

## **ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ**

### **1.1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου:**

*Λίμνες, ποτάμια, βουνά, νησιά.*

### **1.2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές**

Το σενάριο αφορά τις γνωστικές περιοχές της Μελέτης Περιβάλλοντος, της Γλώσσας και των εικαστικών.

### **1.3. Τάξεις στις οποίες απευθύνεται**

Το σενάριο απευθύνεται στους μαθητές της Α΄ Δημοτικού, προς το τέλος της σχολικής χρονιάς.

### **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 Γλώσσας και της Μελέτης Περιβάλλοντος στο Δημοτικό Σχολείο καθώς αναφέρεται στη διδασκαλία υπάρχουσας διδακτικής ενότητας των σχολικών βιβλίων.

Οι στόχοι που τίθενται καλύπτουν 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 10 ομάδες. Η 8 ομάδες θα αποτελούνται από δύο μαθητές και οι 2 ομάδες από τρεις μαθητές.

Η υλικοτεχνική υποδομή που απαιτείται είναι κάποιοι σχολικοί χάρτες, μία υδρόγειος σφαίρα, ένας υπολογιστής συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα, και το εργαστήριο πληροφορικής στο οποίο θα αντιστοιχεί ένας υπολογιστής για κάθε ομάδα.

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι τα παρακάτω:

1. Ο κειμενογράφος (**Word**)
2. Πρόγραμμα οπτικοποίησης και προσομοίωσης (**Google Earth & Google Maps**)
3. Λογισμικό παρουσίασης (**movie maker**) μέσω youtube.
4. Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης. (**Kidspiration**)
5. Λογισμικό ζωγραφικής για παιδιά (**Tux Paint**)

6. Λογισμικό γεωγραφίας κλειστού τύπου από το διαδίκτυο (users.sch.gr/tasisp)

### **(Γνωστικά) Προαπαιτούμενα**

Είναι απαραίτητο όλοι οι μαθητές να έχουν κατακτήσει το μηχανισμό της ανάγνωσης και της γραφής και να διαβάζουν με ευχέρεια. Για το λόγο αυτό το σενάριο μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο τους τελευταίους μήνες της Α' δημοτικού. Θα πρέπει επίσης να έχουν οπτική επαφή με χάρτες και συγκεκριμένα με το χάρτη της Ελλάδας.

Σε ότι αφορά τις Τ.Π.Ε. είναι απαραίτητο οι μαθητές να είναι επαρκώς εξοικειωμένοι με το ποντίκι και το πληκτρολόγιο.

### **1.6 Διδακτικοί Στόχοι**

#### **ΓΝΩΣΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:**

1. Να περιγράψουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των νησιών, λιμνών, ποταμών, βουνών.
2. Να αναγνωρίζουν τα νησιά, τις λίμνες, τα ποτάμια και τα βουνά, πάνω στους χάρτες αλλά και σε εικόνες.
3. Να μάθουν τις ανθρώπινες δραστηριότητες οι οποίες λαμβάνουν χώρα στο εκάστοτε φυσικό περιβάλλον.
4. Να αναπτύξουν αισθητική έκφραση και δημιουργικότητα.
5. Να εντοπίζουν μία λέξη ανάμεσα από πολλές.
6. Να διαβάζουν με ευχέρεια.
7. Να γράφουν λέξεις που ακούν ή σκέφτονται.
8. Να ταξινομούν λέξεις ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκει η καθεμία.

#### **ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:**

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

#### **ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:**

1. Να μάθουν να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν απόψεις προκειμένου να καταλήξουν σε κοινά συμπεράσματα.

2. Να τονώσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.
3. Να είναι σε θέση να γνωρίζουν τι γνωρίζουν και να χρησιμοποιούν τις προηγούμενες γνώσεις τους στην οικοδόμηση νέων εννοιών (μεταγνωστικοί στόχοι).
4. Να αναπτύξουν ικανότητες διαλόγου.
5. Να καλλιεργηθεί η ικανότητα λήψης απόφασης.
6. Να αναπτύξουν το σεβασμό στις διαφορετικές απόψεις.

### **1.7 Εκτιμώμενη διάρκεια**

Το σενάριο αναμένεται να υλοποιηθεί σε πέντε [5] διδακτικές ώρες.

## **2. Διδακτική προσέγγιση Μεθοδολογική προσέγγιση**

Η προσέγγιση του θέματος, όπως περιγράφεται από το παρόν σενάριο διδασκαλίας, γίνεται μέσω των γνωστικών και κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών για τη μάθηση.

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.

### **2.1 Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ**

Ο κειμενογράφος **Word** θα χρησιμοποιηθεί για τη συμπλήρωση φύλλων εργασίας σε έντυπη μορφή, αλλά και ως υπερμεσικό εργαλείο για τη μετάβαση σε επιλεγμένη ιστοσελίδα.

Η χρήση των προγραμμάτων **Google Earth** και **Google Maps** δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να κατακτήσουν την έννοια του χώρου. Το Google earth είναι ένα ελεύθερο λογισμικό οπτικοποίησης που δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να πλοηγηθούν σε ολόκληρο τον πλανήτη, παρέχοντας εικόνες υψηλής ευκρίνειας. Παράλληλα δίνει τη δυνατότητα της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών και το άνοιγμα του συγκεκριμένου λογισμικού και σε άλλους γνωστικούς χώρους και γεωγραφικούς όρους.

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

Το λογισμικό παρουσιάσεων **Movie Maker** δίνει τη δυνατότητα παρουσίασης καίριων σημείων και πληροφοριών με μορφή κειμένου και εικόνας, και αποτελεί βασικό εργαλείο οπτικής εγγραμματοσύνης.

Το **tuxpaint** είναι ένα πρόγραμμα σχεδίου και ζωγραφικής με πολλά σχεδιαστικά εργαλεία. Διαθέτει ελυστικό περιβάλλον και είναι εύχρηστο για παιδιά χωρίς να απαιτεί ιδιαίτερο χρόνο για εκμάθηση. Δίνει έμφαση στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών στην προσωπική εμπλοκή στη μαθησιακή διαδικασία και προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες και την έκφραση ιδεών.

## 2.2 Το προτεινόμενο σενάριο

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

#### A. 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Το μάθημα ξεκινάει με το παρακάτω φύλλο εργασίας που δίνει ο δάσκαλος στους μαθητές προκειμένου να διαπιστώσει τις προϋπάρχουσες εμπειρίες τους.

#### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

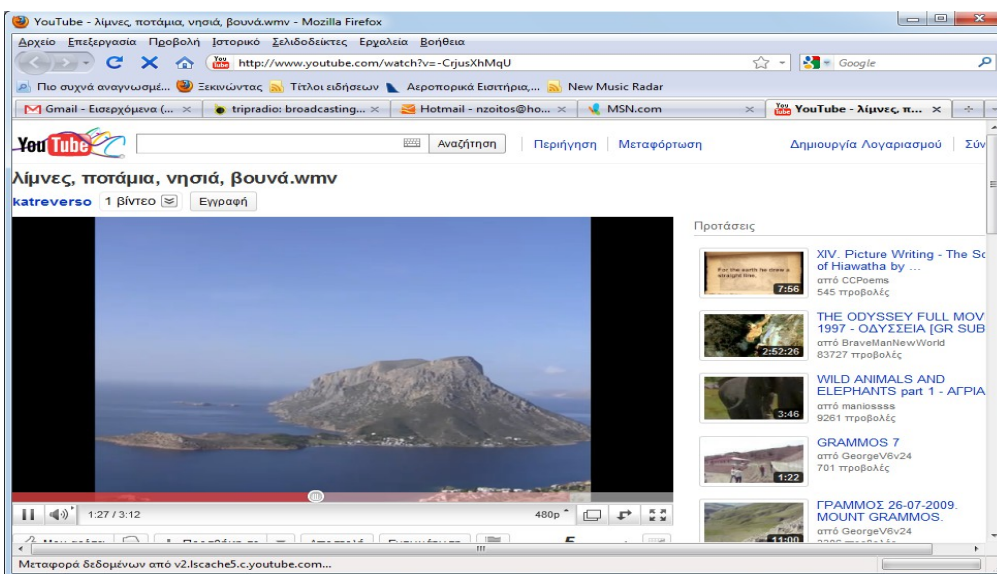
Διάβασε και ζωγράφισε:

Μία λίμνη	
Ένα ποτάμι	
Ένα βουνό	
Ένα νησί	

Στη συνέχεια ο δάσκαλος μέσα στην τάξη δείχνει στα παιδιά 2-3 χάρτες του σχολείου (Παγκόσμιος, Ευρώπης και Ελλάδας) και ρωτάει αν τους έχουν ξαναδεί και τι νομίζουν ότι είναι/δείχνουν. Με αυτόν τον τρόπο διαπιστώνει προϋπάρχουσα εμπειρία από χάρτες και τυχόν γνώση που φέρουν οι μαθητές του τμήματος. Ακολουθεί συζήτηση και μία πρώτη γνωριμία με τους χάρτες καθώς καλεί τα παιδιά ανά ομάδα να πλησιάσουν και να δουν από κοντά τις λεπτομέρειες που φέρουν αυτοί. Στη συνέχεια ο δάσκαλος φέρνει στην τάξη την υδρόγειο σφαίρα και ακολουθούν αντίστοιχες δραστηριότητες. (Βρίσκουν τη χώρα από την οποία κατάγεται το κάθε παιδί, ή την πόλη από την οποία κατάγεται ο δάσκαλος, τα “χωριά” των παιδιών ή χώρες/πόλεις που έχουν επισκεφθεί κτλ.)

Έπειτα ο δάσκαλος δείχνει στους μαθητές με τη χρήση βιντεοπροβολέα μία παρουσίαση στο youtube από εικόνες με λίμνες, ποτάμια, βουνά και νησιά που δημιούργησε ο ίδιος με το λογισμικό παρουσίασης movie maker:

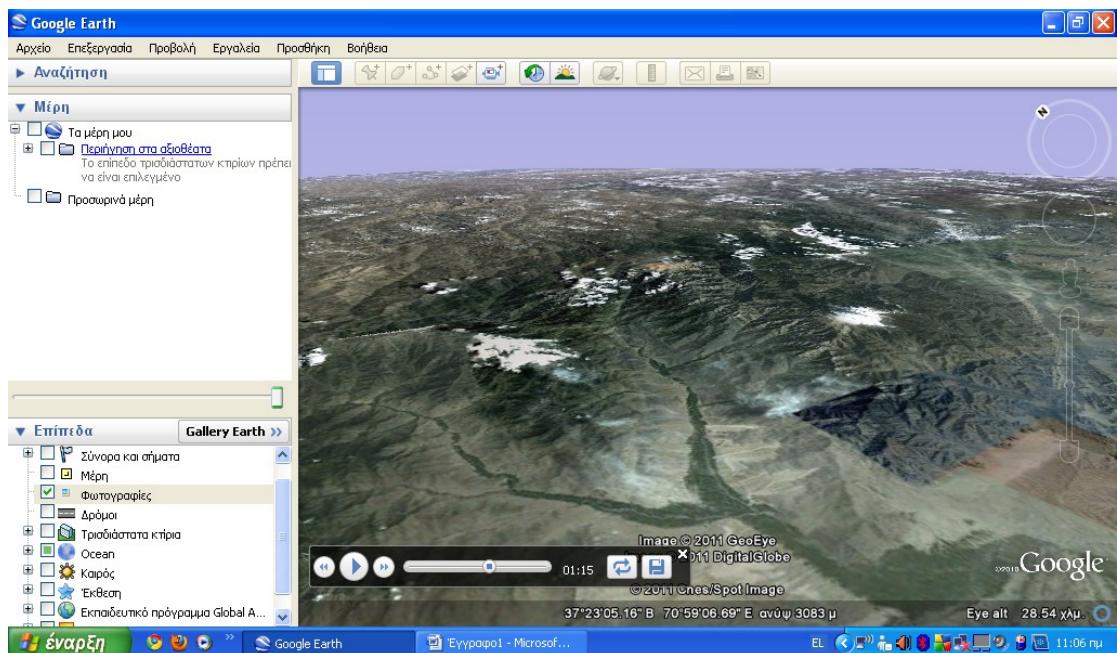
<http://www.youtube.com/watch?v=-CrjusXhMqU>



## B. 2<sup>η</sup> διδακτική ώρα

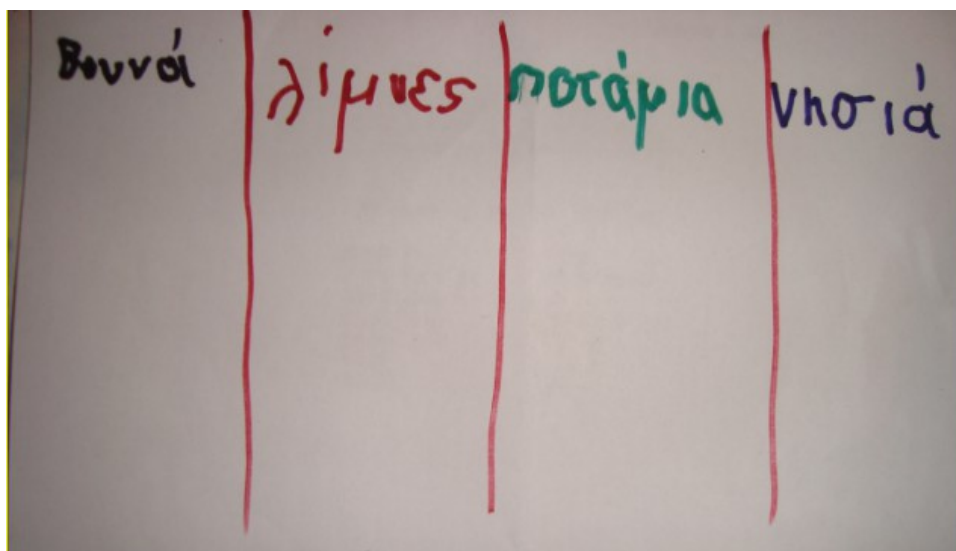
Ο δάσκαλος κάνει μία περιήγηση στους μαθητές χρησιμοποιώντας το λογισμικό Google earth. Ξεκινάει από την κεντρική εικόνα της γης και δίνει μία μικρή “ώθηση” στη γη έτσι ώστε να αρχίσει να γυρνάει, και αφού κάνει 1-2 φορές ολόκληρη “περιστροφή” εστιάζει στην Ευρώπη. Συμφωνεί με τους μαθητές ότι βρίσκονται όλοι μαζί σε ένα αεροπλάνο και θα κάνουν μία βόλτα πάνω από τη γη προσπαθώντας να βρουν ποτάμια, λίμνες, βουνά, νησιά όπως είδανε στο youtube την προηγούμενη ώρα. Έτσι το αεροπλάνο

“πλησιάζει” πρώτα σε βουνά και οι μαθητές τα εντοπίζουν με τη βοήθεια του δασκάλου και συζητούν για τα διάφορα χαρακτηριστικά του.



Συνεχίζουν πλησιάζοντας ένα νησί, μία λίμνη κι έναν ποταμό ακολουθώντας αντίστοιχες διαδικασίες.

Στη συνέχεια ο δάσκαλος μοιράζει σε κάθε ομάδα από ένα κομμάτι χαρτί και 3 διαφορετικούς μαρκαδόρους. Μία μία ομάδα έρχεται στον υπολογιστή και χρησιμοποιώντας το Google maps βρίσκει ένα νησί, μία λίμνη ή έναν ποταμό της Ελλάδας και μετά τον εντοπισμό του, ο δάσκαλος ενεργοποιεί την επιλογή “φωτογραφίες” έτσι ώστε να δουν οι μαθητές και την αντίστοιχη εικόνα του τοπίου από κοντά. Παράλληλα τους ζητάει να καταγράψουν στο χαρτί τους τα ονόματα των τοπίων που δείχνει η κάθε ομάδα: με καφέ τα βουνά, με κόκκινο τις λίμνες, με πράσινο τα ποτάμια και με μπλε τα νησιά.



Ύστερα από παρότρυνση του δασκάλου τα παιδιά ανοίγουν το σχολικό τους εγχειρίδιο και αφού κάνουν συσχετισμό των εικόνων του βιβλίου με εκείνες που είδαν ψηφιακά συμπληρώνουν κάποιες ασκήσεις.

Έπειτα η κάθε ομάδα φτιάχνει ένα κολλάζ με εικόνες από περιοδικά και εφημερίδες με βουνά ή/και ποτάμια ή/και λίμνες ή/και νησιά τα οποία μπορούν να συμπληρώσουν ή εμπλουτίσουν με δικά τους σχέδια.

### **B. 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα**

Μέσα στην τάξη ο δάσκαλος προβάλλει στον προβολέα την παρακάτω εικόνα και κάθε ομάδα διαλέγει σε ποια από αυτές θέλει να είναι κάτοικος.



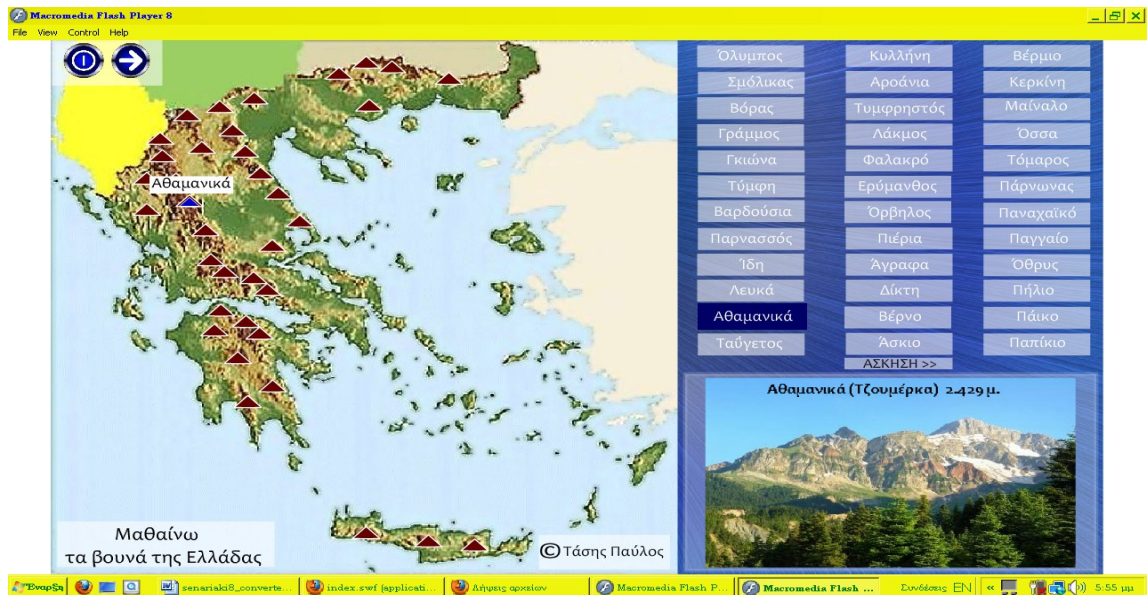
Οι μαθητές μπαίνουν σε ρόλους κατοίκων της περιοχής που διάλεξαν. Ο δάσκαλος βάζει μουσική (μέσα από τον υπολογιστή) και τα παιδιά αρχίζουν να κινούνται στο χώρο και να ασκούν το επάγγελμά τους. Μόλις σταματήσει η μουσική τα παιδιά μένουν ακίνητα και όποιο παιδί ακουμπήσει ο δάσκαλος «ζωντανεύει» και λέει την περιοχή που μένει και το επάγγελμά του. Αφού μιλήσουν όλα τα παιδιά, ο δάσκαλος ζητά από τις ομάδες να παίξουν ένα στιγμιότυπο στο οποίο να δείχνουν πώς σκοπεύουν να περάσουν το τριήμερο που έρχεται. Με τον τρόπο αυτό καλούνται οι μαθητές να προσαρμοστούν στο συγκεκριμένο τόπο και να «ανακαλύψουν» διάφορες δραστηριότητες με τις οποίες

ασχολούνται οι κάτοικοι. Αφού παρουσιάσει η κάθε ομάδα το στιγμιότυπο που ετοίμασε, οι μαθητές συμπληρώνουν τις γνώσεις τους αρχικά σε μία σελίδα του σχολικού εγχειριδίου, και έπειτα στον υπολογιστή σε ένα kidspiration:



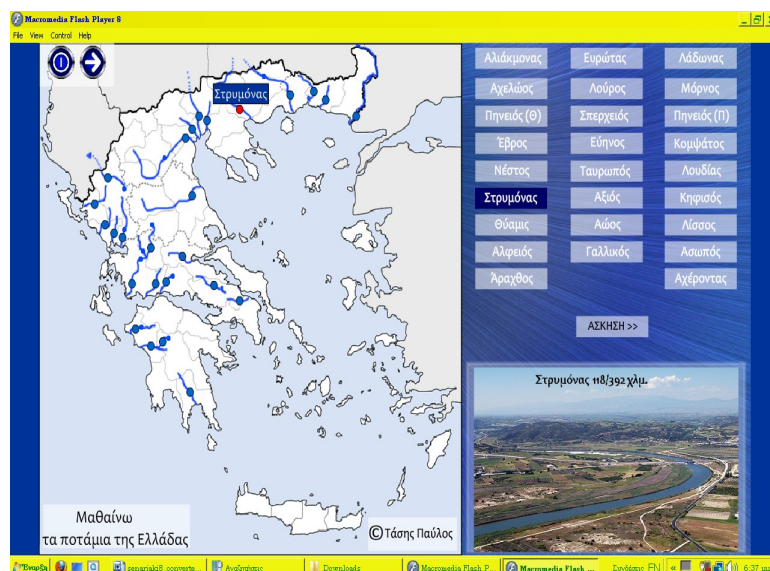
#### 4<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Την τέταρτη διδακτική ώρα, το μάθημα λαμβάνει χώρα εξ ολοκλήρου στο εργαστήρι πληροφορικής, όπου ο δάσκαλος δείχνει στα παιδιά ένα λογισμικό γεωγραφίας με τα βουνά της Ελλάδας, τους ποταμούς και τις λίμνες. Αν και το λογισμικό αυτό απευθύνεται σε μεγαλύτερες τάξεις, ωστόσο τα παιδιά της Α΄ δημοτικού μπορούν να ασχοληθούν με αυτό στην πιο απλή εκδοχή του, παίζοντας και ανακαλύπτοντας τα βουνά, τις λίμνες και τα ποτάμια της Ελλάδας. Έτσι οι μαθητές ανοίγουν το αρχείο word που βρίσκουν στην επιφάνεια εργασίας στο οποίο είναι περασμένα τα link που οδηγούν στις εφαρμογές που φαίνονται παρακάτω. Ξεκινώντας από τα βουνά και έχοντας ανοίξει όλες οι ομάδες την παρακάτω εφαρμογή, ξεκινάει ένα “παιχνίδι”.



Αρχικά ο δάσκαλος (κι έπειτα μία μία η κάθε ομάδα) λέει ένα όνομα βουνού και οι υπόλοιποι καλούνται να το βρουν σε μία από τις δεξιά στήλες και να κάνουν «κλικ» επάνω στο όνομά του, ώστε να εμφανιστεί η αντίστοιχη εικόνα στο κάτω μέρος της οθόνης. Σε κάθε βουνό που αναφέρεται και ανοίγει η αντίστοιχη εικόνα, γίνεται ένας μικρός σχολιασμός-σύγκριση με τα άλλα (προηγούμενα) βουνά.

Στο επόμενο τέταρτο της ώρας, ακολουθεί δραστηριότητα σχετικά με τους ποταμούς της Ελλάδας μέσα από την αντίστοιχη εφαρμογή κατά την οποία



μαθητές αφού κάνουν μία περιήγηση μόνοι τους για λίγα λεπτά, απαντούν ταυτόχρονα σε κάποιες ερωτήσεις όπως φαίνεται στο παρακάτω φύλλο εργασίας.

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

1. Δίπλα σε ποιους ποταμούς βλέπεις το νούμερο 60; Κ \_\_\_\_\_,  
Λ \_\_\_\_\_

2. Αντιστοίχισε



**ΝΕΣΤΟΣ**



**ΚΟΜΨΑΤΟΣ**



**ΤΑΥΡΩΠΟΣ**



**ΚΗΦΙΣΟΣ**

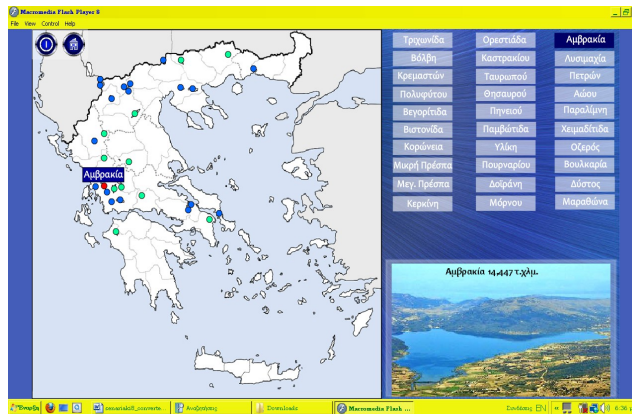


**ΣΠΕΡΧΕΙΟΣ**

3. Ποιο νούμερο βλέπεις δίπλα στον ποταμό Αχέροντα; \_\_\_\_\_

Μετά το πέρας της παραπάνω άσκησης, οι μαθητές ανοίγουν το αντίστοιχο για τις λίμνες παράθυρο και αφού ασχοληθούν και πάλι για λίγο ελεύθερα και διαδραστικά με την

εφαρμογή, καλούνται να κατατάξουν σε αλφαβητική σειρά λίμνες της Ελλάδας. Σε όποιο γράμμα υπάρχει πάνω από μία λίμνη, οι μαθητές πρέπει, αφού συμφωνήσουν με την ομάδα τους, να διαλέξουν ποια τους αρέσει περισσότερο (με βάση την εικόνα) και να γράψουν μόνο αυτή.



### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

Βάλε σε αλφαβητική σειρά τις λίμνες:

Όπου υπάρχουν πολλές λίμνες που αρχίζουν με το ίδιο γράμμα διαλέξτε αυτή που σας αρέσει πιο πολύ.

<b>A</b>		<b>N</b>	
<b>B</b>		<b>E</b>	
<b>Γ</b>		<b>O</b>	
<b>Δ</b>		<b>Π</b>	
<b>E</b>		<b>P</b>	
<b>Z</b>		<b>Σ</b>	
<b>H</b>		<b>T</b>	
<b>Θ</b>		<b>Y</b>	
<b>I</b>		<b>Φ</b>	
<b>K</b>		<b>X</b>	
<b>Λ</b>		<b>Ψ</b>	
<b>M</b>		<b>Ω</b>	

## 5<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Την τελευταία ώρα του σεναρίου οι μαθητές με τη χρήση του λογισμικού tux paint φτιάχνουν ένα τοπίο-χάρτη με όποια γεωγραφικά χαρακτηριστικά θέλουν από αυτά που έμαθαν.

Παράδειγμα:



### 3. Επεκτασιμότητα

Κατά τη διάρκεια του μαθήματος “Η μετακόμιση” στη γλώσσα, οι μαθητές μπορούν να ανατρέξουν στο Google maps και να σημειώσουν εκεί πορείες από το σπίτι τους μέχρι το σχολείο, γράφοντας μόνο τις διευθύνσεις στη “λήψη οδηγιών”, αφού παρόμοιες δραστηριότητες προτείνει και το σχολικό εγχειρίδιο.

Μια άλλη δραστηριότητα που μπορεί να γίνει είναι να ανατρεξουν οι μαθητές στους ποταμούς και να τους βάλουν σε σειρά από τον μικρότερο στο μεγαλύτερο, ανάλογα με τα μέτρα που αναγράφονται δίπλα στον κάθε ποταμό.

Στο μάθημα της μουσικής μπορούν να ασχοληθούν με τραγούδια που μιλούν για λίμνες ή νησιά (θάλασσα) ή βουνά και αφού τα ακούσουν ή και να τα δουν ακόμα στο youtube (όσα υπάρχουν σε μορφή βίντεοκλιπ) να εντοπίσουν τα μέρη που αναφέρονται και να τα βρουν στο χάρτη με το λογισμικό google earth ή google maps σε ποιο μέρος αναφέρεται το κάθε ένα. (Για παράδειγμα το τραγούδι “Τα τζιτζίκια” αναφέρει τα νησιά “Σίκινο” και “Αμοργό”)

#### 4. Βιβλιογραφία

- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο(2002) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) & Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) Υποχρεωτικής εκπαίδευσης, Αθήνα ΥΠ.Ε.Π.Θ-Π.Ι
- Δαγδιλέλης, Β., & άλ., (2010), Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική. Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης. Τεύχος 1: Γενικό Μέρος. Πάτρα: ΥΠ.Ε.Π.Θ., Π.Ι., Ε.Α.Ι.Τ.Υ. Προσπελάστηκε: 21 Ιουνίου 2010
- Κολιάδης, Ε. Α., (1997) Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη, Τ.Γ΄ Γνωστικές θεωρίες, Αθήνα.
- Ματσαγγούρας, Η.Γ. (1998) Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία, Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρης
- Κόμης Β., & άλ., .2008) Επιμορφωτικό Υλικό των εκπαιδευτικών στα κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Τεύχος 2: Κλάδοι ΠΕ60/ΠΕ70, Πάτρα, ΕΑΙΤΥ
- Φραγκάκη Μ., (2008), Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Διδακτικού σεναρίου ΠΑΚΕ Αθήνας, ΥΠ.Ε.Π.Θ., (2000) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδων
- ΥΠΕΠΘ-ΠΙ (2007) Μελέτη Περιβάλλοντος Α΄ Δημοτικού (Βιβλίο Δασκάλου),Αθήνα, ΟΕΔΒ.
- ΥΠΕΠΘ-ΠΙ (2007) Μελέτη Περιβάλλοντος Α΄ Δημοτικού (Βιβλίο Μαθητή) Αθήνα, ΟΕΔΒ