθώς πατά πάνω στα μουσικά όργανα που εμφανίζονται στον Προτζέκτορα τις τάξης- music4kids).* Δοκίμασαν και έμαθαν να τα χρησιμοποιούν με διασκεδαστικό τρόπο ώστε να δημιουργούν όμορφες μελωδίες. Στο τέλος του ταξιδιού οι νότες επιστρέψαν στο σπίτι τους, το Πεντάγραμμο, αφού αποφάσισαν και πήραν μαζί τους όλα τα μουσικά όργανα. Διοργάνωσαν ένα μεγάλο μουσικό πάρτι για όλα τα παιδιά της Μουσικοχώρας και έτσι ζουν πάντα ευτυχισμένες και μουσικές στη Μουσικοχώρα τους (*η εκπαιδευτικός αναπαράγει ένα μουσικό κομμάτι με τους ήχους των νοτών σε διαφορετικά μουσικά όργανα ρωτώντας τα παιδιά ένα μπορούν να καταλάβουν το όργανο που περπατούν οι νότες)*

https://www.youtube.com/watch?v=pouHelxpjBM&ab_channel=VassiaVourga

2η Δραστηριότητα

Αξιοποιούμαι στην ηχοιστορία τα μουσικά όργανα της τάξης για να δημιουργήσουμε μια διασκεδαστική και εκπαιδευτική εμπειρία για τα παιδιά. Τα παιδιά χωρίζονται σε 4 ομάδες με την παρότρυνση της κυρίας Μουσικής. Τα παιδιά της 1ης ομάδας καλούνται να επιλέξουν ένα μουσικό

όργανο από τη γωνιά της μουσικής της τάξης που τα εκφράζει καλύτερα για να παίξουν το ρόλο της αντίστοιχης νότας κάθε φορά που αυτή θα παρουσιάζεται στην παρουσίαση της ηχοιστορίας και να την αναπαράγουν κάθε φορά που αναφέρεται στην ηχοιστορία. Για παράδειγμα, ένα παιδί μπορεί να είναι η νότα ΝΤΟ του αρμονίου, ένα άλλο να είναι η ΡΕ του μεταλόφωνου, ένα τρίτο το ΜΙ της κιθάρας, η ΦΑ στο βιολί και το ΣΟΛ στη Φλογέρα ***(πάνω στο κάθε μουσικό όργανο είναι γραμμένο το όνομα της κάθε νότας για να την αναγνωρίσουν οι μαθητές με βάση το αρχικό γράμμα).*** Ο εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει την προβολή των εικονογραφημένων διαφανειών της ιστορίας χωρίς ήχο και ζητά από τα παιδιά της 2ης ομάδας να αφηγούνται τις εικόνες εμπλουτίζοντας τες με προφορικό περιεχόμενο της επιλογής τους, αναγνωρίζοντας τα σύμβολα και τα χρώματα της κάθε νότας. Τα παιδιά της 3ης ομάδας καλούνται να ηχογραφήσουν με την κινητή συσκευή τηλεφώνου της εκπαιδευτικού ή μεσω https://online-voice-recorder.com/ την μουσική παραγωγή και την αφήγηση των δύο ομάδων. Οι μαθητές της 4ης ομάδα καλούνται να ζωγραφίσουν την κάθε νότα ,το σπίτι του το πεντάγραμμο και στη συνέχεια τις περιπέτειές τους στη Μουσικοχώρα. Η εκπαιδευτικός μετατρέπει την ηχογράφηση και την εικονογράφηση σε αρχείο το οποίο θα μπορούν να το ακούσουν και να το δουν στον υπολογιστή της τάξης. Στη συνέχεια οι εικόνες που ζωγράφισε η 4η ομάδα μεταφέρονται στο ChatterPix Kids όπου σε κάθε νότα τραβάμε μια γραμμή για να φτιάξουμε ένα στόμα και τη φωνή της κάθε νότας για να μιλήσει. Τα παιδιά εύκολα μπορούν να αποθηκεύσουν και να μοιραστούν τις δημιουργίες τους και να εισάγουν παίζοντας ξανά τον ήχο της κάθε νότας στο μουσικό όργανο όπως και προφορικό περιεχόμενο της αρέσκειας τους όπως χαιρετισμούς μεταξύ των νοτών κτλ.

Μουσικά Παιχνίδια: "Ακούω τη Νότα"

Οι μαθητές χωρίζονται σε τρεις ομάδες. Στο τραπέζι τους έχουν 7 καρτέλες που απεικονίζουν τις 7 νότες. Χρησιμοποιώντας τα μουσικά όργανα της τάξης όπως πχ. το μεταλόφωνο η εκπαιδευτικός χτυπά μία νότα και ζητά από τους μαθητές να κλείσουν τα μάτια τους και να μαντέψουν τη νότα που ακούν. Στη συνέχεια θα πρέπει ως ομάδα να αποφασίσουν και να επιλέξουν την καρτέλα που την απεικονίζει και να την τοποθετήσει στο πάτωμα. Η ομάδα που κατάφερε να ακούσει και να τοποθετήσει πιο γρήγορα την καρτέλα στο πάτωμα είναι η νικήτρια. Αξιοποιώντας τις καρτέλες η εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα βίντεο με τίτλο «Άκου τις 7 νότες του πενταγράμμου στο μεγαλόφωνο» στο: https://www.canva.com/projects όπου σε κάθε καρτέλα εισάγεται το όνομα και ο ήχος της νότας όπως την παράγουν οι μαθητές στο αντίστοιχο μουσικό όργανο.

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Οι μαθητές χωρίζονται σε τρεις ομάδες. Η 1η ομάδα καλείτε να γράψει τα ονόματα της κάθε νότας, η 2η ομάδα να ζωγραφίσει τα σύμβολα της κάθε νότας, η 3η να ζωγραφίσει τα μουσικά όργανα που επέλεξαν οι νότες στην ηχοιστορία. Με την κινητή συσκευή τηλεφώνου φωτογραφίζονται οι εργασίες τους και προβάλλονται οι εικόνες τους για να μοιραστούν τις δημιουργίες τους με την τάξη. Με αντιγραφή επικόλληση σε ένα πίνακα 3Χ3 1η ομάδα βάζει στη σειρά τις νότες στην πρώτη του γραμμή. Με τον ίδιο τρόπο η 2η ομάδα θα πρέπει να βάλει κάτω τα ονόματα της πρώτης ομάδας στη 2η γραμμή του πίνακα το σύμβολο της κάθε νότας και η 3η ομάδα τα μουσικά όργανα που έπαιξαν την κάθε νότα στην ηχοιστορία κάτω στην 3η γραμμή του πίνακα.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ : Μπορούμε στη συνέχεια να χρησιμοποιήσουμε το λογισμικό Piktochart που είναι κατάλληλο για τη δημιουργία εικονογραφημένων αφηγημάτων και με τις ίδιες εικόνες που δημιουργήσαν οι ομάδες, προσθέτοντας το κείμενο που θα αφηγούνται και γραφικά για να δημιουργήσουν την δική τους ηχοιστορία με τις 7 νότες.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Ενδεικτικές φωτογραφίες εικόνων εφαρμογής

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

ΔΕΠΠΣ (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών) (2002). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Τόμοι Α΄ & Β΄.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα σπουδών προσχολικής εκπαίδευσης.

54ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Δήμητρα και Περσεφόνη

1.2 Δημιουργός
Ονοματεπώνυμο: Μαρία Τσαμακδά
Ειδικότητα: Νηπιαγωγός (Πε 60)

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση Φυσικό περιβάλλον/Εναλλαγές των εποχών

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού: Χρονικές έννοιες και έννοιες χώρου

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ: □

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νηπιαγωγείου

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: **Τρεις διδακτικές ώρες**

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Πριν , μετά, πάνω κάτω

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Εξοικείωση των μαθητών με τις μεταβολές εν γένη.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

  Να κατανοήσουν το πριν και το μετά στο χώρο και στο χρόνο
- Επίπεδο Δεξιοτήτων
- Δημιουργία συνδέσεων ποιοτικής και αιτιώδους σχέσης
- Επίπεδο Στάσεων

Να παρατηρούν , να αντιλαμβάνονται μεταβολές που αφορούν το φυσικό περιβάλλον και να μπορούν να τις κατονομάσουν

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Γ Θεματικό πεδίο: Παιδί και θετικές επιστήμες..

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση □

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Jigsaw puzzle

Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Η/Υ, προβολή βίντεο, δημιουργία παζλ, φύλλο εργασίας…

- Εκπαιδευτικό Υλικό

Βιβλίο: Δημητρα και Περσεφόνη, Φίλιππος Μανδηλαράς,Εκδόσεις Παπαδόπουλος

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Με τη βοήθεια της μυθολογίας, θα εισάγω στους μαθητές την έννοια της μεταβολής των εποχών. ΘΑ τους καλέσω μέσα από το μύθο, να αναζητήσουν και να συγκρίνουν, πως ήταν η πρώτη κατάσταση των ηρωίδων και πως διαμορφώθηκε στη συνέχεια. Θα δώσω σημασία στην αλλαγή και θα τα παρακινήσω να παρατηρήσουν ,αν η νέα συνθήκη είναι μόνιμη ή όχι. Εστιασμός στα δομικά στοιχεία του χρόνου αλλά και του χώρου που αποτελούν τις συνισταμένες της αλλαγής

Αφού εξοικειωθούν με τις έννοιες, θα τα καλέσω να σκεφτούν δίκες τους εμπειρίες και να εντοπίσουν αλλαγές, που έχουν νόημα για τα ίδια

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Προβολή βίντεο με την ιστορία του μύθου της Περσεφόνης και αποτύπωση του συναισθήματος που αποκόμισαν. Αναδιήγηση και εντοπισμός του προβλήματος.

Ξεφύλλισμα του βιβλίου Δήμητρα και Περσεφόνη του Φίλιππου Μανδηλαρά και προσπάθεια θεματικής ένωσης της ιστορίας, με την εικονογράφηση του βιβλίου.

Σε αυτή τη φάση θα δώσω μουσικά όργανα στα παιδιά και θα τους ζητήσω να παράγουν ήχους που πιστεύουν πως ταιριάζουν στη στιγμή της αρπαγής.

Το επόμενο στάδιο είναι να τους προτείνω να δημιουργήσουμε μαζί στο AIVA, μουσικό τμήμα για αυτή τη σκηνή της αρπαγής. Κάπως έτσι:

https://creators.aiva.ai/publicPlayer?c=6585ad50d5944315869160e7

2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου

Έμφαση στο πριν και το μετά της ηρωίδας ως προς τον τόπο και το χρόνο, συναισθηματική κατάσταση. Τίθενται στους μαθητές τα ερωτήματα: Που ήταν στην αρχή και που στο τέλος της ιστορίας; Τι μεσολάβησε για να αλλάξει θέση κάθε φορά;

Σε αυτή τη φάση προτείνω στα παιδιά να μπούμε σε ένα λογισμικό Τεχνητής νοημοσύνης που δημιουργεί εικόνες και να προσπαθήσουμε να δώσουμε μια περιγραφή για την Περσεφόνη που κατεβαίνει στον Άδη , και άλλη μια με τη Δήμητρα που είναι απελπισμένη και τη γη γύρω της, ερημωμένη

Αυτό που θα προκύψει θα είναι κάπως έτσι:

1 https://www.bing.com/images/create/ce97-cf80ceb5cf81cf83ceb5cf86cebfcebdceb72ccebaceb1cf84ceb5ceb2ceb1ceb9cebdceb5ceb9-cf83cf84cebf-cebaceb1cf84cf89-cebacebfcf83cebccebf-cf80ceb1cebdcf89-cf83cf84cebf-ceb1cf81cebc/1-65db9f7c0fa6497785101989fa757dbe?id=nlquu8POUP7MQfI0K5eGGQ%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&thId=OIG4.Y65pbaYNO03NVG.9X0q6&FORM=GCRIDP&mode=overlay

2

https://creator.nightcafe.studio/creation/lmMEijTM9VFUIZ7pQYgk

3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

Δραματοποίηση για να αναδειχθεί ο τρόπος που χειρίζονται τις έννοιες που γνώρισαν

Χρησιμοποίηση του λογισμικού Puzzles jigsaw puzzle, όπου θα καλέσω τα παιδιά να επιλέξουν μια εικόνα του Πριν της ηρωϊδας και μια του Μετά, από το βιβλίο Δήμητρα και Περσεφόνη του Φίλιππου Μανδηλαρά, και να αποφασίσουν σχετικά με τον αριθμό των κομματιών, το σχήματα τους, τη δυσκολία και τη χρονική διάρκεια δημιουργίας του Puzzle με βάση τις εικόνες

Τέλος καλώ τα παιδιά να δημιουργήσουμε ένα απλό βίντεο με εφαρμογή της Τεχνητής νοημοσύνης σχετικά με την εναλλαγή των εποχών. Οι εικόνες που θα μου αναφέρουν θα χρησιμοποιηθούν για την εύρεση των εικόνων που θα δημιουργήσουν σύντομο βίντεο

Το αποτέλεσμα θα είναι κάπως έτσι:

https://lumen5.com/user/tsamakda/-o9icn/

Σε δεύτερο χρόνο έβαλα τα παιδιά να αναδιηγηθούν την ιστορία και τα προέτρεψα να δημιουργήσουμε ένα βίντεο με όσα είπαν. Το αποτέλεσμα αξιοποιήθηκε την ώρα των αγγλικών, μας χαροποίησε όλους και είναι αυτό: https://ai.invideo.io/watch/CB_-Pk1ylpu

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Ένα A4 χωρισμένο στη μέση, που θα έχει ενδείξεις ΠΑΝΩ ⇧ και ΚΑΤΩ ⇩ αντίστοιχα.

Καλούνται να ζωγραφίσουν σκηνές από το παραμύθι, σύμφωνα με τη χωρική τους κατάταξη που εμπεριέχει και τη χρονική διαδρομή της ηρωίδας

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Δήμητρα και Περσεφόνη, Φίλιππος Μανδηλαράς, εκδόσεις Παπαδόπουλος

Βιντεο Δημητρα και Περσεφόνη
https://www.youtube.com/watch?v=Oo7PNA1VNiA&ab_channel=XristinaPappa

55ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Η Μαγεία των Ήχων: Ανακαλύπτοντας τη Μουσική στον Μαγικό Κήπο

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Ιωάννα Τσώμου

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση):
Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση; Τέχνες - Μουσική
Παιδί και Θετικές Επιστήμες: Τεχνολογία Κατασκευών
Παιδί και Επικοινωνία: Γλώσσα – Προφορική επικοινωνία - ΤΠΕ
Παιδί Εαυτός και Κοινωνία: Προσωπική και Κοινωνικοσυναισθηματική Ανάπτυξη

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : Μουσική

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ: ☐

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια - Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 1 εβδομάδα

1.7 Λέξεις Κλειδιά: Μουσική, Μουσικά, Όργανα, Κατασκευές, Τεχνητή Νοημοσύνη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν τις διάφορες πηγές του ήχου και να δημιουργήσουν τα δικά τους μουσικά όργανα, αναπτύσσοντας δεξιότητες συνεργασίας μέσα από τη συμμετοχή τους σε ομάδες.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.
Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει:

Επίπεδο Γνώσεων

1. Να διακρίνουν ήχους στο περιβάλλον και να αναγνωρίζουν την πηγή από την οποία παράγονται.
2. Να προσδιορίζουν και να ονομάζουν τις ιδιότητες του ήχου.
3. Να κατανοούν πώς δημιουργούνται οι ήχοι και πώς διαφοροποιούνται ανάλογα με τα υλικά που χρησιμοποιούν.
4. Να αναγνωρίζουν βασικές μορφές ψηφιακής πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχος).Να αναγνωρίζουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των αντικειμένων και τις απλές ιδιότητες των υλικών κατασκευής τους.
5. Να γνωρίσουν εφαρμογές ΤΝ και να εξοικειωθούν με τη χρήση τους.

Επίπεδο Δεξιοτήτων

1. Να περιγράφουν διαφορετικούς ήχους.
2. Να κατασκευάζουν και να πειραματίζονται με μουσικά όργανα της τάξης τους
3. Να διατυπώνουν και να συνοψίζουν επιχειρήματα για την τεκμηρίωση απόψεων.
4. Να καταγράφουν τα οφέλη αλλά και τα αρνητικά της χρήσης των ΤΠΕ.
5. Να κατασκευάζουν νοητικούς και εννοιολογικούς χάρτες.
6. Να ζητούν και να παρέχουν βοήθεια όταν χρειάζεται.
7. Να υποστηρίζουν και να αιτιολογούν τις απόψεις τους.
8. Να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ.
9. Να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους μέσω του σχεδιασμού και της κατασκευής των μουσικών οργάνων και της χρήσης εφαρμογών ΤΝ.

Επίπεδο Στάσεων

1. Να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και ευθύνες .
2. Να συνεισφέρουν σε συνεργατικές δραστηριότητες.
3. Να εκτιμούν τις διαφορετικές χρήσεις των ΤΠΕ , ώστε να μπορούν να ικανοποιήσουν καθημερινές ανάγκες.
4. Να υιοθετούν κριτική στάση απέναντι στη χρήση των ΤΠΕ ως εργαλείου επίλυσης καθημερινών προβλημάτων και ως εργαλείου ψυχαγωγίας.

5. Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το διδακτικό σενάριο **"Η Μαγεία των Ήχων: Ανακαλύπτοντας τη Μουσική στον Μαγικό Κήπο"** είναι σύμφωνο με τη φιλοσοφία και τους στόχους που θέτουν τα Νέα Προγράμματα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση για τα 4 θεματικά πεδία: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα – Προφορική Επικοινωνία, ΤΠΕ) Παιδί Εαυτός και Κοινωνία (Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη – Αίσθηση του εαυτού – Διαπροσωπικές Σχέσεις), Παιδί και Θετικές Επιστήμες (Τεχνολογία Κατασκευών) Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες - Μουσική)

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☐

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐

Βιωματική Μάθηση ☐

Συνεργατική Μάθηση ☐

Άλλο:

……
……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)

  https://www.canva.com

  https://www.youtube.com/

  https://chat.openai.com

  https://gemini.google.com/app

  https://www.bing.com/images/create

  https://www.aiva.ai/

  https://lumen5.com

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

  Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο, πληκτρολόγιο και ποντίκι
  Προτζέκτορας

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

  Μεταλλικά αντικείμενα (κατσαρόλες, κουτάλια, μεταλλικά μπολ
  Χάρτινα αντικείμενα (χάρτινα πιάτα και ποτήρια, φύλλα χαρτιού, εφημερίδες, χαρτόνια,

χάρτινοι κύλινδροι σε διάφορα μεγέθη)
Πλαστικά αντικείμενα (πλαστικά πιάτα και ποτήρια, πλαστικά κουτάλια, πλαστικά μπολ, πλαστικά μπουκάλια)
Γυάλινα αντικείμενα (γυάλινα βάζα, ποτήρια)
Ξύλινα αντικείμενα (ξύλινα κουτιά, ξύλα θαλάσσης, ξύλινα κουτάλια)
Διάφορα υλικά για τα μουσικά όργανα (αλάτι χοντρό, όσπρια, βίδες, χάντρες, κουμπιά)
Κόλλες και ψαλίδια.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το διδακτικό σενάριο, "Η Μαγεία των Ήχων: Ανακαλύπτοντας τη Μουσική στον Μαγικό Κήπο" καλεί τα παιδιά να διερευνήσουν διάφορα υλικά και να δημιουργήσουν μουσικά όργανα με αυτά, αξιοποιώντας τη φυσική τους περιέργεια, και ενθαρρύνοντας την εξερεύνηση και τη δημιουργικότητα. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας τα παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες, να συνεργαστούν μεταξύ τους ώστε να ανακαλύψουν διάφορα ηχητικά χαρακτηριστικά των υλικών και να πειραματιστούν με τον ήχο που αυτά παράγουν, να γνωρίσουν εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης και να αντιληφθούν τη χρησιμότητα αλλά και τους πιθανούς κινδύνους.

Για τη δομή, το σχεδιασμό και την οργάνωσή του σεναρίου αξιοποιήθηκε η Εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης ChatGPT-3.5 της OpenAI και προσαρμόστηκε για τις ανάγκες ενός τμήματος νηπίων-προνηπίων, αστικού Νηπιαγωγείου, ακολουθώντας τη μεθοδολογία και τη στοχοθεσία των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

- Προβάλλουμε στον προτζέκτορα το βίντεο Μουσική Χαλάρωσης και Ήχοι της φύσης
  Αφού τα αφήσουμε λίγο να παρακολουθήσουν τα ρωτάμε πως νιώθουν. Τους λέμε μια ιστορία (χωρίς να σταματήσουμε το βίντεο: « Μια φορά κι έναν καιρό υπήρχε ένας κήπος μαγικός! Όλα ήταν όμορφα και ήρεμα εκεί. Τα ρυάκια τραγουδούσαν χαρούμενα με τα πουλιά, τα φύλλα των δέντρων χόρευαν με τον αέρα, τα λουλούδια τέντωναν το μίσχο τους κι έδιναν φιλιά στον Ήλιο…»
  Σταματάμε την αφήγηση και ρωτάμε « Τι είναι αυτό που κάνει αυτόν τον κήπο τόσο όμορφο;» (Για να τα βοηθήσουμε στην απάντησή τους κλείνουμε τον ήχο). Οδηγούμε τη συζήτηση στη μουσική και τους ήχους. Τα αφήνουμε να μιλήσουν για τις δικές τους εμπειρίες, αν έχουν παίξει μουσική, κάποιο όργανο που αγαπούν, αν τους αρέσουν κάποιοι ήχοι, αν μπορούν να διακρίνουν το μουσικό ήχο από το θόρυβο. Ευχάριστοι και δυσάρεστοι ήχοι. Καταγράφουμε τις απαντήσεις των παιδιών και δημιουργούμε έναν νοητικό χάρτη στο https://www.canva.com

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

1. Αναφερόμαστε στα χαρακτηριστικά του ήχου, χροιά, ηχόχρωμα, τονικό ύψος, ρυθμός και τους δίνουμε μουσικά όργανα (σειρά του ΟΣΚ και άλλα μουσικά όργανα απλά στη χρήση). Τους εξηγούμε τη χρήση τους και τα αφήνουμε να παίξουν με αυτά και να ακούσουν τους ήχους που παράγουν. Δίνουμε έμφαση στο υλικό κατασκευής και στο διαφορετικό ήχο που δημιουργείται. Τα ενθαρρύνουμε να παίξουν και με άλλα αντικείμενα (από μέταλλο, ξύλο, πλαστικό, χαρτί, γυαλί) και να παρατηρήσουν τους διαφορετικούς ήχους που παράγουν. Τους ζητάμε να μας περιγράψουν τους ήχους αυτούς.

2. Προβάλλουμε ξανά το βίντεο που χρησιμοποιήσαμε στη δραστηριότητα της αφόρμησης και συνεχίζουμε την ιστορία μας. «Όλα τα πλάσματα που ζούσαν στον Κήπο της Μουσικής ήταν ευτυχισμένα μέχρι που ο κακός μάγος Φασαρίας θέλησε να κλέψει τη Μουσική και να την φυλακίσει στο κάστρο του για να την έχει μόνο αυτός, Έτσι την πήρε μακριά και στον κήπο άφησε το αγαπημένο του παιδί το Σαματά». (Στο σημείο αυτό σταματάμε τον ήχο του βίντεο και παίζουμε ήχους από κατσαρόλες που χτυπάνε, χαρτιά που σκίζονται, γυαλιά που σπάνε, πλαστικά μπουκάλια κ.λ.π) Πόσο άσχημη ήταν τώρα η ζωή στον Κήπο! Όλα τα δέντρα μαράθηκαν, τα λουλούδια σταμάτησαν να ανθίζουν, τα ρυάκια στέρεψαν και τα πουλιά έφυγαν μακρι. Τα πλάσματα του κήπου μαράζωσαν και αποφάσισαν να ζητήσουν από τα παιδιά να τα βοηθήσουν». Σε αυτό το σημείο εμφανίζουμε έναν φάκελο, Τον ανοίγουμε και διαβάζουμε το γράμμα:

   Αγαπητά μας παιδιά ,
   Σας παρακαλούμε να μας βοηθήσετε. Ο κήπος μας καταστρέφεται. Δεν αντέχουμε το Σαματά και πρέπει να τον διώξουμε γρήγορα. Οι πράκτορές μας κατάφεραν να ανακαλύψουν τον τρόπο που θα γίνει αυτό αλλά χωρίς τη βοήθειά σας δε θα τα καταφέρουμε. Ακούστε προσεχτικά:

α. Πρέπει να βρούμε από που βγαίνουν αυτοί οι απαίσιοι ήχοι.
β. Πρέπει να κατασκευάσουμε μουσικά όργανα από αυτά τα υλικά
γ. Πρέπει να παίξουμε ρυθμικές μελωδίες με τα μουσικά μας όργανα και να τραγουδήσουμε τόσο όμορφα που δε θα αντέχει ο Σαματάς και θα φύγει, αφήνοντας τη Μουσική να επιστρέψει στον Κήπο μας.

   Θα μας βοηθήσετε;

   Με αγάπη τα πλάσματα του Κήπου

«Τι λέτε παιδιά θα τα βοηθήσουμε;»

3, Αφού τα παιδιά συμφωνήσουν να προσφέρουν τη βοήθειά τους ακούμε ξανά τους ήχους που παρεμβάλαμε στο βίντεο και τα παιδιά καλούνται να τους αναγνωρίζουν. Τους αντιστοιχίζουν με τα υλικά προέλευσής τους. Χωρίζονται σε 5 ομάδες όσο γίνεται ανομοιογενείς ως προς την ηλικία και το γνωστικό επίπεδο. Κάθε ομάδα θα διερευνήσει ένα από τα υλικά και θα κατασκευάσει τα όργανά της. Στα τραπέζια που θα εργαστούν οι ομάδες έχουν τοποθετηθεί τα αντικείμενα από το υλικό που έχουν επιλέξει,
Μέταλλο: Κατσαρόλες, κουτάλια, μεταλλικά μπολ
Χαρτί: Χάρτινα πιάτα και ποτήρια, φύλλα χαρτιού, εφημερίδες, χαρτόνια, χάρτινοι κύλινδροι σε

διάφορα μεγέθη
Πλαστικό: Πλαστικά πιάτα και ποτήρια, πλαστικά κουτάλια, πλαστικά μπολ, πλαστικά μπουκάλια
Γυαλί: Γυάλινα βάζα, ποτήρια
Ξύλο: Ξύλινα κουτιά, ξύλα θαλάσσης, ξύλινα κουτάλια

Επίσης υπάρχουν τα κοινά αντικείμενα σε όλα τα τραπέζια: αλάτι χοντρό, όσπρια, βίδες, χάντρες, κουμπιά
Στη διάθεσή τους έχουν κόλλες και ψαλίδια.
Μπορούν να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε αντικείμενο του νηπιαγωγείου για να πειραματιστούν με την παραγωγή ήχου.
Τα παιδιά αφήνονται να επεξεργαστούν τα διάφορα υλικά που έχουν στη διάθεσή τους, να πειραματιστούν με τους ήχους που παράγουν οι συνδυασμοί τους και να κατασκευάσουν τα μουσικά τους όργανα.

Η κάθε ομάδα παρουσιάζει τα όργανά της στην ολομέλεια, περιγράφει τον τρόπο κατασκευής τους και τον ήχο που βγάζουν.
Επιλέγουν ένα τραγούδι με απλή μελωδία το τραγουδούν και το συνοδεύουν κρατώντας το ρυθμό με τα όργανά τους.
Βάζουμε ξανά το βίντεο (χωρίς ήχο) και τα παιδιά παίζουν το τραγούδι τους. Η Μουσική επιστρέφει στον Κήπο.

4. Τα παιδιά αποφασίζουν να παρουσιάσουν τη δουλειά τους στους γονείς τους δημιουργώντας ένα βίντεο.
Στην ολομέλεια τα παιδιά δημιουργούν την ιστορία τους συνεχίζοντάς την από το σημείο που την αφήσαμε: «Τι έγινε αφού τα παιδιά έλαβαν το γράμμα;»
Για τη δημιουργία της ιστορίας χρησιμοποιείται το στο https://gemini.google.com/app. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, που γράφει το κείμενο, αναφέρουν λεπτομερώς όλα τα στοιχεία που θέλουν να περιέχει (ήρωες, τοποθεσία, γεγονότα). Όταν ολοκληρωθεί και με της προτάσεις του Gemini διαβάζεται στην ολομέλεια και γίνονται οι απαραίτητες αλλαγές. Στη συνέχεια του ζητάμε να μας το μεταφράσει στα αγγλικά και κάνουμε επικόλληση το αγγλικό κείμενο στο https://lumen5.com για να δημιουργήσει το βίντεο. Το τελικό αποτέλεσμα δεν ικανοποιεί την ομάδα αφού οι εικόνες δεν ταιριάζουν με αυτό που θα ήθελε, Έτσι αποφασίζουν να δημιουργήσουν τις δικές τους εικόνες. Διατηρώντας τις σκηνές που έχει δημιουργήσει το https://lumen5.com τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δημιουργήσει την αντίστοιχη εικόνα για τη σκηνή της χρησιμοποιώντας το https://www.bing.com/images/create. Με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού που εισάγει το κείμενο στην εφαρμογή, περιγράφουν όσο πιο λεπτομερώς γίνεται κάθε σκηνή της ιστορίας ώστε να δημιουργηθούν οι κατάλληλες εικόνες. Η κάθε ομάδα παρουσιάζει την εικόνα που δημιούργησε στην ολομέλεια, Με τις καινούριες εικόνες επιστρέφουμε στο Lumen. Με βάση το κείμενο που διαβάζουμε στις ήδη υπάρχουσες σκηνές τα παιδιά καλούνται να βρουν την αντίστοιχη φωτογραφία.
Η τρίτη ομάδα ασχολείται με τη μουσική υπόκρουση του βίντεο χρησιμοποιώντας την https://www.aiva.ai/ Τα παιδιά επιλέγουν μια μελωδία και την ανεβάζουμε στο AIVA. Με την επιλογή influences θα δημιουργήσουν πάνω σε αυτή τη δική τους μουσική. Με τη βοήθεια του/της νηπιαγωγού θα προσθέσουν όργανα και θα ορίσουν το συναίσθημα που θέλουν να αποδώσει η μουσική τους.

Τέλος δημιουργούμε το βίντεο στο https://lumen5.com Αφού ζητήσουμε από το GhatGPT να μεταφράσει στα αγγλικά την ιστορία που δημιουργήσαμε την εισάγουμε στο Lumen5 και του ζητάμε να μας δημιουργήσει ένα βίντεο, εισάγοντας τις δικές μας εικόνες και τη μουσική, καθώς και ελληνικό κείμενο. Στέλνουμε το σύνδεσμο του βίντεο στους γονείς .

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

  Δημιουργούμε μια ρουμπρίκα με τη βοήθεια του ChatGpt για να αξιολογήσουμε τον τρόπο που εργάστηκε το κάθε παιδί, τη συμμετοχή του και τη συνεργασία με τους συμμαθητές του καθώς και για τις νέες γνώσεις που τυχόν απέκτησε

Κριτήρια Αξιολόγησης:

1. Συμμετοχή και Συνεργασία

- 1: Δεν συμμετείχε ενεργά.
- 3: Συμμετείχε κάπως.
- 5: Συμμετείχε ενεργά και συνεργάστηκε με τους συμμαθητές του.

2. Δημιουργικότητα στη Δημιουργία Όργανου

- 1: Δεν ήταν δημιουργικό.
- 3: Είχε κάποιες δημιουργικές ιδέες.
- 5: Ήταν εξαιρετικά δημιουργικό.

3. Κατανόηση Μουσικών Αρχών

- 1: Δεν κατάλαβε τις βασικές μουσικές αρχές.
- 2: Κατανόησε κάποιες βασικές μουσικές αρχές.
- 3: Κατανόησε τις βασικές μουσικές αρχές.
- 4: Κατανόησε και εφάρμοσε ενδιαφέρουσες μουσικές αρχές.

4. Παρουσίαση του Μουσικού Οργάνου

- 1: Δεν παρουσίασε καθόλου.
- 2: Παρουσίασε με κάποια δυσκολία.
- 3: Παρουσίασε καλά.
- 4: Παρουσίασε εξαιρετικά με εμπνευσμένο τρόπο.

5. Συνολική Εμπειρία και Σκέψεις

- 1: Δεν εξέφρασε καμία σκέψη ή εμπειρία.
- 2: Εξέφρασε μερικές απλές σκέψεις.
- 3: Εξέφρασε καλές σκέψεις και εμπειρίες.

- 4: Εξέφρασε εξαιρετικές σκέψεις και εμπειρίες.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Δεν προβλέπονται φύλλα εργασίας.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυμένη Εκδοχή (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

https://chat.openai.com

56ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Στους πλανήτες τριγυρίζουμε και τα άστρα αντικρύζουμε!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Φίλη Δήμητρα

Ειδικότητα Νηπιαγωγός ΠΕ60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Θεματικά Πεδία: «*Παιδί και Επικοινωνία»* & «*Παιδί και Θετικές Επιστήμες*»

-Θεματικές ενότητες με τίτλο: «*Α.2. Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ)»* & «*Γ.2 Φυσικές Επιστήμες*»

Ιδιαίτερες Περιοχές του Γνωστικού Αντικειμένου : *«Α.2.3. Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία»* & «*Γ.2.3 Γη-Πλανητικό Σύστημα και Διάστημα»*

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ☒

☐

Δημοτικό: ☐

Γυμνάσιο: ☐

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:

1.5 Τάξη:

Νήπια- Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: Εφτά διδακτικές ώρες, δηλαδή περίπου δύο ημέρες.

1.7 Λέξεις Κλειδιά: πλανήτες, ηλιακό σύστημα, τεχνητή νοημοσύνη, προσχολική εκπαίδευση, νηπιαγωγείο

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπό του παρόντος διδακτικού σεναρίου αποτελεί η ενασχόληση, ανακάλυψη και επεξεργασία πληροφοριών σχετικών με τους πλανήτες και το ηλιακό σύστημα, με τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης. Με την επαφή των παιδιών νηπιακής ηλικίας με τη συγκεκριμένη θεματική ενότητα μέσω των εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης επιδιώκεται η διαχείριση, η επεξεργασία και η παρουσίαση των νέων γνώσεων που θα αποκτηθούν κατά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων. Επιπλέον, επιχειρείται η καλλιέργεια περιέργειας και ενδιαφέροντος στα νήπια για το ηλιακό σύστημα, η ενίσχυση της δημιουργικότητας και η παροχή ευκαιριών για τη δημιουργία ενός διαδραστικού περιβάλλοντος μάθησης. Παράλληλα, αποσκοπείται η ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων χρήσης της τεχνολογίας για εκπαιδευτικούς σκοπούς συνδυάζοντας τη μάθηση με τη διασκέδαση και τη δημιουργική έκφραση.

Ο τρόπος με τον οποίο επιχειρείται η απόκτηση της νέας γνώσης σχετικά με το ηλιακό σύστημα και τους πλανήτες επιτυγχάνεται μέσω της παρατήρησης, της συζήτησης και της δημιουργίας με βιωματικό τρόπο, άρα γίνεται απόπειρα για ενίσχυση της μάθησης μέσω της επαφής και της εμπειρίας. Η χρήση ψηφιακών εργαλείων προωθείται με την ενσωμάτωση στο διδακτικό σενάριο

εφαρμογών όπως το Google Lens, το Leonardo.ai, το Lumen5, το ChatGPT, το Animated Drawings, το AIVA και το Canva. Οι εφαρμογές αυτές αξιοποιούνται με σκοπό την εξοικείωση των παιδιών με την τεχνολογία, όχι μόνο ως μέσο διασκέδασης αλλά και ως εργαλείο μάθησης και δημιουργίας, προάγοντας τον ψηφιακό γραμματισμό των παιδιών νηπιακής ηλικίας. Επιπλέον, τα παιδιά προτρέπονται να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητά τους, ενώ παράλληλα έχουν τη δυνατότητα να συνεργαστούν, να αναλύσουν τις πληροφορίες που διαθέτουν, να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και να εμπλακούν σε έναν πολυαισθητηριακό και διαθεματικό χώρο μάθησης (φυσικές επιστήμες, τεχνολογία, τέχνη, μουσική κ.α.) με στόχο την ολιστική προσέγγιση της μάθησης. Συνοψίζοντας, το παρόν διδακτικό σενάριο αποσκοπεί στο συνδυασμό της γνώσης με τη δημιουργικότητα και την τεχνολογία, σε ένα μαθησιακό περιβάλλον το οποίο θα προωθεί ένα είδος μάθησης, το οποίο είναι ταυτόχρονα διασκεδαστικό, πολυδιάστατο και εμπλουτισμένο για τα παιδιά του νηπιαγωγείου.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων
  - I. Να αναγνωρίζουν το σχήμα και την κίνηση της Γης και των άλλων πλανητών του πλανητικού μας συστήματος.
  - II. Να αντιλαμβάνονται την υπόσταση του πλανητικού συστήματος ως μέρος του γαλαξία στο διάστημα.
  - III. Να αναγνωρίζουν και να οργανώνουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ ανάλογα με τις ανάγκες και το θέμα που μελετούν.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - I. Να καταγράφουν ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στη Γη και στους άλλους πλανήτες του πλανητικού μας συστήματος.
  - II. Να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ.
  - III. Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών (ήχου, εικόνας, βίντεο)
- Επίπεδο Στάσεων
  - I. Να συνειδητοποιούν τη σημασία της λειτουργίας του πλανητικού συστήματος.

II. Να εκτιμούν τη μοναδικότητα της Γης και να συνειδητοποιούν την ανάγκη προστασίας του πλανήτη μας.
III. Να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και επικοινωνίας..
IV. Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας.

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το παρόν σχέδιο μαθήματος έχει δομηθεί με βάση το Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, λαμβάνοντας υπόψη τα θεματικά πεδία, τις ενότητες και υποενότητες όπως αναφέρονται, την καλλιέργεια γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων, μέσω μιας ολοκληρωμένης διδακτικής πλαισίωσης, η οποία προωθεί τη μάθηση για όλους και είναι αναπτυξιακά κατάλληλη για μαθητές και μαθήτριες νηπιακής ηλικίας. Επιπλέον, το παρόν σχέδιο μαθήματος προωθεί την ανάπτυξη δεξιοτήτων ενεργού πολίτη ενισχύοντας τη φυσική περιέργεια των παιδιών νηπιακής ηλικίας να μάθουν και να κατανοήσουν τον κόσμου γύρω τους μέσω προσωπικών και ομαδικών διερευνήσεων, με απώτερο σκοπό την ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων. Για να θεωρείται ολοκληρωμένη η διδακτική πλαισίωση, μεγάλη σημασία κατά το σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου δόθηκε στην καλλιέργεια εργαλείων σκέψης, επιστήμης και τεχνολογίας, ζωής και μάθησης, καθώς και στην αξιολόγηση και ανατροφοδότηση των δραστηριοτήτων και των γνώσεων των μαθητών/τριών.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☒

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐

Βιωματική Μάθηση ☐

Συνεργατική Μάθηση ☐

Άλλο:

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Το σχέδιο μαθήματος όπως περιγράφεται περιλαμβάνει ένα πλήθος διαφορετικών εφαρμογών και εκπαιδευτικών πλατφορμών τεχνητής νοημοσύνης, όπως:

-Google Lens https://lens.google/intl/el/

-Lumen5 https://lumen5.com/

-Animated Drawings https://sketch.metademolab.com/

- ChatGPT https://chatgpt.com/

- AIVA https://www.aiva.ai/

-Canva https://www.canva.com/education/

-Socrative https://www.socrative.com/

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων του παρόντος σχεδίου μαθήματος απαραίτητα τεχνολογικά μέσα αποτελούν η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, των ηλεκτρονικών ταμπλετών (tablets) του σχολείου και συσκευή εγγραφής και αναπαραγωγής ήχου.

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Το εποπτικό υλικό (εικόνες, βίντεο παρουσίασης) που χρησιμοποιήθηκε στο παρόν σχέδιο μαθήματος δημιουργήθηκε εξ ολοκλήρου με εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης.

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Το παρόν σχέδιο μαθήματος εκκινεί με την παρουσίαση εποπτικού υλικού στα νήπια σχετικά με τους πλανήτες προκειμένου να κινητοποιήσει την προϋπάρχουσα γνώση τους (οπτικά ερεθίσματα). Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες καλούνται να αξιοποιήσουν εφαρμογή για αναγνώριση εικόνας προκειμένου να εξαχθούν επιστημονικές πληροφορίες για κάθε πλανήτη που απεικονίζεται στο εποπτικό υλικό (καλλιέργεια ψηφιακής παιδείας).

Στη δεύτερη φάση, ενισχύεται η εμπέδωση του γνωστικού αντικειμένου και η προσθήκη επιπλέον πληροφοριών σχετικά με το ηλιακό σύστημα μέσω μιας ψηφιακής παρουσίασης, δίνοντας στα παιδιά την ευκαιρία να κατανοήσουν σε βάθος τις σχετικές βασικές έννοιες μέσω επαναληπτικών ερωτήσεων και συζήτησης (διαθεματική σύνδεση οπτικοακουστικών μέσων και επιστημονικών δεδομένων).

Σε επόμενο στάδιο, ενθαρρύνονται τα παιδιά να ζωγραφίσουν τον αγαπημένο τους πλανήτη και με τη χρήσης εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης να «δώσουν ζωή» στο δημιούργημά τους, παρουσιάζοντας το παραγόμενο τους στην υπόλοιπη τάξη (συνδυασμός καλλιτεχνικής έκφρασης με τις αναδυόμενες τεχνολογίες).

Στην τέταρτη δραστηριότητα, η νηπιαγωγός προτείνει στα νήπια την παραγωγή ενός ποιήματος, με στόχο την ενίσχυση του γλωσσικού τους γραμματισμού μέσω εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης σχετικής με την επεξεργασίας φυσικής γλώσσας (Natural Language Processing-NLP). Στη συνέχεια, ακολουθεί η μελοποίηση του ποιήματος, η οποία δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να ανακαλύψουν και να πειραματιστούν με τη σύνθεση μουσικής με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης (ενίσχυση μουσικής παιδείας και ψηφιακής δημιουργικότητας).

Σε επόμενη φάση, οι μαθητές/τριες με τη βοήθεια της νηπιαγωγού και μιας εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης δημιουργούν ένα πολυμεσικό βίντεο, στο οποίο συνδυάζονται οι ζωγραφιές τους, οι ηχογραφήσεις των περιγραφών τους και το μελοποιημένο ποίημα που δημιουργήθηκε (ενίσχυση συνεργασίας και ενεργής συμμετοχής όλων) με σκοπό την προβολή και διαμοιρασμό του σε συμμαθητές και γονείς (διάχυση μάθησης και καλλιέργεια αυτοπεποίθησης στα νήπια).

Τέλος, με την ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου και ως μορφή αξιολόγησης, προσφέρεται ένα ερωτηματολόγιο γνώσεων υπό τη μορφή κουίζ ερωτήσεων, για τη διαπίστωση του επιπέδου των

νέων γνώσεων των παιδιών, το οποίο λειτουργεί και ως ανατροφοδότηση για τη νηπιαγωγό.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

1η Δραστηριότητα:

Η νηπιαγωγός προσκαλεί του μαθητές και τις μαθήτριες στο χώρο της ολομέλειας (παρεούλα) και αφήνει στο πάτωμα εικόνες στις οποίες απεικονίζονται διάφοροι πλανήτες. Για τη δημιουργία των πλανητών η νηπιαγωγός αξιοποίησε την εφαρμογή Leonardo.ai. Ζητάει από τα παιδιά να παρατηρήσουν τις εικόνες και να μιλήσουν ελεύθερα για όσα σχετικά γνωρίζουν. Οι ερωτήσεις τις οποίες μπορεί να θέσει η νηπιαγωγός είναι οι εξής:

- Αναγνωρίζετε τι απεικονίζεται στις εικόνες;
- Έχετε δει ξανά κάτι παρόμοιο;
- Γνωρίζετε που βρίσκονται οι πλανήτες;
- Μήπως ξέρετε κάποιο από τα ονόματά τους;

Τα παιδιά ενθαρρύνονται να συζητήσουν μεταξύ τους τυχόν απορίες ή γνώσεις που ήδη διαθέτουν. Μόλις η συζήτηση ολοκληρωθεί και εφόσον το σύνολο του μαθητικού δυναμικού έχει εκφράσει τις απόψεις του, τότε η νηπιαγωγός παρουσιάζει στους μαθητές την εφαρμογή *Google Lens* με τη χρήση της ηλεκτρονικής ταμπλέτας (tablet) του σχολείου. Πρόκειται για μια εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης η οποία επιτρέπει την αναγνώριση διάφορων αντικειμένων (ζώων, φυτών, κειμένων κ.α.) μέσω της κάμερας μιας ηλεκτρονικής συσκευής. Στη συνέχεια η εφαρμογή θα αναγνωρίσει το αντικείμενο και θα προσφέρει πληροφορίες σχετικά με αυτό. Επομένως, τα παιδιά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού φωτογραφίζουν με τη σειρά όλους τους πλανήτες που βρίσκονται στο πάτωμα και συζητούν τις πληροφορίες που προκύπτουν για τον καθένα.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

2η Δραστηριότητα:

Στη συνέχεια η νηπιαγωγός στρέφει την προσοχή των μαθητών/τριών στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του σχολείου, στον οποίο θα προβάλλει μια παρουσίαση σχετική με τους πλανήτες και το ηλιακό σύστημα. Η νηπιαγωγός έχει προετοιμάσει μια ελκυστική παρουσίαση μέσω της εφαρμογής *Lumen5*, σχετικά με τους πλανήτες παραθέτοντας πληροφορίες αναφορικά με το όνομα τους, την εικόνα τους, τα χαρακτηριστικά τους, την κίνησή τους, το μέγεθός τους και την απόσταση τους από τον ήλιο. Η νηπιαγωγός κατά τη διάρκεια της προβολής της παρουσίασης κάνει συχνές παύσεις για να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν τις λεπτομέρειες αλλά και να απαντήσει σε απορίες. Στο τέλος της παρουσίασης, τα παιδιά αφήνονται ελεύθερα να επικοινωνήσουν μεταξύ τους για το υπό συζήτηση θέμα και να επεξεργαστούν τις πληροφορίες για όσο χρόνο χρειάζονται.

3η Δραστηριότητα:

Στο σημείο αυτό οι μαθητές και οι μαθήτριες μεταφέρονται στο χώρο εργασίας τους και θα δουλέψει ο καθένας ατομικά. Τα παιδιά καλούνται να ζωγραφίσουν τον αγαπημένο τους πλανήτη με όποιον τρόπο επιθυμούν, ανατρέχοντας στις εικόνες που βρίσκονται στην τάξη από την πρώτη δραστηριότητα αν χρειαστεί. Στο τέλος, ζητείται από το κάθε παιδί να παρουσιάσει το δημιούργημά του στο σύνολο της τάξης και να αναφέρει οποιαδήποτε πληροφορία ή όποιο χαρακτηριστικό θυμάται για τον πλανήτη που απεικόνισε. Τα υπόλοιπα παιδιά έχουν δικαίωμα να συμμετέχουν και να συμπληρώνουν επιπλέον λεπτομέρειες επιθυμούν για να υποστηρίξουν την παρουσίαση του κάθε πλανήτη. Η νηπιαγωγός, ηχογραφεί τις περιγραφές κάθε παιδιού για να τις χρησιμοποιήσει σε επόμενη δραστηριότητα. Στη συνέχεια με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, το κάθε παιδί φωτογραφίζει τη ζωγραφιά του και μέσω της εφαρμογής *Animated Drawings*, παρακολουθούμε το τρόπο με τον οποίο ο κάθε πλανήτης «παίρνει ζωή».

4η Δραστηριότητα:

Η νηπιαγωγός προσκαλεί ακόμη μια φορά τους μαθητές και τις μαθήτριες στο χώρο της ολομέλειας (παρεούλα) και ρωτάει τα παιδιά αν θα ήθελαν να γράψουμε όλοι μαζί ένα ποίημα σχετικό με τους πλανήτες και όσα έχουμε μάθει έως εκείνη τη στιγμή. Τα νήπια ενθουσιάζονται με την ιδέα και προσπαθούν να σκεφτούν με ποιον τρόπο θα μπορούσαμε να γράψουμε κάτι που θα είναι πολύ ωραίο για να το παρουσιάσουμε και στους γονείς. Σε εκείνο το σημείο η

νηπιαγωγός προτείνει να χωριστούμε σε ομάδες και η κάθε ομάδα να μοιραστεί από μια ηλεκτρονική ταμπλέτα (tablet). Παρακινεί τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή *ChatGPT* καθώς η ίδια δείχνει τον τρόπο. Αφού το σύνολο της ομάδας συμφωνήσει να ζητήσουμε τη δημιουργία ενός ποιήματος με ομοιοκαταληξία σχετικά με τους πλανήτες, η κάθε ομάδα (με τη βοήθεια της νηπιαγωγού) γράφει στο πεδίο την εντολή όπως συμφωνήθηκε και περιμένει για το αποτέλεσμα. Η νηπιαγωγός αφού επιβεβαιώσει ότι όλες οι ομάδες έχουν ολοκληρώσει επιτυχώς τη διαδικασία ξεκινά να διαβάζει στα παιδιά τα ποιήματα που προέκυψαν από την εφαρμογή. Αφού διαβάσει όλα τα παραγόμενα ποιήματα, τότε οι ομάδες πρέπει να ψηφίσουν για το ποίημα εκείνο που τους άρεσε περισσότερο.

5η Δραστηριότητα:

Έχοντας ψηφίσει το αγαπημένο ποίημα της ομάδας, τα νήπια ενθαρρύνονται μέσω της νηπιαγωγού να σκεφτούν δημιουργικούς τρόπους για να αξιοποιήσουν το ποίημα αυτό. Εάν η σκέψη των μελών της ομάδας δεν εστιάσει στην ιδέα να το μετατρέψουμε σε τραγούδι με τη δική μας μουσική, τότε η νηπιαγωγός βοηθάει και υποστηρίζει τις ιδέες των παιδιών προς αυτήν την κατεύθυνση. Όταν όλα τα νήπια συμφωνήσουν η νηπιαγωγός παρουσιάζει στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του σχολείου την εφαρμογή *AIVA*. Οι μικροί/ές μαθητές/ ριες θα δυσκολευτούν πολύ στην αρχική επαφή τους με τη σύνθεση μουσικής στη συγκεκριμένη εφαρμογή και για το λόγο αυτό η νηπιαγωγός βρίσκεται κοντά να υποβοηθά και να υποστηρίζει την προσπάθεια. Δοκιμάζουμε τα διαφορετικά στυλ μουσικής και καταλήγουμε να βρούμε τον ήχο που μας αρέσει περισσότερο, τον προσαρμόζουμε να μας ταιριάζει απόλυτα και μαθαίνουμε τους στίχους του ποιήματος για να τα τραγουδήσουμε όλα μαζί.

6η Δραστηριότητα:

Μετά την ολοκλήρωση της προηγούμενης δραστηριότητας η νηπιαγωγός ενθαρρύνει τα νήπια να δημιουργήσουν ένα βίντεο στο οποίο θα απεικονίζονται οι ζωγραφιές από τους πλανήτες που δημιούργησαν προηγουμένως. Στο βίντεο ως περιγραφή της κάθε εικόνας αξιοποιούνται οι ηχογραφήσεις των παιδιών από προηγούμενη δραστηριότητα και στο τέλος ως κλείσιμο της παρουσίασης χρησιμοποιείται το τραγούδι με στίχους από το ποίημα και τη μουσική όπως περιγράφησαν στις προηγούμενες δραστηριότητες. Για τη δημιουργία του βίντεο αξιοποιούμε την εφαρμογή *Canva* και υποστηρίζοντας τους μαθητές και τις μαθήτριες ολοκληρώνουμε τη

δραστηριότητα μας. Με την ολοκλήρωση του βίντεο, παρουσιάζουμε το δημιούργημά μας στα υπόλοιπα τμήματα του σχολείου, καθώς επίσης διαμοιραζόμαστε το υλικό με τους γονείς/κηδεμόνες των παιδιών.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

  7η Δραστηριότητα:

  Με την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων σχετικά με τους πλανήτες η νηπιαγωγός προκειμένου να εντοπίσει το επίπεδο της αποκτηθείσας γνώσης των νηπίων, καθώς και να διαπιστώσει τις αδυναμίες ή παρανοήσεις κάποιων μαθητών/τριών, παρουσιάζει στο σύνολο της τάξης ένα κουίζ ερωτήσεων το οποίο έχει δημιουργηθεί με την εφαρμογή *Socrative*. Τα νήπια καλούνται να απαντήσουν στις ερωτήσεις όπως παρουσιάζονται και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση σε επιλογή απαντήσεων υπό τη μορφή πολλαπλής επιλογής. Η νηπιαγωγός χωρίζει τα παιδιά σε ζευγάρια και διαμοιράζει τις ηλεκτρονικές ταμπλέτες (tablets) του σχολείου. Η νηπιαγωγός διαβάζει την εκφώνηση και τις απαντήσεις με τη σειρά και το κάθε ζευγάρι έχει λίγο χρόνο να απαντήσει στις ερωτήσεις. Στο τέλος, η νηπιαγωγός μπορεί να διαπιστώσει τις εσφαλμένες απαντήσεις και να συζητήσει με το κάθε ζευγάρι για τη λανθασμένη επιλογή αλλά και να υποστηρίξει με τη βοήθεια της υπόλοιπης ομάδας τη σωστή απάντηση. Το παρόν κουίζ μπορεί να αξιοποιηθεί και υπό τη μορφή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, αποστέλλοντας το σύνδεσμο του κουίζ στους γονείς των μαθητών και ζητώντας τη συμμετοχή των ενηλίκων στην εκφώνηση των ερωτήσεων και πιθανών απαντήσεων.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Στο παρόν σχέδιο εργασίας επιλέχθηκε μια προσέγγιση περισσότερο βιωματική/ ανακαλυπτική για τους μαθητές και τις μαθήτριες νηπιακής ηλικίας, αποφεύγοντας τη χρήση οποιουδήποτε φύλλου εργασίας.

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). *Πρόγραμμα*

Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης - Νηπιαγωγείου. 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. (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.

57ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

«Τα Κάλαντα» αξιοποίηση του πίνακα ζωγραφικής του Νικηφόρου Λύτρα

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: **Φωτεινού Ελένη**

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός **ΠΕ60**

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση :

Δ. Παιδί , σώμα ,δημιουργία και έκφραση και

Α. Παιδί και επικοινωνία

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου:

Δ2.1 Εικαστικές Τέχνες

Α.2 Τ.Π.Ε

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: [X]

Δημοτικό: [ ]

Γυμνάσιο: [ ]

ΓΕΛ: ☐

ΕΠΑΛ:

Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο.

Αριθμός μαθητών: 22

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Περίπου μια εβδομάδα

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Πίνακας ζωγραφικής, κάλαντα, Νικηφόρος Λύτρας, Χριστούγεννα, μικρό βιβλίο, εφαρμογές Τ.Ν

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Να αναπτύξουν τον αισθητικό γραμματισμό δηλαδή την ευαισθησία τους κατά την επαφή τους με τα έργα τέχνης ενώ ταυτόχρονα μέσα από την εμπλοκή τους αυτή, να εμπνευστούν ώστε να δημιουργήσουν νέες ιδέες τις οποίες θα αξιοποιήσουν για να οδηγηθούν σε δικές τους δημιουργίες χρησιμοποιώντας εκτός από τα φυσικά υλικά και το ψηφιακό περιβάλλον.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Επίπεδο Γνώσεων
  - Να ονομάζουν τον ζωγράφο και να προσδιορίζουν τα βασικά μηνύματα που επικοινωνεί μέσα από το έργο Δ2.1(ii)
  - Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες Α.2.3(i)

- Επίπεδο Δεξιοτήτων
  - Να παρατηρούν το πίνακα και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του Δ2.1(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)

- Επίπεδο Στάσεων
  - Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος Δ2.1(i).
  - Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο Α.2.3(ii)

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνεται στο γενικό θέμα τα «Χριστούγεννα»

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☐

Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐

Βιωματική Μάθηση X

Συνεργατική Μάθηση X

Άλλο:

……

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

ANYFLIP https://anyflip.com/ για τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου

LearningApps https://learningapps.org/ για τη δημιουργία κουίζ ερωτήσεων

Φωτόδεντρο https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10774 πίνακας διπλής εισόδου για την αυτοαξιολόγηση

Bing (https://www.bing.com/images/create) πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας

LUMEN5 (https://lumen5.com/dashboard/) πρόγραμμα δημιουργίας βίντεο

D-ID (https://www.d-id.com/) για τη δημιουργία avatar

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)

Η/Υ, κινητό τηλέφωνο για φωτογράφιση

- Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)

Βίντεο σχετικό με τον πίνακα https://www.youtube.com/watch?v=CpuFUEhJ2NY

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τον πίνακα «Κάλαντα» του Νικηφόρου Λύτρα και αξιοποιεί τη ρουτίνα σκέψης *«Βλέπω- σκέφτομαι- αναρωτιέμαι»*. Κατά το βήμα *«βλέπω»* τα παιδιά παρατηρούν στοιχεία του πίνακα, τα οποία καταγράφει ο/η νηπιαγωγός. Οι καταγραφές θα αξιοποιηθούν στο βήμα *«σκέφτομαι»* όπου τα παιδιά θα εκφράσουν τις εκτιμήσεις τους για αυτά που παρατήρησαν και θα οδηγηθούν έτσι στην ερμηνεία του πίνακα. Στο τρίτο βήμα *«αναρωτιέμαι»* θα διατυπώσουν απορίες που σχετίζονται με το θέμα του πίνακα, οι οποίες επίσης θα καταγραφούν. Αυτές θα αποτελέσουν το έναυσμα να δημιουργήσουν οι μαθητές ένα Μικρό Βιβλίο που θα διηγείται μια ιστορία που εμπνεύστηκαν παρατηρώντας τον συγκεκριμένο πίνακα. Στη συνέχεια θα μετατρέψουμε το μικρό βιβλίο σε ψηφιακό. Σε δεύτερη φάση δημιουργούμε μια ψηφιακή ιστορία με τη βοήθεια προγραμμάτων AI.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση**

Ο/Η νηπιαγωγός παρουσίασε στα παιδιά τον πίνακα «Κάλαντα» του Νικηφόρου Λύτρα και αξιοποιήθηκε η ρουτίνα σκέψης «Βλέπω- σκέφτομαι- αναρωτιέμαι». Κατά το **βήμα *«βλέπω»*** τα παιδιά παρατήρησαν στοιχεία του πίνακα και καταγράφηκαν ως λέξεις κλειδιά π-χ παιδιά, φλογέρα, νταούλι, ρούχα παλιάς εποχής κ.α

- **2ο Βήμα: Ερμηνεία**

Οι παραπάνω καταγραφές αξιοποιήθηκαν στο **βήμα *«σκέφτομαι»*** όπου τα παιδιά εξέφρασαν τις εκτιμήσεις τους για αυτά που παρατήρησαν και οδηγήθηκαν έτσι στην ερμηνεία του πίνακα: Φοράνε ρούχα άλλης εποχής άρα αναφέρεται στο παρελθόν, παίζουν μουσικά όργανα άρα κάτι τραγουδούν. Μέσα από τις εκτιμήσεις κατέληξαν στο *τι συμβαίνει* (λένε τα κάλαντα), στα πρόσωπα (παιδιά, γυναίκα με μωρό), στο χρόνο (παλιά χρόνια, νύχτα), ηθογραφικά στοιχεία της εποχής (πλεκτά καλάθια, χορτάρινη σκούπα, χάλκινα και πήλινα σκεύη).

Ένα πολύ χρήσιμο βίντεο που χρησιμοποιήθηκε είναι αυτό από το «Μουσείο σχολικής ζωής και εκπαίδευσης» https://www.youtube.com/watch?v=CpuFUEhJ2NY .

Στο σημείο αυτό αναφερθήκαμε στη ζωή και το έργο του Νικηφόρου Λύτρα. Ένας ξεχωριστός

τρόπος που χρησιμοποιήθηκε ήταν ένα avatar του καλλιτέχνη το οποίο απευθυνόταν στα παιδιά και αναφερόταν στη ζωή και το έργο του. Είναι ένας άμεσος τρόπος και έτσι πιο δελεαστικός.

https://studio.d-id.com/share?id=808525507184e268e4b8d53d6d1f073e&utm_source=copy

3ο Βήμα: Προβληματισμός- παραγωγή

Στη συνέχεια, στο **βήμα *«αναρωτιέμαι»***, τα παιδιά ενθαρρύνονται να στοχαστούν και να εκφράσουν τις απορίες τους σχετικά με τα στοιχεία του πίνακα, ακολουθώντας μια πιο σύνθετη νοητική διεργασία: «Γιατί άραγε η γυναίκα κρατά ρόδια; Τι έχει σκοπό να τα κάνει;» «Ποιο να είναι το παιδί που κρυφοκοιτά την ομάδα που λέει τα κάλαντα;» «Τι θα κάνουν τα παιδιά μετά;» κ.α Αυτοί οι προβληματισμοί αποτέλεσαν το έναυσμα να εμπνευστούν μια *σύντομη ιστορία* η οποία θα έπρεπε να αναπτυχθεί σε τρεις χρόνους: τι συνέβη *πριν* από αυτό που απεικονίζει ο πίνακας, ο *παρόν χρόνος* του πίνακα και τι συνέβη *μετά- το τέλος* της ιστορίας. Η ιστορία αυτή θα γινόταν ένα **«Μικρό Βιβλίο»**.

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε τέσσερις ομάδες. Η πρώτη ανέλαβε να εικονογραφήσει το *πριν*, η δεύτερη το *τώρα*, η τρίτη το *τέλος* της ιστορίας και η τέταρτη ανέλαβε να φτιάξει το εξώφυλλο και να δέσει το βιβλίο. Η κάθε ομάδα αφού ολοκλήρωσε την εργασία της, παρουσίασε και εξήγησε στην ολομέλεια το δημιούργημά της καθώς και τον τρόπο που εργάστηκε. Τα παιδιά υπαγόρευσαν στη νηπιαγωγό ένα μικρό κείμενο το οποίο συνόδευε τη ζωγραφιά τους. Στη συνέχεια φωτογραφίσαμε κάθε σελίδα του Μικρού Βιβλίου και χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα https://anyflip.com/ το μετατρέψαμε σε ψηφιακό ώστε να μπορέσουμε να το αναρτήσουμε στο ιστολόγιο του νηπιαγωγείου μας. Δημιουργήσαμε αυτό https://anyflip.com/rxfhf/kmec/

4ο Βήμα: επέκταση

Κατόπιν δημιουργήσαμε ένα βίντεο (ψηφιακή ιστορία) που περιγράφει την ιστορία που σκέφτηκαν τα παιδιά, με τη χρήση εφαρμογών Τεχνητής Νοημοσύνης. Οι ομάδες παρέμειναν όπως παραπάνω αλλά αυτή τη φορά ανέθεσαν στο πρόγραμμα δημιουργίας εικόνας *Bing* (https://www.bing.com/images/create) να τους δημιουργήσει την εικόνα που επιθυμούσαν. Η νηπιαγωγός είχε το ρόλο του καθοδηγητή και επιπλέον πληκτρολογούσε τις προτροπές (prompts) των παιδιών στο Bing. Με τον τρόπο αυτό δημιουργήθηκαν οι εικόνες του *πριν*, του *παρόντος* και του *μετά*. Η τέταρτη ομάδα επέλεξε την αρχική εικόνα όπου θα έμπαινε ο τίτλος του βίντεο και την τελική με την οποία θα έκλεινε. Στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα δημιουργίας βίντεο

LUMEN5 (https://lumen5.com/dashboard/) το οποίο, ανεβάζοντας τις εικόνες, δημιούργησε το βίντεο της ιστορίας. Η κάθε ομάδα υπαγόρευσε ένα μικρό κείμενο στη νηπιαγωγό και επιλέχθηκε τέλος μία μουσική υπόκρουση από τις προτεινόμενες. Το αποτέλεσμα ήταν το εξής https://lumen5.com/user/efotinou/-w0ozr/

5ο Βήμα: Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση αφορούσε αφενός τις γνωστικές δεξιότητες των παιδιών και αφετέρου τις συνεργατικές. Για τις μεν πρώτες η νηπιαγωγός έκανε χρήση ενός κουίζ πολλαπλών απαντήσεων: https://learningapps.org/view32902484

Σχετικά με την αξιολόγηση της συνεργατικότητας χρησιμοποιήθηκε από το Φωτόδεντρο ένα εργαλείο για την ψηφιακή αυτοαξιολόγηση των μελών της ομάδας (https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10774). Η νηπιαγωγός έθεσε διάφορα ερωτήματα αναστοχασμού στην ομάδα π-χ «Πώς ένιωσα όταν συνεργάστηκα με τα άλλα παιδιά για να φτιάξουμε το βιβλίο;», «Έκανα αυτό που είχα αναλάβει;» «Μοιράστηκα τα υλικά με τα παιδιά της ομάδας μου;» και τα παιδιά κλήθηκαν να επιλέξουν την απάντηση (emoji) που τους αντιπροσώπευε. Στη συνέχεια παρατήρησαν τα δεδομένα σε μορφή ραβδογράμματος και συζήτησαν τα συμπεράσματά τους.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Δε θα δοθούν φύλλα εργασίας

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ.(2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης- Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού ΥλικούΠρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» " του ΙΕΠ με MIS 5035542.

- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). Οδηγός νηπιαγωγού - Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και Μεθοδολογικό Πλαίσιο-Πρακτικές Εφαρμογές και Διδακτικοί Σχεδιασμοί. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων

Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542

- *«Νικηφόρος Λύτρας: Ο «πατέρας» της νεοελληνικής ζωγραφικής»* https://www.sansimera.gr/biographies/2934

58ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Οι δεινόσαυροι ξαναεμφανίστηκαν…….αναλαμβάνουμε δράση

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: **ΧΙΩΝΟΥ ΜΑΡΙΑ**

Ειδικότητα: Νηπιαγωγός **ΠΕ60**

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση (π.χ. Μαθηματικά): **Παιδί και θετικές επιστήμες - Φυσικές επιστήμες/ Διδασκαλία-Μελέτη περίπτωσης σύμφωνα με το νέο αναλυτικό πρόγραμμα στο Νηπιαγωγείο**

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου (π.χ. Κλάσματα) : **Ζωντανοί οργανισμοί (Δεινόσαυροι)**

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■

Δημοτικό: □

Γυμνάσιο: □

ΓΕΛ: □

ΕΠΑΛ: □

Άλλο:……

1.5 Τάξη: Νήπια-προνήπια (4-6 ετών)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια: 45 λεπτά

1.7 Λέξεις Κλειδιά: δεινόσαυροι, διδασκαλία, νέο πρόγραμμα σπουδών, Νηπιαγωγείο

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός της διδακτικής παρέμβασης είναι τα παιδιά να μάθουν να αναγνωρίζουν τους προϊστορικούς δεινόσαυρους με βάση τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους και να μπορούν να τα εντοπίζουν.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

Επίπεδο Γνώσεων

- Να αναγνωρίζουν βασικά μορφολογικά και άλλα χαρακτηριστικά των δεινοσαύρων(κεφάλι, πόδια, ουρά) .
- Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των δεινοσαύρων.
- Να διακρίνουν τους κινδύνους και τους παράγοντες μη επιβίωσης των δεινοσαύρων.

Επίπεδο Δεξιοτήτων

- Να αξιοποιούν στοιχεία από τη μορφολογία των δεινοσαύρων για να κάνουν υποθέσεις για το είδος τους, το μέρος και τον τρόπο που ζουν.
- Να καταγράφουν και να συγκρίνουν τους μηχανισμούς άμυνας και προσαρμογής των δεινοσαύρων στις συνθήκες περιβάλλοντος που μεταβάλλονται.

Επίπεδο Στάσεων

- Να συνειδητοποιήσουν ότι ο κύκλος ζωής των δεινοσαύρων είναι μία φυσιολογική διαδικασία .

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών(;)

Νέο πρόγραμμα σπουδών για το Νηπιαγωγείο 2022

Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία - Θεματικές Ενότητες – Υποενότητες

Α. Παιδί και Επικοινωνία-Α.1 Γλώσσα

Υποενότητα: Α.1.1. Προφορική Επικοινωνία, κατανόηση και παραγωγή προφορικών κειμένων

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Γνώσεις: Να διακρίνουν τα διαφορετικά είδη προφορικών κειμένων (περιγραφές ,οδηγίες κ.α)
- Δεξιότητες: Να κάνουν περιγραφές , να διατυπώνουν ερωτήσεις .
- Στάσεις : Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο τους

Α. Παιδί και Επικοινωνία-Α.2 Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ)

Υποενότητα: Α.2.2 Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Γνώσεις: Να αναγνωρίζουν λογισμικά ανοικτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες και τον τρόπο χρήσης τους.
- Δεξιότητες: Να παίζουν και να σχεδιάζουν ψηφιακά παιχνίδια.
- Στάσεις : Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας.

Β. Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία- Β.1 Προσωπική και Κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη.

Υποενότητα: Β.1.3 Διαπροσωπικές Σχέσεις

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Γνώσεις: Να επικοινωνούν ,να αλληλεπιδρούν , να συνεργάζοντα
- Δεξιότητες: Να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση και την επικοινωνία με βάση τους στόχους
- Στάσεις: Να αλληλεπιδρούν με παιδιά από άλλα πολιτισμικά περιβάλλοντα , να αναγνωρίζουν τη συμβολή των συμμετεχόντων στις δραστηριότητες ,να αναπτύξουν ομαδικό πνεύμα.

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

Υποενότητα:Δ.2.1 Εικαστικές Τέχνες

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Γνώσεις: Να προσδιορίζουν διαφορετικές τεχνικές (π.χ. κολάζ, ψηφιδωτό) και δημιουργίας και αναπαράστασης έργων.
- Δεξιότητες: Να μετασχηματίζουν καθημερινά αντικείμενα (όπως ξυλάκια και μπατονέτες) σε εικαστικά μέσα .
- Στάσεις : Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος.

Υποενότητα:Δ.2.2 Θεατρική Τέχνη

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Γνώσεις: Να αναγνωρίζουν το σώμα και το πρόσωπο ως μέσα θεατρικής έκφρασης και επικοινωνίας .
- Δεξιότητες: Να ανακαλύπτουν και να επεξεργάζονται τις δυνατότητες έκφρασης που τους δίνει το σώμα τους .
- Στάσεις : Να υιοθετούν το θεατρικό παιχνίδι ως ένα μέσο για να εκφράσουν τη σκέψη, τη φαντασία και τα συναισθήματά τους.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ■

Καθοδηγούμενη Μάθηση □

Βιωματική Μάθηση ■

Συνεργατική Μάθηση ■

Άλλο: ομαδοσυνεργατική, διαφοροποιημένη, διαδραστική, παιγνιώδης μάθηση, φαντασία, χρήση νέων τεχνολογιών

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά (π.χ. Kahoot)
- Untitled Video.mp4 (οπτικοποιημένο βίντεο βασισμένο σε εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης http://www.vidnoz.com)
- https://aesop.iep.edu.gr/node/12551/1570 (Πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Προσχολική)-Σενάριο ''Μελετώ τους δεινόσαυρους''.
- https://www.youtube.com/watch?v=-rZjGCS3SvU (βίντεο προβληματισμού- συνεργασία με γονείς)
- ΔΙΠΛΟΔΟΚΟΣ-ΠΑΖΛ 9 ΚΟΜΜΑΤΙΑ
- ΤΥΡΑΝΝΟΣΑΥΡΟΣ-ΠΑΖΛ 6 ΚΟΜΜΑΤΙΑ

- https://www.youtube.com/watch?v=Y8Ij9xboreA&t=14s (βίντεο εξαφάνιση δεινοσαύρων
- https://www.storyjumper.com/
- διαγραμμα KWLH για δεινόσαυρους.doc
- ΑΞΙΟΛΟΓΗ-ΑΠΟ-ΤΑ-ΠΑΙΔΙΑ.ppt
- https://roloi.net/timer/

- **Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας (π.χ. Η/Υ)**

  Η/Υ, προτζέκτορας, εκπαιδευτικά εργαλεία τεχνικής νοημοσύνης, εκπαιδευτικά ιστολογία, , εποπτικό υλικό κατασκευασμένο για τις ανάγκες της μαθησιακής διαδικασίας, εκπαιδευτική πλατφόρμα ψηφιακών διδακτικών σεναρίων (Αίσωπος), 2 τάμπλετ.

- **Εκπαιδευτικό Υλικό (π.χ. Βιβλία)**

  Εκπαιδευτικό βίντεο, βιβλία, ομοιώματα δεινοσαύρων, σκελετός δεινοσαύρων, φωτογραφικό υλικό σχετικό με τους δεινόσαυρους, εκτυπωμένες κάρτες με τέσσερα είδη δεινοσαύρων, κουστούμια και καπέλα δεινοσαύρων, καπέλα παλαιοντολόγων, πινέλα, εργαλεία ανασκαφής, γύψος, άμμος , αποτυπώματα δεινοσαύρων, υλικά για κατασκευές (χαρτί του μέτρου, μαρκαδόροι, κόλλα, πλαστελίνη, ξυλάκια), 2 τάμπλετ

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

……

……

……

……

……

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου (ενδεικτική δομή)

- **1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης**

Αντεστραμμένη τάξη:

Θα πρέπει να αναφερθεί ότι πριν την εισαγωγή στο θέμα έχει δοθεί ένας ενημερωτικός φάκελος

στους γονείς για την θεματική ενότητα ''Δεινόσαυροι '', ζητώντας τους να διερευνήσουν το θέμα στο σπίτι βρίσκοντας πληροφορίες με τα παιδιά τους. Τους έχει δοθεί ένα Qrcode με βίντεο(https://www.youtube.com/watch?v=-rZjGCS3SvU) Έχει δημιουργηθεί μία γωνιά με υλικό για τους δεινόσαυρους που ανατρέχουν για πληροφορίες.

Στη γωνιά της συζήτησης έρχεται ο Σάκης ο Δεινοσαυράκης (Personal Doll)

μας λέει ότι έχασε τους φίλους του τους δεινόσαυρους και ψάχνει να τους βρει. Μας ζητάει την βοήθειά μας. Για να μας βοηθήσει μας έφερε πληροφορίες, https://aesop.iep.edu.gr/node/12551/1570, Untitled Video.mp4.

Στη φάση αυτή γίνεται η καταγραφή των ιδεών των παιδιών-συζήτηση (διαγραμμα KWLH για δεινόσαυρους.doc, στήλη 1, 2 KWLH).

Διαφοροποιημένες τεχνικές: Ερωτήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας

Διδακτική προσέγγιση: διερευνητική, διαδραστική, διαφοροποιημένη

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

2η Δραστηριότητα: (Επισκόπηση)

Τίτλος: *''Παρέα με το Σάκη τον δεινοσαυράκη, ψάχνω να βρω τους φίλους του''.*

Διάρκεια: 20′ (ενδεικτικός χρόνος)

Υλικά: Εκτυπωμένες κάρτες με τέσσερα είδη δεινοσαύρων, κουστούμια και καπέλα δεινοσαύρων, καπέλα παλαιοντολόγων, πινέλα, εργαλεία ανασκαφής, μεγεθυντικοί φακοί, γύψος, άμμος , αποτυπώματα δεινοσαύρων, υλικά για κατασκευές (χαρτί του μέτρου, κόλλα, πλαστελίνη, ξυλάκια), 2 τάμπλετ.

Σύντομη περιγραφή δραστηριότητας: Τα παιδιά για να βοηθήσουν τον Σάκη Δεινοσαυράκη (personal doll) πρέπει να κάνουν κάποιες αποστολές. Χωρίζονται σε 4 ομάδες. Κάθε ομάδα έχει μία αποστολή για να μπορέσει να βοηθήσει τον Σάκη τον δεινοσαυράκη. Η πρώτη ομάδα θα πρέπει να πάνε στη γωνιά της αμφίεσης και να ντυθούν δεινόσαυροι κάνοντας μία κίνησή του.

Η δεύτερη ομάδα να πάνε στο τραπέζι με τα 2 τάμπλετ και να κάνουν δύο παζλ ΤΥΡΑΝΝΟΣΑΥΡΟΣ-ΠΑΖΛ 6 ΚΟΜΜΑΤΙΑ, ΔΙΠΛΟΔΟΚΟΣ-ΠΑΖΛ 9 ΚΟΜΜΑΤΙΑ.

Η τρίτη ομάδα να φτιάξει τον σκελετό ενός δεινόσαυρου και η τέταρτη να γίνουν παλαιοντολόγοι και να ψάξουν οστά δεινοσαύρων.

Ανά 5′ λεπτά δημιουργείται μία κυκλική πορεία των ομάδων γνωρίζοντας ,συνεχίζοντας και συμπληρώνοντας το έργο της κάθε ομάδας. Μπαίνει ένα ψηφιακό ρολόι αντίστροφης μέτρησης https://roloi.net/timer/

Διαφοροποιημένες τεχνικές: τυχαίος διαχωρισμός ομάδων, χρήση διαφορετικών τεχνικών στην κάθε ομάδα.

Διδακτική προσέγγιση: ομαδοσυνεργατική, διαφοροποιιημένη, παιγνιώδης, παιχνίδι με τη χρήση ΤΠΕ

Διαφοροποιημένη δραστηριότητα: Στην ομάδα με τα τάμπλετ υπάρχουν 2 παζλ με λιγότερα και περισσότερα κομμάτια. Στη κατασκευή του σκελετού χρησιμοποιούνται διαφορετικά υλικά (πλαστελίνη, ξυλάκια) διαβαθμισμένης δυσκολίας. Στην ομάδα των παλαιοντολόγων θα χρησιμοποιηθούν γύψινοι ράβδοι, αμμοδόχος και εργαλεία που θα προσαρμόζονται στις δυνατότητες, λεπτής κινητικότητας του κάθε μαθητή.

3η Δραστηριότητα: (Επεξήγηση)

Τίτλος: *''Οι φίλοι σου μήπως χαθήκαν Σάκη δεινοσαυράκη;''*

Διάρκεια: 10' (ενδεικτικός χρόνος)

Υλικά: Η/Υ

Σύντομη περιγραφή δραστηριότητας: Επανερχόμαστε στην παρεούλα και η Personal Doll ρωτά αν βρήκανε τους φίλους του. Φοβάται ότι έχει μείνει ο μοναδικός πάνω στη γη. Βλέπουμε βίντεο για την εξαφάνιση των δεινοσαύρων https://www.youtube.com/watch?v=Y8lj9xboreA&t=14s. Στην συνέχεια παίζουμε το παιχνίδι https://wordwall.net/el/resource/14028220/%CE%B4%CE%B5%CE%B9%CE%BD%CE%BF%CF%83%CE%B1%CF%85%CF%81%CE%BF%CE%B9, αντιστοίχισης σκελετού με τον αντίστοιχο δεινόσαυρο. Κάθε παιδί γνωρίζει τις κινήσεις που μπορεί να κάνει με τη χρήση του ποντικιού.

Διδακτική προσέγγιση: διερευνητική, διαδραστική, παιχνίδι μέσω των ΤΠΕ

4η Δραστηριότητα : (Εμπλουτισμός)

Τίτλος: *''Σάκη δεινοσαυράκη θα σου πω μια ιστορία……''*

Διάρκεια: 20' (ενδεικτικός χρόνος)

Υλικά: μαρκαδόρους, χαρτιά Α4, Η/Υ

Σύντομη περιγραφή δραστηριότητας: Τα παιδιά της κάθε ομάδας φτιάχνουν μία ιστορία με πρωταγωνιστή έναν δεινόσαυρο και εικονογραφούν τα στάδια της. Στην συνέχεια την κάνουμε e-book στην εφαρμογή https://www.storyjumper.com/

Διδακτική προσέγγιση: ομαδοσυνεργατική, επαφή με ηλεκτρονικές εφαρμογές.

- 3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών

5η Δραστηριότητα: (Εκτίμηση-Αξιολόγηση)

Τίτλος: *''Τι έμαθα, πώς το έμαθα;''*

Διάρκεια: 5′ (ενδεικτικός χρόνος)

Υλικά: Η/Υ

Σύντομη περιγραφή δραστηριότητας: Απαντάμε στο διάγραμμα K-W-L-H την 3η και 4η στήλη (διαγραμμα KWLH για δεινόσαυρους.doc)

Μία εναλλακτική εφαρμογή αξιολόγησης είναι η αυτοαξιολόγηση του μαθητή της ίδιας της μαθησιακής διαδικασίας με την μορφή πίνακα (ΑΞΙΟΛΟΓΗ-ΑΠΟ-ΤΑ-ΠΑΙΔΙΑ.ppt)

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Ατομικά φύλλα δεν δόθηκαν , λόγω των πλαισίων της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

3.2 Βιβλιογραφία – Πηγές

Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., 2022, Μαρινάτου, Θ., *Πρόγραμμα Σπουδών για την προσχολική Εκπαίδευση (Διευρυμένο)*, Αθήνα.

59ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Κάνε δικά σου…Τα δικαιώματά σου!

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο:
Ιωάννα Χρυσανθακοπούλου

Ειδικότητα:
Νηπιαγωγός Π.Ε.60

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση: Το βασικό θεματικό πεδίο - θεματική ενότητα είναι το πεδίο Παιδί Εαυτός και Κοινωνία: Κοινωνικές Επιστήμες. Τα εμπλεκόμενα θεματικά Πεδία-Θεματικές Ενότητες είναι α) Παιδί και Επικοινωνία: Γλώσσα και β) Παιδί και Επικοινωνία. Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ)
Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου: Ανθρώπινα Δικαιώματα: Τα δικαιώματα του παιδιού.

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο: ■
Δημοτικό: □
Γυμνάσιο: □
ΓΕΛ: □
ΕΠΑΛ: □
Άλλο:……

1.5 Τάξη:

Νήπια- Προνήπια

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

Το σενάριο έχει προγραμματιστεί να διαρκέσει μια εβδομάδα

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Δικαιώματα, Δικαιώματα του Παιδιού, Ανθρώπινα Δικαιώματα, Κοινωνικές Επιστήμες, Παιδί Εαυτός και Κοινωνία, Σεβασμός, Καταπάτηση Δικαιωμάτων

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι οι μαθητές να γνωρίσουν τα δικαιώματά τους αλλά και να σέβονται τα δικαιώματα των άλλων παιδιών. Τέλος επιδιώκεται οι μαθητές να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν πότε τα δικαιώματα τους καταπατούνται.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Να δοκιμάζουν νέες λύσεις αξιολογώντας το αποτέλεσμα των επιλογών τους (Β.1.1.iii).

Να επιδιώκουν τη βελτίωση λαμβάνοντας υπόψη με κριτικό τρόπο τις απόψεις των άλλων (Β.1.1.iii).

Να διακρίνουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους ως μέλη διαφόρων κοινωνικών ομάδων (Β.2.3.i)

Να προσδιορίζουν τα δικαιώματα των παιδιών (Β.2.3.i)

Να αναγνωρίζουν ότι όλοι οι άνθρωποι έχουν ανάγκη από στέγη, τροφή, νερό, ενδυμασία και ασφάλεια (Β.2.3.ii).

Να αναγνωρίζουν λεξιλόγιο που συναντάται σε προφορικά κείμενα και σε διάφορα επικοινωνιακά πλαίσια (Α.1.1.i)

Να αναγνωρίζουν γράμματα και τα βασικά τυπογραφικά στοιχεία στα γραπτά κείμενα (π.χ. το είδος και το μέγεθος γραμματοσειράς) (Α.1.2.iii).

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

Να αναγνωρίζουν και να οργανώνουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ ανάλογα με τις ανάγκες και το θέμα που μελετούν (Α.2.3.i)

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να ακούν με ενδιαφέρον και κατανόηση τα λεγόμενα των άλλων (Β.1.3.i)

Να εντοπίζουν περιπτώσεις παραβίασης δικαιωμάτων (Β.2.3.i)

Να διαχειρίζονται πληροφορίες για τις ανάγκες και τις επιθυμίες τους (Β.2.3.ii).

Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια (Α.1.1.i).

Να διατυπώνουν και να συνοψίζουν επιχειρήματα για την τεκμηρίωση απόψεων (Α.1.1.i).

Να παράγουν γραπτά ψηφιακά και γραπτά κείμενα (Α.1.2.ii).

Να αντιστοιχίζουν τα φωνήματα με τα αντίστοιχα γράμματα (Α.1.2.iii)

Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου (Α.2.2.ii).

Να κατασκευάζουν νοητικούς και εννοιολογικούς χάρτες (Α.2.2ii)
Να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (Α.2.2.ii).
Να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις (Α.2.3.i)
Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα (Α.2.3.i)

- Επίπεδο Στάσεων

Να αλληλεπιδρούν με παιδιά που έχουν ίδιες και διαφορετικές αντιλήψεις και απόψεις (Β.1.3.i).
Να σέβονται τους συμμετέχοντες στην επικοινωνία και να αναγνωρίζουν τη συμβολή τους στην αλληλεπίδραση (Β.1.3.i).
Να ενθαρρύνουν την εξεύρεση αμοιβαία ικανοποιητικών λύσεων (Β.1.3.ii).
Να ευαισθητοποιούνται και να αναπτύσσουν υπεύθυνη στάση και δράση για να υποστηρίξουν τα δικαιώματα των παιδιών (Β.2.3.ii)
Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους (Α.1.1.i).
Να σέβονται την προσπάθεια εμπλοκής σε πράξεις γραφής με όποιον τρόπο γίνεται (Α1.2.ii)
Να τηρούν κανόνες ασφαλούς/ορθής χρήσης των ΤΠΕ (Α.2.1.i).
Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας (Α.2.2.ii).

(σημείωση: Οι κωδικοί εντός των παρενθέσεων αναφέρονται στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα όπως αυτά αναφέρονται στο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2021) και παραπέμπουν στα αντίστοιχα θεματικά πεδία.)

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Οι δραστηριότητες είναι απολύτως συμβατές με το νέο Πρόγραμμα σπουδών για το νηπιαγωγείο και σχετίζονται με τις γνωστικές περιοχές: Παιδί Εαυτός και Κοινωνία: Κοινωνικές Επιστήμες, Παιδί και Επικοινωνία: Γλώσσα & Παιδί και Επικοινωνία: Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ) (Πεντέρη κ.ά., 2021) .
Σύμφωνα με το πρόγραμμα σπουδών για το νηπιαγωγείο τα παιδιά πρέπει να ενθαρρυνθούν και να ενισχυθούν ώστε να είναι σε θέση να αντιληφθούν τα δικαιώματά τους και να σέβονται τα δικαιώματα των άλλων (Πεντέρη κ.ά., 2021) . Ο σχεδιασμός του παρόντος διδακτικού σεναρίου έγινε με βάση τους παραπάνω στόχους, οι οποίοι ανήκουν στο πεδίο Παιδί Εαυτός και Κοινωνία: Κοινωνικές Επιστήμες. Μέσα από τις δραστηριότητες που οργανώθηκαν επιδιώκεται να τεθούν οι βάσεις για την απόκτηση των απαιτούμενων γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων που χρειάζονται οι μαθητές ώστε να είναι σε θέση να γνωρίζουν και να υπερασπίζονται τα δικαιώματά τους.
Σχετικά με το πεδίο Παιδί και Επικοινωνία: Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας, στο πρόγραμμα σπουδών αναφέρεται ότι η χρήση των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο επιφέρει πολυάριθμα οφέλη αν οι δραστηριότητες είναι προσεκτικά σχεδιασμένες και αναπτυξιακά κατάλληλες (Πεντέρη κ.ά., 2021). Η χρήση των ΤΠΕ στις παρακάτω δραστηριότητες γίνεται με σκοπό τα παιδιά να γνωρίσουν διάφορα ψηφιακά εργαλεία, να εξοικειωθούν με τη χρήση του υπολογιστή, αλλά και να αξιοποιηθούν εργαλεία διαχείρισης και παρουσίασης της πληροφορίας. Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν έτσι ώστε να εντάσσουν τις ΤΠΕ στην μαθησιακή διαδικασία με έναν παιγνιώδη

τρόπο, εισάγοντας αναπτυξιακά κατάλληλα λογισμικά τα οποία ενισχύουν τις επιλεγμένες διδακτικές στρατηγικές και υποστηρίζουν τα παιδιά ώστε να οικοδομήσουν συνεργατικά και με διαδραστικό τρόπο την νέα γνώση.

Όσον αφορά το πεδίο Παιδί και Επικοινωνία: Γλώσσα, στο πρόγραμμα σπουδών αναφέρεται ότι με την ενασχόληση με τη θεματική ενότητα της γλώσσας στο νηπιαγωγείο επιδιώκεται η ανάπτυξη των ικανοτήτων που αφορούν την κατανόηση και παραγωγή προφορικών κειμένων και γραπτών κειμένων από τα παιδιά και ενθαρρύνεται η εμπλοκή των παιδιών σε πρακτικές ανάγνωσης και γραφής (Πεντέρη κ.ά., 2021) . Με βάση τα παραπάνω τα παιδιά μέσα από τις δραστηριότητες ενθαρρύνθηκαν ώστε να μπορέσουν κατανοήσουν τη σημασία του γραπτού λόγου ως μέσου επικοινωνίας και ανάπτυξης ιδεών και να οικοδομήσουν σταδιακά γλωσσικές δεξιότητες μέσα από επικοινωνιακές σχέσεις υποστηρικτικού χαρακτήρα και τέλος να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο τους σε σχέση με τα δικαιώματα των παιδιών.

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση ☐
Καθοδηγούμενη Μάθηση ☐
Βιωματική Μάθηση ☐
Συνεργατική Μάθηση ■
Άλλο:……

Το διδακτικό σενάριο όσον αφορά τη θεωρητική του προσέγγιση βασίζεται στη θεωρία του κοινωνικού εποικοδομισμού, η βασική θέση του οποίου είναι ότι η γνώση οικοδομείται μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης πάνω στην προϋπάρχουσα γνωστική δομή (Ελληνιάδου, Κλεφτάκη & Μπαλκίζας, 2008). Οι δραστηριότητες είναι συνεργατικές καθώς τα παιδιά δουλεύουν στην ολομέλεια και συνεργάζονται μεταξύ τους, ενώ η γνώση δομείται σταδιακά μέσα από γνωστικές συγκρούσεις. Ως εκ τούτου, η μάθηση είναι συνεργατική και επιτυγχάνεται μέσω της αλληλεπίδρασης με το μαθησιακό περιεχόμενο και τα εκπαιδευτικά λογισμικά, αλλά και μέσω της αλληλεπίδρασης με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες στην μαθησιακή διαδικασία.

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά
  - Coggle: Λογισμικό εννοιολογικών χαρτών (δημιουργία Νοητικού χάρτη)
  - Genially: Επιτραπέζιο παιχνίδι "Ταξίδι στη Δικαιωματοχώρα"
  - Google Docs: Δημιουργία καρτελών
  - LearningApps: Παιχνίδι αντιστοίχισης "Τα δικαιώματά μου"
  - Microsoft Bing & OpenAI: Image Creator (DALL-E 2) [AI image generator].
  - OpenAI: ChatGPT (version3.5)
  - WordArt: Δημιουργία συννεφόλεξων
  - WordWall: (Κουίζ "Τα δικαιώματα του παιδιού")
  - Youtube: Βίντεο α) Unicef Δικαιώματα του Παιδιού , β) Δικαιώματα των παιδιών 1-10 και γ) "Αν σας τα τραγουδήσουμε; | Ένα εργαστήριο με τραγούδια για τα δικαιώματα του

παιδιού"

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

Τα τεχνολογικά μέσα που απαιτούνται για το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο είναι:

- ένας φορητός ηλεκτρονικός υπολογιστής
- ένα εξωτερικό ποντίκι,
- ένας βιντεοπροβολέας
- σύνδεση στο διαδίκτυο
- και ένας εκτυπωτής.

Ο σχεδιασμός μπορεί να αλλάξει ανάλογα με τις δυνατότητες κάθε τμήματος σε τεχνολογικό εξοπλισμό και να προστεθούν και άλλα τεχνολογικά μέσα (π.χ διαδραστικός πίνακας αντί για βιντεοπροβολέα)

- Εκπαιδευτικό Υλικό
  - Δημιουργία καρτελών για τα δικαιώματα των παιδιών με τον κειμενογράφο Google Docs
  - Δημιουργία συννεφόλεξων με την εφαρμογή WordArt
  - Youtube Προβολή των βίντεο α) Unicef Δικαιώματα του Παιδιού και β) Δικαιώματα των παιδιών 1-10 και γ) της μουσικής "Αν σας τα τραγουδήσουμε; | Ένα εργαστήριο με τραγούδια για τα δικαιώματα του παιδιού"
  - Δημιουργία Νοητικού χάρτη με το λογισμικό εννοιολογικών χαρτών Coggle
  - Κουίζ "Τα δικαιώματα του παιδιού" μέσω της πλατφόρμας WordWall.
  - Παιχνίδι αντιστοίχησης "Τα δικαιώματά μου" μέσω της πλατφόρμας διαδραστικής μάθησης LearningApps
  - Δημιουργία ψηφιακής εικόνας με την πλατφόρμα AI Image Creator και επεξεργασία της ψηφιακής αφίσας με την πλατφόρμα Genially
  - Επιτραπέζιο παιχνίδι "Ταξίδι στη Δικαιωματοχώρα" το οποίο δημιουργήθηκε μέσω της πλατφόρμας δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου Genially

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου (έως 200 λέξεις)

Α' ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ: 1η δραστηριότητα: προβολή animation της Unicef με τα Δικαιώματα του Παιδιού με στόχο την ενεργοποίηση και την ευαισθητοποίησή των μαθητών για το θέμα.

2η δραστηριότητα: δημιουργία νοητικού χάρτη με το λογισμικό εννοιολογικών χαρτών Coggle.

Β' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ: 1η δραστηριότητα: παρακολούθηση animation για τα Δικαιώματα των παιδιών και καταγραφή των δικαιωμάτων που προβάλλονται στον κειμενογράφο Google Docs.

2η δραστηριότητα: Δημιουργία συννεφόλεξων με λέξεις που καταγράφηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα, με την εφαρμογή WordArt.

3η δραστηριότητα: Δημιουργία «Δικαιωματούληδων» με τις λέξεις που αφορούν τα δικαιώματα των παιδιών

Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ: 1η δραστηριότητα: Κουίζ με "Τα δικαιώματα του παιδιού" μέσω της

πλατφόρμας WordWall.

2η δραστηριότητα: Παιχνίδι αντιστοίχισης "Τα δικαιώματά μου" μέσω της εφαρμογής Learning Apps.

3η δραστηριότητα: Τα παιδιά παίρνουν «συνέντευξη» από τον χαρακτήρα που έχουμε εκπαιδεύσει στο ChatGPT ώστε να έχει τον ρόλο ενός παιδιού του οποίου τα δικαιώματα καταπατούνται.

Δ΄ ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ: Δημιουργία ψηφιακής εικόνα με το λογισμικό AI Bing Image Creator και δημιουργία αφίσας για τα δικαιώματα του παιδιού (μέσω της πλατφόρμας Genially)

Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 1η δραστηριότητα: Επιτραπέζιο ψηφιακό παιχνίδι στην πλατφόρμα Genially με τίτλο "Ταξίδι στη Δικαιωματοχώρα".

2η δραστηριότητα: Τα παιδιά συζητούν για όσα έμαθαν και χρησιμοποιούν το βαλιτ΄σακι των δικαιώματων για να μιλησουν για τις γνώσεις που κατέκτησαν.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- Α΄ ΦΑΣΗ-ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ: "*Κοιτάω και τι να δω; Έχω δικαιώματα και εγώ…*"

  Δραστηριότητα 1 Η πρώτη δραστηριότητα αποσκοπεί στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των παιδιών για το θέμα με το οποίο θα ασχοληθούμε Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στην ολομέλεια, όπου θα γίνει προβολή συλλογής βίντεο μικρής διάρκειας και παρουσίαση αφισών για τα δικαιώματα του παιδιού, με στόχο την ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των παιδιών και την ευαισθητοποίησή τους για το θέμα.

  Η εκπαιδευτικός αρχικά ενημερώνει τα παιδιά για το θέμα που θα υλοποιηθεί, το οποίο αφορά στην ευαισθητοποίηση τους για τα δικαιώματα των παιδιών. Στη συνέχεια τα παιδιά παρακολουθούν βίντεο animation της Unicef (*Unicef Δικαιώματα του Παιδιού*) από το Youtube σχετικά με τα δικαιώματα των παιδιών.

  Δραστηριότητα 2: Στην δεύτερη δραστηριότητα της φάσης της εξοικείωσης θα γίνει ανίχνευση των πρότερων γνώσεων των μαθητών για τα δικαιώματα των παιδιών όπου θα καταγραφεί η πρώτη φάση του διαγράμματος K-W-L-H με το πρόγραμμα Coggle. Έπειτα με τη χρήση της ίδιας εφαρμογής γίνεται διερεύνηση και η καταγραφή των όσων θα ήθελαν να γνωρίζουν οι μαθητές για το θέμα και συμπληρώνεται η δεύτερη στήλη του διαγράμματος.

  Πιο συγκεκριμένα η νηπιαγωγός προσπαθεί να διερευνήσει τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις αλλά και τις λανθασμένες αντιλήψεις πάνω στα "Δικαιώματα των παιδιών". Τα παιδιά δουλεύουν συνεργατικά σε επίπεδο τάξης, ανταλλάσσουν απόψεις και εμπειρίες για το θέμα και εμπλέκονται σε ένα καταιγισμό ιδεών ώστε να καταγραφούν οι πρότερες γνώσεις τους για το θέμα. Σε αυτή το σημείο ο σχεδιασμός της δραστηριότητας έχει βασιστεί στο μεθοδολογικό εργαλείο "Τι γνωρίζω; Τι θέλω να μάθω; Τι έμαθα; Πώς το έμαθα;" (K-W-L-H) όπου στην πρώτη αυτή καταγραφή η εκπαιδευτικός με βάση το δημιουργεί ένα ασφαλές κλίμα για να μπορέσουν τα παιδιά να εκφραστούν και να μπορέσει να ανιχνεύσει τις προϋπάρχουσες γνώσεις με τη μορφή ερωταποκρίσεων μεταξύ της εκπαιδευτικού και των παιδιών στην παρεούλα. Στη συνέχεια τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράσουν τις απόψεις του για το τι θα ήθελαν να μάθουν πάνω στο συγκεκριμένο θέμα και η αρχική καταγραφή εμπλουτίζεται με τα

ερωτήματα και τις ιδέες που τίθενται από τα παιδιά. Η εκπαιδευτικός καταγράφει τις ιδέες και τις προτάσεις των παιδιών με τη βοήθεια του λογισμικού Coggle, ενώ παράλληλα τα ενθαρρύνει να εκφραστούν.

Εικόνα 8. Ο νοητικός χάρτης με τίτλο "Έχω δικαίωμα να…" που δημιουργήθηκε μέσω του λογισμικού Coggle

- Β΄ ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ: "Τα δικαιώματα παρατηρώ και με αυτά δημιουργώ"

  Δραστηριότητα 1: Η πρώτη δραστηριότητα επικεντρώνεται στην παρουσίαση επιπλέον πληροφοριών για το υπό διερεύνηση θέμα και στην καταγραφή των νέων πληροφοριών που αποκομίζουν τα παιδιά. Πιο συγκεκριμένα, στην ολομέλεια προβάλλεται μέσω της πλατφόρμας Youtube μια σειρά από πολύ σύντομα animation με τίτλο Δικαιώματα των παιδιών 1-10. τα οποία έχουν δημιουργηθεί από τον Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου. Τα παιδιά μετά την προβολή του κάθε animation προσπαθούν να εντοπίσουν σε ποια δικαιώματα αναφέρεται και να αποφασίσουν ποιες είναι οι χαρακτηριστικές λέξεις ή φράσεις που αποδίδουν καλύτερα το κάθε δικαίωμα. Αφού αποφασίσουν, η νηπιαγωγός γράφει στον κειμενογράφο Google Docs τις λέξεις δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο καρτέλες τις οποίες θα χρησιμοποιήσει σε επόμενη δραστηριότητα αφότου τις εκτυπώσει. Η δραστηριότητα εκτελείται στην ολομέλεια, καθώς η ομάδα των παιδιών είναι μικρή και δεν κρίνεται σκόπιμο το να χωριστούν σε ομάδες. Ο ρόλος της εκπαιδευτικού είναι κατά κύριο λόγο ενθαρρυντικός και υποστηρικτικός, διότι παροτρύνει τα παιδιά να εκφραστούν και τα βοηθάει στην καταγραφή των λέξεων.

  Δραστηριότητα 2: Δίνονται στα παιδιά οι καρτέλες με τις εκτυπωμένες λέξεις από την

προηγούμενη δραστηριότητα διδασκαλίας. Στη συνέχεια τα παιδιά θα χωριστούν σε ομάδες των 2-3 ατόμων, χωρισμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι ισότιμες γνωστικά. Οι ομάδες ταυτόχρονα αντιγράφουν τις εκτυπωμένες λέξεις στο αντίστοιχο πεδίο του λογισμικού WordArt με την χρήση του πληκτρολογίου. Τα παιδιά θα δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά στον υπολογιστή αντιγράφοντας στο λογισμικό WordArt τις λέξεις που τους έχουν δοθεί και στη συνέχεια η κάθε ομάδα θα επιλέξει το δικό της σχέδιο και στυλ μορφοποίησης. Στα παιδιά δίνεται η δυνατότητα να πειραματιστούν με όσα σχέδια επιθυμούν και η νηπιαγωγός αποθηκεύει τα συννεφόλεξα που τους αρέσουν περισσότερο.
Η νηπιαγωγός τα υποστηρίζει και τα καθοδηγεί όπου χρειάζεται σχετικά με τον τρόπο χρήσης του λογισμικού ενώ παράλληλα τα ενθαρρύνει να πειραματιστούν με τις διαφορετικές εικόνες του λογισμικού.

*Εικόνα 9. **Ενδεικτικές εικόνες που παρήγαγαν τα παιδιά μέσω του λογισμικού WordArt***

- *Δραστηριότητα 3.* Τα παιδιά χωρίζονται σε τέσσερις ανομοιογενείς ηλικιακά ομάδες των πέντε ατόμων και τους δίνεται από ένα κομμάτι χαρτί του μέτρου, εκτυπωμένες λέξεις από την προηγούμενη δραστηριότητα και μαρκοδόροι. Η κάθε ομάδα δημιουργούν από ένα περίγραμμα παιδικού σώματος σε χαρτί του μέτρου και δημιουργούν ένα κολάζ παιδικών δικαιωμάτων. Το κολαζ των δικαιωμάτων θα αποτελείται τόσο από τις λέξεις που είχαν εκτυπωθεί για την προηγούμενη δραστηριότητα όσο και από λέξεις που θα γράψουν τα παιδιά πάνω στο χαρί του μέτρου επιλέγοντας τα δικαιώματα που τους έκαναν πιο πολύ εντύπωση. Όσο τα παιδιά δουλεύουν συνεργατικά σε ομάδες για να επιτύχουν το στόχο τους και να δημιουργήσουν τους Δικαιωματούληδες παράλληλα ακούμε τη συλλογή τραγουδιών από το Φ. Δεληβοριά για τα δικαιώματα των παιδιών "Αν σας τα τραγουδήσουμε; | Ένα εργαστήριο με τραγούδια για τα δικαιώματα του παιδιού" ώστε να δημιουργηθεί ένα ευχάριστο κλίμα και να μας βοηθήσει να εμπνευστούμε.

- **Γ΄ ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ: "Γνωρίζω τα δικαιώματά μου"**

Δραστηριότητα 1: Η δραστηριότητα θα γίνει μέσω ενός παιχνιδιού κουίζ που έχει δημιουργηθεί από την εκπαιδευτικό στην πλατφόρμα WordWall με τίτλο "Τα δικαιώματα του παιδιού". Η νηπιαγωγός έχει επιλέξει εκ των προτέρων φωτογραφίες από το διαδίκτυο οι οποίες απεικονίζουν παιδιά σε διάφορες δραστηριότητες της καθημερινότητας (π.χ στο σχολείο, να παίζουν, να τρώνε κλπ.), αλλά και στιγμιότυπα από παιδιά των οποίων τα δικαιώματα καταπατούνται (π.χ παιδιά που δουλεύουν, πεινασμένα, άστεγα κλπ.). Τα παιδιά θα πρέπει να αποφασίσουν αν η κάθε εικόνα που βλέπουν αποτελεί "απόλαυση δικαιώματος" ή "καταπάτηση δικαιώματος" των παιδιών. Τους διευκρινίζεται ότι καλούνται να συζητήσουν και να αποφασίσουν αν αυτό που βλέπουν καταπατά ή όχι κάποιο δικαίωμά τους, σύμφωνα με όσα μάθαμε στις προηγούμενες δραστηριότητες. Η νηπιαγωγός έχει εμπλουτίσει το κουίζ με αντίστοιχα εικονίδια ώστε τα παιδιά να διαχωρίζουν με ευκολία τα κουμπιά που θα πατήσουν. Οι εικόνες που θα δοθούν σε αυτή την δραστηριότητα θα εμπλουτιστούν σε σχέση με την προηγούμενη δραστηριότητα και θα αφορούν πραγματικές φωτογραφίες. Τα παιδιά θα δουλέψουν συνεργατικά στην ολομέλεια και η νηπιαγωγός θα λειτουργεί ενθαρρυντικά ώστε να βοηθήσει τα παιδιά να εκφραστούν και να ανταλλάξουν απόψεις. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να συζητήσουν, να επιχειρηματολογήσουν και να συνεργαστούν προκειμένου να λάβουν αποφάσεις.

*Εικόνα 10. **Ενδεικτικές εικόνες από το κουιζ «Τα δικαιώματα του παιδιού» στο Wordwall***

Δραστηριότητα 2: Τα παιδιά θα προσπαθήσουν να αντιστοιχήσουν τις λέξεις που έχουν καταγράψει με χαρακτηριστικές εικόνες, οι οποίες έχουν ληφθεί (από τα βίντεο που προηγήθηκαν στην 1η δραστηριότητα διδασκαλίας γνωστικού αντικειμένου) με το εργαλείο αποκομμάτων των Windows. Για την δραστηριότητα αυτή δημιουργήθηκε από την νηπιαγωγό το παιχνίδι αντιστοίχισης "Τα δικαιώματά μου" μέσω της εφαρμογής Learning Apps.

Στην δραστηριότητα αυτή τα παιδιά μπορούν είτε να διαβάζουν, είτε να ακούν την λέξη που θέλουν να αντιστοιχήσουν και στην συνέχεια να την σύρουν πάνω στην εικόνα που θεωρούν ότι ταιριάζει. Μπορούν να δοκιμάσουν όσες φορές επιθυμούν και να αλλάξουν την αντιστοίχιση που έκαναν αν αυτή δεν είναι σωστή. Το παιχνίδι δίνει άμεση ανατροφοδότηση στα παιδιά αφού οι σωστές αντιστοιχίσεις εξαφανίζονται και οι λάθος κοκκινίζουν, δίνοντας όμως την

δυνατότητα αλλαγής.
Τα παιδιά θα χωριστούν σε δύο ομάδες των 3-4 ατόμων, χωρισμένες ισότιμα ως προς το γνωστικό τους επίπεδο, και θα δουλέψουν εκ περιτροπής στους 2 υπολογιστές της τάξης. Ο ρόλος της εκπαιδευτικού είναι ενθαρρυντικός και ενισχυτικός καθώς παρακινεί τα παιδιά να συζητήσουν μεταξύ τους και να επιχειρηματολογήσουν για τις επιλογές τους.
Τέλος τα παιδιά έχοντας ως σημείο αναφοράς το διάγραμμα K-W-H-L αναστοχάζονται για το αν επιβεβαιώνονται ή όχι οι αρχικές τους υποθέσεις και εφόσον κάτι από αυτά που μάθαμε στις προηγούμενες δραστηριότητες έχει ειπωθεί ήδη το επισημαίνουμε με έντονο χρωματισμό στο διάγραμμά μας.

Εικόνα 11. Ενδεικτική εικόνα από το παιχνίδι αντιστοίχησης "Τα δικαιώματα μου" στο LearningApps

Δραστηριότητα 3: Σε αυτή τη δραστηριότητα γίνεται χρήση του λογισμικού AI ChatGPT. Η εκπαιδευτικός έχει προηγουμένως «εκπαιδεύσει» το λογισμικό και έχει εισάγει τα κατάλληλα δεδομένα ώστε να έχει το ρόλο ενός παιδιού του οποίου καταπατώνται τα δικαιώματά του, ενώ έχει ενημερώσει τα παιδιά ότι θα πάρουν συνέντευξη από ένα «φανταστικό ήρωα».
Στην συνέχεια τα παιδιά υποβάλλουν τις ερωτήσεις και η νηπιαγωγός σε ρόλο γραφέα μεταφέρει τις ερωτήσεις τους στο λογισμικό και τους διαβάζει τις απαντήσεις. Στο τέλος της δραστηριότητας γίνεται συζήτηση στην ολομέλεια και τα παιδιά μιλούν για τις εντυπώσεις και τα συναισθήματα που τους δημιούργησε αυτή η συζήτηση.
Ο ρόλος της νηπιαγωγού σε αυτή την δραστηριότητα θα είναι υποστηρικτικός όπου χρειάζεται, θα ενθαρρύνει και θα ενισχύει τα παιδιά να εκφραστούν ενώ παράλληλα θα επιβλέπει τις απαντήσεις που θα δίνονται από το λογισμικό πριν τις μεταφέρει στα παιδιά ώστε να εξασφαλίσει ότι δεν θα εκτεθούν σε ακατάλληλο για την ηλικία τους περιεχόμενο.

Δ΄ ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ : "Βλέπω, ακούω, παρατηρώ… Τα δικαιώματα μου απαιτώ"

Δραστηριότητα 1: Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με ψηφιακές αφίσες που έχουν δημιουργηθεί για την ευαισθητοποίηση πάνω στα δικαιώματα των παιδιών και αφού παρατηρήσουν τη δομή και το τρόπο δημιουργίας μιας ψηφιακής αφίσας, κατασκευάζουν την δική τους ψηφιακή αφίσα

με την βοήθεια της εφαρμογής AI δημιουργίας εικόνων Bing Image Creator
Η νηπιαγωγός εξηγεί στα παιδιά ότι η αφίσα θα δημιουργηθεί από ένα λογισμικό τεχνητής νοημοσύνης στο οποίο πρέπει να εξηγήσουμε ακριβώς τι θέλουμε να φτιάξουμε με λέξεις κλειδιά. Τα παιδιά με την βοήθεια της εκπαιδευτικού φτιάχνουν μία λίστα με τις οδηγίες που θα δώσουν στο λογισμικό. Η εκπαιδευτικός μεταφέρει τις οδηγίες στο επιλεγμένο λογισμό, όπου ξεκινάει μια διαδικασία δοκιμών και αλλαγών έως ότου τα παιδιά λάβουν το επιθυμητό αποτέλεσμα εικόνας για την ψηφιακή τους αφίσα.
Για την περαιτέρω επεξεργασίας της ψηφιακής αφίσας χρησιμοποιείται η πλατφόρμα Genially, με την βοήθεια της νηπιαγωγού η αφίσα εμπλουτίζεται με ηχητικά αποσπάσματα όπου τα παιδιά μιλούν για τα δικαιώματα που θέλουν να σεβαστούν οι μεγάλοι. Στο πίνακα επικοινωνίας με τους γονείς αναρτάται QR Code ώστε να μπορέσουν οι γονείς σκανάροντάς το να ενημερωθούν για τα όσα ζητούν τα παιδιά ενώ παράλληλα γίνεται σχετική ανάρτηση και στην ιστοσελίδα του σχολείου ώστε να διαχυθεί επιπλέον το μήνυμα των μαθητών του νηπιαγωγείου.

- Ε΄ ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ: "Ταξίδι στη Δικαιωματοχώρα"

Δραστηριότητα 1: Η νηπιαγωγός προετοιμάζει τα παιδιά για ένα ταξίδι που θα πραγματοποιήσουν στην "Δικαιωματοχώρα", τους εξηγεί τους κανόνες του ταξιδιού και τους δίνει από μία "βαλίτσα" για να γεμίσουν στο ταξίδι τους.
Πιο συγκεκριμένα, η δραστηριότητα πραγματοποιείται μέσω ενός ψηφιακού επιτραπέζιου παιχνιδιού που έχει δημιουργηθεί από την εκπαιδευτικό στην πλατφόρμα Genially με τίτλο "Ταξίδι στη Δικαιωματοχώρα". Τα παιδιά πατούν πάνω στο ζάρι και πρέπει να απαντήσουν σωστά στην ερώτηση που βρίσκεται στο αντίστοιχο κουτάκι προκειμένου να συνεχίσουν. Εάν ο παίκτης απαντήσει σωστά, κερδίζει μια εικόνα σχετική με την ερώτηση που απάντησε για να βάλει στη βαλίτσα του και στη συνέχεια ξαναρίχνει το ζάρι. Εάν ο παίκτης απαντήσει λάθος, σταματάει και περιμένει να έρθει ξανά η σειρά του. Στόχος είναι όλα τα παιδιά να φτάσουν στην γραμμή τερματισμού και να συλλέξουν όσες περισσότερες αναμνήσεις μπορούν από το ταξίδι τους.
Τα παιδιά θα παίξουν το επιτραπέζιο παιχνίδι στην ολομέλεια, με την χρήση βιντεοπροβολέα. Οι εικόνες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι είναι οικείες για τα παιδιά από τις προηγούμενες δραστηριότητες. Η νηπιαγωγός ενθαρρύνει τα παιδιά να συνεργαστούν και να εκφραστούν, ενώ παράλληλα τα καθοδηγεί όπου χρειάζεται και τα υποστηρίζει ως προς την συλλογή των αντικειμένων που θα μπουν στην βαλίτσα τους αλλά και ως προς την ανάγνωση των ερωτήσεων του παιχνιδιού.

*Εικόνα 12. **Ενδεικτική εικόνα από το επιτραπέζιο παιχνίδι "Ταξίδι στη Δικαιωματοχώρα" στο Genially***

Δραστηριότητα 2. Αφού τελειώσει το ταξίδι στην Δικαιωματοχώρα η νηπιαγωγός προτρέπει τα παιδιά να μιλήσουν για το ταξίδι τους και να εκφραστούν για τα όσα "συνάντησαν" σε αυτό. Κάθε παιδί καλείται να βγάλει από το βαλιτσάκι του αυτά που μάζεψε και να τα παρουσιάσει στην ολομέλεια. Τα παιδιά με αυτό τον τρόπο ενθαρρύνονται να μιλήσουν για τα όσα έμαθαν αλλά και για τον τρόπο με τον οποίο τα έμαθαν, και με αυτόν το τρόπο ξεκινούν να συμπληρώνουν τις 2 τελευταίες στήλες του διαγράμματος K-W-H-L με την βοήθεια του προγράμματος Coggle. Τα παιδιά αναφέρουν μέσα από την συζήτηση τι έμαθαν αλλά και τον τρόπο με τον οποίο κατέκτησαν την νέα γνώση και παράλληλα η νηπιαγωγός καταγράφει τα όσα λένε τα παιδιά. Η δραστηριότητα πραγματοποιείται στην ολομέλεια με την χρήση του βιντεοπροβολέα ώστε όλα τα παιδιά να μπορούν να συμμετέχουν ταυτόχρονα.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1 Φύλλα Εργασίας

Στο νηπιαγωγείο ως φύλλα εργασίας νοούνται όλες οι οδηγίες - εκφωνήσεις που δίδονται από την εκπαιδευτικό στους μαθητές για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Στο παρόν διδακτικό σενάριο, έχοντας ως βάση τον ανωτέρω σχεδιασμό, χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω φύλλα εργασίας – οδηγίες στους μαθητές.

Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας: αποτίμηση υπάρχουσας γνώσης και ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών:

"Θα παρακολουθήσουμε μια σειρά από μικρά βίντεο για τα δικαιώματα των παιδιών, στο τέλος του κάθε βίντεο θα συζητήσουμε τι συμβαίνει και τις εντυπώσεις που μας άφησε."

Μετά την προβολή των βίντεο γίνονται οι παρακάτω ερωτήσεις στα παιδιά:

- "Τι σας έκανε εντύπωση;"
- "Πώς νιώθετε;"
- "Πιστεύετε ότι ήταν σωστό ή λάθος αυτό που παρακολουθήσαμε;"
- "Πώς πιστεύετε ότι νιώθει το παιδί στο βίντεο που παρακολουθήσαμε;"

Στην συνέχεια, κατά την δημιουργία του νοητικού χάρτη τα παιδιά ενθαρρύνονται από την εκπαιδευτικό να εκφράσουν τις ιδέες τους για το ποια θεωρούν ότι είναι τα δικαιώματά τους. Ο νοητικός χάρτης ξεκινάει με τη φράση "Έχω δικαίωμα να…" και τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν την φράση με τις ιδέες τους. Η νηπιαγωγός ενθαρρύνει και παροτρύνει τα παιδιά να εκφραστούν με τις παρακάτω ερωτήσεις:

- "Σκεφτείτε κάτι που αποτελεί δικαίωμά σας"
- "Τι άλλο πιστεύετε ότι είναι απαραίτητο να έχουν τα παιδιά;"
- "Μπορείτε να θυμηθείτε άλλα δικαιώματα για τα οποία έχουμε μιλήσει (π.χ. για τα ζώα & για τα άτομα με αναπηρία) και θα μπορούσαν να είναι απαραίτητα και για τα παιδιά;"

Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου:

Στις δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου δίνονται τα παρακάτω φύλλα εργασίας:

1η Δραστηριότητα διδασκαλίας γνωστικού αντικειμένου

Μετά από κάθε βίντεο τα παιδιά παροτρύνονται από την εκπαιδευτικό να αναφέρουν λέξεις που περιγράφουν καλύτερα τα δικαιώματα τα οποία παρακολούθησαν.

- "Ποιες λέξεις περιγράφουν καλύτερα αυτό που παρακολουθήσαμε;"
- "Έχει κάποιος άλλος κάποια άλλη πρόταση;"
- "Συμφωνείτε να γράψουμε αυτή την λέξη στη λίστα με τις λέξεις που αποτελούν τα δικαιώματα των παιδιών;"

2η Δραστηριότητα διδασκαλίας γνωστικού αντικειμένου

"Κάθε ομάδα θα πάρει τις καρτέλες από τις λέξεις που εκτυπώσαμε και θα προσπαθήσει να αντιγράψει τις λέξεις στον υπολογιστή πατώντας τα σωστά πλήκτρα στο πληκτρολόγιο"

Δίνουμε τις απαιτούμενες οδηγίες για την χρήση του WordArt χρησιμοποιώντας παράλληλα

εκτυπωμένα και κατάλληλα επεξεργασμένα στιγμιότυπα οθόνης όπου επισημαίνονται τα πεδία που πρέπει να πατήσουν τα παιδιά. Οι οδηγίες είναι οι παρακάτω:

- Βήμα 1: "Πηγαίνετε τον δείκτη του ποντικιού στο σημείο που σας δείχνει ο κόκκινος κύκλος και επιλέγετε για να εμφανιστεί το κουτάκι που θα γράψετε την καινούρια λέξη"
- Βήμα 2: "Πηγαίνετε τον δείκτη του ποντικιού στο πλαίσιο που εμφανίζεται, όπως σας δείχνει ο μοβ κύκλος, επιλέγετε και γράφετε την λέξη πατώντας ένα-ένα τα γράμματα που υπάρχουν στην καρτέλα σας"
- "επαναλαμβάνετε τα 2 πρώτα βήματα μέχρι να καταγράψετε όλες τις λέξεις"
- Βήμα 3 "Πηγαίνετε τον δείκτη του ποντικιού στο σημείο που σας δείχνει ο γαλάζιος κύκλος και επιλέγετε με το ποντίκι για να εμφανιστούν τα σχέδια"
- Βήμα 4 "Πηγαίνετε τον δείκτη του ποντικιού στο σημείο που σας δείχνει ο πράσινος κύκλος και πατάτε με το ποντίκι για να δείτε τα σχέδια. Πατάτε στιγμιαία όσες φορές θέλετε μέχρι να δείτε αυτό που σας αρέσει"
- Βήμα 5 "Όταν βρείτε αυτό που σας αρέσει το επιλέγετε πηγαίνοντας τον δείκτη του ποντικιού πάνω του και επιλέγετε ώστε να γίνει γαλάζιο όπως φαίνεται στο σχέδιο που βρίσκεται μέσα στο ροζ κύκλο"
- Βήμα 6 "Για να εμφανιστεί το σχέδιο μας μεταφέρετε τον δείκτη του ποντικιού πάνω στο σημείο που σας δείχνει ο μπλε κύκλος
- Το σχέδιο σας εμφανίστηκε
- Εάν δεν σας αρέσει το σχέδιο που επιλέξατε γυρνάτε πίσω στο βήμα 5 και επαναλαμβάνετε τη διαδικασία

(Δεν δίνονται οδηγίες για την αποθήκευση των εικόνων που θα δημιουργηθούν καθώς η διαδικασία γίνεται από την εκπαιδευτικό)

Εικόνα 13. Στιγμιότυπα οθόνης που δόθηκαν συμπληρωματικά με τις οδηγίες

Δραστηριότητα εμπέδωσης γνωστικού αντικειμένου

Προφορικές οδηγίες από την εκπαιδευτικό:
Για την δραστηριότητα "Τα δικαιώματα του παιδιού" που δημιουργήθηκε μέσω της πλατφόρμας WordWall

- "Θα δούμε μια σειρά από εικόνες και σε κάθε εικόνα θα πρέπει να αποφασίζουμε αν γίνεται καταπάτηση κάποιου δικαιώματος ή αν το παιδί που βλέπουμε απολαμβάνει κάποιο δικαίωμά του."
- " Κάθε παιδί με τη σειρά του αφού αποφασίσουμε θα πηγαίνει στον υπολογιστή να πατάει το αντίστοιχο κουμπί στο παιχνίδι."
- Αν αποφασίσουμε ότι είναι απόλαυση δικαιώματος πατάμε εδώ
- Αν αποφασίσουμε ότι είναι καταπάτηση δικαιώματος πατάμε εδώ
- "Ποιο δικαίωμα πιστεύετε ότι απολαμβάνεται / καταπατάται σε αυτή την περίπτωση;"

Δραστηριότητα Αξιολόγησης

Για την δραστηριότητα αντιστοίχισης "Τα δικαιώματά μου" που δημιουργήθηκε μέσω της πλατφόρμας LearningApps οι προφορικές οδηγίες της εκπαιδευτικού είναι οι παρακάτω:

- Σύρε τη λέξη στην εικόνα που νομίζεις ότι περιγράφει
- Όταν η εικόνα που θες γίνει γκρι μπορείς να αφήσεις την λέξη
- Εάν δεν αναγνωρίζεις την λέξη μπορείς να πατήσεις το εικονίδιο (i) που βρίσκεται δίπλα της για να την ακούσεις
- Εάν το ζευγαράκι που δημιούργησες εξαφανίστηκε, συγχαρητήρια, η επιλογή σου ήταν σωστή!
- Εάν το ζευγαράκι που δημιούργησες έγινε κόκκινο, δοκίμασε ξανά
- Για να μπορέσεις να χωρίσεις το λάθος ζευγαράκι σύρε το βέλος του ποντικιού ανάμεσα από την λέξη και την εικόνα και κάνε κλικ στο σημείο που δείχνει το μαύρο βέλος στη παρακάτω εικόνα (η εικόνα δόθηκε εκτυπωμένη στα παιδιά):

- Επανάλαβε τα ίδια βήματα για όλες τις λέξεις που βλέπεις μέχρι να εξαφανιστούν όλα τα ζευγαράκια

Μεταγνωστική δραστηριότητα

Κατά τη διάρκεια της πρώτης μεταγνωστικής δραστηριότητας δόθηκαν οι παρακάτω οδηγίες:

- Θα παίξουμε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι μέσα από τον υπολογιστή μας όπου θα ταξιδέψουμε στην χώρα των Δικαιωμάτων. Για να κερδίσουμε θα πρέπει όλοι να προσπαθήσουμε να φτάσουμε όσο πιο μακριά μπορούμε στη "Δικαιωματοχώρα".
- Θα παίξουμε όλοι μαζί αλλά θα πρέπει να φτιάξουμε σειρά (η σειρά δίνεται στα παιδιά με κλήρωση).

Η εκπαιδευτικός στην συνέχεια εξήγησε τους κανόνες του παιχνιδιού οι οποίοι ήταν οι παρακάτω:

- Ο πρώτος που ξεκινάει διαλέγει ένα από τα πιόνια για να ταξιδέψει μαζί του
- Στη συνέχεια κάνουμε κλικ πάνω στο ζάρι

- Ξεκινάμε από το σημείο που λέει "Αρχή"
- Μετράμε τον αριθμό που έφερε το ζάρι
- Παίρνουμε το πιόνι μας και το αφήνουμε στο σωστό κουτάκι με την μέθοδο "σύρε και άφησε"
- Για να βρούμε το κουτί που πρέπει να πάμε μετράμε τόσα βήματα όσα και οι κουκίδες στο ζάρι
- Πατάμε πάνω στον αριθμό που έχει το κουτάκι μας και προσπαθούμε να βρούμε την απάντηση.
- Αν απαντήσουμε σωστά ξαναρίχνουμε το ζάρι και συνεχίζουμε εκτελώντας τα ίδια βήματα.
- Αν απαντήσουμε λάθος, σταματάμε και περιμένουμε να ξαναέρθει η σειρά μας.
- Την ίδια διαδικασία κάνουν όλοι οι παίκτες με στόχο να φτάσουμε στο τέλος του ταξιδιού μας.

Το "επιτραπέζιο" παιχνίδι περιλαμβάνει τις δύο παρακάτω ερωτήσεις:

- "Ποιο δικαίωμα των παιδιών εμφανίζεται στην εικόνα;"
- "Το παιδί σε αυτήν την εικόνα απολαμβάνει ή καταπατάται ένα από τα δικαιώματά του;"

Οι ερωτήσεις συνοδεύονται από φωτογραφίες με τις οποίες τα παιδιά έχουν ασχοληθεί σε προηγούμενες δραστηριότητες.

Εικόνα 14. Ενδεικτικές εικόνες από τις ερωτήσεις του επιτραπέζιου παιχνιδιού

3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Ελληνιάδου, Ε., Κλεφτάκη, Ζ., Μπαλκίζας, Ν. (2008). *Η συμβολή των παιδαγωγικών προσεγγίσεων για την κατανόηση του φαινομένου της μάθησης*, Αθήνα:Π.Α.Κ.Ε

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των ΤΠΕ*, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα.
Λουμάκου, Μ., & Μπεζέ, Λ. (2006). Το παιδί και τα δικαιώματά του. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Ματσαγγούρας, Η. & Φλουρής, Γ. (2006). *Μάθηση και Διδασκαλία (θεωρία, πράξη και αξιολόγηση της διδασκαλίας).* Αθήνα (Τόμος Β')

Πανταζής, Β. (2011). Ανθρώπινα δικαιώματα: Δικαιώματα του παιδιού και εκπαίδευση. Αθήνα: Ατραπός

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). *Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου.* 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. (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

Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (ΦΕΚ τεύχος Β, αρ. Φύλλου 687/10-02- 23)
Howe, R.B. & Covell, K (2005). Empowering children: Children's rights education as a pathway to citizenship, 61-78.

Johnny, L. (2005). UN Convention on the Rights of the Child: A Rationale for Implementing Participatory Rights in Schools.

ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Coggle (2024) Make mind map documents that flow like your ideas. Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου 2024 (Νοητικός χάρτη)

Genially (2024) Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου 2024. https://app.genial.ly/
(Επιτραπέζιο παιχνίδι "Ταξίδι στη Δικαιωματοχώρα")

Google Docs (2024).) Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου 2024. https://www.google.com/docs/about/ (Δημιουργία καρτελών)

LearningApps: Παιχνίδι αντιστοίχισης "Τα δικαιώματά μου"

Microsoft Bing & OpenAI. (2024). Image Creator (DALL-E 2) [AI image generator]. https://www.bing.com/images/create

OpenAI. (2024). ChatGPT (version3.5). https://chat.openai.com

UNICEF. Convention on the Rights of the Child text. Ανακτήθηκε 3 Μαΐου 2023, από https://www.unicef.org/child-rights-convention/convention-text#

WordArt (2024) Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου 2024. https://wordart.com/ (Δημιουργία συννεφόλεξων)

Wordwall. (2024, Ιανουάριος). Wordwall: Δημιουργήστε Καλύτερα Μαθήματα Γρηγορότερα. Ανακτήθηκε Ιανουάριος, 2024, από https://wordwall.net/ (Κουίζ "Τα δικαιώματα του παιδιού")

Youtube (2024).) Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου 2024 https://www.youtube.com/ (Βίντεο α) Unicef Δικαιώματα του Παιδιού, β) *Δικαιώματα των παιδιών 1-10* και *γ)* "Άν σας τα τραγουδήσουμε; | Ένα εργαστήριο με τραγούδια για τα δικαιώματα του παιδιού")

Σημείωση: Το παρόν διδακτικό σενάριο έχει βασιστεί σε προηγούμενο που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες της επιμόρφωσης Τ.Π.Ε. Β2 επιπέδου και έχει καταχωρηθεί εδώ (https://tinyurl.com/mu5d2cee). Εξελίχθηκε για τις ανάγκες σεμιναρίου του Ι.Ε.Π. για τα Νέα Προγράμματα Σπουδών με τίτλο «Μα τι τα θέλουν τα παιδιά τα δικαιώματα αυτά;».
Το παρόν διδακτικό σενάριο είναι βασισμένο στις δύο προηγούμενες εκδόσεις και έχουν γίνει οι κατάλληλες προσθήκες για να εξυπηρετήσει καλύτερα την θεματολογία του σεμιναρίου με τίτλο «Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση. Παιδαγωγική Διάσταση: Από τη θεωρία στην Πράξη [Α'ΘΜΙΑ]»

60ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Οι Ντετέκτιβ του Διαστήματος

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Παπαχαραλάμπους Στυλιανή

Ειδικότητα: ΠΕ60 Νηπιαγωγός

1.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Γνωστικό Αντικείμενο / Διαθεματική Προσέγγιση:

Φυσικό Περιβάλλον και αλληλεπίδραση

Ιδιαίτερη Περιοχή του Γνωστικού Αντικειμένου :

Πλανήτες-Διάστημα

1.4 Εκπαιδευτική Βαθμίδα

Νηπιαγωγείο

1.5 Τάξη:

Νηπιαγωγείο

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια:

2 μήνες

1.7 Λέξεις Κλειδιά:

Ηλιακό Σύστημα, Etwinning, Τεχνητή Νοημοσύνη

1.8 Σκοπός & Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Γενικός Σκοπός:

Ο σκοπός της εκπαιδευτικής δράσης είναι να γνωρίσουν οι μαθητές το διάστημα, το ηλιακό σύστημα, τους πλανήτες και την αλληλεξάρτησή τους.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Μετά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να::

- Επίπεδο Γνώσεων

Να κατανοήσουν την εναλλαγή μέρας και νύχτας που προκαλείται από την περιστροφή της Γης γύρω από τον άξονά της.

Να γνωρίσουν τον Ήλιο που αποτελεί πηγή ζωής για τη Γη.

Να γνωρίσουν τη Σελήνη, τα χαρακτηριστικά της και τις φάσεις της.

- Επίπεδο Δεξιοτήτων

Να λειτουργούν αρμονικά σε μια ομάδα

Να χρησιμοποιούν εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης

- Επίπεδο Στάσεων

Να εκφράσουν δημιουργικά τις ιδέες και τις επιθυμίες τους

Να καταθέσουν τις απόψεις τους

Να αποτυπώνουν σκέψεις και συναισθήματανα

Να οραματίζονται και να αναστοχάζονται

1.9 Τυχόν σύνδεση με Πρόγραμμα Σπουδών

Σύνδεση με το Γνωστικό Αντικείμενο: Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση

Θεματική: Δημιουργώ και καινοτομώ-Δημιουργική σκέψη και καινοτομία

1.10 Διδακτική Μεθοδολογία

Διερευνητική/Ανακαλυπτική Μάθηση

Καθοδηγούμενη Μάθηση

Βιωματική Μάθηση

Συνεργατική Μάθηση

1.11 Αξιοποίηση ΤΠΕ

- Εφαρμογές - Λογισμικά

Το υλικό που αξιοποιήθηκε είναι: Ψηφιακά web2.0 εργαλεία και εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης: Canva Avatarmaker, ChatGPT, Bing image creator, MagicSchool.ai, Stable Diffusion, Animated Drawings, Canva, Mindomo ai, Padlet, Quizizz, Wordwall, Aiva, Lumen5.

- Τεχνολογικά Μέσα Διδασκαλίας

  Η/Υ

- Εκπαιδευτικό Υλικό

  Βιβλία, εποπτικό υλικό

2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2. 1 Συνοπτική παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου

Το παρόν διδακτικό πρόγραμμα με τίτλο: «Space Detectives», υλοποιήθηκε με παιδιά προσχολικής ηλικίας στο Νηπιαγωγείο Αγίου Βασιλείου του Νομού Θεσσαλονίκης. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα Etwinning με θέμα το ηλιακό σύστημα. Συμμετείχαν 13 εκπαιδευτικοί από 7 χώρες με τους μαθητές τους. Στην προσχολική αγωγή, η ενασχόληση των παιδιών με το διάστημα τους γοητεύει, διευρύνει τον ορίζοντά τους σε θέματα φυσικής και αστρονομίας και τα βοηθά να εκτιμήσουν την ποικιλομορφία του κόσμου. Σκοπός του προγράμματος ήταν η διερεύνηση του ηλιακού συστήματος και επιμέρους στόχοι η ενίσχυση της κριτικής ικανότητας και δημιουργικότητας, η καλλιέργεια της ικανότητας λήψης αποφάσεων, η ανάπτυξη πνεύματος συνεργασίας και ο ψηφιακός εγγραμματισμός. Η αλματώδη ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση δεν θα μπορούσε να μην ληφθεί υπόψιν στο παρόν διδακτικό σενάριο. Για το λόγο αυτό, αξιοποιήθηκαν με παιδαγωγικό τρόπο ψηφιακά εργαλεία και εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης. Αξιοποιήθηκαν μεθοδολογικές αρχές της διερευνητικής και ομαδοσυνεργατικής μάθησης όπου τα παιδιά μέσα από παιγνιώδεις και ψηφιακές δραστηριότητες, ερεύνησαν το ηλιακό σύστημα, ποιοι είναι οι πλανήτες, πως είναι η ζωή ενός αστροναύτη και σε τι διαφέρει η ζωή στη γη από τη ζωή στο διάστημα. Τέλος, ήρθαν σε επαφή με μαθητές άλλων χωρών και μέσω κοινών δραστηριοτήτων έγιναν ντετέκτιβ του διαστήματος.

2.2 Αναλυτικά βήματα ανάπτυξης του διδακτικού σεναρίου

- 1ο Βήμα: Αφόρμηση και διερεύνηση προϋπάρχουσας γνώσης

Δραστηριότητα 1: Αρχικά επιλέγουμε το πρόγραμμα με τίτλο Space Detectives –Ντετέκτιβ του Διαστήματος γιατί είναι ένα θέμα που άπτεται του ενδιαφέροντος των παιδιών. Πρόκειται για ένα

διαθεματικό project με θέμα το ηλιακό μας σύστημα όπου πήραν μέρος παιδιά ηλικίας 5 έως 7 ετών. Συμμετείχαν 13 εκπαιδευτικοί από 7 χώρες (Ελλάδα, Τουρκία, Ισπανία, Ρουμανία, Κροατία, Λιθουανία, Πολωνία) με τους μαθητές τους. Γνωριζόμαστε με τα μέλη των χωρών, μαθητές και εκπαιδευτικοί. Με το ψηφιακό εργαλείο canva avatarmaker, δημιουργεί ο κάθε μαθητής το δικό του avatar και το αναρτά στο Padlet που έχει δημιουργήσει η υπεύθυνη του προγράμματος.

Δραστηριότητα 2: Έπειτα, παρουσιάζουμε στις άλλες χώρες το σχολείο μας και τον τόπο μας. Φωτογραφίζουμε το Νηπιαγωγείο μας και αναζητούμε στο google φωτογραφίες και πληροφορίες του τόπου μας.

Δραστηριότητα 3: Αναρτούμε στο padlet βίντεο και τραγούδια σχετικά με το θέμα του ηλιακού συστήματος και τα συζητούμε με τα παιδιά.

Δραστηριότητα 4: Διερευνούμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, συζητάμε τι γνωρίζουν για το διάστημα, τι θα ήθελαν να μάθουν και πως θα το μάθουν φτιάχνοντας έναν εννοιολογικό χάρτη με το ψηφιακό εργαλείο canva.

Δραστηριότητα 5: Διαβάζουμε βιβλία και εγκυκλοπαίδειες σχετικά με το ηλιακό σύστημα ώστε τα παιδιά να αποκτήσουν γνώσεις σχετικές με το θέμα.

Δραστηριότητα 6: Με τη χρήση του εργαλείου τεχνητής νοημοσύνης ChatGPT του δίνουμε την οδηγία να μας γράψει ένα παραμύθι σχετικό με το διάστημα. Στη συνέχεια συγκρίνουμε το παραμύθι που μας έφτιαξε το ChatGPT με τα βιβλία που διαβάσαμε και επιλέγουμε ποιο είδος παραμυθιού μας αρέσει περισσότερο.

- **2ο Βήμα: Διδασκαλία και εμπέδωση γνωστικού αντικειμένου**

Δραστηριότητα 1: Οι γονείς καλούνται με τα παιδιά τους να κατασκευάσουν ένα κολλάζ σχετικό με το ηλιακό σύστημα.

Δραστηριότητα 2: Τα παιδιά ζωγραφίζουν πλανήτες, διαστημόπλοια, αστροναύτες με βάση τα βίντεο που είδαν και τα βιβλία που διάβασαν.

Δραστηριότητα 3: Με τη χρήση της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης animated drawings, το κάθε παιδί ανεβάζει στην εφαρμογή τη ζωγραφιά του και επιλέγει τι θέλει να κάνει ο αστροναύτης που ζωγράφισε. Να χορεύει, να κάνει ξιφασκία, να τρέχει.

Δραστηριότητα 4: Φτιάχνουμε τρισδιάστατο ηλιακό σύστημα με μπάλες από φελιζόλ. Υπολογίζουμε την απόσταση μεταξύ των πλανητών και γράφουμε τα ονόματά τους.

Δραστηριότητα 5: Με τη χρήση της εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης Stable Diffusion δημιουργούμε εικόνες. Γράφουμε τη λέξη αστροναύτης και επιλέγουμε κάθε φορά και άλλο στυλ από τα πρότυπα της εφαρμογής που μας δημιουργεί και διαφορετικό στυλ εικόνας όπως: σουρεαλισμός, κινηματογραφικό, μπαρόκ, ιμπρεσιονισμός, πλαστελίνη, κόμικ.

Δραστηριότητα 6: Χρησιμοποιούμε την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Bing Image Creator και δημιουργούμε εικόνες αστροναύτη, δίνοντας λεπτομερείς οδηγίες για την δημιουργία της εικόνας. Όπως: ένας αστροναύτης παίζει lego στη Σελήνη, οχτώ αστροναύτες κάνουν τραμπολίνο στο διάστημα.

Δραστηριότητα 7: Με την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης AIVA δημιουργούμε ένα μουσικό κομμάτι το οποίο θα μας ταξιδέψει στο διάστημα. Επεξεργαζόμαστε το κομμάτι Epic Orchestra στον editor όπου προσθέτουμε μουσικά όργανα.

Δραστηριότητα 8: Με την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Lumen5 δημιουργούμε βίντεο σχετικό με το θέμα μας. Γράφουμε τι πληροφορίες θέλουμε να έχει το βίντεο μας και δημιουργούμε τις σκηνές.

- **3ο Βήμα: Αξιολόγηση μαθητών/ μαθητριών**

Δραστηριότητα 1: Με την εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης Mindomo ai δημιουργούμε έναν εννοιολογικό χάρτη για να συγκρίνουμε τις αρχικές με τις νέες γνώσεις.

Δραστηριότητα 2: Παίζουμε ψηφιακά παιχνίδια (αντιστοίχηση εικόνων και αναγραμματισμό) με το ψηφιακό εργαλείο wordwall.

Δραστηριότητα 3: Παιχνίδια εμπέδωσης κουίζ με τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης Magic school ai. και Quizizz .

Συμπερασματικά, το διάστημα ήταν ένα θέμα που γοήτευσε και κέντρισε από την αρχή το ενδιαφέρον των παιδιών. Συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες και εμπλούτισαν τις γνώσεις τους. Συνεργάστηκαν αρμονικά και αλληλεπίδρασαν με μαθητές από άλλες χώρες με πολύ ενθουσιασμό. Αξιοποίησαν ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης χωρίς ιδιαίτερες δυσκολίες. Ο εκπαιδευτικός ήταν καθοδηγητικός και υποστηρικτικός σε όλη την εκπαιδευτική δράση. Τόσο ο σκοπός όσο και οι στόχοι επιτεύχθηκαν σε ικανοποιητικό βαθμό.

3. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

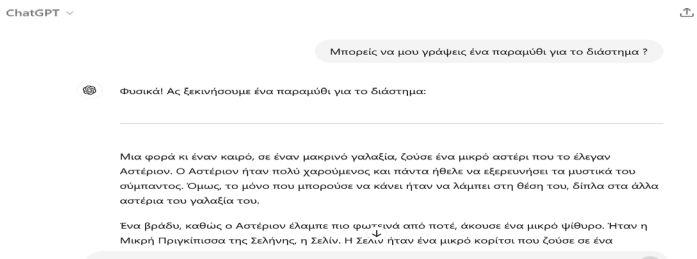
3.1 Παράρτημα

Canva avatarmaker

Padlet

Canva

ChatGPT



Animated Drawings

Stable diffusion

Bing Image Creator

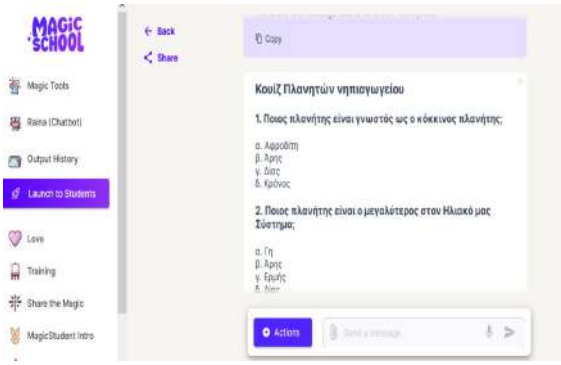
Aiva

Lumen5

Mindomo ai

Wordwall

Magic school ai



3.2 Βιβλιογραφία - Πηγές

Brophy, J. (2010). Motivating students to learn. New York: Routledge

Ζωγόπουλος, Ε.(2013).Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας και η συμβολή των Τ.Π.Ε., Τα Εκπαιδευτικά, 105-106, 60-73.

Ματσαγγούρας, Η. (2012). Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση. Εννοιοκεντρική αναπλαισίωση και σχέδια εργασίας. Αθήνα: Γρηγόρης.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ., (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης "Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης" του ΙΕΠ με MIS 5035542.

Ryan, R., & Deci, E. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definition and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25, 54-67

Savery, J. R. (2006) Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning, 1 (1)