Περιγραφή των **OERs** της υποψήφιας.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Δημιουργός: Μαντά Κωνσταντίνα**  **Χρονολογία:2020, 2023, 2022,2021,2021**  **Υπερσύνδεσμοι πρόσβασης των OER:** github link: shorturl.at/imK04  **1.**  Ονόματα 2022-23 https://wordwall.net/el/resource/2097453  Αγόρια: https://wordwall.net/el/resource/2390021  Αγόρια - Κορίτσια: https://wordwall.net/el/resource/2389403  Αγόρια: https://wordwall.net/el/resource/2204747      **2.** α) Ο ποντικούλης που έσωσε τα Χριστούγεννα: https://wordwall.net/resource/26331576  β) Το κορίτσι που δεν έκανε ποτέ λάθη: https://create.kahoot.it/share/mark-pett-gary-rubinstein/bad36879-49f7-4903-826c-cd2bc500ca79  3. Πρωτομαγιά:  https://create.kahoot.it/details/bf6213e8-c281-45a0-ae23-29f3d14fa76f  4. Όσα έμαθα για τον κορωνοϊό: https://create.kahoot.it/details/f647d766-3956-4cf3-a4fd-13ca01162f0f  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας των OERS:** **1.** Η γνωριμία των νηπίων - προνηπίων  **2.** Η καλλιέργεια της ικανότητας επεξεργασίας και κατανόησης κειμένου, καθώς και ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου  **3**.Η αξιολόγηση και ανατροφοδότηση της θεματικής ενότητας της Πρωτομαγιάς.  **4.** Η αξιολόγηση και ανατροφοδότηση της θεματικής του κορωνοϊού.  **Γνωστικά Αντικείμενα: 1.** Παιδί και ανθρωπογενές περιβάλλον  **2.** Παιδί και γλώσσα  **3.** Παιδί και γλώσσα  **4.** Αγωγή υγείας  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Προσχολική Αγωγή Όνομα/Τίτλος OERS:Ονόματα - Γνωριμία νηπίωνα) "Ο ποντικούλης που έσωσε τα Χριστούγεννα", της Tracey Gorderoyβ) "Το κορίτσι που δεν έκανε ποτέ λάθη", των Mark Pett & Gary RubinsteinΠρωτομαγιά. Γιορτή των εργατών και των λουλουδιώνΌλα όσα έμαθα για τον κορωνοϊό **Λέξεις κλειδιά: 1.** όνομα, με λένε, πως σε λένε **2.** Στην αρχή- στη συνέχεια-μετά-έπειτα- αργότερα-ξαφνικά-στο τέλος **3.** Πρωτομαγιά, εργάτες, απεργία, γαρίφαλα, λουλούδια, στεφάνι **4.** κορωνοϊός, πανδημία, υγιεινή, προστασία | | | |
| **Σύντομη περιγραφή:** 1. Αφότου γίνουν διάφορα ομαδικά παιχνίδια γνωριμίας, τα παιδιά φωτογραφίζονται με ψηφιακή κάμερα και οι φωτογραφίες εισάγονται στο **word wall**, όπου θα μπορούν παίζοντάς το σε ομάδες να μάθουν όλους του συμμαθητές τους. Θα μπορούν επίσης να κάνουν τη διάκριση μεταξύ αγοριών και κοριτσιών, επιλέγοντάς τα και "ρίχνοντας τα" πάνω στα βαγόνια του τρένου ή "ακουμπώντας το κεφάλι τους που βγαίνει από το έδαφος".  **2.** Αφότου διαβαστούν τα παραμύθια ή τα παρακολουθήσουν στο **youtube**, η νηπιαγωγός σε ανομοιογενείς ομάδες ή και στην ολομέλεια τους διαβάζει τις εκφωνήσεις των ερωτήσεων που έχει δημιουργήσει στο **Kahoot** και στο **Word wall** κι εκείνα πατούν το σωστό πλαίσιο. Οι ερωτήσεις σχετίζονται με την επεξεργασία των παραμυθιών. Ξεκινούν από απλές ερωτήσεις και προχωρούν σε πιο σύνθετες.  **3 & 4.** Μετά την επεξεργασία του θέματος από τη νηπιαγωγό με εικόνες, τραγούδια και συζήτηση ακολουθεί η αξιολόγηση και η ανατροφοδότηση πάνω στις θεματικές της Πρωτομαγιάς και του κορωνοϊού με τα παιχνίδια που φτιάχτηκαν στο **Kahoot**.  **Τύπος-Κατάταξη OERS** (*Εισάγετε* **Χ** *στον τύπο των* **OERS**): | | | |
|  | **Τύπος OER** | **Αριθμός OERs ανά Τύπο (5 *μονάδες***  ***ανά OER με μέγιστο το 20*)** |  |
|  | Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις  (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές) |  |
|  | Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες |  |
|  | Εκπαιδευτικά Παιχνίδια | Χ |
|  | Εφαρμογές Λογισμικού | Χ |
|  | Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης | Χ |
|  | AR/VR/MR Αντικείμενα |  |



ΑΔΑ: ΡΔΛΚΟΞΛΔ-6ΩΟ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 3D Αντικείμενα |  |  |
| **Προβληματική της επιλογής των συγκεκριμένων τύπων OERS και της αντίστοιχης τεχνολογίας:**  Η εκμάθηση των ονομάτων στα προνήπια και στα νήπια είναι μία αρκετά δύσκολη διαδικασία τον πρώτο καιρό στο νηπιαγωγείο, την περίοδο της προσαρμογής. Τα ψηφιακά παιχνίδια στο **word wall** και ιδίως με τη χρήση διαδραστικού πίνακα στην ολομέλεια της τάξης, αποτελούν ένα καταπληκτικό εργαλείο για να οδηγηθούν να μάθουν τα ονόματα με παιγνιώδη τρόπο, χωρίς να δυσανασχετούν και να κοράζονται. Ξεκινούμε με την εισαγωγή των φωτογραφιών τους σε πρώτη φάση, στην συνέχεια προσθέτουμε και το όνομα και αργότερα αφήνουμε μόνο τη λέξη του ονόματος για να οδηγηθούν και στην αναγνώριση και γραφή του ονόματός τους.  Στο **Kahoot** και στα **Learning apps** εναλλάσσονται γρήγορα οι εικόνες, οι κάρτες και τα γραφικά. Πλαισιώνονται από χαρούμενη μουσική κι έτσι τα παιδιά δεν βαριούνται, μιας και τα όρια αντοχών σε αυτή την ηλικιακή ομάδα είναι χαμηλά και ποικίλουν.  Μειώνονται επίσης και τα φύλλα εργασίας που για αρκετά παιδιά είναι βαρετά.  **Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:** Λειτουργούν προσθετικά και συμπληρωματικά με τις δραστηριότητες που θα γίνουν είτε στην ολομέλεια, είτε βιωματικά. Θα γίνουν ομαδικά παιχνίδια με τα ονόματα, θα διαβαστούν τα παραμύθια, θα επεξεργαστούν τα θέματα και η χρήση των συγκεκριμένων λογισμικών και εφαρμογών θα δώσουν την προστιθέμενη αξία τους, με τρόπο ευφάνταστο, γρήγορο και άμεσα ανατροφοδοτικό.  ΝΑΙ  **Ο παρόν πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER** (Σημειώστε, αν ισχύει) | | | |