**Π3. Δραστηριότητα**

Επιλογή μιας εκ των παρακάτω δραστηριοτήτων.

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να:

σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά του Συμπεριφορισμού

σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά του Εποικοδομισμού

σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους συνδυάζοντας τα χαρακτηριστικά δύο τουλάχιστον θεωριών μάθησης

σχεδιάσουν την ίδια διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί το ίδιο ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους ακολουθώντας τα χαρακτηριστικά δύο διαφορετικών θεωριών μάθησης εντοπίζοντας τις διαφορές τους

**Τίτλος**: Πασχαλινή ζωγραφιά

**Δημιουργός**: Μαρία Γερμανάκη

**Αριθμός παιδιών**: 20

**Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία/ Θεματικές Ενότητες:**

Κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων που παρουσιάζονται, βάσει του Νέου Προγράμματος Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (2022), θα αξιοποιηθεί κατά κύριο λόγο το θεματικό πεδίο «Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση» και πιο συγκεκριμένα η θεματική ενότητα «Τέχνες» καθώς και το πεδίο «Παιδί και Επικοινωνία» και ειδικότερα με την θεματική «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ)».

**Χρονικός Προσδιορισμός**: Τελευταία βδομάδα πριν τις διακοπές του Πάσχα.

**Εκτιμώμενη Διάρκεια**: 1 διδακτική ώρα.

**Προαπαιτούμενες Γνώσεις:** Να γνωρίζουν την ιστορία του Πάσχα και τα έθιμα.

Να μπορούν να χειρίζονται το ποντίκι ή την οθόνη αφής

**Σκοπός**:

Να συνεργαστούν τα παιδιά και να δημιουργήσουν όχι μόνο μια ομαδική ζωγραφιά αλλά κι ένα ψηφιακό παιχνίδι. Η εφαρμογή jigsaw είναι πολύ εύχρηστη και ευπαρουσίαστη, δίνει την ευκαιρία να δημιουργηθούν παζλ από εικόνες που έχουν δημιουργήσει τα παιδιά και έχει τη δυνατότητα διαβάθμισης δυσκολίας.

Η δραστηριότητα ανήκει στην θεωρία του κοινωνικού εποικοδομιτισμού και οι διαδικασίες μάθησης είναι η ανακαλυπτική μάθηση, η ομαδοσυνεργατική και το παιχνίδι.

Η δραστηριότητα θα χρησιμοποιηθεί στην φάση της εμπέδωσης.

Στόχοι:

Γνώσεις:

Να εξοικειώνονται με τεχνοτροπίες των εικαστικών τεχνών

Να αναγνωρίζουν τον τρόπο χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών

Δεξιότητες

Να δημιουργούν πρωτότυπα έργα

Να παίζουν με ψηφιακά παιχνίδια ανασύνθεσης εικόνας

 Στάσεις

Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος

Να συνεργάζονται για να ανασυνθέτουν μια ψηφιακή εικόνα.

**Υλικοτεχνική Υποδομή**

Τέμπερες, πινέλα και λευκά χαρτιά

Tablet

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής.

Τηλεόραση

**Περιγραφή δραστηριότητας:**

Η δραστηριότητα αυτή λαμβάνει χώρα, αφού τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί με τα έθιμα του Πάσχα, κατά τη διάρκεια των προηγούμενων ημερών. Αρχικά τα παιδιά συγκεντρώνονται στην παρεούλα και η νηπιαγωγός τους παρουσιάζει την εφαρμογή jigsaw στον υπολογιστή, ο οποίος είναι συνδεδεμένος με την τηλεόραση ώστε να μπορούν να βλέπουν όλα τα παιδιά. Κατόπιν τίθεται στα παιδιά το ερώτημα, αν επιθυμούν να δημιουργήσουν μόνα τους ζωγραφιές, να τις «ανεβάσουν» στην εφαρμογή, να δημιουργήσουν ψηφιακά παζλ, τα οποία θα μπορούν να παίζουν στο σπίτι τους μαζί με τους γονείς τους. Αφού εξασφαλιστεί ο ενθουσιασμός και η συγκατάθεσή τους, τα παιδιά χωρίζονται σε πέντε ομάδες των τεσσάρων ατόμων και καλούνται να εμπνευστούν από τη θεματική του Πάσχα και να δημιουργήσουν μια ομαδική ζωγραφιά.

Για το χωρισμό τους σε ομάδες, η νηπιαγωγός χρησιμοποιεί τον τροχό <https://wheelofnames.com/> στον οποίο υπάρχουν τα ονόματα όλων των παιδιών. Έχουν στη διάθεσή τους πινέλα, τέμπερες και μεγάλα λευκά χαρτιά. Αφού συζητήσουν και αποφασίσουν το θέμα της ζωγραφιάς τους, συνεργάζονται για να το αποδώσουν εικαστικά. Με αυτό τον τρόπο προάγεται η συνεργατική και η ομαδοκεντρική μάθηση.

Όταν ολοκληρωθούν τα έργα, κάθε ομάδα παρουσιάσει τον πίνακά της στην ολομέλεια. Τα υπόλοιπα παιδιά καλούνται να ανακαλύψουν τι εικονίζεται και πώς σχετίζεται με τη γιορτή του Πάσχα, δίνοντας με αυτό τον τρόπο έμφαση στη διερευνητική μάθηση. Η ομάδα εξηγεί τελικά στην ολομέλεια τι ακριβώς έχει ζωγραφίσει. Όταν ολοκληρωθούν οι παρουσιάσεις, ένα παιδί κάθε ομάδας αναλαμβάνει να φωτογραφίσει τις ζωγραφιές, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή «φωτογραφία» από το tablet.

Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας, ο ρόλος της νηπιαγωγού είναι διευκολυντικός και υποστηρικτικός. Παρεμβαίνει όταν της ζητηθεί ή όταν διαπιστώσει ότι χρειάζεται να βοηθήσει με διακριτικό τρόπο.

Στην επόμενη φάση, η νηπιαγωγός βοηθάει τα παιδιά να «ανεβάσουν» τις ψηφιακές ζωγραφιές στην εφαρμογή [https://www.jigsawplanet.com/,](https://www.jigsawplanet.com/%2C%CE%B7) η οποία τις μετατρέπει σε ψηφιακά παζλ. Η διαδικασία αυτή γίνεται στο tablet, παρουσία της κάθε ομάδας παιδιών, επιτρέποντας τους να παρακολουθήσουν πώς εκτελείται, ώστε στο μέλλον να μπορέσουν και τα ίδια να προβούν στη χρήση της εφαρμογής.

Αφού δημιουργηθούν τα παζλ, τα παιδιά καλούνται να συνθέσουν τις εικόνες που έχουν τα ίδια δημιουργήσει σε ζευγάρια. Αρχικά παίζουν το παιχνίδι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, ο οποίος είναι συνδεδεμένος με την τηλεόραση ώστε να μπορούν να παρακολουθούν τα υπόλοιπα παιδιά τη διαδικασία. Αργότερα, μπορούν να παίζουν το παζλ τους χρησιμοποιώντας το tablet. Με αυτόν τον τρόπο, εξασκούνται στο χειρισμό του ποντικιού αλλά και την οθόνη αφής.

Τέλος, δημιουργούμε ένα email προς τους γονείς, και στέλνουμε τα ψηφιακά παιχνίδια, εξηγώντας τον τρόπο που δημιουργήθηκαν, ώστε να μπορέσουν να παίξουν μαζί με τα παιδιά τους τις δημιουργίες τους.

Όπως προκύπτει από την περιγραφή της δραστηριότητας, υπάγεται στον κοινωνικό οικοδομισμό, καθώς τα παιδιά συνεργάζονται για να επιλύσουν το πρόβλημα της δημιουργίας ψηφιακού παιχνιδιού.