

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου

Πρέπει να είμαι υγιής για να μπορώ . . . να σκέπτομαι! να εκφράζομαι! να αισθάνομαι!

1.2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το σενάριο αφορά τις γνωστικές περιοχές της Μελέτης Περιβάλλοντος, της Γλώσσας και της Αισθητικής Αγωγής.

1.3. Τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται στους μαθητές της Α΄ Δημοτικού.

1.4 Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ.

Το περιεχόμενο του διδακτικού σεναρίου είναι απόλυτα συμβατό με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ του μαθήματος της Μελέτης Περιβάλλοντος στο Δημοτικό Σχολείο καθώς αναφέρεται στη διδασκαλία υπάρχουσας διδακτικής ενότητας του σχολικού βιβλίου

1. ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Γνωρίζω το σώμα μου.
2. ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Γνωρίζω τον κόσμο με τις αισθήσεις.
3. ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Πώς φροντίσω το σώμα μου για να είμαι υγιής;

Οι στόχοι που τίθενται άπτονται άμεσα και υπερκαλύπτουν αυτούς του αναλυτικού προγράμματος όπως αυτοί περιγράφονται στο βιβλίο του δασκάλου.

1.5. Οργάνωση της διδασκαλίας & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Για την υλοποίηση του σεναρίου οι μαθητές χωρίζονται σε πέντε ομάδες των τριών μαθητών και μία ομάδα με 4 μαθητές. Ο χωρισμός δεν είναι τυχαίος, αλλά βασισμένος στο κοινωνιόγραμμα της τάξης. Η χρήση της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου είναι απαραίτητη εφόσον η συνεργατική μάθηση μέσω της αλληλεπίδρασης των μαθητών σε ομάδες προάγει την αυθεντική επικοινωνία στην τάξη με όρους ισότιμης και ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών.

Η υλικοτεχνική υποδομή που απαιτείται είναι ένας υπολογιστής και ένας βιντεοπροβολέας. Το καλύτερο βέβαια θα ήταν να γίνει η διδασκαλία στο εργαστήριο πληροφορικής και να αντιστοιχεί ένας υπολογιστής για κάθε δύο μαθητές.

➤ Τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι:

- Έντυπες πηγές (Βιβλίο μαθητή, Τετράδιο Εργασιών)
- Μπλοκ ζωγραφικής, πλαστελίνες
- Φύλλα εργασίας
- Λογισμικά

○ Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι τα παρακάτω:

- ✓ Το διαδίκτυο με τη χρήση διαφυλλιστών διαδικτύου.
- ✓ Λογισμικό παρουσίασης (**power point**).
- ✓ Λογισμικό δημιουργίας ταινίας (**moviemaker**).
- ✓ Λογισμικό ηλεκτρονικής παρουσίασης (**prezi.com**).
- ✓ Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης (**Kidspiration**).
- ✓ Λογισμικό δημιουργίας αλληλεπιδραστικών τεστ (**Hot potatoes**)

(Γνωστικά) Προαπαιτούμενα

Είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν ότι:

- ‡ Το ανθρώπινο σώμα αποτελείται από μέρη διαφορετικά μεταξύ τους.

‡ Το σώμα μας μπορεί να «μιλήσει» μέσω των κινήσεων, «εκφράζοντας» πώς νιώθουμε.

‡ Στο κεφάλι μας έχουμε κάποια σημαντικά (αντιληπτικά) όργανα που μας βοηθούν να αντιλαμβανόμαστε όσα γίνονται στο περιβάλλον μας.

‡ Πρέπει να φροντίζουμε την υγεία μας.

Σε ότι αφορά τις Τ.Π.Ε. είναι απαραίτητο οι μαθητές να μπορούν να σκέφτονται ποιες πληροφορίες πρέπει να βρουν ώστε να τις λένε στο/η δάσκαλο/α τους, προκειμένου να τις αναζητήσει ο ίδιος στο διαδίκτυο. Έτσι θα έχουν μια πρώτη επαφή και εξοικείωση με τα λογισμικά που αναφέρονται παραπάνω.

1.6 Διδακτικοί Στόχοι

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

~Μελέτη Περιβάλλοντος

- Να αναγνωρίσουν και να ονομάσουν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του ανθρώπινου οργανισμού.
- Να συσχετίσουν τη λειτουργία ορισμένων αισθητηριακών οργάνων με αντίστοιχες αισθήσεις και να αναφέρουν το είδος της πληροφορίας που μπορούν να αντλήσουν από κάθε αίσθηση.
- Να αναγνωρίσουν τη σημασία των αισθήσεων για την αντίληψη του κόσμου και την επικοινωνία με τα ο περιβάλλον.
- Να αναγνωρίζουν συνήθειες που συμβάλλουν στη διατήρηση της υγείας.
- Να συζητήσουν τη σημασία της υγιεινής διατροφής στη διατήρηση της υγείας.

~ΓΛΩΣΣΑ

- Να γράφουν σωστά τις λέξεις (σωστός τονισμός, σωστή γραφή συμφωνικών συμπλεγμάτων, σωστή χρήση σημείων στίξης και σωστή χρήση συντακτικού)
- Να διαβάζουν σωστά τις εκφωνήσεις των ασκήσεων και να τις κατανοούν.
- Να αναδιηγούνται ιστορίες.

- Να συνδέουν χρονικά και αιτιακά τα συμβάντα μιας αφήγησης.
- Να εξασκηθούν στη χρήση του προφορικού λόγου.
- Να συζητούν και να κρίνουν τις απαντήσεις τους στα Φύλλα εργασίας.

~Αισθητική Αγωγή

- Να ζωγραφίζουν σωστά χωρίς να βγαίνουν (όσο αυτό είναι δυνατό) έξω από τα όρια του περιγράμματος του σχεδίου τους.
- Να δίνουν όσο το δυνατόν καλύτερα το σχήμα που επιθυμούν σε εύπλαστα υλικά.

Β. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

1. Να κατανοήσουν τα μέρη του Η/Υ (ποντίκι , πληκτρολόγιο , οθόνη) και να εξοικειωθούν με τη χρήση τους.
2. Να αναπτύξουν θετική διάθεση απέναντι στον Η/Υ ως περιβάλλον εργασίας.
3. Να μάθουν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ ως εργαλείο για άντληση και επεξεργασία πληροφοριών.
4. Να γνωρίσουν συγκεκριμένα λογισμικά τα οποία θα τους επιτρέψουν να ανακαλύψουν, κατανοήσουν εμπεδώσουν τη νέα γνώση και να αναπτύξουν την κριτική σκέψη τους.

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

1. Να μπορούν να εκτελούν με άνεση τους νέους τρόπους ανάγνωσης και γραφής. [Ανάγνωση κειμένων σε site με νέες γραμματοσειρές και σε διάφορα μεγέθη και γραφή με πληκτρολόγιο σε κειμενογράφο]
2. Να μάθουν να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν απόψεις προκειμένου να καταλήξουν σε κοινά συμπεράσματα.
3. Να τονώσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.
4. Να είναι σε θέση να γνωρίζουν τι γνωρίζουν και να χρησιμοποιούν τις προηγούμενες γνώσεις τους στην οικοδόμηση νέων εννοιών (μεταγνωστικοί στόχοι).
5. Να κρίνουν και να αξιολογούν τις εργασίες τους καθώς και εργασίες άλλων.

6. Να είναι σε θέση να εργάζονται διερευνητικά (να προσδιορίζουν ερωτήματα, να καταφεύγουν στις πηγές μάθησης, να ομαδοποιούν, να εξάγουν συμπεράσματα, να αναφέρουν παραδείγματα θετικά και αρνητικά, να διοργανώνουν τις σχέσεις με σχήματα κατηγοριοποιήσεων ή καθοδηγούν στο σχεδιασμό της κατηγοριοποίησης)
7. Να αναπτύξουν κριτική και δημιουργική σκέψη οδηγούμενοι σε ασφαλή συμπεράσματα.
8. Να αναπτύξουν ικανότητες διαλόγου και επιχειρηματολογίας.
9. Να καλλιεργηθεί η ικανότητα λήψης απόφασης (ατομικά και ομαδικά)
10. Να αναπτύξουν το σεβασμό στις διαφορετικές απόψεις.

1.7 Εκτιμώμενη διάρκεια

Το σενάριο αναμένεται να υλοποιηθεί σε έξι [6] διδακτικές ώρες.

2. Διδακτική προσέγγιση και Μεθοδολογική προσέγγιση

Η προσέγγιση του θέματος, όπως περιγράφεται από το παρόν σενάριο διδασκαλίας, γίνεται μέσω των γνωστικών και κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών για τη μάθηση, το κριτικό και το κατασκευαστικό παράδειγμα αντίστοιχα. Στο κριτικό ή ανακαλυπτικό μοντέλο επικρατεί η ανακάλυψη της γνώσης μέσω διερευνητικών διαδικασιών. Ενδιαφέρεται για το ποιες προαπαιτούμενες γνώσεις κατέχουν οι μαθητές για να τις χρησιμοποιήσει ως άγκιστρο. Αναφέρεται σε δραστηριότητες που στοχεύουν στη χρησιμοποίηση των γνωστικών διαδικασιών για την ανακάλυψη της γνώσης και την κριτική εξέτασή τους. Στο κατασκευαστικό παράδειγμα επικρατεί η οικοδόμηση της γνώσης μέσω μετασχηματισμών και αναδομήσεων της προηγούμενης γνώσης. Έμφαση δίνεται στη διαδικασία, ως προϊόν «τομής και ρήξης» με τις προηγούμενες γνώσεις για την αναδόμησή τους.

Το σενάριο υποστηρίζει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στο μάθημα, την ανακάλυψη της γνώσης μέσω συγκεκριμένων εργασιών - δραστηριοτήτων και την ολοκλήρωσή της με τη συμμετοχή των μαθητών σε ομάδες εργασίας. Πρώτα με το κατασκευαστικό παράδειγμα γίνεται η παραγωγή της νέας γνώσης με αναδόμηση της παλιάς και ύστερα με το

κριτικό παράδειγμα εξετάζεται η νέα γνώση και οργανώνεται σε μόνιμα σχήματα μάθησης.

Ως μέθοδος διδασκαλίας προτείνεται η παραδοσιακή - δασκαλοκεντρική κατά την προετοιμασία και ενημέρωση της τάξης και η ομαδοσυνεργατική για τη διεξαγωγή των εργασιών και την τελική παρουσίασή τους. Προτείνεται δηλαδή, η εφαρμογή ενός κατευθυνόμενου ερευνητικού/ανακαλυπτικού μοντέλου διδασκαλίας, όπου ο/η δάσκαλος/α ωθεί ουσιαστικά τους μαθητές στο να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν νέα δεδομένα.

Αρχικά ο/η εκπαιδευτικός θα είναι ο εκπαιδευτής ως προς την χρήση των λογισμικών, καθοδηγητικός και ενθαρρυντικός με τους πειραματισμούς τους. Αργότερα θα παρεμβαίνει για τη διασφάλιση των κανόνων την ώρα των δραστηριοτήτων.

Η γνώση προσεγγίζεται με ενεργητικό τρόπο, ώστε να ενθαρρύνεται η ανάπτυξη της δημιουργικής και κριτικής σκέψης των μαθητών. Οι μαθητές οδηγούνται στην ανακάλυψη της γνώσης μέσω συγκεκριμένων εργασιών - δραστηριοτήτων και μαθαίνουν να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες, να προβληματίζονται και να ερευνούν.

2.1 Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Η εξερεύνηση του διαδικτύου, με τη χρήση ενός **διαφυλλιστή**, είναι ένα καταπληκτικό εργαλείο στα χέρια των μαθητών όπου με την βοήθεια του δασκάλου θα ανακαλύψουν τον πλούτο της γνώσης που κρύβει. Επίσης, είναι κατάλληλη ευκαιρία ο/η δάσκαλος/α να περάσει και μερικά μηνύματα στους μαθητές για την ασφάλεια των πληροφοριών του διαδικτύου και ότι όλες οι πληροφορίες πρέπει να αξιολογούνται και να μην υιοθετούνται άκριτα. Γι' αυτό είναι σημαντικό να έχουμε προκαθορίσει τους κόμβους και τις σελίδες που μπορούν να επισκεφτούν οι μαθητές, ώστε να τους προφυλάξουμε από την «πληροφοριακή ρύπανση».

Το **UTube** με σκοπό την ευαισθητοποίηση και την ενημέρωση των μαθητών σχετικά με το ανθρώπινο σώμα και τις αισθήσεις θα προβληθούν κάποια σχετικά βίντεο.

Ο **επεξεργαστής κειμένου (word)** είναι μια ιδιαίτερη κατηγορία λογισμικού για την παραγωγή κειμένων ψηφιακής μορφής η οποία συνιστά μια νέα μέθοδο γραφής, πέρα από το χαρτί και το μολύβι, σαφώς πιο ποιοτική και αισθητικά ομορφότερη, καθώς ενσωματώνει πίνακες, εικόνες, γραπτό κείμενο, σκίτσα και σύμβολα και ευνοεί με αυτό τον τρόπο τον αναστοχασμό και την πολυτροπικότητα.

Το λογισμικό γενικής χρήσης **power point** είναι ανοιχτού τύπου και στηρίζει άριστα την ενεργό συμμετοχή του μαθητή στην οικοδόμηση της γνώσης. Τους διευκολύνει να επιλέξουν και να συνθέσουν μία παρουσίαση γεγονότων ή εννοιών τις οποίες έχουν ανακαλύψει και αξιολογήσει για τη σπουδαιότητά τους. Συνεργαζόμενοι δε μεταξύ τους σε ομάδες έχουν θεμελιώσει τόσο τη γνώση όσο και την ικανότητα για συνεργασία και την επεξεργασία διαφορετικών προτάσεων.

Το ανοιχτό λογισμικό **kidspiration** δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να κατευθύνει την όλη μαθησιακή διαδικασία στον στόχο που έχει θέσει. Παράλληλα όμως είναι και ένα εξαιρετικό εργαλείο στην αξιολόγηση του μαθήματος μέσα από την οποία θα καταλάβει αν τα μέσα που χρησιμοποίησε βοήθησαν πραγματικά τους μαθητές του στην ανακάλυψη και οικοδόμηση της γνώσης.

Το λογισμικό **hot potatoes** δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, αφού κατακτήσουν τη γνώση και τις βαθιές σχέσεις των εννοιών, να την χρησιμοποιήσουν «παίζοντας» και έτσι με αυτό τον τρόπο να εδραιώνεται η νέα γνώση.

Το **movie maker** είναι λογισμικό γενικής χρήσης ανοιχτού τύπου και στηρίζει άριστα τη ενεργό συμμετοχή του μαθητή στην οικοδόμηση της γνώσης. Τους διευκολύνει να επιλέξουν και να συνθέσουν μία παρουσίαση γεγονότων ή εννοιών τις οποίες έχουν ανακαλύψει και αξιολογήσει για τη σπουδαιότητά τους. Συνεργαζόμενοι δε μεταξύ τους σε ομάδες έχουν θεμελιώσει τόσο τη γνώση όσο και την ικανότητα για συνεργασία και την επεξεργασία διαφορετικών προτάσεων.

2.2 Το προτεινόμενο σενάριο

(Παρουσίαση δραστηριοτήτων με φύλλα εργασίας)

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ο/Η δάσκαλος/α οφείλει να έχει φροντίσει για τα η σωστή και εύρυθμη λειτουργία του Εργαστηρίου ή της τάξης (ανάλογα με το πού υλοποιούνται τα σενάρια), να έχει προεπιλέξει και μελετήσει τις ιστοσελίδες που θα διερευνηθούν, να έχει ετοιμάσει τα Φύλλα Εργασίας που θα δοθούν στις ομάδες, να έχει προβλέψει τυχόν απρόοπτα και απρόσμενες εξελίξεις κατά τα η διεξαγωγή της διδασκαλίας. Ο ρόλος του διδάσκοντα προτείνεται να είναι βοηθητικός, καθοδηγητικός, ενισχυτικός και παρεμβατικός μόνο όταν είναι απαραίτητο.

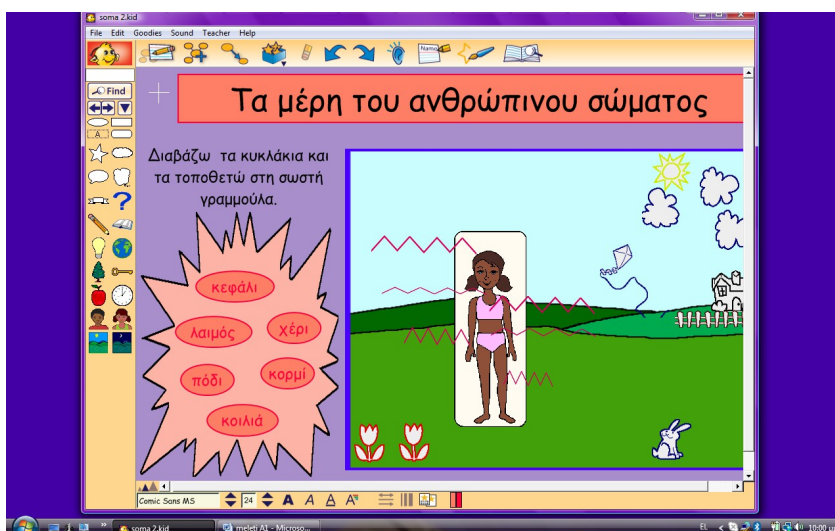
Α. 1^η και 2^η διδακτική ώρα

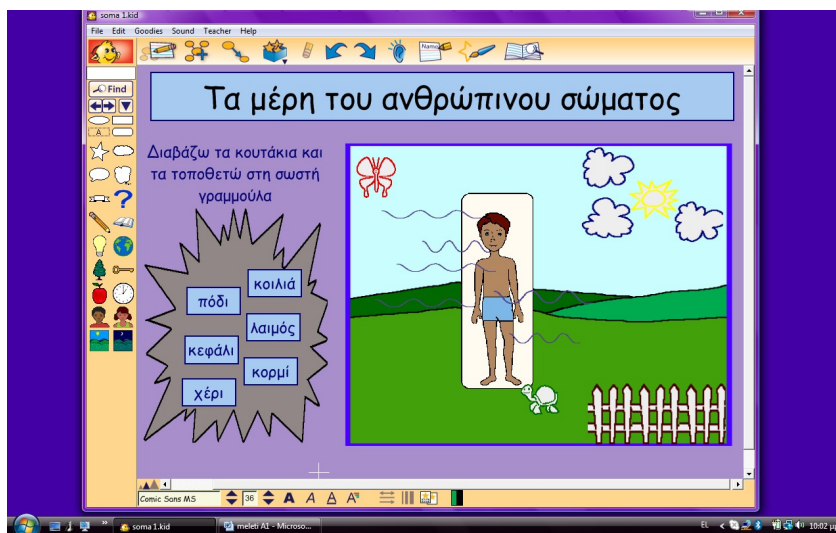
Στην αρχή το μάθημα ξεκινά με τραγούδι. Τραγουδάμε το : «**Χαρωπά τα δυο μου χέρια τα χτυπώ**». [Στην αρχή θα το τραγουδήσουν ακούγοντάς το ταυτόχρονα από το youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=TssOV1z4fbo> μετά θα το ξαναπούν μόνο τους] Πάντα το τραγουδούν συνοδεύοντας το με τις αντίστοιχες κινήσεις. Για όσα παιδιά δεν ξέρουν το τραγούδι υπάρχει *εικονικός οδηγός* στο σχολικό βιβλίο (σελ 81), που μπορεί φυσικά να εμπλουτιστεί από τα ίδια τα παιδιά. Αυτό γίνεται για να διαπιστώσει ο/η δάσκαλος/α τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών και να τις συνδέσει με τη νέα.

Στη συνέχεια συζητάμε με τα παιδιά και διευρύνουμε το λεξιλόγιο τους γνωστοποιώντας τους όλα τα μέρη από τα οποία αποτελείται το ανθρώπινο σώμα. Εννοείται πως για όποιο μέλος τους λέει ο/η δάσκαλος/α τους το δείχνει και το κινεί επισημαίνοντας έτσι τη θέση του και τη λειτουργία του. Δεν περνάει στο επόμενο εφόσον δεν το έχουν δείξει όλοι οι μαθητές στο δικό τους σώμα.

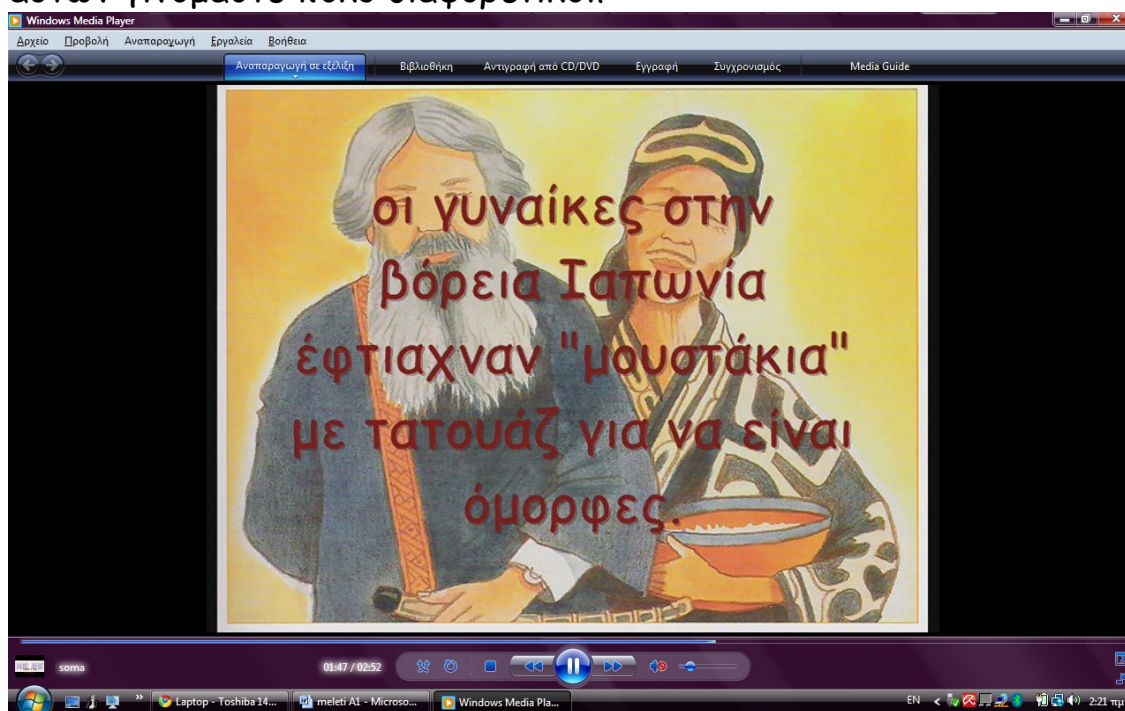
Εφόσον «μάθαμε» τα μέρη του ανθρώπινου σώματος δίνεται στα παιδιά ένας ημιδομημένος εννοιολογικός χάρτης. Σκοπός αυτής της δραστηριότητας με το σχεδιάγραμμα ενός παιδιού, είναι να τοποθετήσουν οι μαθητές την ταμπελίτσα στο αντίστοιχο μέλος του ανθρώπινου σώματος. Όπως φαίνεται παρακάτω:

(Υπάρχουν δύο εννοιολογικοί χάρτες ώστε να διαλέξουν οι ομάδες με τι φύλλο παιδιού θέλουν να παίξουν)





Μετά θα παρακολουθήσουν ένα **moviemaker** σχετικά με το ότι ανθρώπινο σώμα ως ένα σύστημα μερών αλληλεπιδρά με την εποχή, τα συναισθήματα, τους κανόνες, την ομορφιά κ.α. Ώστε να διαπιστώσουν ότι ενώ αποτελούμαστε από ίδια μέρη όλοι όταν εκφραζόμαστε μέσω αυτών γινόμαστε πολύ διαφορετικοί!




Στο τέλος της παρουσίασης με παρότρυνση του/της δασκάλου/ας ανατρέχουν οι μαθητές στο σχολικό εγχειρίδιο στη σελίδα 82 και συμπληρώνουν τις γνώσεις τους στην άσκηση που προτείνει η κυρία Μηλώ-Καμηλώ. Αφού ολοκληρώσουν την εργασία τους ανακοινώνουν ανά ομάδες τις σωστές απαντήσεις της άσκησης.

Τους δίνουμε 3 λεπτά να γίνουν ζευγάρι με όποιο συμμαθητή τους αυτά επιθυμούν. Εφόσον δημιουργηθούν τα ζευγαράκια, μοιράζεται στον καθένα το παρακάτω **Φύλλο Εργασίας**. Το παρατηρούν για ένα λεπτό και μετά απαντούν στις ερωτήσεις:

Φύλλο εργασίας 1.

Γινόμαστε ζευγάρια...



Παρατηρώ το παιδί απέναντί μου!!!
(Γράφω σε δύο προτάσεις)

- Σε τι μοιάζουμε;
✍️
- Σε τι διαφέρουμε;
✍️

~είναι ενασχόληση με διαθεματικές έννοιες: ομοιότητα - διαφορά. Θα τονισθεί από το/η δάσκαλο/α ότι ο καθένας μας διαφέρει από τον άλλον και αποτελεί ένα μοναδικό άτομο, παρόλο που οι άνθρωποι διαθέτουμε τα ίδια βασικά εξωτερικά χαρακτηριστικά και τα ίδια εσωτερικά όργανα.

Όταν τελειώσουν όλοι οι μαθητές τη συμπλήρωση του Φύλλου εργασίας το ανταλλάσσουν με το ζευγάρι τους και διαβάζουν την έγγραφη γι' αυτούς. Στη συνέχεια παρακολουθούν ένα βίντεο για να δουν πώς μπορεί πραγματικά ο άνθρωπος να εκφραστεί με μόνο του μέσο το σώμα του...

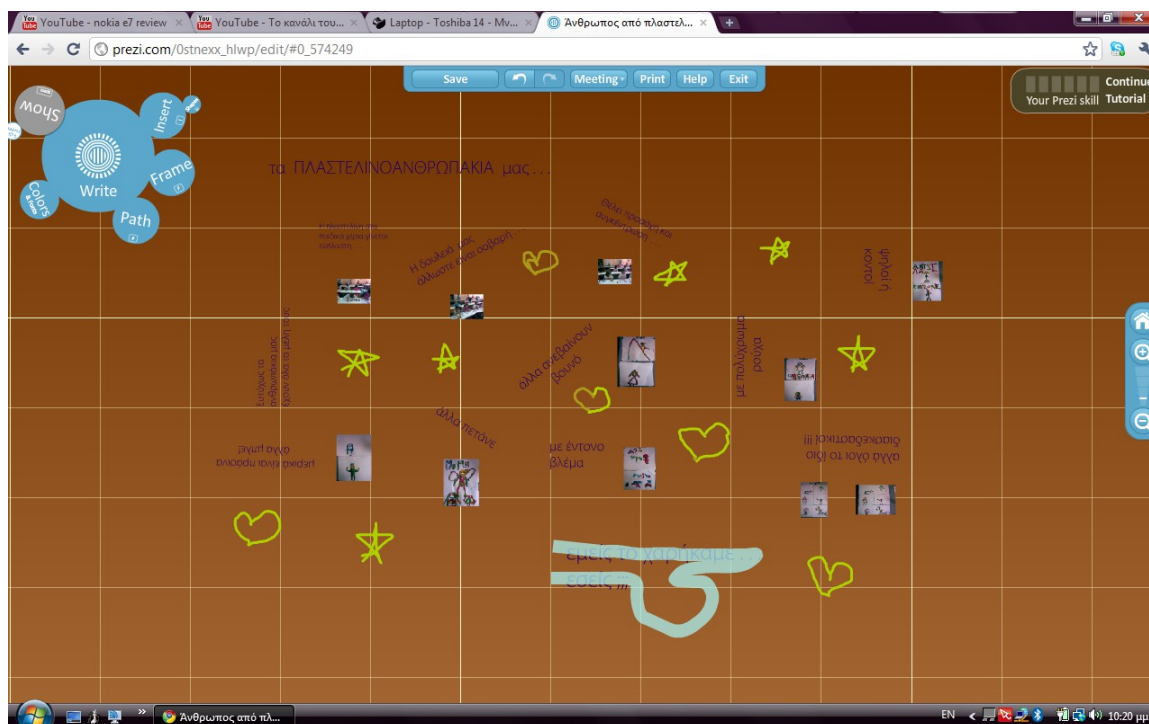
Από την ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://ithaque.gr/pilobolus-dance-theater/>





Το τελευταίο τέταρτο αφιερώνεται στη δημιουργία ανθρώπινων σωμάτων από τα ίδια τα παιδιά με πλαστελίνη. Σώματα ανθρώπων όπως αυτά τα φαντάζονται και να αποτελούνται από όλα τα μέρη που έμαθαν.

Τα έργα των παιδιών ύστερα από δική τους προτροπή αποτέλεσαν το βασικό και μοναδικό θέμα μιας ηλεκτρονικής παρουσίασης **prezi.com** http://prezi.com/Ostnexx_hlwp/presentation/



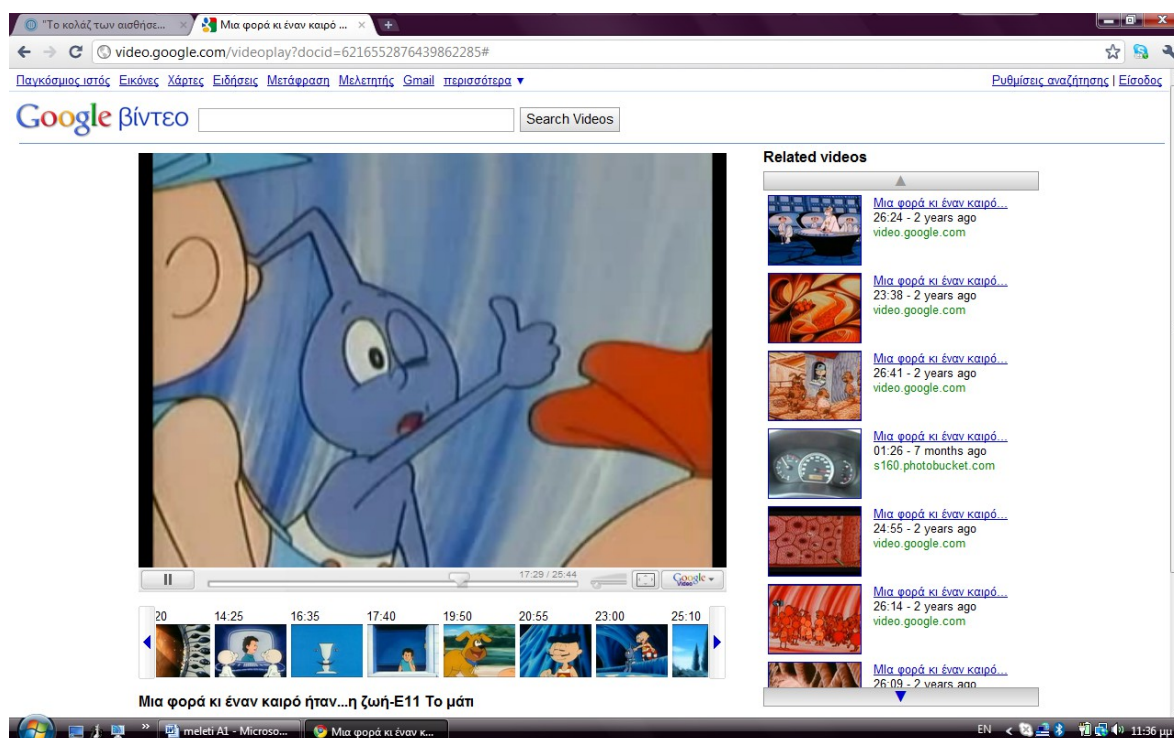
Β. 3^η διδακτική ώρα

Ο/Η δάσκαλος/α ζητά από τους μαθητές να του ονομάσουν τα μέρη από τα οποία αποτελείται το ανθρώπινο σώμα δείχνοντας το συγχρόνως.

Εφόσον γίνει η υπενθύμιση στις βασικές λέξεις - κλειδιά ο/η δάσκαλος/α προτείνει στους μαθητές να ψάξουν στο internet να βρουν σχετικά βίντεο.

Έρχεται λοιπόν ένας μαθητής στον Η/Υ και γράφει μια φράση με τη λέξη-κλειδί π.χ. «πως λειτουργεί το μάτι μας», με τη βοήθεια του/της δασκάλου/ας πατάει το «Αναζήτηση».

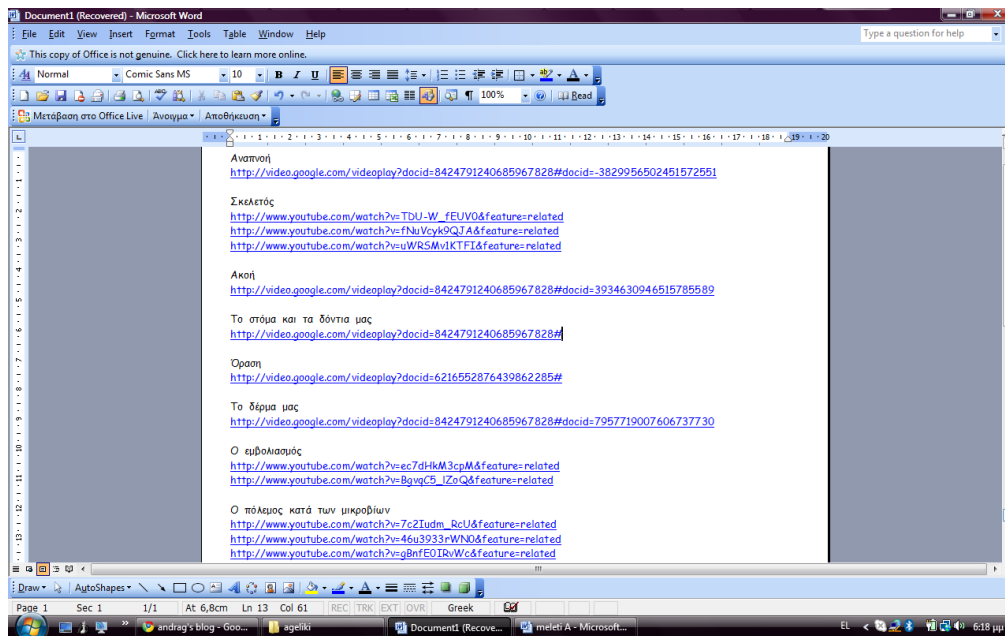
Πολύ γρήγορα βρίσκουμε το βίντεο που μας ενδιαφέρει στην παρακάτω διεύθυνση: <http://video.google.com/videoplay?docid=6216552876439862285#>

The image is a screenshot of a web browser displaying a Google Video search result. The address bar shows the URL: video.google.com/videoplay?docid=6216552876439862285#. The main content area features a video player with a cartoon illustration of a blue alien-like character pointing upwards. Below the video player is a timeline with markers at 20, 14:25, 16:35, 17:40, 19:50, 20:55, 23:00, and 25:10. To the right of the video player is a 'Related videos' section with several video thumbnails and titles, all starting with 'Μια φορά κι έναν καιρό...'. The browser's taskbar at the bottom shows several open applications, including 'melet AI - Microso...' and 'Μια φορά κι έναν καιρό...'. The system tray in the bottom right corner shows the time as 11:36 μμ.

Βίντεο σχετικά με τη λειτουργία της όρασης.

Κατόπιν, οι μαθητές προτρέπονται, κατά ομάδες, να σκεφτούν και άλλες φράσεις - κλειδιά ώστε να αναζητήσουν και άλλα βίντεο σχετικά με το μάθημα. Πάντα με τη βοήθεια του/της δασκάλου/ας καταλήγουν να βρουν συγκεκριμένα βίντεο που από πριν ο δάσκαλος τα είχε εντοπίσει.

Τέλος, οι διευθύνσεις των βίντεο γράφονται σε ένα κειμενογράφο (**word**) για να τα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές στα επόμενα μαθήματα.

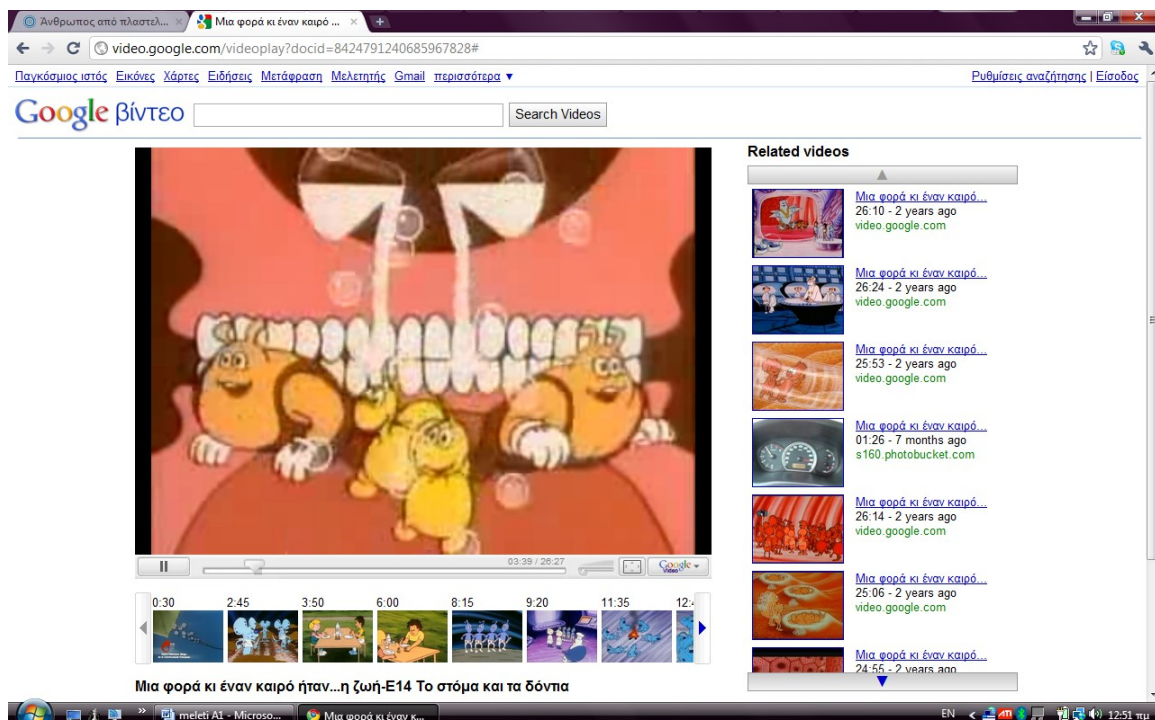


Μετά από μία δημοκρατική ψηφοφορία επιλέγουν οι μαθητές να δουν ένα από τα βίντεο που βρήκαν.

Οι μαθητές ανατρέχουν στην παρακάτω διεύθυνση του διαδικτύου (με τη βοήθεια του/της δασκάλου/ας πάντα)

<http://video.google.com/videoplay?docid=8424791240685967828#>

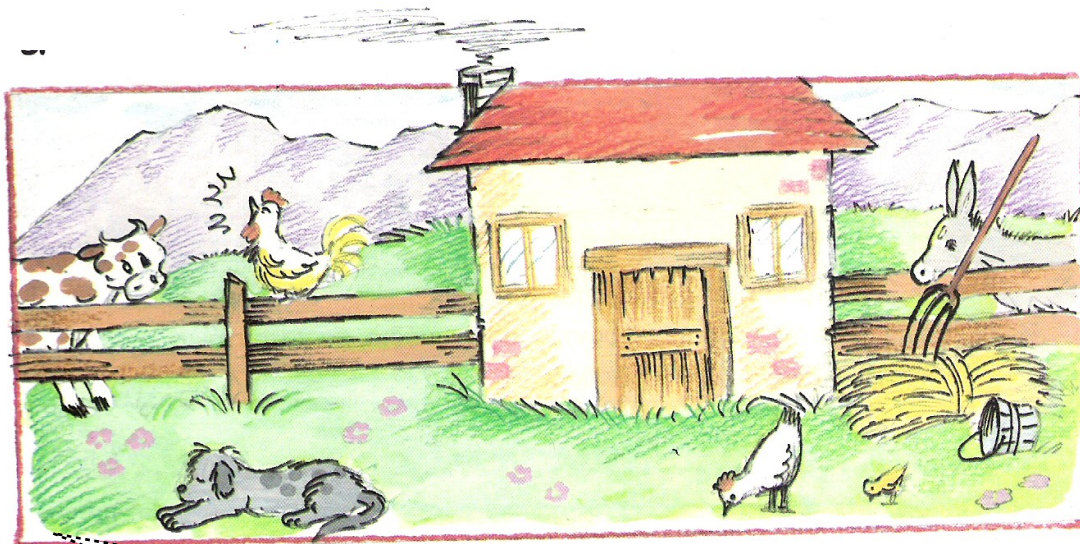
και παρακολουθούν βίντεο άμεσα σχετικό με το μάθημα μας.



Βίντεο σχετικά με τη λειτουργία των δοντιών και τη γεύση.

Συμπληρωματικά στο τέλος της διδακτικής ώρας ο/η δάσκαλος/α καλεί τους μαθητές να εργαστούν κατά ομάδες δίνοντας το παρακάτω Φύλλο εργασίας:

Φύλλο εργασίας 2.



Φαντάσου ότι είσαι μέσα στην εικόνα...



✿ Τι βλέπεις ;

.....
.....



✿ Τι ακούς ;

.....
.....



✿ Τι πιάνεις ;

.....
.....



✿ Τι μυρίζεις ;

.....
.....



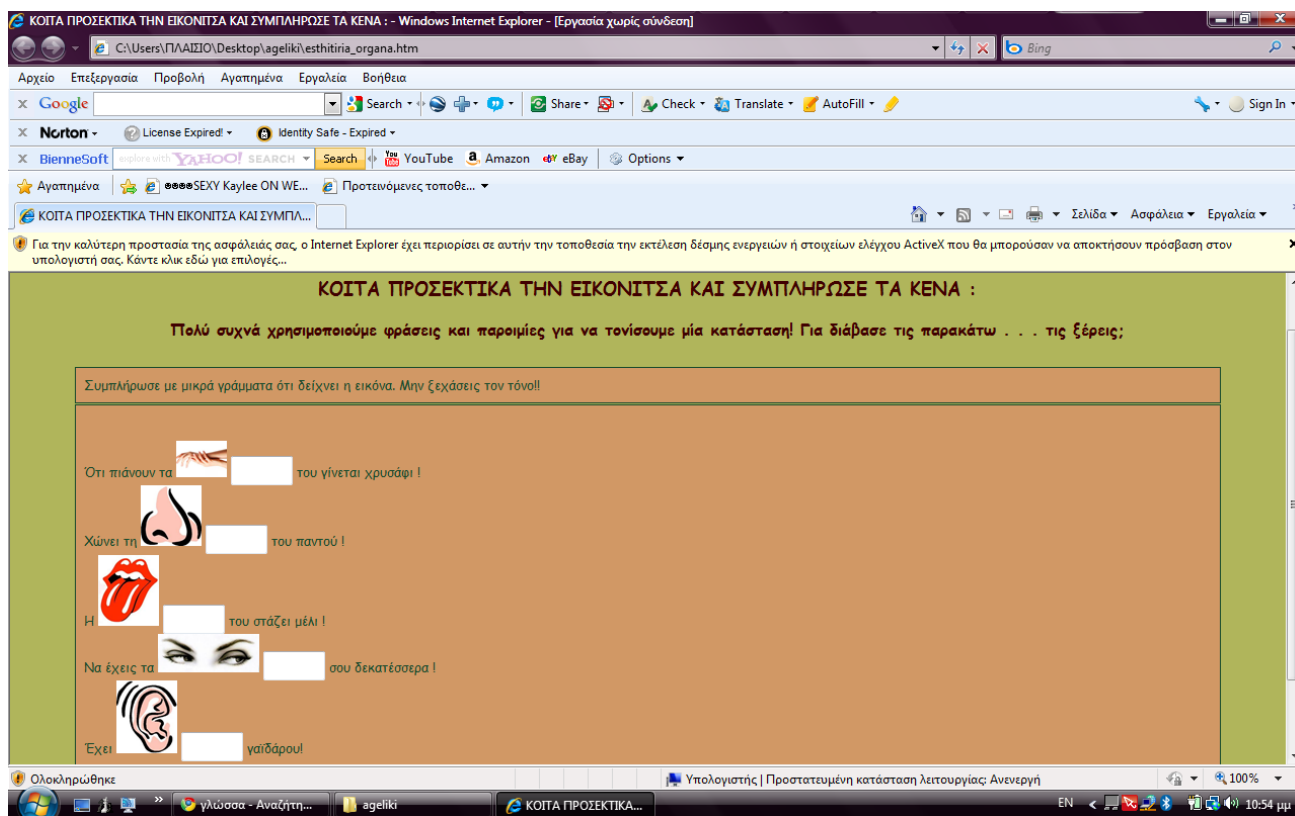
✿ Τι νιώθεις ;

.....
.....

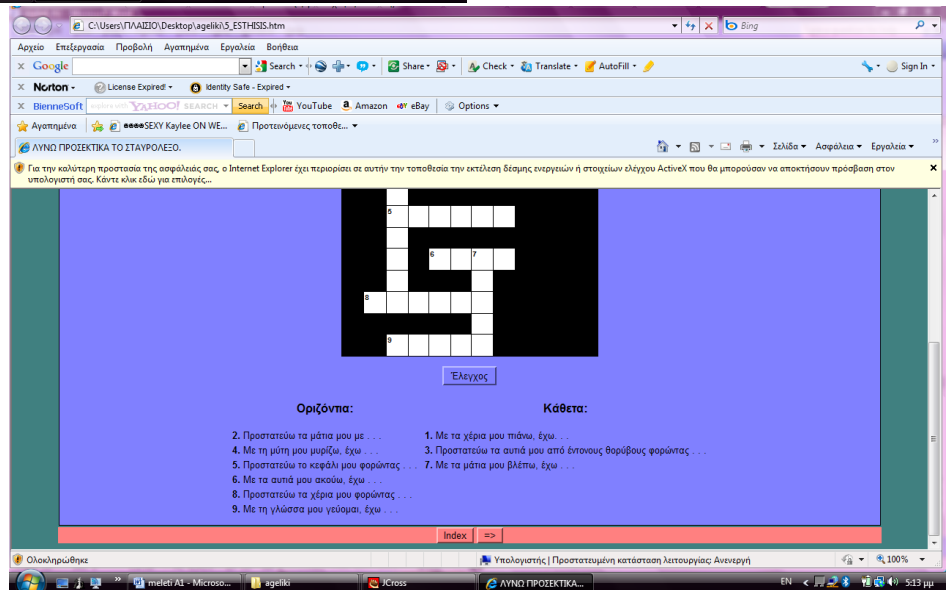
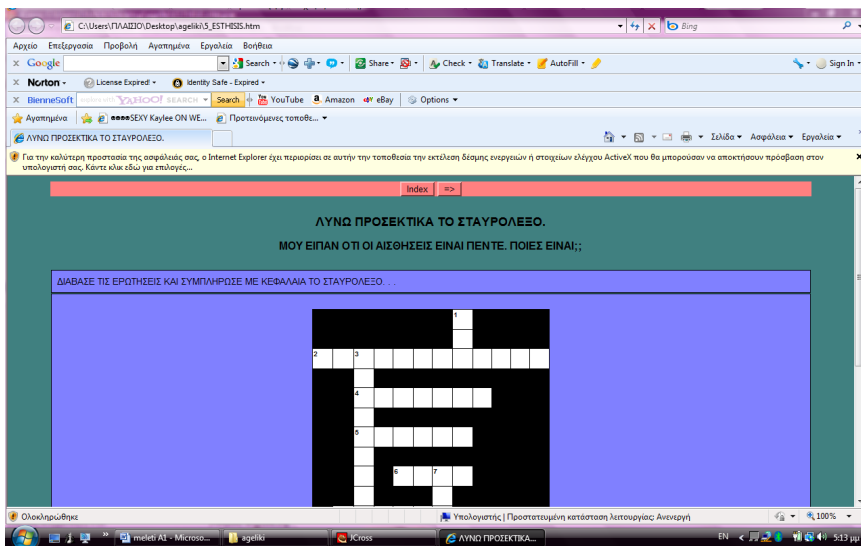
Αφού οι μαθητές συμπληρώσουν το παραπάνω φύλλο εργασίας τότε όλες οι ομάδες ανακοινώνουν το αποτέλεσμα της "έρευνάς" τους και κάνουν συζήτηση πάνω σε όσα διατύπωσαν.

Γ. 4^η διδακτική ώρα

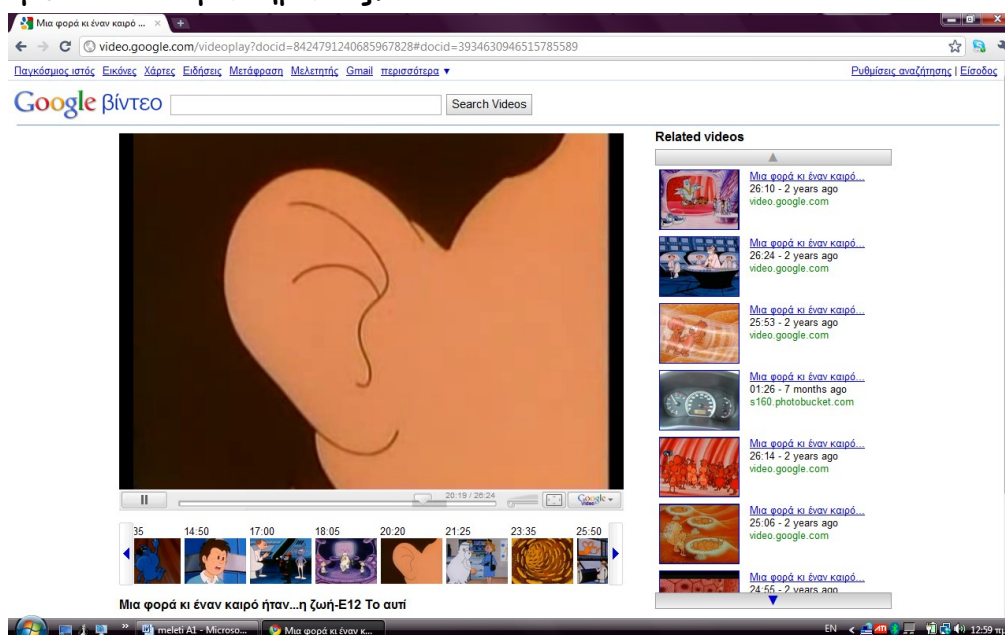
Την τέταρτη διδακτική ώρα το ερέθισμα για συζήτηση και προέκταση της γνώσης δίνεται από μια δραστηριότητα με το λογισμικό **Hotpotatoes**. Σκοπός της δραστηριότητας είναι η συσχέτιση της λειτουργίας ορισμένων αισθητήριων οργάνων με αντίστοιχες αισθήσεις.



Τα αισθητήρια όργανα που μόλις καταγράψαν, μετά θα τα προσδιορίσουν ως προς το είδος της πληροφορίας που μπορούν να αντλήσουν από κάθε αίσθηση αντίστοιχα. Σε συνεργασία με το/τη δάσκαλο/α τα παιδιά διατυπώνουν τους ορισμούς των αισθήσεων με ακρίβεια και σαφήνεια για τη δημιουργία σταυρόλεξου με το λογισμικό **Hotpotatoes**. Εφόσον το δημιουργήσουν (με τη βοήθεια εννοείται του/της εκπαιδευτικού) μετά μπορούν και να το λύσουν για να γευτούν τη χαρά της λύσης ενός σταυρόλεξου με τη βοήθεια του συγκεκριμένου λογισμικού



Στη συνέχεια οι μαθητές ανατρέχουν στην παρακάτω διεύθυνση του διαδικτύου (με τη βοήθεια του/της δασκάλου/ας πάντα) <http://video.google.com/videoplay?docid=8424791240685967828#docid=3934630946515785589> και παρακολουθούν το βίντεο που έχει απόλυτη σχέση με το περιεχόμενο του μαθήματος.



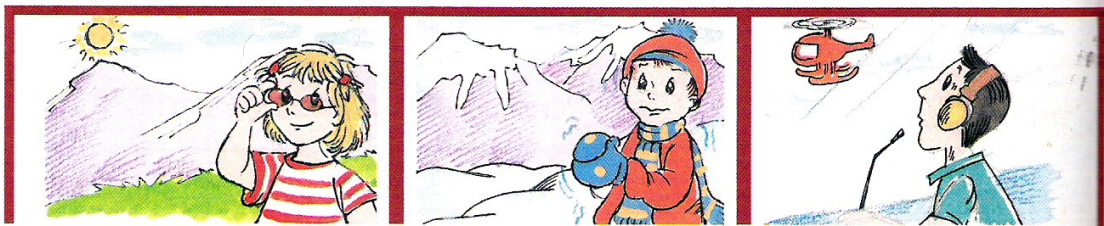
Βίντεο σχετικά με την λειτουργία της ακοής.

Έπειτα καλεί τους μαθητές να εργαστούν κατά ομάδες δίνοντας το παρακάτω Φύλλο εργασίας:

Φύλλο εργασίας 3.



Σκέφτομαι καλά, πολύ καλά πριν γράψω την απάντησή μου...



➤ Με ποιον τρόπο προστατεύω :

✿ Τα μάτια μου;

✍
.....

✿ Τα αυτιά μου;

✍
.....

✿ Το στόμα μου;

✍
.....

✿ Τη μύτη μου;

✍
.....

✿ Το δέρμα μου;

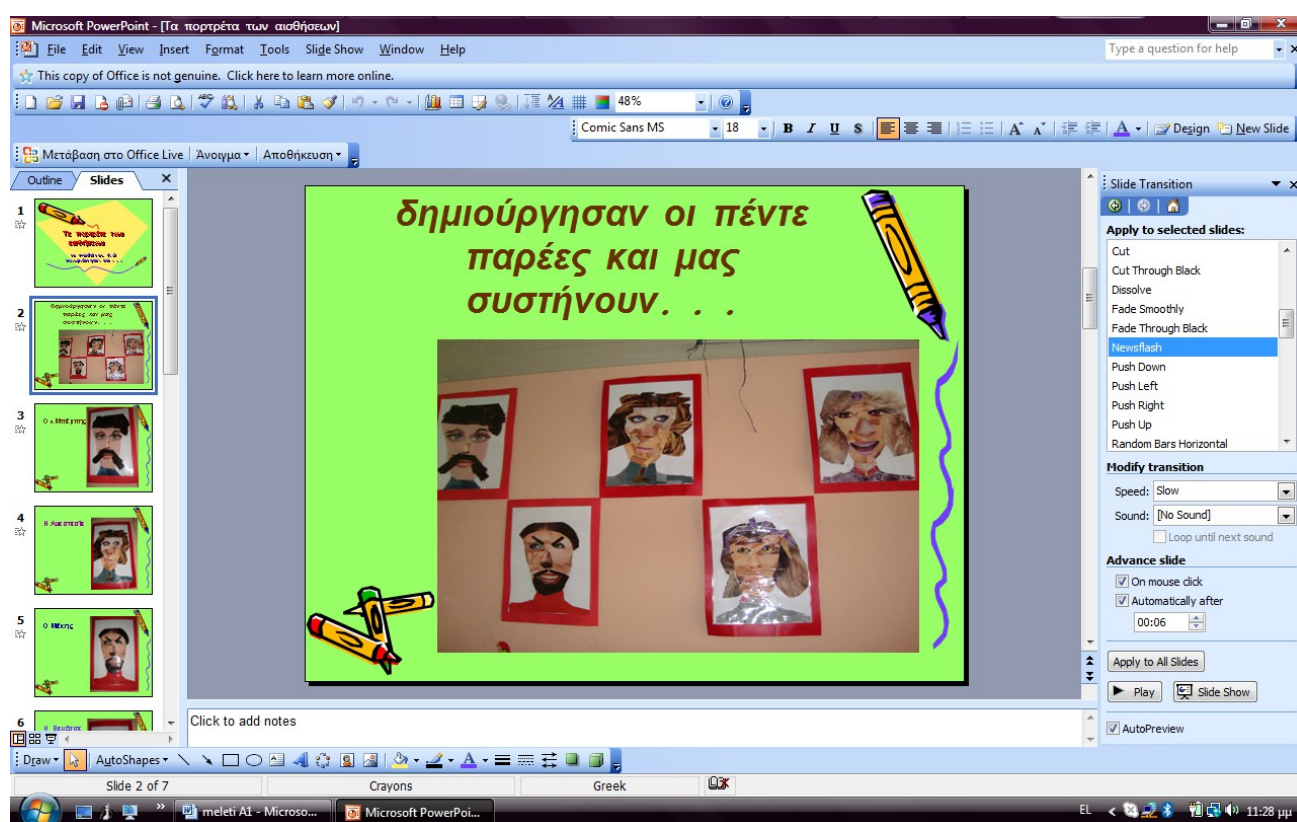
✍
.....



Δ. 5^η διδακτική ώρα

Την ώρα της **Αισθητικής Αγωγής** οι μαθητές εργάζονται ανά ομάδες. Τους μοιράζονται περιοδικά ποικίλης ύλης (εφόσον έχουν ελεγχθεί και δεν υπάρχει ακατάλληλο έντυπο ή φωτογραφικό υλικό) από τα οποία κόβουν φωτογραφίες αισθητήριων οργάνων για τη δημιουργία αστείων προσώπων.

Παρακάτω φαίνεται «*Το κολάζ των Αισθήσεων.*» Τα έργα των ομάδων αν και στολίζουν τους τοίχους της τάξης φωτογραφήθηκαν και παρουσιάζονται με τη χρήση του power point.



Ε. 6^η διδακτική ώρα

Την έκτη διδακτική ώρα οι μαθητές επιλέγουν τις παρακάτω διευθύνσεις

http://www.youtube.com/watch?v=7c2Iudm_RcU&feature=related

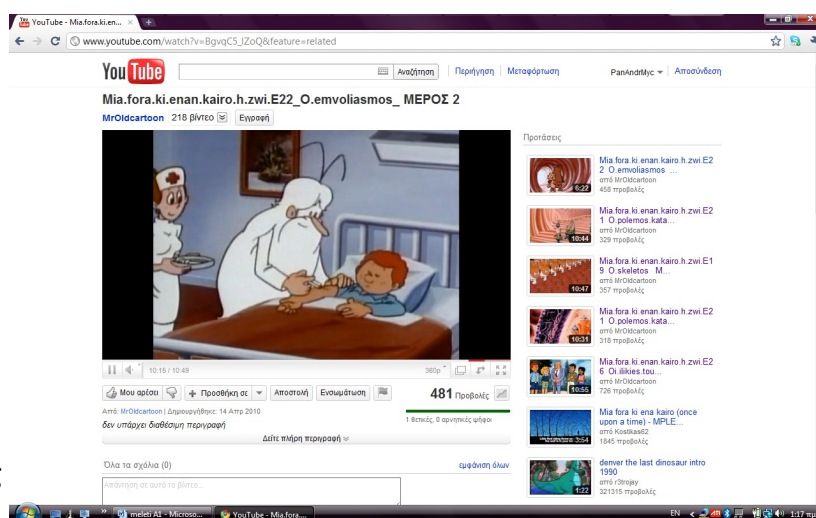
<http://www.youtube.com/watch?v=ec7dHkM3cpM&feature=related>

από το διαδίκτυο και οι μαθητές παρακολουθούν αποσπασματικά κομμάτια του βίντεο σχετικά με την καταπολέμηση των μικροβίων και με το δεύτερο βίντεο, επίσης, αποσπασματικά πλάνα σχετικά με τη

σημασία του εμβολιασμού. Των οποίων το περιεχόμενο είναι απολύτως συμβατό με το προς διδασκαλία μάθημα.



η καταπολέμηση μικροβίων



Ο εμβολιασμός

Στη συνέχεια ο/η δάσκαλος/α προτρέπει τους μαθητές να ανατρέξουν στο σχολικό βιβλίο για να συμπληρώσουν ανά ομάδες τον «Κατάλογο της υγείας.» Αφού τον συμπληρώσουν όλες οι ομάδες ανακοινώνουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους και κάνουν μικρές διορθώσεις ή συμπληρώσεις αν χρειάζεται.

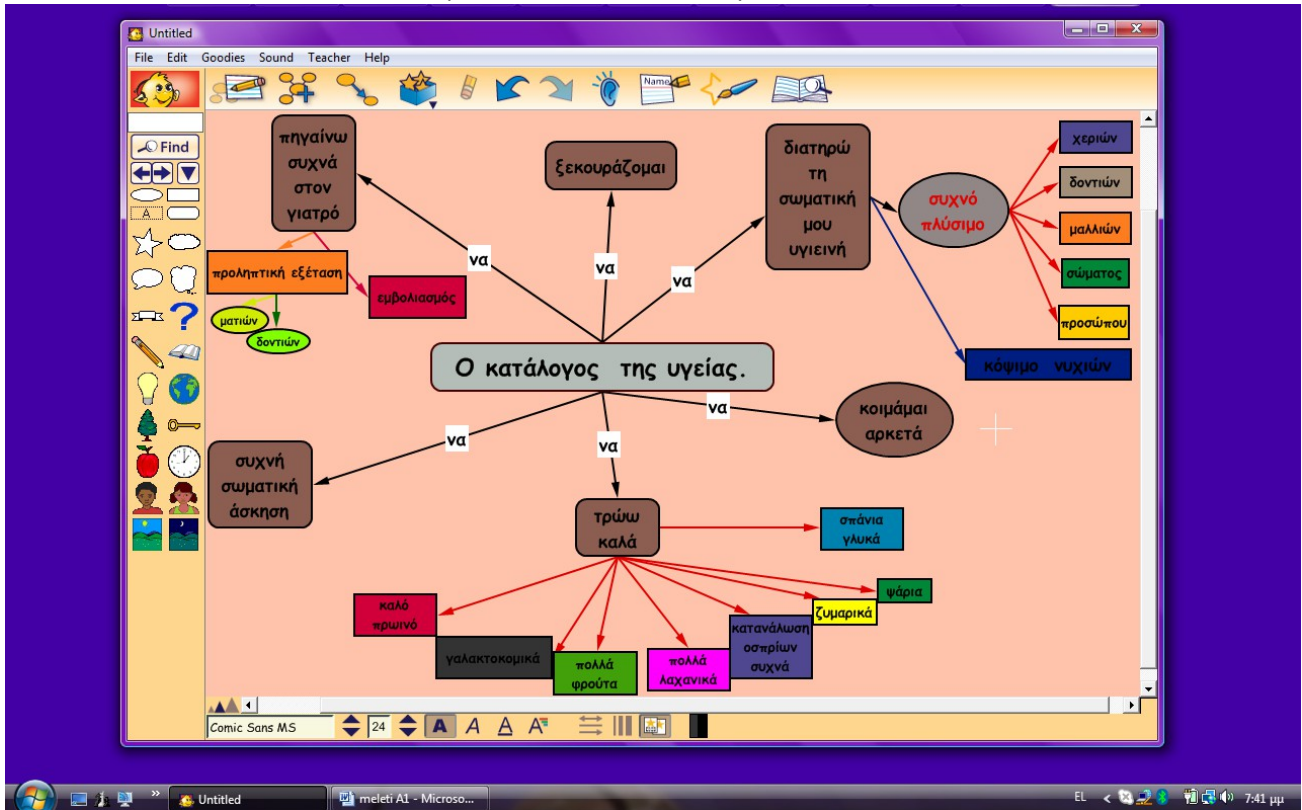
Έπειτα σχολιάζουμε την διατροφική πυραμίδα που υπάρχει στο



Τετράδιο εργασιών του μαθητή. Θα τη χρησιμοποιήσουμε ως εικονικό οδηγό προκειμένου να φτιάξουμε έναν εννοιολογικό χάρτη στο Kidspiration για το τι πρέπει να κάνουμε για να είμαστε υγιείς.

Οι πρώτες ιδέες καταγράφονται στον πίνακα της τάξης και στο τέλος μεταφέρονται στο λογισμικό.

Ο εννοιολογικός χάρτης που δημιουργήθηκε είναι:



Ζ. 7^η διδακτική ώρα

Στην τελευταία ώρα με τη βοήθεια ενός παραμυθιού θα διασκεδάσουν ανακεφαλαιώνοντας εύκολα και γρήγορα όλα όσα έμαθαν. Το παραμύθι που θα διαβάσει ο διδάσκοντας είναι: **«Το σώμα μας»**, της Κλερ Ράινερ.

Στο τέλος θα υπάρχει μία σχετική δραματοποίηση. Θα αφήσουμε τα παιδιά να παίξουν ρόλους και να αναπαραστήσουν μία επίσκεψη στο γιατρό. Θα χωριστούν σε 3 ομάδες των 4 ασθενών, 4 μαθητές θα κάνουν το νοσηλευτικό προσωπικό και 3 μαθητές θα κάνουν τους γιατρούς. Θα παρουσιάσουν τρία διαφορετικά δρώμενα: **επίσκεψη σε οφθαλμίατρο, οδοντίατρο, παθολόγο.**

Ο/Η δάσκαλος/α θα τονίσει για τη **συμπεριφορά των ασθενών και ιατρών κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, τότε επισκεπτόμαστε το γιατρό και τη σημασία της πρόληψης.**

