

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

“ Ζώα υπό εξαφάνιση στην Ελλάδα ”

Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Σεναρίου με χρήση λογισμικών:

- **Μηχανή Αναζήτησης , Junior Safe Search For Kids**
- **Διαδικτυακό εργαλείο για ασφαλή προβολή βίντεο, VideoLink**
- **Εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration**
- **Διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών web2.0 Story jumper**
- **Διαδικτυακό εργαλείο web2.0, Learning Apps**
- **Αισθητικής Έκφρασης και Δημιουργικής Ανάπτυξης, Tux Paint**

Σεμινάριο Moodle 2020-2021 - Χωρίς βεβαίωση 1

ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΗ: ΚΥΡΛΗ ΕΙΡΗΝΗ

Τίτλος εκπαιδευτικού σεναρίου

“ Ζώα υπό εξαφάνιση στην Ελλάδα ”

Τάξη που απευθύνεται

Αφορά σε τάξη Νηπιαγωγείου με μαθητικό δυναμικό νηπίων/προνηπίων.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Το σενάριο έχει χρονική διάρκεια 8 διδακτικών ωρών συνολικά.

Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές

Το γνωστικό αντικείμενο του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι η Μελέτη Περιβάλλοντος, υποενότητα Φυσικό Περιβάλλον και Αλληλεπίδραση. Εμπλέκονται όμως και άλλες γνωστικές περιοχές όπως είναι η Γλώσσα και οι Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών .

Συσχετισμός με το Αναλυτικό Πρόγραμμα

Το σενάριο ανταποκρίνεται απόλυτα στις απαιτήσεις του αναλυτικού προγράμματος σπουδών, καθώς οι δραστηριότητές του είναι συμβατές με το πρόγραμμα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων, όπως αυτό ορίζεται από το ΔΕΠΠΣ και το Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο Μελέτη περιβάλλοντος, δίνεται η δυνατότητα να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους ζωικούς οργανισμούς, να διακρίνουν κατηγορίες ζώων ως προς κάποια χαρακτηριστικά τους και να τα ταξινομήσουν (π.χ. ζώα προς εξαφάνιση). Να αναγνωρίσουν την ανθρώπινη δραστηριότητα ως παράγοντα που μπορεί να διαταράξει ή να διαφυλάξει την ισορροπία της φύσης, να εκτιμήσουν την αναγκαιότητα υιοθέτησης στάσεων και συμπεριφορών που συμβάλλουν στην προστασία των ζώων, και να αρχίσουν να τις υιοθετούν.

Ως προς τη γλώσσα διαμορφώνονται οι κατάλληλες επικοινωνιακές καταστάσεις, ώστε οι μαθητές να ενθαρρύνονται να παίρνουν το λόγο για να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν στοιχειώδη επιχειρηματολογία, να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο, να αναγνωρίζουν διαφορετικές μορφές του γραπτού λόγου, όπως είναι η ψηφιακή του μορφή.

Τέλος, η μαθησιακή διαδικασία υποστηρίζεται με την αξιοποίηση των ΤΠΕ και των διαφόρων λογισμικών και εφαρμογών του. Ο Η/Υ χρησιμοποιείται ως εργαλείο οικοδόμησης νέων γνώσεων μέσω της ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων.

Ανάλυση περιεχομένου

Οι μαθητές αναμένεται να γνωρίσουν τα ζώα που κινδυνεύουν με εξαφάνιση στην Ελλάδα και να τα ξεχωρίζουν από άλλες ομάδες ζώων, να συνεργάζονται μεταξύ τους και να επικοινωνούν για έναν κοινό στόχο, να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να εκφράζουν την άποψή τους. Επίσης, θα έρθουν σε επαφή με διάφορα ψηφιακά εργαλεία που προσφέρουν οι ΤΠΕ και θα εξοικειωθούν με τη χρήση τους.

Σκοπός και Στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Σκοπός:

Σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι να γνωρίσουν οι μαθητές τα ζώα που απειλούνται με εξαφάνιση στην Ελλάδα, να ευαισθητοποιηθούν απέναντι στο σοβαρό αυτό οικολογικό πρόβλημα και να αντιληφθούν την ευθύνη που φέρει ο άνθρωπος με τις ενέργειές του.

Στόχοι:

1. Ως προς τη Μελέτη Περιβάλλοντος

- Να γνωρίσουν τα ζώα που κινδυνεύουν με εξαφάνιση στην Ελλάδα.
- Να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με το πρόβλημα της εξαφάνισης των ζώων.

2. Ως προς τη Γλώσσα

- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις, να επιχειρηματολογούν και να καταθέτουν απόψεις και ιδέες.
- Να δημιουργήσουν ένα βιβλίο πληροφοριών για τα ζώα, αναπτύσσοντας τις αφηγηματικές και περιγραφικές τους δεξιότητες.
- Να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο.
- Να έρθουν σε επαφή με διαφορετικές εκδοχές του γραπτού λόγου, όπως είναι η ψηφιακή του μορφή.

3. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- Να εξοικειωθούν και να αξιοποιήσουν το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, για να δημιουργήσουν έναν νοητικό χάρτη.
- Να εξοικειωθούν και να αξιοποιήσουν το εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών Web2.0 Story Jumper , για να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό βιβλίο με πληροφορίες για τα ζώα υπό εξαφάνιση στην Ελλάδα.
- Να κάνουν χρήση του διαδικτύου για αναζήτηση πληροφοριών, βίντεο και εικόνων , με χρήση μηχανής αναζήτησης ασφαλή για τα παιδιά.
- Να παίξουν ένα ψηφιακό κουίζ στο περιβάλλον του διαδικτυακού εργαλείου Web 2.0 LearningApps.
- Να αξιοποιήσουν το λογισμικό Αισθητικής Έκφρασης και Δημιουργικής Ανάπτυξης Tux Paint, για να εκφραστούν δημιουργικά μέσω της ψηφιακής σχεδίασης και ζωγραφικής.

4. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να συνεργάζονται εποικοδομητικά για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.
- Να επικοινωνούν και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους σεβόμενοι ο ένας τον άλλο.
- Να δημιουργήσουν και να εκφραστούν πολυτροπικά.

Διδακτικό υλικό και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Υλικοτεχνική υποδομή

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας η υλικοτεχνική υποδομή περιλαμβάνει ένα υπολογιστικό σύστημα (κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι) με σύνδεση στο διαδίκτυο και λογισμικά αναπτυξιακά κατάλληλα για τους μαθητές, όπως :

- **To VideoLink**
- **To λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration**
- **Τη μηχανή αναζήτησης Junior Safe Search For Kids**
- **To εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών Web2.0 Storyjumper**
- **To διαδικτυακό εργαλείο web2.0 Learning Apps**
- **To λογισμικό Αισθητικής Έκφρασης και Ανάπτυξης της Δημιουργικότητας, Tux Paint .**

Διδακτικό υλικό

Στο υποστηρικτικό διδακτικό υλικό περιέχονται τα μέρη της δραστηριότητας που έχει προετοιμάσει ο/η εκπαιδευτικός, οι προφορικές οδηγίες που δίνονται από τον/την εκπαιδευτικό και τα αρχεία του λογισμικού που θα χρησιμοποιηθούν. Η επιλογή και οι επιμέρους δυνατότητές του λογισμικού συνίσταται σε αιτιολόγηση που παρατίθεται στη δράση εξέλιξης του εκπαιδευτικού σεναρίου. Επίσης χρησιμοποιούνται και χειραπτικά υλικά όπως χαρτιά, μαρκαδόροι και μολύβια, βιβλία που έχουν σχέση με το προς εξερεύνηση θέμα.

Οργάνωση της Τάξης

Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων γίνεται χρήση ενός υπολογιστή στην τάξη. Τα παιδιά είναι οργανωμένα σε ομάδες εργασίας των 2-3 ατόμων, όταν εργάζονται στη γωνιά του υπολογιστή κάνοντας χρήση του λογισμικού, και στην ολομέλεια όταν γίνεται εργασία με το σύνολο της τάξης. Επειδή δεν υπάρχουν τόσοι υπολογιστές όσες και οι ομάδες, όσο οι ομάδες εναλλάσσονται στον υπολογιστή οι υπόλοιποι μαθητές δουλεύουν ατομικά, συμπληρώνοντας ένα φύλλο εργασίας ή διαβάζουν βιβλία που έχουν συγκεντρωθεί ,σχετικά με το θέμα.

Ρόλος του/της εκπαιδευτικού: παρακολουθεί το έργο της κάθε ομάδας, συντονίζει την εργασία των ομάδων, προσφέρει βοήθεια όπου χρειάζεται, καθοδήγηση και ενίσχυση. Φροντίζει για τη συμμετοχή όλων των μαθητών στις δραστηριότητες.

Ρόλος των μαθητών: χωρισμένοι σε ομάδες συνεργάζονται μεταξύ τους, επικοινωνούν λεκτικά, συζητούν και αλληλεπιδρούν.

Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές

1. Θεωρητική προσέγγιση

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας βασίζεται σε σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις και θεωρίες μάθησης, οι οποίες διακρίνονται για την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, την αλληλεπίδραση, την αναζήτηση και τη διερεύνηση. **Σύμφωνα με τη θεωρία του εποικοδομισμού** η νέα γνώση οικοδομείται μέσα σε ένα πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον από τον ίδιο το μαθητή, ενεργητικά και εξελικτικά καθώς του δίνει τη δυνατότητα να αλληλεπιδρά μαζί του.

Οι **κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης**, υποστηρίζουν τη συνεργατική μάθηση σε όλες της τις μορφές και ενθαρρύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, καθώς θεωρούν τη μάθηση ως αποτέλεσμα της συμμετοχής σε κοινωνικές ομάδες. Σύμφωνα με τις **συμπεριφοριστικές θεωρίες**, η μάθηση είναι μια διαδικασία πρόσκτησης της γνώσης. Οι θετικές ενισχύσεις και ανταμοιβές ενισχύουν μια συγκεκριμένη μάθηση ενώ οι αρνητικές την αποδυναμώνουν, γι' αυτό πρέπει να υπάρχει ταχεία ανατροφοδότηση στις απαντήσεις των μαθητών, θετική ή αρνητική, ανάλογα με την απάντηση. Ένα σημαντικό μέρος του εκπαιδευτικού λογισμικού έχει δημιουργηθεί στηριζόμενο στις αρχές του συμπεριφορισμού.

2. Μεθοδολογική προσέγγιση

Το εκπαιδευτικό σενάριο δίνει έμφαση στην εφαρμογή της διερευνητικής και δημιουργικής διδασκαλίας και μάθησης καθώς και στην ομαδοσυνεργατική μορφή διδασκαλίας. Χρησιμοποιούνται διδακτικές στρατηγικές όπως η **διερεύνηση**, η αναζήτηση και η ανακάλυψη μέσω των οποίων οι μαθητές οδηγούνται στην οικοδόμηση της νέας γνώσης. Σημαντικό ρόλο στις δραστηριότητες έχει και η επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Χωρίζονται σε ομάδες, συνεργάζονται, διερευνούν και αναζητούν πληροφορίες, τις ταξινομούν και καταλήγουν σε συμπεράσματα. Αυτού του τύπου οι διδακτικές στρατηγικές στηρίζονται στις θεωρίες μάθησης του εποικοδομισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης. Χρησιμοποιούνται επίσης ως διδακτικές στρατηγικές η παροχή πληροφοριών προς τους μαθητές για τα διάφορα λογισμικά και τις δυνατότητες χρήσης τους, καθώς και η πρακτική και εξάσκηση, που ανήκουν σε συμπεριφοριστικές θεωρίες μάθησης.

3. Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Η διδακτική προσέγγιση και οι δραστηριότητες του προτεινόμενου σεναρίου διδασκαλίας βασίζονται στη διερευνητική και συνεργατική μάθηση και υποστηρίζονται από ανοιχτά και διερευνητικά περιβάλλοντα μάθησης με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων που παρέχουν οι ΤΠΕ. Οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, διερευνούν, κρίνουν και ταξινομούν. Αξιοποιούνται παιδαγωγικά ψηφιακά εργαλεία ανοικτού τύπου, διερευνητικά εκπαιδευτικά λογισμικά, με σημαντική προστιθέμενη παιδαγωγική αξία, τα οποία προσφέρουν δυνατότητες οι οποίες δεν είναι διαθέσιμες με τα συμβατικά διδακτικά εργαλεία. Επιτρέπουν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, δημιουργούνται συνθήκες που ευνοούν την διερευνητική και ομαδοσυνεργατική μάθηση και την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης των μαθητών.

Τα λογισμικά που αξιοποιούνται κατά την εφαρμογή του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι:

α) το VideoLink, ως εργαλείο ενημέρωσης των μαθητών, για την προβολή ενός βίντεο, <https://video.link/w/WMdvc>

β) το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration ,για τη δημιουργία ενός εννοιολογικού χάρτη ,

γ) η μηχανής αναζήτησης Junior Safe Search For Kids , για την αναζήτηση εικόνων και πληροφοριών από το διαδίκτυο και ασφαλείς διαδικτυακούς τόπους,

δ) το εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών web2.0 Storyjumper, για τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου πληροφοριών.

ε) το διαδικτυακό εργαλείο web2.0 Learning Apps, για την εμπέδωση των γνώσεων των μαθητών παίζοντας ένα ψηφιακό κουίζ,

στ) το λογισμικό Αισθητικής Έκφρασης και Ανάπτυξης της Δημιουργικότητας Tux Paint , με το οποίο οι μαθητές θα εκφραστούν δημιουργικά μέσω της ψηφιακής σχεδίασης και της ζωγραφικής.

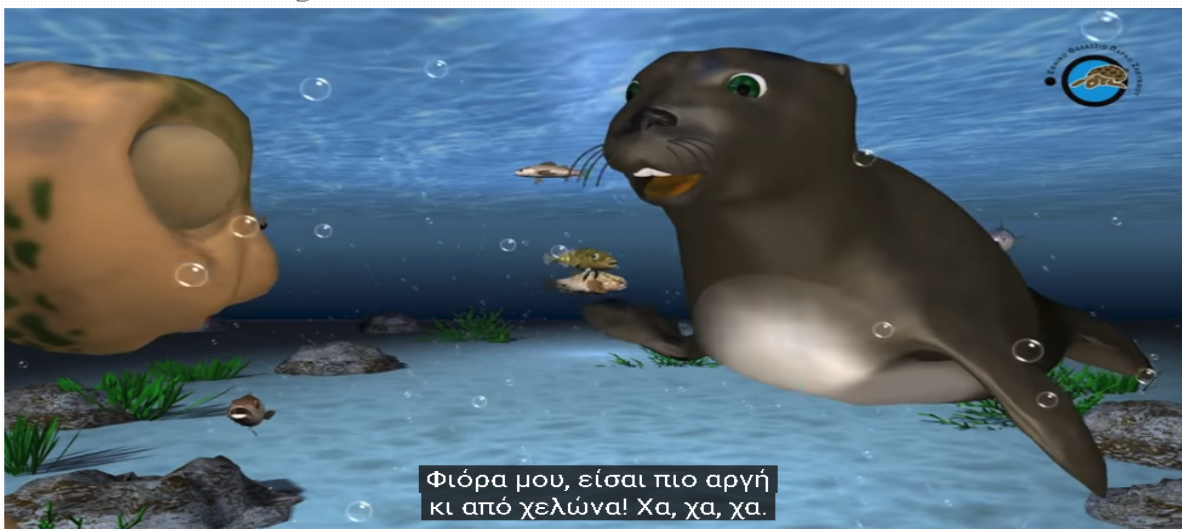
Φύλλα εργασίας

Στην προσχολική εκπαίδευση δεν γίνεται συνήθως χρήση φύλλων εργασίας, με την τυπική έννοια του όρου. Για το λόγο αυτό ο όρος «φύλλο εργασίας» περιλαμβάνει την επιφάνεια των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν και τις γραπτές ή προφορικές οδηγίες που παρέχει ο/η εκπαιδευτικός στους μαθητές, ώστε να πραγματοποιήσουν μια μαθησιακή δραστηριότητα. Αναφέρεται, συνεπώς, στο «υποστηρικτικό διδακτικό υλικό» που παρέχεται στους μαθητές.

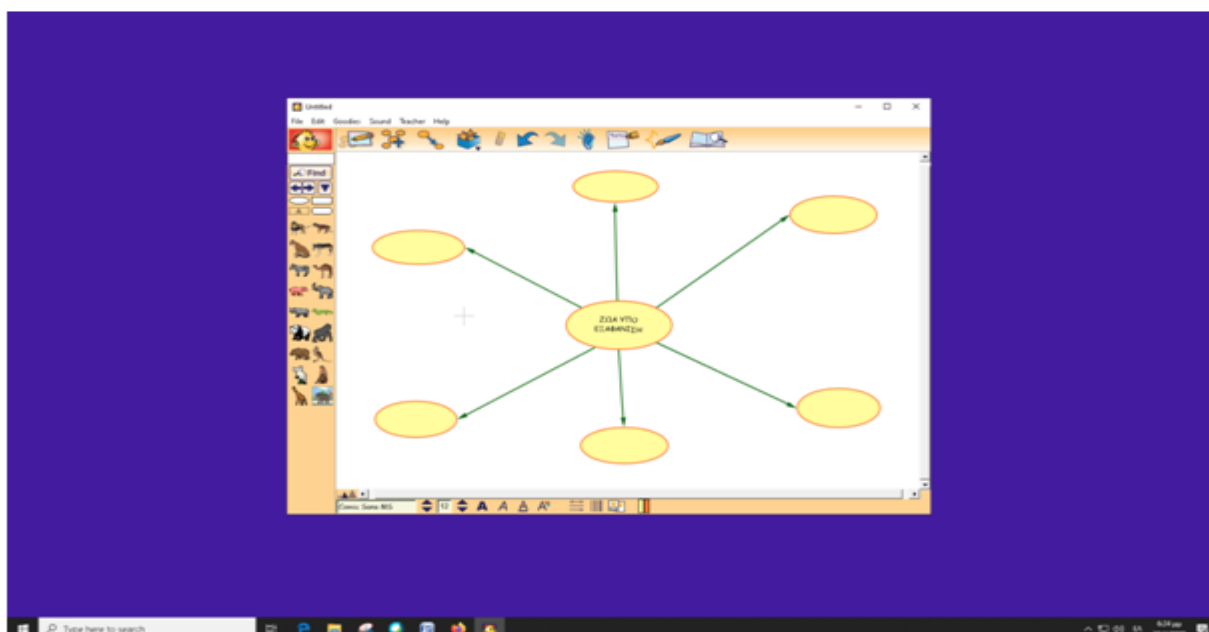
Η διεπιφάνεια του βίντεο κινουμένων σχεδίων στο VideoLink



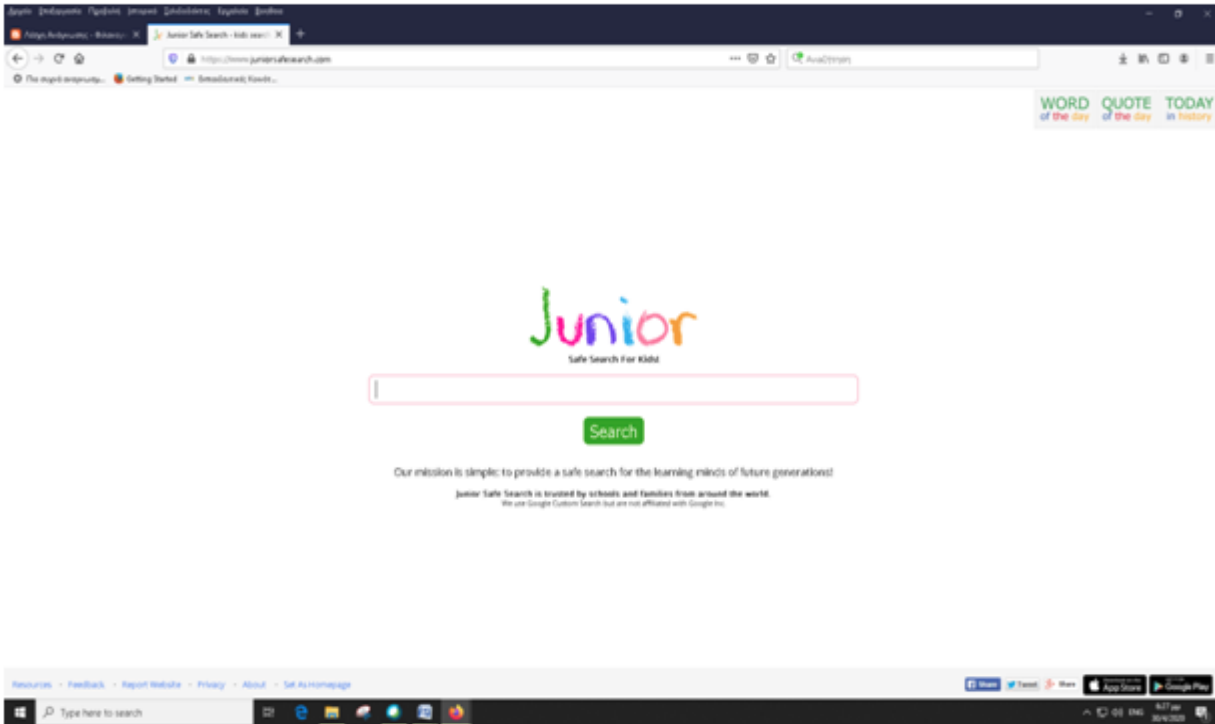
Animation Learning with Flora and Levante 2



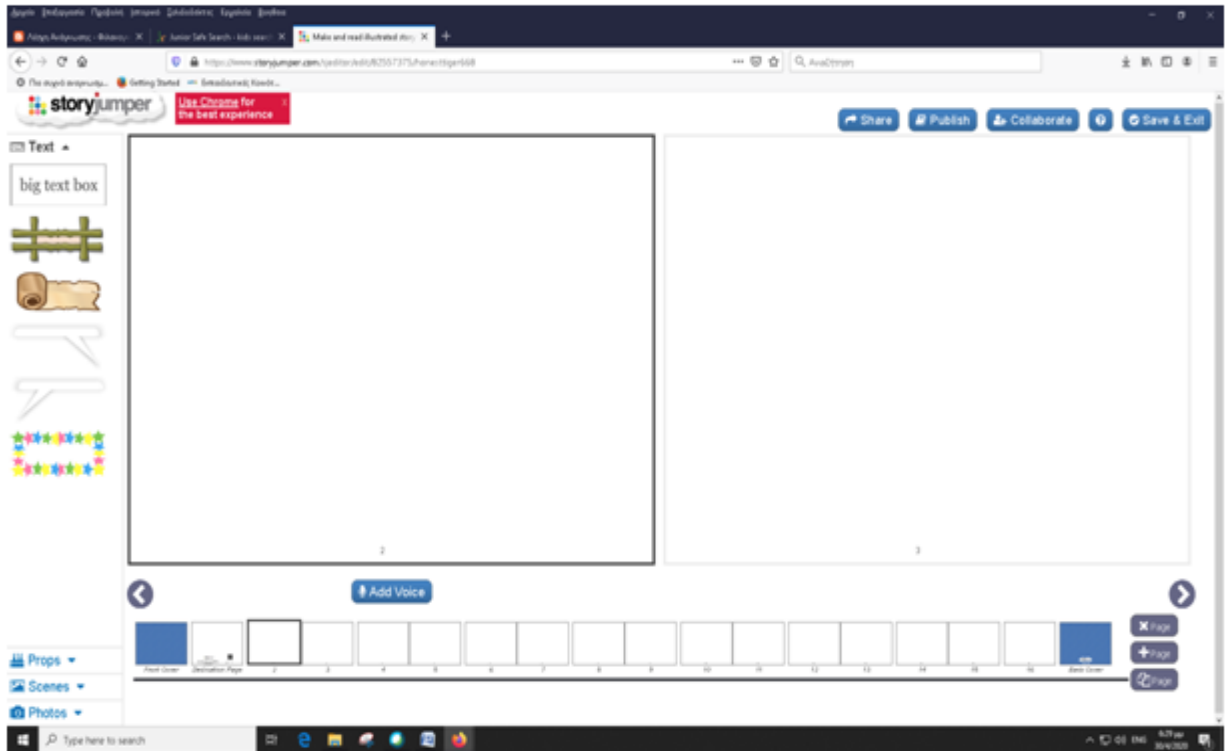
Η διεπιφάνεια του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration



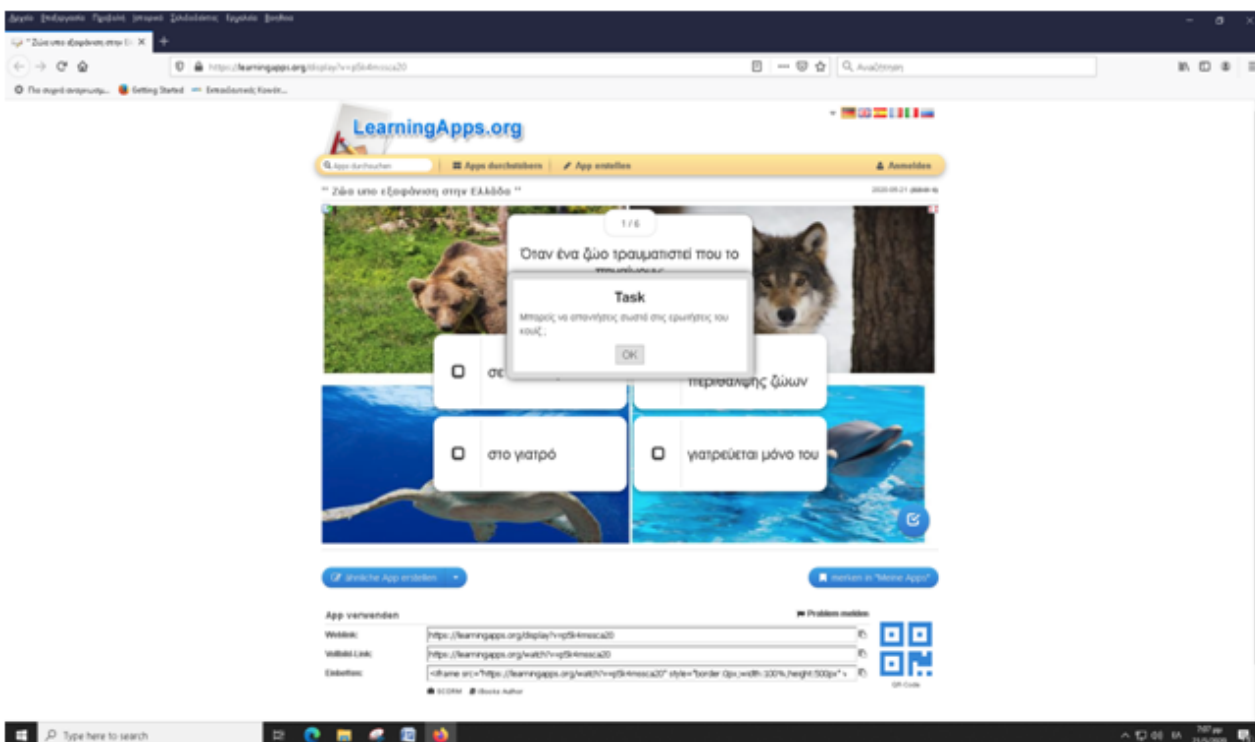
Η διεπιφάνεια της μηχανής αναζήτησης Junior Safe Search For Kids



Η διεπιφάνεια της εφαρμογής Story jumper



Η διεπιφάνεια της εφαρμογής Learning Apps



Η διεπιφάνεια της εφαρμογής Tux Paint



Φύλλο εργασίας

Όνομα

Ημερομηνία.....

Ζωγραφίζω τα ζώα που κινδυνεύουν στην Ελλάδα με εξαφάνιση

A large empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing the animals mentioned in the text above.

Υλικό Αξιολόγησης - Αυτοαξιολόγησης

Οι μαθητές δουλεύουν στη γωνιά του υπολογιστή ατομικά. Όσο εναλλάσσονται στον υπολογιστή, οι υπόλοιποι είναι ελεύθεροι να ασχοληθούν στις γωνιές της τάξης.

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει υποστηρικτικό ρόλο και βοηθητικό.

Αξιοποιείται **το εργαλείο Web 2.0 LearningApps**, ως εργαλείο πρακτικής και εξάσκησης, που υποστηρίζει διαδικασίες μάθησης και διδασκαλίας με τη δημιουργία μικρών διαδραστικών εφαρμογών.

Οι μαθητές καλούνται μέσα από την εφαρμογή learning apps

α) να απαντήσουν σε ένα κουίζ ερωτήσεων πολλαπλών επιλογών, με θέμα " Ζώα υπό εξαφάνιση στην Ελλάδα " , <https://learningapps.org/view12024180>

β) να βρουν τα ζώα που είναι υπό εξαφάνιση
<https://learningapps.org/watch?v=pwr2xheqj20>

γ) να ενώσουν τα ζώα με το όνομά τους <https://learningapps.org/view11281935>

Η εφαρμογή τους δίνει τη δυνατότητα να κάνουν έλεγχο οι ίδιοι της απάντησης που δίνουν και παίρνουν ανατροφοδότηση άμεσα για το αν επέλεξαν σωστά ή λάθος. Στη δεύτερη περίπτωση μπορούν να ξαναδοούν τις απαντήσεις και να κάνουν άλλη επιλογή. Όταν ολοκληρώσουν επιτυχώς εμφανίζεται το μήνυμα : "Τα πήγες πολύ ωραία!! Μπράβο!! "