

Δημιουργώ και καινοτομώ. Δημιουργική σκέψη και πρωτοβουλία

«Οι μικροί εξερευνητές»

1^ο εργαστήριο: Εξερευνούμε τα μνημεία

Βασική επιδίωξη: Η ενεργοποίηση των μαθητών για τη συμμετοχή τους στη διερεύνηση του θέματος και η καταγραφή των γνωστικών δυνατοτήτων και δυσκολιών. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: Γλώσσα, Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών

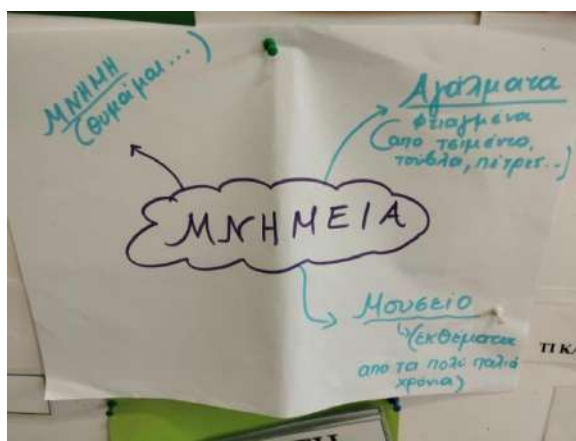
1 η Δραστηριότητα: Ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας.

Η εισαγωγή στο θέμα έγινε με ένα **γράμμα έκπληξη** που μας έστειλε η Αφροδίτη, η ξεναγός. Η Αφροδίτη ζητούσε από τα παιδιά να κάνουν ένα ταξίδι ανακάλυψης μερικών μνημείων της Ευρώπης.

Έπρεπε λοιπόν να ξεκαθαρίσουμε πρώτα **τι σημαίνει μνημείο**.

Στην συνέχεια αξιοποιώντας τη ρουτίνα σκέψης Γέφυρα 3-2-1 εκμειωτήκαν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών για το θέμα των μνημείων. Ξεκίνησε έτσι μια συζήτηση σχετικά με το «γιατί υπάρχουν, πότε και πως κατασκευάζονται, ποια είναι η ιστορία και η πολιτισμική αξία τους κ.ά.»

Δημιουργήθηκε ένας εννοιολογικός χάρτης με το τι γνωρίζουν και τι θέλουν να μάθουν.



2η Δραστηριότητα: Έναρξη της έρευνας.

Για την έρευνα μας χρειάστηκε να πληκτρολογήσουμε τις κατάλληλες λέξεις κλειδιά στο φυλλομετρητή του υπολογιστή της τάξης. Βρήκαμε και αποθηκεύσαμε μνημεία και σχετικές με αυτά πληροφορίες και τα αποθηκεύουμε σε φακέλους.

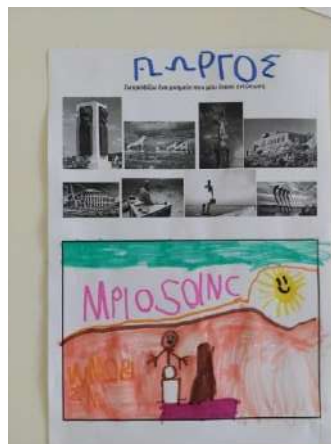
Κάποια από αυτά τα εκτυπώσαμε και τα κατατάξαμε σε κατηγορίες (περίεργα, αρχαία, νεότερα)



Αποφασίσαμε έτσι να δημιουργήσουμε μια ταξιδιωτική γωνιά στην τάξη μας για να συγκεντρώσουμε τους θησαυρούς μας. Για τον σκοπό μας αυτό ενημερώθηκαν και οι γονείς οι οποίοι συνέβαλλαν πρόθυμα



Στο τέλος του εργαστηρίου τα παιδιά ζωγράφισαν το μνημείο που τα εντυπωσίασε περισσότερο



2^ο εργαστήριο: Αναγνωρίζουμε τα μνημεία

Βασική επιδίωξη: να συνεργαστούν οι μαθητές για την επίλυση γρίφων, αξιοποιώντας τη μεθοδολογική προσέγγιση του Endutainment (Ψυχαγωγική Εκπαίδευση). Εμπλεκόμενες περιοχές: Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), Μαθηματικά, Γλώσσα.

1 η Δραστηριότητα: Γνωριμία με το επάγγελμα του ξεναγού.

Στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ήρθε ένα ηχογραφημένο μήνυμα (voki) για τους μαθητές, μέσω του οποίου γίνεται η γνωριμία με την αποστολέα του γράμματος, την Αφροδίτη, η οποία είναι ξεναγός και είναι μια ομιλούσα μορφή avatar.

(<https://tinyurl.com/y74d8cze>) Η Αφροδίτη παροτρύνει τους μαθητές μέσα από μια σειρά διαδικασιών επίλυσης ασκήσεων και εύρεσης των απαντήσεων σε γρίφους (inquiry based learning), να κερδίσουν το δίπλωμα του «Βοηθού ξεναγού» και να υλοποιήσουν ένα σχέδιο παρουσίασης και διαφήμισης των μνημείων.

Οι μαθητές αναζήτησαν πληροφορίες για το επάγγελμα του ξεναγού.

Το βίντεο <https://www.youtube.com/watch?v=LHJsalclvFw> απάντησε σε πολλές απορίες μας.

2 η δραστηριότητα: Εύρεση μνημείων

Στόχος: Οι μαθητές με τις παιγνιώδεις δράσεις να καλλιεργήσουν την αλγοριθμική σκέψη, τις ψηφιακές δεξιότητες και να εξοικειωθούν με το σχηματισμό λέξεων.

Η Αφροδίτη η ξεναγός, με μορφή avatar, μας έστειλε ένα ηχογραφημένο μήνυμα <https://tinyurl.com/y74d8cze>.

Το μήνυμα ζητούσε από τα παιδιά να συμμετάσχουν σε ένα παιχνίδι εξερεύνησης μνημείων. Έπρεπε μέσα από 6 δοκιμασίες να ανακαλύψουν τα μνημεία αυτά.

Οι δράσεις για την αναγνώριση σημαντικών μνημείων περιλάμβαναν:

1. Ένα φύλλο εργασίας όπου έπρεπε να ανακαλύψουν το διαφορετικό γράμμα



2. έναν λαβύρινθο, στην έξοδο του οποίου υπάρχει ένας κώδικας (QR code) και το μνημείο αποκαλύπτεται, όταν σκαναριστεί από τους μαθητές



3. ένα on line παζλ για να συνθέσουν την εικόνα του μνημείου <https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=417>



4. να ακολουθήσουν τον αλγόριθμο, ώστε να συλλέξουν τα γράμματα του ονόματος



ενός μνημείου με το bee-bot



5. ένα Secret code

6. ένα ακόμα on line παζλ για να συνθέσουν την εικόνα του μνημείου <https://17niper-kater-new.pie.sch.gr/?p=401>



Στα πλαίσια της ανεστραμμένης τάξης τα παιδιά στο σπίτι τους με την βοήθεια των γονέων τους βρήκαν πληροφορίες για το μνημείο που αντιστοιχούσε στην ομάδα τους και τις κατέγραψαν σε ένα **padlet** <https://padlet.com/connie7xia73/padlet-9kulw5v6ke6bpy11>

3^ο εργαστήριο: Το Bee-Bot ταξιδεύει.

Στο εργαστήριο αυτό οι μαθητές συμμετείχαν σε ένα παιχνίδι προγραμματισμού του bee bot. Σε ένα mat για μετακίνηση του προγραμματιζόμενου ρομπότ υπήρχαν οι εικόνες των μνημείων σε διαφορετικά σημεία. Η Αφροδίτη, η ξεναγός με φωνητικά μηνύματα (voki) δίνει γρίφους (δύο μηνύματα) για την ανακάλυψη του κάθε μνημείου, π.χ. «Στηρίζεται σε τέσσερα πόδια και ξύνει με τη μύτη του τον ουρανό. Ποιο είναι;». Όταν λύνεται ο γρίφος το bee-bot προγραμματίζεται για να φτάσει στην εικόνα του Άιφελ. Ακολουθεί με τον ίδιο τρόπο η επίλυση όλων των γρίφων.

Οι πρώτοι τρεις γρίφοι από την Αφροδίτη αφορούν στον πύργο του Άιφελ της Γαλλίας, στο Κολοσσαίο της Ιταλίας και στον Παρθενώνα της Ελλάδας

(<https://bit.ly/3fstNiH>) Οι υπόλοιποι τρεις γρίφοι αφορούν στο Atomium του Βελγίου, στο Sibelius της Φινλανδίας και στα Βυζαντινά τείχη της Θεσσαλονίκης byzantine walls in thessaloniki και στην αποστολή για τις κατασκευές των μνημείων (<https://bit.ly/3c0KO1u>)

Μηνύματα Αφροδίτης

2 ο μήνυμα Αφροδίτης Η πρώτη σας αποστολή είναι να βρείτε ποιο είναι το μνημείο που έχει τέσσερα πόδια και ζύνει με την μύτη του τον ουρανό; Η δεύτερη αποστολή είναι να βρείτε την απάντηση στο αίνιγμα, είμαι κτίριο μεγάλο, σαν κουλούρι στρογγυλό και στη μέση κενό. Για να με βρεις προς την Ιταλία πρέπει να κινηθείς. Η τρίτη αποστολή είναι να βρείτε ποιο μνημείο είναι σε βράχο στερημένο και με κολόνες περιτριγυρισμένο; Καλή επιτυχία

3 ο μήνυμα Αφροδίτης Η τέταρτη αποστολή είναι να βρείτε τις σφαίρες τις πολλές που με σωλήνες ενωμένες είναι ψηλοκρεμαστές. Ποιο μνημείο είναι; Η πέμπτη αποστολή είναι να απαντήσετε το αίνιγμα, όταν ο αέρας με φυσάει ακούγονται πολλές φλογέρες μαζί. Ποιο μνημείο είμαι; Η έκτη αποστολή είναι να απαντήσετε στο αίνιγμα: «την αδελφή του Μεγάλου Αλέξανδρου περιτριγυρίζουμε και φυλάμε, είμαστε δύο πύργοι και πολλοί τοίχοι. Ποιο μνημείο είμαστε;» Καλή επιτυχία



Στο τέλος του εργαστήριου ζητήθηκε από τα παιδιά να επαναλάβουν το 1^ο φύλλο εργασίας και να ζωγραφίσουν το μνημείο που τα εντυπωσίασε για να παρατηρήσουμε τι άλλαξε στις προτιμήσεις τώρα που τα γνώρισαν καλύτερα.



4^ο εργαστήριο: Δημιουργία ψηφιακού διαδραστικού χάρτη.

Δημιουργήθηκε ο προβληματισμός «Σε ποια σημεία της Ευρώπης βρίσκονται τα μνημεία; Πώς θα μπορούσαμε να τα βρούμε για να οργανώσουμε ένα ταξίδι;»

Με τις πληροφορίες που μας έστειλαν οι γονείς στο padlet δημιουργήθηκε ένας ψηφιακός διαδραστικός χάρτης <https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=489>



Στην τάξη τα παιδιά εντόπιζαν τα μνημεία στις χώρες στις οποίες βρίσκονται μας παρουσίασαν τα αποτελέσματα τις έρευνας που κάνανε με τους γονείς τους.

5^ο εργαστήριο- Ανακαλύπτουμε το μουσείο του Δίου

Όμως δεν θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε και στο δικό μας μουσείο. Το μουσείο του Δίου. Βρήκαμε πληροφορίες για τα εκθέματα, συζητήσαμε την ιστορία πίσω από αυτά, τα παρατηρήσαμε και παίξαμε πολλά διαδραστικά παιχνίδια που φτιάχτηκαν ειδικά για το σκοπό αυτό

<https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=593>

κουίζ: <https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=613>

κρεμάλα: <https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=609>

πάζλ: <https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=605>

ομαδοποίηση: <https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=600>

παιχνίδι μνήμης: <https://17nip-kater-new.pie.sch.gr/?p=593>

6^ο εργαστήριο –Επίσκεψη στο μουσείο

Την Παρασκευή 19 Απριλίου επισκεφτήκαμε το Μουσείο του Δίου. Όταν φτάσαμε στο μουσείο τα αναγνώρισαν εύκολα και συμμετείχαν σε ποικίλες εκπαιδευτικές δράσεις.

Σκοπός της επίσκεψης ήταν

- Η καλλιέργεια κατάλληλης συμπεριφοράς των παιδιών κατά την επίσκεψη στο μουσείο.
- Η εξοικείωση των μαθητών με το μουσειακό χώρο και τα εκθέματα.
- Τη δημιουργία κινήτρων στους μαθητές να ερευνούν ιστορικά και πολιτιστικά στοιχεία για τα εκθέματα και να κατανοούν τη σημασία και την αξία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.
- Η παρατήρηση, η καταγραφή και η επεξεργασία πληροφοριών σχετικά με εκθέματα του μουσείου μέσα από οργανωμένες εκπαιδευτικές δράσεις.
- Η επίσκεψη στο μουσείο να καταστεί μια ευχάριστη και σημαντική εμπειρία για τους μαθητές.





7^ο εργαστήριο- Παρουσίαση της δουλειάς στο διεθνές συνέδριο του δικτύου “Τα σχολεία Πρεσβευτές του τόπου τους”.

Σκοπός μας ήταν :

- Η ανάπτυξη κριτηρίων αξιολόγησης πληροφοριών.
- Η παρουσίαση των πληροφοριών και γνώσεων που αποκτήσαμε..

Οι μαθητές του νηπιαγωγείου μας σε συνεργασία με τα συνεργαζόμενα νηπιαγωγεία του δικτύου δημιούργησαν ένα μικρό βίντεο όπου παρουσιάζουν το μουσείο του Δίου.

Το βίντεο αυτό προβλήθηκε διαδικτυακά στο 11ο Μαθητικό Συνέδριο «Μαθαίνω & Παρουσιάζω τον Πολιτισμό του τόπου μου», που πραγματοποιήθηκε την Τετάρτη 29/5/2024 στα πλαίσια του διεθνούς δικτύου “Τα σχολεία Πρεσβευτές του τόπου τους” που διοργάνωσε η Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Λάρισας.

Το βίντεο αυτό μπορείτε να το παρακολουθήσετε στο youtube
https://youtu.be/Q0P5k_7Xat0

Κρίνοντας από τον ενθουσιασμό των παιδιών, κλείνοντας θα μπορούσαμε να πούμε ότι η πρώτη μας προσπάθεια προσέγγισης των μνημείων και της πολιτιστικής κληρονομιάς του τόπου μας ήταν αρκετά επιτυχημένη.