**Π4. 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 Σχεδίου Εργασίας.**

**σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον**

**της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά της Ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης.**

**σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον**

**της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά της Διερευνητικής προσέγγισης .**

**σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον**

**της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά της Επίλυσης Προβλήματος .**

**σχεδιάσουν μία σύγχρονη διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό**

**εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής με βάση τα χαρακτηριστικά της Ανεστραμμένης τάξης.**

**σχεδιάσουν την ίδια διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί το ίδιο ψηφιακό**

**εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους ακολουθώντας τα χαρακτηριστικά δύο**

**διαφορετικών προσεγγίσεων, της διαθεματικής προσέγγισης και μιας ακόμη προσέγγισης**

**από τις παραπάνω περιγράφοντας το πώς συνδυάζονται.**

**και να αναρτήσουν το παραγόμενο αρχείο στον «Χώρο Ανάρτησης Ασύγχρονης**

**Δραστηριότητας», του παρόντος Εκπαιδευτικού Πακέτου 4 με αντίστοιχο όνομα αρχείου:**

**«Π4\_επώνυμο\_όνομα».**

Ο τίτλος της διδακτικής παρέμβασης είναι ‘’Τα έθιμα του Πάσχα στον κόσμο’’

Οι εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές είναι:

Το θεματικό Πεδίο Β ‘’Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία’’, Β2 ‘’Κοινωνικές Επιστήμες’’ και Θεματική Υποενότητα Β.2.1. ‘’Ιστορία και Πολιτισμός

Το θεματικό Πεδίο Α ‘’Παιδί και Επικοινωνία’’, Α.2. ‘’Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ) και Θεματική Υποενότητα Α.2.3. ‘’Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία’’

Την παρούσα διδακτική παρέμβαση σχεδίασαν, υλοποίησαν οι εκπαιδευτικοί των δύο τμημάτων του Νηπιαγωγείου και συμμετείχαν 36 νήπια και προνήπια.

Η διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης εκτιμάται στις δύο διδακτικές ώρες.

Ως προς το Γνωστικό Αντικείμενο, σκοπός είναι:

1. Η κατανόηση της ανθρώπινης δράσης και η εξοικείωση με τον χρόνο.
2. Η ανάπτυξη της ιστορικής αντίληψης.
3. Η γνωριμία με τις συνήθειες, τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις του τόπου τους και των άλλων χωρών.

Γνώσεις:

1. Να προσδιορίζουν απλές έννοιες που αφορούν το χρόνο, στο πλαίσιο της οικείας ανθρώπινης δραστηριότητας.
2. Να αναγνωρίζουν κοινά στοιχεία σε ‘’πράγματα’’ και καταστάσεις στη διάρκεια του χρόνου.
3. Να διακρίνουν εθνικά σύμβολα της Ελλάδας και άλλων χωρών.
4. Να αναγνωρίζουν τις οικογενειακές συνήθειες και παραδόσεις και τον τρόπο ζωής στο παρελθόν.

Δεξιότητες:

1. Να συλλέγουν στοιχεία για γεγονότα, πρόσωπα και δεδομένα από το παρελθόν και να τα συνδέουν με το παρόν, αναπτύσσοντας μια αίσθηση χρονολόγησης.
2. Να επεξεργάζονται πληροφορίες για το παρελθόν, προκειμένου να μάθουν για την ιστορία του τόπου τους και των άλλων λαών.
3. Να περιγράφουν έθιμα και παραδόσεις που σχετίζονται με τον κύκλο της ζωής και τους θρησκευτικούς εορτασμούς.
4. Να διακρίνουν κοινά στοιχεία και διαφορές στα έθιμα, στις καθημερινές συνήθειες και στις παραδόσεις ατόμων από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα.

Στάσεις:

1. Να εκτιμούν τη σημασία του παρελθόντος στην κατανόηση και εκτίμηση μια παροντικής κατάστασης.
2. Να συνεργάζονται για την οργάνωση δράσεων που αφορούν αναπαραστάσεις ιστορικών γεγονότων και εορτασμούς.
3. Να σέβονται την ιστορική, πολιτιστική και θρησκευτική κληρονομιά του τόπου τους και των άλλων λαών.

Ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών σκοπός είναι:

1. Η αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων για τη διαχείριση και την παρουσίαση της πληροφορίας.
2. Η επεξεργασία της πληροφορίας και έκφραση με δημιουργικό τρόπο, αξιοποιώντας το ψηφιακό περιβάλλον.

Γνώσεις:

1. Να αναγνωρίζουν και να οργανώνουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ ανάλογα με τις ανάγκες και το θέμα που μελετούν.
2. Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες.

Δεξιότητες:

1. Να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις.
2. Να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους στις ΤΠΕ.
3. Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών.

Στάσεις:

1. Να εκτιμούν την αξία της ψηφιακής πληροφορίας ως μέσου έκφρασης και επικοινωνίας.
2. Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία, οι μαθητές/τιρες στο πλαίσιο μικρών ομάδων και με τη χρήση των ΤΠΕ θα συλλέξουν, θα επεξεργαστούν, θα αναπαραστήσουν μέσω των εικαστικών και θα παρουσιάσουν με τη χρήση λογισμικού της πληροφορίες σχετικά με τα έθιμα του Πάσχα στον κόσμο. Η διδακτικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονται είναι η δομημένη διερευνητική μάθηση καθώς και η ομαδοσυνεργατική μάθηση. Η θεωρία στην οποία εντάσσεται η παρούσα διδακτική παρέμβαση είναι ο κοινωνικός εποικοδομισμός. Βασικοί στόχοι είναι:

1. Η επίτευξη προωθημένων μαθησιακών στόχων μέσω της αλληλεπίδρασης και της συνεργατικής μάθησης.
2. H απόκτηση και επεξεργασία των νέων γνώσεων, μέσω της έρευνας.
3. Η ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων μάθησης.
4. Η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και η επίλυση προβλημάτων.
5. Η ουσιαστική εμπλοκή στο γνωστικό αντικείμενο.
6. Η δημιουργική ανταλλαγή ιδεών, απόψεων και προτάσεων και η ανάπτυξη της επικοινωνίας.
7. Η ενίσχυση της ευγενούς άμιλλας.
8. Η ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης των μαθητών/τριών.
9. Η δημιουργία θετικού κλίματος στην τάξη και η μείωση των προκαταλήψεων.
10. Η ανάπτυξη της διαπολιτισμικής κουλτούρας.
11. Η ανάπτυξη ουσιαστικών σχέσεων μεταξύ των παιδιών αλλά και μεταξύ των παιδιών και της εκπαιδευτικού.

Υλικοτεχνική υποδομή:

1. Διαδραστικός πίνακας
2. Υπολογιστής (λάπτοπ)
3. Φωτοτυπικό μηχάνημα
4. Χαρτιά
5. Μαρκαδόροι

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών είναι διευκολυντικός και υποστηρικτικός. Δεν παρεμβαίνουν στην εργασία των ομάδων, παρά μόνο όταν τους ζητηθεί προκειμένου να παράσχουν την αναγκαία υποστήριξη. Δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να επικοινωνήσουν, να προβληματιστούν, να διατυπώσουν υποθέσεις, να κρίνουν και να αποφασίσουν συλλογικά τις ενέργειές τους. Σε περίπτωση διαφωνιών, παρεμβαίνουν διακριτικά προκειμένου οι μαθητές/τριες να λύσουν τις διαφορές τους αυτόνομα, σύμφωνα με τις αποφάσεις που θα λάβουν οι ίδιοι/ες.

Ως προς τις προηγούμενες γνώσεις, αξιοποιείται το γεγονός ότι ένας σημαντικός αριθμός παιδιών είναι δίγλωσσα με καταγωγή από άλλες χώρες και εκ των πραγμάτων έχουν εικόνες και γνώσεις σχετικά με τα πασχαλινά έθιμα του τόπου τους. Έχουν πραγματοποιηθεί ήδη διδακτικές παρεμβάσεις σχετικά με τη γιορτή του Πάσχα και τα ιστορικά γεγονότα. Επίσης, είναι σημαντικό οι μαθητές/τριες να έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση του υπολογιστή (λάπτοπ), του διαδραστικού πίνακα και του φωτοτυπικού μηχανήματος, όπως και να έχουν δουλέψει σε προηγούμενες δραστηριότητες στο πλαίσιο μικρών ομάδων.

Οι εκπαιδευτικοί συγκεντρώνουν τους μαθητές/τριες στο χώρο της μιας αίθουσας διδασκαλίας. Στον πίνακα έχουν αναρτήσει εποπτικό υλικό με έθιμα του Πάσχα στην Ελλάδα. Ξεκινά η συζήτηση ενώ τα παιδιά περιγράφουν τις δραστηριότητες των ανθρώπων (βάψιμο αυγών, σούβλισμα αρνιού, λαμπάδα κτλ.), επισημαίνοντας ότι τα παραπάνω γίνονται το Πάσχα. Με αφορμή τις απαντήσεις των παιδιών, η εκπαιδευτικός ρωτάει αν αυτές οι δραστηριότητες μπορούν να γίνουν και σε άλλες εποχές ή γιορτές, προωθώντας τα παιδιά να αντιληφθούν την έννοια του εθίμου και ζητώντας να θυμηθούν αν αυτά που κάνουμε για παράδειγμα στις Απόκριες, μπορούμε να τα κάνουμε και το Πάσχα. Καταγράφουν τις απαντήσεις των παιδιών και μέσα από την ανταλλαγή των απόψεων, τα παιδιά καταλήγουν ότι τελικά τα έθιμα είναι δραστηριότητες των ανθρώπων που γίνονται ‘’κάθε χρόνο τέτοιες ημέρες’’ και πως άλλα κάθε γιορτή έχει τα δικά της έθιμα. Κατόπιν οι εκπαιδευτικοί ρωτούν αν γνωρίζουν πασχαλινά έθιμα άλλων χωρών και καταγράφουν τις απαντήσεις των παιδιών στον πίνακα. Στη συνέχεια παρουσιάζουν στον διαδραστικό πίνακα έναν [τροχό της τύχης](https://wheelofnames.com/el/tsu-qfx), ο οποίος περιλαμβάνει οχτώ τρίγωνα, πάνω στα οποία είναι η εικόνα της σημαίας και η λέξη της αντίστοιχης χώρας. Ρωτούν αν αναγνωρίζουν τις σημαίες και ποια χώρα μπορεί να είναι, αφήνοντας έτσι τα παιδιά να κάνουν υποθέσεις και να επεξεργαστούν το ψηφιακό παιχνίδι. Αναφέρουν πως με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά θα φτιάξουν την ομάδα τους, η οποία θα πρέπει να απαριθμεί 4-5 παιδιά. Το κάθε παιδί πατά το κουμπί του τροχού, αναφέρει το όνομα της χώρας, μόνο του αν τη γνωρίζει ή με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών και πηγαίνει στο τραπέζι που βρίσκεται η ομάδα της αντίστοιχης χώρας. Μόλις ολοκληρωθεί η δημιουργία των ομάδων, οι εκπαιδευτικοί καλούν τα παιδιά να κάνουν συμβούλιο και να αποφασίσουν τον εκπρόσωπο της κάθε ομάδας. Κατόπιν ο κάθε εκπρόσωπος της ομάδας πηγαίνει στο λάπτοπ και γράφοντας τις λέξεις κλειδιά στη μηχανή αναζήτησης, ψάχνει πληροφορίες για τα πασχαλινά έθιμα της χώρας που είναι η ομάδα του. Οι εκπαιδευτικοί έχουν μεριμνήσει να γράψουν σε ένα χαρτί τις λέξεις, προκειμένου να βοηθήσουν τα παιδιά στην πληκτρολόγησή τους στον υπολογιστή. Κατόπιν οι εκπαιδευτικοί διαβάζουν τις πληροφορίες που βρήκαν τα παιδιά σχετικά με τα πασχαλινά έθιμα της κάθε χώρας. Μόλις ολοκληρωθεί αυτή η φάση, οι εκπαιδευτικοί καλούν τα παιδιά να κάνουν ξανά συμβούλιο και να αποφασίσουν πως θα ζωγραφίσουν το πασχαλινό έθιμο της κάθε χώρας και να αναθέσουν ρόλους στο κάθε μέλος της ομάδας. Καθώς τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με την εργασία σε ομάδες, ανταποκρίνονται αρκετά ικανοποιητικά. Μετά την ολοκλήρωση των εργασιών, οι εκπαιδευτικοί καλούν τις ομάδες να παρουσιάζουν το έργο τους, αναφέροντας τη χώρα και περιγράφοντας τη ζωγραφιά τους. Κατόπιν, οι εκπαιδευτικοί, αφού συγχαρούν τα παιδιά για τη δουλειά τους, τα ρωτούν πως θα μπορούσαν να παρουσιάσουν τα έθιμα του Πάσχα των άλλων χωρών, όπως προέκυψαν από την έρευνα και τις δημιουργίες τους, στην οικογένεια και στους φίλους τους. Τα μεγαλύτερα παιδιά, έχοντας υπόψιν παρόμοιες δραστηριότητες τις περσινής χρονιάς, προτείνουν τη δημιουργία βιβλίου, που θα φωτοτυπήσουν και θα μοιράσουν στους γονείς τους. Άλλα παιδιά προτείνουν να βγάλουμε φωτογραφίες και να τις ανεβάσουμε σε πίνακα Linoit, που είχαμε χρησιμοποιήσει την Παγκόσμια Ημέρα των Ζώων. Στη συνέχεια οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν στον διαδραστικό πίνακα την ψηφιακή εφαρμογή [Story Jymper](https://www.storyjumper.com/), ζητώντας από τα παιδιά να τους περιγράψουν τι βλέπουν και να επεξεργαστούν το καινούργιο ψηφιακό περιβάλλον. Τα παιδιά καταλαβαίνουν πως έχει πολλά βιβλία, όχι ‘’κανονικά, αλλά στον υπολογιστή’’. Η εκπαιδευτικός ρωτάει αν έχουν ξαναδιαβάσει ένα βιβλίο στον υπολογιστή και αν τους άρεσε, ξεκινώντας έτσι τη συζήτηση για τις σχετικές εμπειρίες των παιδιών. Τα παιδιά προτείνουν να φτιάξουν το δικό τους βιβλίο για τα έθιμα του Πάσχα στον κόσμο και να βγάλουν φωτογραφίες τις ζωγραφιές τους. Οι εκπαιδευτικοί βοηθούν τα παιδιά, δίνοντας την ιδέα της επιλογής του Scanner και με τη βοήθειά τους σκανάρουν τις ζωγραφιές των παιδιών. Κατόπιν, οι εκπαιδευτικοί υποδεικνύοντας τα αντίστοιχα κουμπιά του υπολογιστή, βοηθούν τα παιδιά να εμφανίσουν τις εικόνες από τις ζωγραφιές τους στον υπολογιστή. Σημειωτέον, για τη διαδικασία του σκαναρίσματος οι εκπαιδευτικοί συνεργάστηκαν με μια ομάδα τριών παιδιών που αποφάσισε η ολομέλεια. Στη συνέχεια, η ομάδα κάθε χώρας, αφού πρώτα τα μέλη αποφασίσουν τη σειρά που κάθε παιδί θα πατάει το κάθε κουμπί της εφαρμογής, ανεβάζουν τη ζωγραφιά τους στη σελίδα του ηλεκτρονικού βιβλίου. Μόλις αναρτηθούν όλες οι ζωγραφιές, οι εκπαιδευτικοί καλούν τους μαθητές/τριες να αποφασίσουν τον τίτλο του βιβλίου, την αφιέρωση κτλ. Επίσης, μια ομάδα παιδιών αναλαμβάνει να διακοσμήσει το εξώφυλλο του βιβλίου, να γράψει τον τίτλο, την αφιέρωση και το οπισθόφυλλο. Καθώς οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν το ψηφιακό βιβλίο που έφτιαξαν τα παιδιά, ένας μαθητής εντοπίζει το κουμπί της ηχογράφησης. Με αφορμή αυτό, οι εκπαιδευτικοί λένε στα παιδιά πως σε αυτό το βιβλίο μπορούν να ακούγονται και οι φωνές τους και ρωτούν αν θα ήθελαν να το κάνουν. Τα παιδιά δέχονται ομόφωνα αυτή την πρόταση και οι εκπαιδευτικοί ζητούν η κάθε ομάδα να επιλέξει δύο μέλη για την ηχογράφηση της κάθε σελίδας. Για την ηχογράφηση του εξώφυλλου και του οπισθόφυλλου, τα παιδιά αποφασίζουν να ακούγονται οι φωνές όλων. Το βιβλίο [Τα έθιμα του Πάσχα στον κόσμο](https://www.storyjumper.com/book/read/172164041) παρουσιάζεται στα παιδιά, στην τελική μορφή του, από τους εκπαιδευτικούς και είναι έτοιμο να σταλεί στους γονείς των μαθητών/τριών.

Όπως προκύπτει από την περιγραφή της διδακτικής παρέμβασης, τα ψηφιακά εργαλεία χορηγήθηκαν στα παιδιά τόσο κατά τη φάση της διδασκαλίας, όπου η μαθητές/τριες χειρίστηκαν τον ψηφιακό τροχό της τύχης για να διαμορφώσουν τις ομάδες τους και τη μηχανή αναζήτησης για να συλλέξουν πληροφορίες, όσο και κατά τη φάση της αξιολόγησης, όπου οι μαθητές/τριες παρουσίασαν τα αποτελέσματα της έρευνάς τους, μέσω της χρήσης του ψηφιακού βιβλίου.