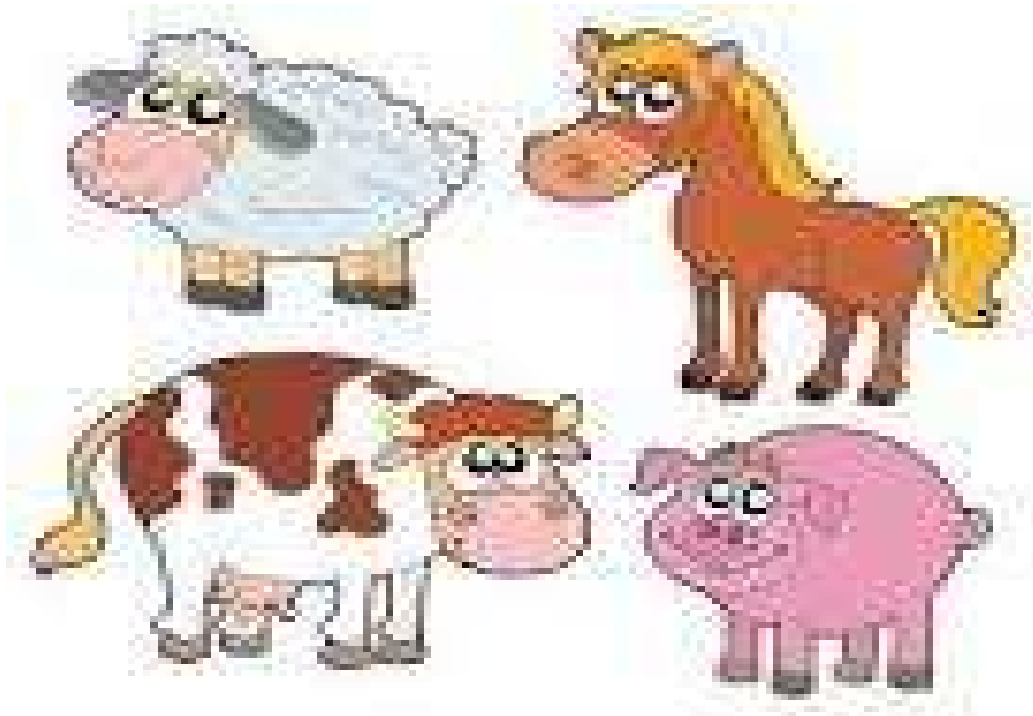


ΚΣΕ- 3ο ΕΠΑΛ ΚΑΡΔΙΤΣΑΣ
ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΟΙ: ΠΛΑΤΗ ΧΑΡΙΚΛΕΙΑ, ΤΕΦΤΙΚΗ ΚΑΛΛΙΟΠΗ
ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗΣ: ΠΑΛΑΠΕΛΑ ΓΕΩΡΓΙΑ
Επιμορφωτική περίοδος: Φεβρουάριος-Οκτώβριος 2014

Διδακτικό Σενάριο στη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ΄ Δημοτικού

Με τίτλο:

«Τα ζώα της αυλής»



ΚΑΡΔΙΤΣΑ 2014

1. Τίτλος

« Τα ζώα της αυλής»

Πρόκειται για την ενότητα 4 της Μελέτης Περιβάλλοντος Γ΄ Δημοτικού με γενικό τίτλο « Φυτά και ζώα του τόπου μας».

2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το συγκεκριμένο σενάριο περιλαμβάνει δραστηριότητες που καλύπτουν ένα σημαντικό κομμάτι που προβλέπει το ΑΠΣ και ΔΕΕΠΣ (2003) για τη Γ΄ Δημοτικού όπως: Γλώσσα, ΤΠΕ, Αισθητική Αγωγή ακόμη και παιχνίδια στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής.

Το μοντέλο διδασκαλίας που επιλέγεται είναι η «ομαδοσυνεργατική διδασκαλία» κατά το οποίο οι μαθητές οικοδομούν τη νέα γνώση μέσα από συνεργασία ανταλλάσσοντας ιδέες και απόψεις.

3. Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Οι μαθητές έχουν ήδη διδαχθεί το κεφάλαιο με τα ζώα σε προηγούμενες τάξεις και διαθέτουν αρκετές γνώσεις αλλά και προσωπικές εμπειρίες για την ενότητα αυτή.

Όσον αφορά τις νέες τεχνολογίες οι μαθητές έχουν αναπτύξει σε προηγούμενες τάξεις αρκετές δεξιότητες στη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και ειδικότερα σε λειτουργίες λογισμικών όπως Revelation Natural art, kidspiration, Power Point, Tux- paint, Microsoft Word και εκπαιδευτικό λογισμικό για το μάθημα της γλώσσας Β΄ Δημοτικού του ΠΙ.

4. Σκοπός και στόχοι

Βασικός σκοπός του σεναρίου είναι η ανάπτυξη της κριτική και δημιουργικής σκέψης των μαθητών σε σχέση με τη μεγάλη θεματική ενότητα των ζώων που διαπραγματευόμαστε. Φιλοδοξούμε οι μαθητές να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα ζώα της αυλής και να τα ταξινομούν ανάλογα με τις ομοιότητες και τις διαφορές τους.

Επιμέρους διδακτικοί στόχοι:

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

Να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά της κατηγορίες των κατοικίδιων ζώων και να τα ταξινομούν.

Να διακρίνουν βασικά προϊόντα που δίνουν τα κατοικίδια ζώα στον άνθρωπο.

B. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- ✚ Εξοικείωση των μαθητών με σύγχρονα υπολογιστικά περιβάλλοντα μάθησης.
- ✚ Καλλιέργεια του πληροφοριακού αλφαριθμητισμού τους.
- ✚ Γνωριμία και εξάσκηση με εκπαιδευτικά λογισμικά πολλών δυνατοτήτων.
- ✚ Εκμάθηση αναζήτησης πληροφοριών και γνώσεων μέσα από σύγχρονα περιβάλλοντα ηλεκτρονικών μηχανών αναζήτησης στα πλαίσια του παγκόσμιου ιστού (internet).

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- ✚ Να ασκηθούν στην ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας.
- ✚ Να αναπτύξουν τη συνεργατική και επικοινωνιακή ικανότητα.
- ✚ Να ανταλλάσσουν απόψεις και ιδέες.
- ✚ Να είναι σε θέση να οικοδομήσουν πάνω στην υπάρχουσα γνώση την καινούρια.
- ✚ Να ασκηθούν στη δημιουργική γραφή.

5. Κατηγορία λογισμικού – συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια υλοποίησης του προτεινόμενου σεναρίου είναι: λογισμικά γενικής χρήσης, λογισμικά εννοιολογικής χρήσης καθώς και περιβάλλοντα διαδικτύου.

Επιπρόσθετα για την φάση της αξιολόγησης θα προτιμηθούν λογισμικά της κατηγορίας ηλεκτρονικής αξιολόγησης.

6. Διάρκεια

Η διάρκεια του σεναρίου θα είναι 2 ώρες, στα πλαίσια του ωρολογίου προγράμματος της Μελέτης Περιβάλλοντος.

7. Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Στο παρόν διδακτικό σενάριο γίνεται λόγος περισσότερο για τις δραστηριότητες που σχετίζονται με την αξιοποίηση της υπολογιστικής τεχνολογίας. Κατά συνέπεια είναι καλό να γίνονται στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Ωστόσο στο εν λόγω σενάριο ενδεικτικά αναφέρονται και κάποιες άλλες δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν στην κατάλληλα διαμορφωμένη γωνιά της τάξης.

Οι μαθητές/τριες να χωριστούν σε ομάδες ανομοιογενείς ως προς τις μαθησιακές τους ικανότητες, η καθεμία με 2- 3 μέλη . Επιλέγουμε να έχει κάθε 2- 3 μέλη ώστε να μπορούν όλα τα παιδιά να δραστηριοποιηθούν κατά τη διάρκεια του σεναρίου, κάτι που είναι δύσκολο να γίνει σε όταν οι ομάδες αποτελούνται από περισσότερα παιδιά.

Για την υλοποίηση του σεναρίου αυτού απαιτούνται ανάλογο αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών.

1. Δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο (μηχανές αναζήτησης)Internet Explorer.
2. Δυνατότητα λειτουργίας λογισμικών που θα αξιοποιηθούν.

8. Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

1^η Δραστηριότητα:

Δίνουμε στους μαθητές ημιδομημένους εννοιολογικούς χάρτες με τα αντιπροσωπευτικά ζώα της κατηγορίας των κατοικίδιων και τα ονόματά τους ή τα προϊόντα που παράγουν. Οι μαθητές κάνουν τις απαραίτητες αντιστοιχίσεις και ομαδοποιήσεις και παρουσιάζουν τα αποτελέσματα σε όλη την τάξη.

Για τη δημιουργία των εννοιολογικών χαρτών θα επιλεγεί το λογισμικό kidspiration.

2^η Δραστηριότητα:

Με βάση τα αποτελέσματα της προηγούμενης δραστηριότητας οι μαθητές κατά ομάδες ζωγραφίζουν με τη βοήθεια του Natural Art το κατοικίδιο ζώο της αρεσκείας τους καθώς και το σπίτι που αυτό κατοικεί μέσα στην αυλή του σπιτιού του ανθρώπου.

Οι μαθητές ανακοινώνουν και περιγράφουν προφορικά το ζώο που έχουν ζωγραφίσει, το σπίτι που μένει καθώς και το όνομα του σπιτιού του.

3^η Δραστηριότητα:

Ολοκληρώνοντας το σενάριο καθοδηγούμε τους μαθητές μέσω μηχανής αναζήτησης και συγκεκριμένα στο YouTube να παρακολουθήσουν ένα οπτικοακουστικό έργο σχετικό με τα ζώα της αυλής.

9. Φύλλα εργασίας

The screenshot shows the 'ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΖΩΑ' (Domestic Animals) software interface. The window title is 'ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΖΩΑ.gif'. The interface includes a menu bar (File, Edit, Goodies, Sound, Teacher, Help), a toolbar with various icons, and a main workspace. The workspace contains a hierarchical diagram with a root node 'ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΖΩΑ' branching into two nodes: 'Ζώα που γεννούν αγά' (Animals that give birth to puppies) and 'Ζώα που γεννούν μικρά' (Animals that give birth to small animals). Below these nodes are two large, empty, light blue cloud-like shapes for drawing. At the bottom of the workspace, there is a collection of animal icons including a dog, pig, rabbit, sheep, cow, chicken, donkey, horse, and turkey. The software interface also shows a status bar at the bottom with the text 'Times New Roman Greek 14' and a search bar.

10. Πρόσθετες πληροφορίες

Επέκταση

Σύμφωνα με όσα παρουσιάστηκαν στο προτεινόμενο σενάριο τελικός στόχος όλων των δραστηριοτήτων που προτείνονται είναι η κατηγοριοποίηση των ζώων ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους.

Κατά αναλογία οι μαθητές θα μπορούσαν να διερευνήσουν, να κατηγοριοποιήσουν και να αντλήσουν πληροφορίες και για τις υπόλοιπες ομάδες ζώων, όπως για τα ζώα του δάσους, της θάλασσας, τα πουλιά.

Αξιολόγηση

Με βάση το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών η αξιολόγηση δεν αποτελεί ευθύνη μόνο του δασκάλου αλλά προκύπτει από τη συνεργασία δασκάλου και μαθητών ή μαθητών μεταξύ τους. Μέσα από τις δραστηριότητες του παρόντος σεναρίου κάθε μαθητής εμπλέκεται ατομικά αλλά και ομαδικά σε διαδικασίες και τεχνικές αξιολόγησης που συμβάλλουν στην αγωγή του ως δέκτη και πομπού μηνυμάτων, αναπτύσσοντας και διαμορφώνοντας την ικανότητά του να επιλέγει. Έτσι δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στην αυτοαξιολόγηση, την αυτοβελτίωση, την ετεροαξιολόγηση και στη συλλογική αξιολόγηση.

Τα λάθη των μαθητών αξιοποιούνται μέσα από τη συζήτηση που ακολουθεί μετά το πέρας των δραστηριοτήτων που προτείνονται. Αντιμετωπίζονται ως ενδείξεις ενός προσωρινού επιπέδου ικανότητας των μαθητών, χρήσιμα για την ανατροφοδότηση της διδακτικής διαδικασίας.