

## Δραστηριότητα

Έστω ότι θέλετε να χρησιμοποιήσετε ένα ή περισσότερα μαθησιακά αντικείμενα από το «Φωτόδεντρο» για τη διδασκαλία:

- ενός κεφαλαίου/μιας ενότητας ενός γνωστικού αντικειμένου (κλάδος ΠΕ70)  
ή
- μιας θεματικής ενότητας ή μιας έννοιας (κλάδος ΠΕ60)

η οποία προγραμματίζεται να υλοποιηθεί στο επόμενο χρονικό διάστημα.

Αναζητήστε στα ψηφιακά αποθετήρια του Φωτόδεντρου το/τα κατάλληλο/α για την πραγματοποίηση της διδασκαλίας σας μαθησιακό/α αντικείμενο/α.

Σκεφτείτε πώς θα το/τα αξιοποιούσατε στην τάξη σας και ετοιμάστε, με βάση το πρότυπο **μ-σεναρίου** που παρουσιάστηκε στην 6η συνεδρία, ένα μ-σενάριο χρησιμοποιώντας ενδεχομένως και διαδραστικό πίνακα. Όλα τα μ-σενάρια θα παρουσιαστούν στην 8η συνεδρία. Όποιος/Οποια έχει τη δυνατότητα και επιθυμεί, μπορεί να το εφαρμόσει σε συνθήκες πραγματικής τάξης και να παρουσιάσει μαζί με το μ-σενάριο και την εμπειρία του/της.

Αναρτήστε στον «Χώρο αποστολής αρχείων ασύγχρονων δραστηριοτήτων, Μεσοδιάστημα: Συνεδρία 7 & 8» το αρχείο του σεναρίου με όνομα αρχείου «S7\_m\_senario\_eponymo\_onoma».

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΣΤΗ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ Β΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ  
ΜΕ ΤΙΤΛΟ «ΓΝΩΡΙΖΩ ΤΑ ΖΩΑ»**



**Όνοματεπώνυμο :** Αγγελοπούλου Νικολέτα

**Τάξη:** Β΄ Δημοτικού

**Μάθημα:** Μελέτη Περιβάλλοντος

**Θέμα :** Τα ζώα (είδη ζώων, πώς αναπτύσσονται, πώς μετακινούνται, τι τρώνε)

**Διάρκεια:** 4 διδακτικές ώρες

**Εμπλεκόμενες περιοχές:**

Μελέτη Περιβάλλοντος, ΤΠΕ, Γλώσσα, Μαθηματικά, Μουσική.

**Συμβατότητα με τα Α.Π.Σ και Δ.Ε.Π.Π.Σ.:**

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με τα Α.Π.Σ και Δ.Ε.Π.Π.Σ της Μελέτης Περιβάλλοντος της Β΄ δημοτικού, αφού αποτελεί μέρος της διδακτικής ενότητας του αντίστοιχου μαθήματος και οι στόχοι που τίθενται άπτονται πλήρως του συγκεκριμένου αναλυτικού προγράμματος.

**Σκοπός:**

Να εξοικειωθούν οι μαθητές με τα διάφορα είδη ζώων και τα χαρακτηριστικά τους.

## **Στόχοι:**

### **A. ΓΝΩΣΤΙΚΟΙ:**

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να παρατηρούν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά των διάφορων ζώων και να γνωρίζουν τα όργανα λήψης της τροφής τους.
- Να ταξινομούν τα διάφορα είδη ζώων με κριτήριο τις διατροφικές τους συνήθειες (σαρκοφάγα, φυτοφάγα, παμφάγα).
- Να γνωρίζουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα και τις συνήθειες των ζώων.
- Να αναγνωρίζουν και να κατηγοριοποιούν διάφορα ζώα ανάλογα με τον τρόπο μετακίνησής τους (πτηνά, τετράποδα, έντομα, ψάρια, ερπετά).
- Να μάθουν πώς μεγαλώνουν και πολλαπλασιάζονται τα ζώα (θηλαστικά, γεννούν αυγά).

### **B. ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΤΠΕ:**

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να εξοικειωθούν με το ενεργητικό και διερευνητικό μοντέλο μάθησης.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης.
- Να προσεγγίσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης.

Γενικότερα, οι μαθητές πρέπει να καταλάβουν τη χρησιμότητα του υπολογιστή και του σχετικού λογισμικού ως μέσο διδασκαλίας ή ακόμη -χωρίς να είναι αναγκαίο- ως γνωστικό αντικείμενο (το ίδιο το λογισμικό δηλαδή), μέσα από απλές δραστηριότητες.

### **Γ. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να γίνουν ικανοί να εφαρμόζουν με τη χρήση των ΤΠΕ αποκτημένες γνώσεις για την επίτευξη των γνωστικών στόχων που αναφέρθηκαν.
- Να κινητοποιήσουν τη δημιουργική τους σκέψη και την κριτική τους ικανότητα.
- Να συνεργαστούν και λειτουργήσουν ομαδικά στο πλαίσιο του συγκεκριμένου μαθήματος.

### **Λόγοι επιλογής του λογισμικού:**

Ο εκπαιδευτικός θα αξιοποιήσει τα παρακάτω λογισμικά τα οποία είναι εγκατεστημένα από πριν στους Η/Υ και έχουν γνώση οι μαθητές γι' αυτά. Δηλαδή το λογισμικό παρουσίασης Powerpoint, το διαδίκτυο και το Kidspiration.

**Το λογισμικό παρουσίασης Powerpoint:** είναι λογισμικό ανοικτού τύπου που το χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτικός για επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία πολυτροπικών πληροφοριών (εικόνα, ήχος, κείμενο, βίντεο). Αποτελεί ένα ισχυρό εκπαιδευτικό λογισμικό που σκοπό έχει να βοηθήσει τους μαθητές να

δημιουργήσουν εύκολα εντυπωσιακές παρουσιάσεις διαφανειών. Το συγκεκριμένο λογισμικό είναι ένα πολυμεσικό και υπερμεσικό εργαλείο που έχει δύο τρόπους χρήσης: τον συγγραφέα όπου μπορούμε να δημιουργούμε τις δικές μας εφαρμογές υπερμέσων και τον τελικό χρήση μέσω της πλοήγησης. Το κάνει ξεχωριστό γιατί στις διαφάνειές του μπορούμε να προσθέσουμε κείμενο, εικόνα, βίντεο, ήχο, χρώματα, εφέ και αποτελεί έξοχο εργαλείο όταν υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσής του με βιντεοπροβολέα. Μια παρουσίαση μπορεί να αποτελεί τον πυρήνα για μια διδασκαλία ή και πεδίο για δραστηριότητες εκγύμνασης και εξάσκησης.

**Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration:** αποτελεί ένα ανοικτό υπολογιστικό περιβάλλον, ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του οποίου βασίζεται στη θεωρία της οπτικής μάθησης και στον εποικοδομισμό. Σύμφωνα με τη δομή του λογισμικού, το παιδί καλείται να φέρει εις πέρας δραστηριότητες τριών κατηγοριών: 1. Να κατασκευάσει ένα νοητικό χάρτη για μία συγκεκριμένη έννοια που έχει οριστεί από τον εκπαιδευτικό 2. Να συμπληρώσει τη δομή ενός νοητικού χάρτη, που επίσης έχει δοθεί από τον εκπαιδευτικό, τοποθετώντας τις έννοιες – εικόνες στη θέση που εκείνο θεωρεί σωστές. 3. Να τοποθετήσει μέσα σ' ένα σύνολο, το λεγόμενο SuperGrouper, αντικείμενα που έχουν μια κοινή ιδιότητα, που ο εκπαιδευτικός έχει ορίσει, επιλέγοντάς τα μέσα από μία πληθώρα εικόνων. Πρόκειται για ένα λογισμικό με τη βοήθεια του οποίου μπορεί να καλυφθεί η διδακτική προσέγγιση διάφορων γνωστικών αντικειμένων, ενώ παράλληλα υποβοηθά τον ενεργητικό τρόπο μάθησης. Επιπλέον, η ηχητική υποστήριξη ηχογράφησης το καθιστούν ιδιαίτερα εύχρηστο ακόμη και από παιδιά που δε γνωρίζουν ανάγνωση και γραφή. Στο πλαίσιο αυτό παρέχουν στους μαθητές χειροπιαστά αντικείμενα, οικείους διαδικαστικούς όρους και εργαλεία σκέψης και τους επιτρέπουν να τα χειρίζονται, αυτόνομα και δυναμικά, να δρουν πάνω σ' αυτά, να πειραματίζονται με αυτά και, καθώς το περιβάλλον αυτό ανταποκρίνεται κατάλληλα στις πειραματικές τους προσπάθειες, να αυτοελέγχονται και να αυτοδιορθώνονται.

**Το διαδίκτυο:** είναι ένα λογισμικό ανοικτού ή κλειστού τύπου αναλόγως τη χρήση του. Πρόκειται για εργαλείο που χρησιμοποιεί ο μαθητής ή/και ο εκπαιδευτικός, πρακτικά σε όλο το εύρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η κατηγορία αυτή αφορά όλα γενικώς τα γνωστικά αντικείμενα και όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Έχει όμως ιδιαίτερη σημασία για τη γλωσσική εκπαίδευση, αφού τα περιβάλλοντα αυτά αποτελούν μέσα για γραφή, ανάγνωση και επικοινωνία, μέσα δηλαδή πρακτικής γραμματισμού. Δεν αποτελούν επομένως απλώς μέσα παιδαγωγικής υποστήριξης της γλωσσικής εκπαίδευσης, αλλά συστατικό στοιχείο του νέου περιεχομένου της. Η σχεδίαση μαθημάτων με τη βοήθεια του διαδικτύου πρέπει να λαμβάνει υπόψη την παιδαγωγική διάσταση των μαθημάτων, την τεχνολογική, τη θεσμική, την ηθική, τη σχεδίασης της διεπαφής, θέματα αξιολόγησης, διαχείρισης και πρόσθετης

υποστήριξης των μαθημάτων αυτών. Ακόμα, γίνεται επικοινωνιακή η χρήση του μέσω του email, chat, μαθησιακές πλατφόρμες, ηλεκτρονικές κοινότητες μάθησης. Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να έχει πραγματοποιηθεί από πριν έλεγχος των ιστοσελίδων από τον εκπαιδευτικό.

#### **Προηγούμενες γνώσεις:**

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση ποντικού, πληκτρολογίου και γενικά τη φιλοσοφία των windows) και έχουν εξοικειωθεί με τα λογισμικά Powerpoint, Kidspiration, το διαδίκτυο και τη μηχανή αναζήτησης βίντεο Youtube. Επιπλέον, γνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά των ζώων από την προηγούμενη τάξη αλλά και από προσωπικές εμπειρίες της καθημερινής τους ζωής.

#### **Οργάνωση διδασκαλίας - Εποπτικό υλικό:**

Το εκπαιδευτικό σενάριο θα διεξαχθεί στο εργαστήριο πληροφορικής γι' αυτό απαιτείται ο κατάλληλος χώρος και ο ανάλογος αριθμός ηλεκτρονικών υπολογιστών. Προτείνεται η οργάνωση των μαθητών σε ομάδων των 2 – 3 ατόμων, ανάλογα με τον αριθμό των ηλεκτρονικών υπολογιστών που υπάρχουν στον χώρο. Επίσης, οι ομάδες θα είναι ανομοιογενείς (κορίτσια, αγόρια) και τα μέλη τους θα έχουν διαφορετικές ικανότητες και δυνατότητες.

Για την υλοποίηση του σεναρίου θα χρησιμοποιηθούν:

- Φύλλα εργασίας, τα οποία έχει ετοιμάσει από πριν ο εκπαιδευτικός.
- Τα λογισμικά Powerpoint, διαδίκτυο, Kidspiration.
- Βιντεοπροβολέας.
- Το σχολικό βιβλίο Μελέτης του μαθητή από το Φωτόδεντρο.

#### **Διδακτική προσέγγιση – Θεωρίες μάθησης:**

Το σενάριο στηρίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky. Στόχος της μάθησης είναι η τροποποίηση των γνώσεων που ήδη υπάρχουν. Στόχος της διδασκαλίας είναι η δημιουργία κατάλληλου και πλούσιου περιβάλλοντος με το οποίο αλληλεπιδρούν οι μαθητές. Η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης, έρευνας-πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων. Το σενάριο στηρίζεται στο πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν καθώς δουλεύουν ομαδικά και συνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο βασιζόμενο στον κοινωνικό εποικοδομητισμό, στη διερευνητική μάθηση και εμπειρική-βιωματική προσέγγιση.

Τα λογισμικά Powerpoint, διαδίκτυο, Kidspiration ενισχύουν συνεργατικά σχήματα, την αλληλεπίδραση των μαθητών με το μέσο διδασκαλίας και μάθησης και την αυτενέργεια τους, αναδεικνύοντας τα οφέλη της τεχνολογίας στην τάξη.

Ο εκπαιδευτικός οδηγεί σε γνωσιακά αδιέξοδα τους μαθητές / μαθήτριες, ώστε να δομήσουν νέες γνώσεις και να δημιουργήσει ένα πλαίσιο στο οποίο θα μπορούν οι μαθητές να μάθουν να παρατηρούν, να ερμηνεύουν και να προβλέπουν. Τους παρακινεί, στέκει βοηθός και συμπαραστάτης τους κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων. Ενθαρρύνει και συμβάλλει στην πρόοδο των εργασιών. Ενδιαφέρεται να συμμετέχουν όλοι στη διαδικασία. Οι μαθητές συζητούν, αποφασίζουν, δημιουργούν. Ο καθένας μόνος και με την ομάδα του ασχολείται με τη δημιουργία του.

### **Περιγραφή σεναρίου:**

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Με τη χρήση λογισμικών και κατάλληλων φύλλων εργασίας αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης.

Συνεπώς, αρχικά, ο εκπαιδευτικός προβάλλει στους μαθητές μέσω του βιντεοπροβολέα ένα βίντεο από το Youtube που αναφέρεται στα ζώα. Είναι ένα παραδοσιακό τραγούδι «Παντρεύουνε τον κάβουρα». Το βίντεο υπάρχει στην παρακάτω διεύθυνση: <https://www.youtube.com/watch?v=13GdYQuRvGg>

Οι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο. Παρατηρούν τις εικόνες και τα ζώα για τα οποία γίνεται λόγος στο συγκεκριμένο βίντεο και απαντούν στις ερωτήσεις του εκπαιδευτικού. Οι απαντήσεις των μαθητών καταγράφονται στον πίνακα σαν εννοιολογικός χάρτης με κέντρο τη λέξη ΖΩΑ. Έτσι, ξεκινά η συζήτηση και ο διάλογος μεταξύ των μαθητών. Οι μαθητές εκφράσουν τις απόψεις τους και προχωρούν στην επόμενη δραστηριότητα.

Οι μαθητές καταλαβαίνουν ότι τα ζώα δεν είναι ίδια. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, εστιάζουμε περισσότερο στα είδη των ζώων (πτηνά, θηλαστικά, αμφίβια, ασπόνδυλα, ερπετά). Τους δίνετε **φύλλο εργασίας 1<sup>ο</sup>** για αναζήτηση πληροφοριών μέσω διαδικτύου από την παρακάτω διεύθυνση του Εθνικού Δρυμού Πάρνηθας [http://www.parnitha-np.gr/index\\_panida.htm](http://www.parnitha-np.gr/index_panida.htm). Στο φύλλο εργασίας, μετά από τη μελέτη των πληροφοριών, υπάρχει μία ερώτηση για κάθε είδος ζώου στην οποία πρέπει οι μαθητές να καταγράψουν την απάντησή τους.

Στη συνέχεια, προχωρούν στην επόμενη δραστηριότητα όπου καλούνται να ταξινομήσουν τα διάφορα ζώα ανάλογα με τον τρόπο μετακίνησής τους μέσω του λογισμικού Powerpoint. Ακολουθούν τις οδηγίες από το **φύλλο εργασίας 2<sup>ο</sup>** που τους δίνετε από τον εκπαιδευτικό, ο οποίος έχει σχεδιάσει από πριν τη συγκεκριμένη δραστηριότητα και βρίσκεται στον Η/Υ των μαθητών. Πρέπει να τοποθετήσουν κάθε εικόνα ζώου κάτω από την κατηγορία στην οποία ανήκει (πτηνά, τετράποδα, έντομα, ψάρια, ερπετά). Έπειτα να γράψουν αναλυτικά κάτω από τις εικόνες τι χρησιμοποιούν τα ζώα για την μετακίνησή τους (π.χ. πόδια, κοιλιά, φτερά, πτερύγια κτλ.)

Τέλος, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Kidspiration, οι μαθητές καλούνται να κατηγοριοποιήσουν τα ζώα ανάλογα με τις διατροφικές τους συνήθειες σε φυτοφάγα, σαρκοφάγα και παμφάγα ακολουθώντας τις οδηγίες από το τελευταίο **φύλλο εργασίας 3<sup>ο</sup>** που τους δίνετε.

**Αναστοχασμός:**

Οι δραστηριότητες λειτούργησαν ικανοποιητικά και οι μαθητές με σχετικά μεγάλη ευκολία ανταποκρίθηκαν σε ό,τι τους είχε ζητηθεί. Διαπιστώθηκε μια μικρή δυσκολία σχετικά με την πληκτρολόγηση των αντίστοιχων φράσεων ή προτάσεων που τους ζητήθηκαν. Παρόλα αυτά, συνεργάστηκαν πολύ καλά και οι ομάδες λειτούργησαν σε μεγάλο βαθμό.

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1<sup>η</sup>

**Θέμα :** Ζώα – Είδη ζώων

**Διάρκεια:** 1 διδακτική ώρα

**Εμπλεκόμενες περιοχές:**

Μελέτη Περιβάλλοντος, ΤΠΕ, Γλώσσα, Μαθηματικά, Μουσική.

**Σκοπός:**

Οι μαθητές να μπορούν να διακρίνουν διάφορα είδη ζώων.

**Στόχοι:**

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να εκφράσουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους για τα ζώα.
- Να αναγνωρίζουν τα διάφορα ζώα που προβάλλονται στο βίντεο.
- Να προσεγγίσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης.

**Λόγοι επιλογής του λογισμικού:**

Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα επιλέχτηκε το διαδίκτυο και συγκεκριμένα η μηχανή αναζήτησης βίντεο **Youtube**, μέσω της οποίας θα προβληθεί το βίντεο «Παντρεύουνε τον κάβουρα».

**Προηγούμενες γνώσεις:**

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και έχουν παρακολουθήσει ξανά βίντεο μέσω της συγκεκριμένης μηχανής αναζήτησης. Επιπλέον, γνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά των ζώων από την προηγούμενη τάξη.

**Εποπτικό υλικό:**

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας θα χρησιμοποιηθούν:

- Το διαδίκτυο.
- Βιντεοπροβολέας.

**Περιγραφή:**

Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στους μαθητές μέσω του βιντεοπροβολέα ένα βίντεο από το Youtube που αναφέρεται στα ζώα. Είναι ένα παραδοσιακό τραγούδι «Παντρεύουνε τον κάβουρα». Το βίντεο υπάρχει στην παρακάτω διεύθυνση: <https://www.youtube.com/watch?v=13GdYQuRvGg>

Τα παιδιά παρακολουθούν το βίντεο, παρατηρούν τις εικόνες και τα ζώα για τα οποία γίνεται λόγος στο συγκεκριμένο βίντεο. Μετά την προβολή, ο εκπαιδευτικός θέτει διάφορες ερωτήσεις στους μαθητές, όπως:

- Ποια ζώα είδατε;
- Ποια άλλα ζώα θα μπορούσαν να πάνε στον γάμο;
- Πώς μετακινούνται για να φτάσουν εκεί;



- Τι θα φάνε στον γάμο;

Οι απαντήσεις των μαθητών καταγράφονται στον πίνακα σαν εννοιολογικός χάρτης με κέντρο τη λέξη ΖΩΑ. Έτσι, ξεκινά η συζήτηση και ο διάλογος μεταξύ των μαθητών. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι εμπνευστικός και κατευθυντήριος θέτοντας τις κατάλληλες ερωτήσεις εκεί που πρέπει κάθε φορά. Αφού τα παιδιά εκφράσουν τις απόψεις τους, προχωρούν στην επόμενη δραστηριότητα.

**Αναστοχασμός:**

Η δραστηριότητα λειτούργησε πολύ καλά και οι μαθητές έδειξαν ενθουσιασμό για το συγκεκριμένο βίντεο. Παρατήρησαν τα ζώα και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους και απάντησαν με ακρίβεια στις ερωτήσεις που τέθηκαν.

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2<sup>η</sup>

**Θέμα :** Ζώα – Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ζώων

**Διάρκεια:** 1 διδακτική ώρα

**Εμπλεκόμενες περιοχές:**

Μελέτη Περιβάλλοντος, ΤΠΕ, Γλώσσα, Μαθηματικά.

**Σκοπός:**

Να εξοικειωθούν οι μαθητές με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά διάφορων ζώων.

**Στόχοι:**

- Να γνωρίζουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα και τις συνήθειες των ζώων.
- Να συνεργαστούν και λειτουργήσουν ομαδικά στα πλαίσια της συγκεκριμένης εργασίας.
- Να εξοικειωθούν με το ενεργητικό και διερευνητικό μοντέλο μάθησης μέσω της πλοήγησης στο διαδίκτυο.

**Λόγοι επιλογής του λογισμικού:**

Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα επιλέχτηκε **το διαδίκτυο**, το οποίο είναι ένα λογισμικό ανοικτού ή κλειστού τύπου αναλόγως τη χρήση του. Πρόκειται για εργαλείο που χρησιμοποιεί ο μαθητής ή/και ο εκπαιδευτικός, πρακτικά σε όλο το εύρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

**Προηγούμενες γνώσεις:**

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και έχουν εξοικειωθεί με το διαδίκτυο.

**Εποπτικό υλικό:**

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας θα χρησιμοποιηθούν:

- Φύλλα εργασίας, τα οποία έχει ετοιμάσει από πριν ο εκπαιδευτικός.
- Το διαδίκτυο.

**Περιγραφή:**

Αρχικά, ο εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές αν γνωρίζουν κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των ζώων. Αφού οι μαθητές διατυπώσουν τις απόψεις τους, χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων, ανοίγουν την υπερσύνδεση [http://www.parnitha-np.gr/index\\_panida.htm](http://www.parnitha-np.gr/index_panida.htm), που τους έχει δοθεί στο φύλλο εργασίας, του Εθνικού Δρυμού της Πάρνηθας και ακολουθούν τις οδηγίες. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα πρέπει να αναζητήσουν πληροφορίες για κάθε μία από τις κατηγορίες ασπόνδυλα, ερπετά, αμφίβια, πτηνά και θηλαστικά. Έπειτα, να απαντήσουν σε μία ερώτηση για το κάθε είδος.

**Αναστοχασμός:**

Η δραστηριότητα λειτούργησε ικανοποιητικά και οι μαθητές με σχετικά μεγάλη ευκολία αναζήτησαν τις πληροφορίες που έπρεπε. Διαπιστώθηκε μια μικρή

δυσκολία σχετικά με την πληκτρολόγηση και διατύπωση της απάντησης που έπρεπε να δώσουν στην κάθε ερώτηση. Παρόλα αυτά, συνεργάστηκαν πολύ καλά και οι ομάδες λειτούργησαν σε μεγάλο βαθμό.

*Ακολουθεί το φύλλο εργασίας που δόθηκε στους μαθητές.*

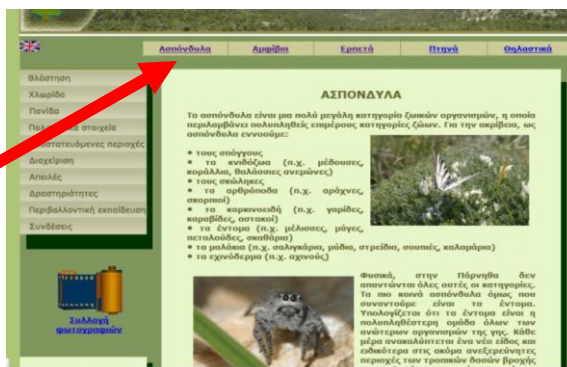
## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1<sup>ο</sup>

Ανοίξτε την παρακάτω υπερσύνδεση, στην οποία εμφανίζονται πληροφορίες από τον Εθνικό Δρυμό Πάρνηθας για την πανίδα (ζώα):

[http://www.parnitha-np.gr/index\\_panida.htm](http://www.parnitha-np.gr/index_panida.htm)



Κάντε κλικ πάνω στην κατηγορία **ΑΣΠΟΝΔΥΛΑ**. Αφού μελετήσετε τις πληροφορίες, απαντήστε στην παρακάτω ερώτηση.

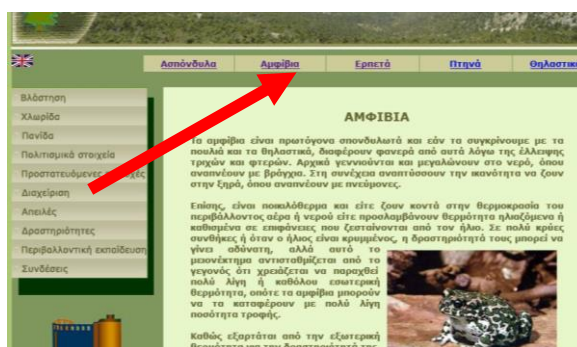


Γράψτε 3 κατηγορίες ασπόνδυλων ζώων.

---

---

Συνεχίστε ομοίως για την κατηγορία **ΑΜΦΙΒΙΑ**.

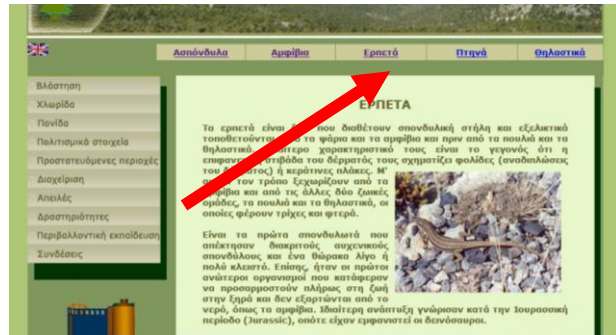


Πού γεννιούνται τα **αμφίβια** και πώς αναπνέουν;

---

---

Έπειτα, επιλέξτε την κατηγορία **ΕΡΠΕΤΑ**.



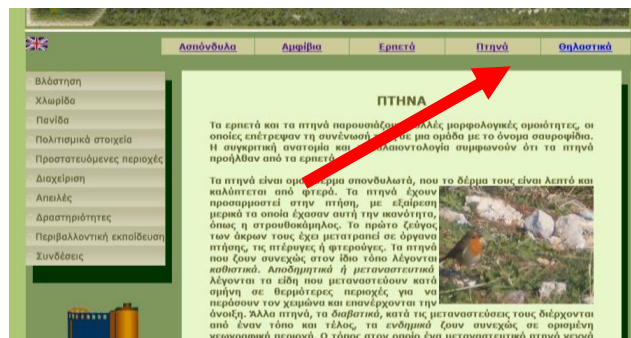
Ποιο είναι το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του δέρματος των **ερπετών**;

---



---

Συνεχίστε, επιλέγοντας την κατηγορία **ΠΤΗΝΑ**.



Τι είδους **πτηνά** είναι τα καθιστικά, τα αποδημητικά και τα ενδημικά;

---

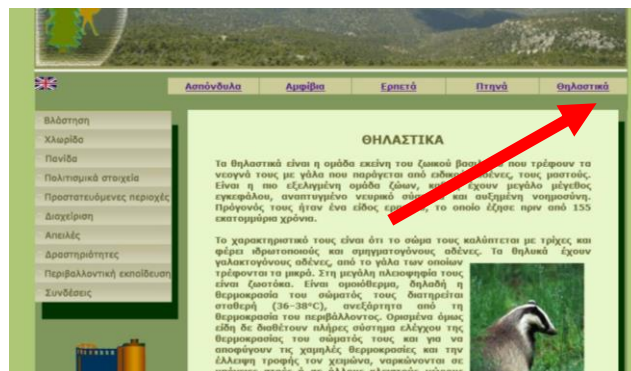


---



---

Τέλος, επιλέξτε την κατηγορία **ΘΗΛΑΣΤΙΚΑ**.



Ποια είναι τα **θηλαστικά**; Γράψε 3 παραδείγματα τέτοιων ζώων.

---



---

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3<sup>η</sup>

**Θέμα :** Ζώα - Πώς μετακινούνται τα ζώα

**Διάρκεια:** 1 διδακτική ώρα

**Εμπλεκόμενες περιοχές:**

Μελέτη Περιβάλλοντος, ΤΠΕ, Γλώσσα, Μαθηματικά.

**Σκοπός:**

Να εξοικειωθούν οι μαθητές με τους τρόπους μετακίνησης διάφορων ζώων.

**Στόχοι:**

- Να αναγνωρίζουν και να ταξινομούν διάφορα ζώα ανάλογα με τον τρόπο μετακίνησής τους (πτηνά, τετράποδα, έντομα, ψάρια, ερπετά).
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης του λογισμικού MS Powerpoint.
- Να συνεργαστούν και λειτουργήσουν ομαδικά στα πλαίσια της συγκεκριμένης εργασίας.

**Λόγοι επιλογής του λογισμικού:**

Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα επιλέχτηκε **το λογισμικό παρουσίασης Powerpoint**, το οποίο είναι ένα λογισμικό ανοικτού τύπου που το χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτικός για επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία πολυτροπικών πληροφοριών (εικόνα, ήχος, κείμενο, βίντεο).

**Προηγούμενες γνώσεις:**

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και έχουν εξοικειωθεί με το λογισμικό MS Powerpoint. Επιπλέον, γνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά των ζώων (4 πόδια, φτερά, πτερύγια κτλ.) από την προηγούμενη τάξη.

**Εποπτικό υλικό:**

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας θα χρησιμοποιηθούν:

- Φύλλα εργασίας, τα οποία έχει ετοιμάσει από πριν ο εκπαιδευτικός.
- Το λογισμικό MS Powerpoint.

**Περιγραφή:**

Αρχικά, ο εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές αν γνωρίζουν με ποιον τρόπο μετακινούνται τα ζώα. Αφού οι μαθητές διατυπώσουν τις απόψεις τους, χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων, ανοίγουν το λογισμικό MS Powerpoint με τον τίτλο «Εργασία» που βρίσκεται ήδη εγκατεστημένο στον Η/Υ και ακολουθούν τις οδηγίες από το φύλλο εργασίας που τους έχει δοθεί. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα πρέπει να τοποθετήσουν κάθε εικόνα ζώου κάτω από την κατηγορία στην οποία ανήκει (πτηνά, τετράποδα, έντομα, ψάρια, ερπετά). Έπειτα να γράψουν αναλυτικά κάτω από τις εικόνες τι χρησιμοποιούν τα ζώα για την μετακίνησή τους (π.χ. πόδια, κοιλιά, φτερά, πτερύγια κτλ.)

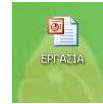
**Αναστοχασμός:**

Η δραστηριότητα λειτούργησε ικανοποιητικά και οι μαθητές με μεγάλη ευκολία μετακίνησαν τις εικόνες στη σωστή τους θέση. Διαπιστώθηκε μια μικρή δυσκολία σχετικά με τον σχεδιασμό του σχήματος και την πληκτρολόγηση της σχετικής πρότασης που τους είχε δοθεί. Παρόλα αυτά, συνεργάστηκαν πολύ καλά και οι ομάδες λειτούργησαν σε μεγάλο βαθμό.

*Ακολουθεί το φύλλο εργασίας που δόθηκε στους μαθητές.*

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2<sup>ο</sup>

Στην επιφάνεια εργασίας, πατήστε με διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο με τίτλο **ΕΡΓΑΣΙΑ**.



Ανοίγει η παρακάτω διαφάνεια.



Επιλέγετε και μετακινείτε το κάθε ζώο κάτω από το είδος στο οποίο ανήκει ώστε να ταξινομηθούν σωστά τα ζώα.

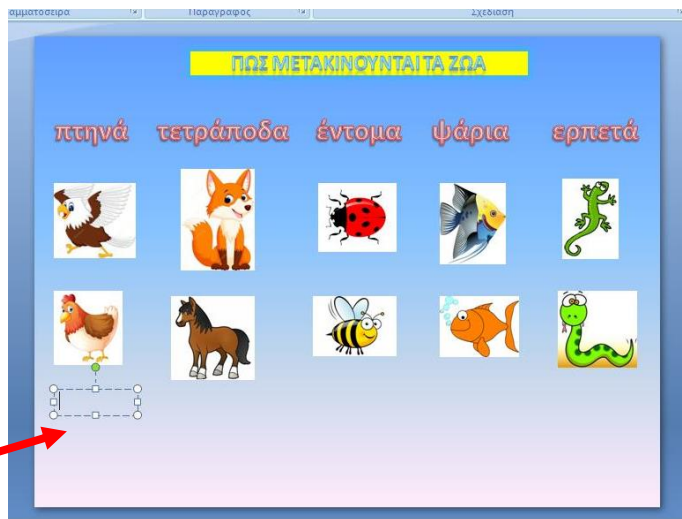


Στη συνέχεια, πηγαίνετε πάνω αριστερά, πατάτε στην **Εισαγωγή** και μετά στα **Σχήματα**. Επιλέγετε το εικονίδιο με το **πλαίσιο κειμένου** που έχει A μέσα.





Φτιάχνετε ένα πλαίσιο κειμένου κάτω από τα πτηνά.



Πληκτρολογείτε μέσα σ' αυτό το εξής «Με δύο πόδια και φτερά».



Συνεχίζετε με τον ίδιο τρόπο για τα τετράποδα «Με τέσσερα πόδια», για τα έντομα «Με πολλά πόδια και φτερά», για τα ψάρια «Με πτερύγια και ουρά» και για τα ερπετά «Με την κοιλιά». Στο τέλος, η εργασία πρέπει να είναι όπως η παρακάτω.



## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4<sup>η</sup>

**Θέμα :** Ζώα - Πώς τρέφονται τα ζώα

**Διάρκεια:** 1 διδακτική ώρα

**Εμπλεκόμενες περιοχές:**

Μελέτη Περιβάλλοντος, ΤΠΕ, Γλώσσα, Μαθηματικά.

**Σκοπός:**

Να συσχετίζουν οι μαθητές τα όργανα λήψης τροφής των ζώων με το είδος της τροφής τους.

**Στόχοι:**

- Να παρατηρούν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά των διάφορων ζώων και να γνωρίσουν τα όργανα λήψης τροφής τους.
- Να ταξινομούν τα διάφορα είδη ζώων με κριτήριο τις διατροφικές τους συνήθειες (σαρκοφάγα, φυτοφάγα, παμφάγα).
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης του λογισμικού Kidspiration.
- Να γίνουν ικανοί να εφαρμόζουν με τη χρήση των ΤΠΕ αποκτημένες γνώσεις για την επίτευξη γνωστικών στόχων.

**Λόγοι επιλογής του λογισμικού:**

Για τη συγκεκριμένη εργασία επιλέχθηκε το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration**, το οποίο αποτελεί ένα ανοικτό υπολογιστικό περιβάλλον, ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του οποίου βασίζεται στη θεωρία της οπτικής μάθησης και στον εποικοδομισμό.

**Προηγούμενες γνώσεις:**

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και έχουν εξοικειωθεί με το λογισμικό Kidspiration. Επιπλέον, γνωρίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά των ζώων από την προηγούμενη τάξη.

**Εποπτικό υλικό:**

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας θα χρησιμοποιηθούν:

- Φύλλα εργασίας, τα οποία έχει ετοιμάσει από πριν ο εκπαιδευτικός.
- Το λογισμικό Kidspiration.
- Το σχολικό βιβλίο του μαθητή από το Φωτόδεντρο.

**Περιγραφή:**

Αρχικά, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να παρατηρήσουν στο σχολικό τους βιβλίο (το οποίο υπάρχει και στο Φωτόδεντρο στη διεύθυνση:

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL110/288/2056,7107/>)

το περιστέρι και την κουκουβάγια (ΒΜ σελ. 60). Συγκεκριμένα πρέπει να εστιάσουν στη θέση των ματιών τους, ώστε να τη συσχετίζουν με το είδος της τροφής των δύο ζώων και να οδηγηθούν στην κατηγοριοποίηση: φυτοφάγα, σαρκοφάγα, παμφάγα. Αφού οι μαθητές διατυπώσουν τις απόψεις τους, χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων, ανοίγουν το λογισμικό Kidspiration με τον τίτλο «ΖΩΑ» που βρίσκεται ήδη εγκατεστημένο στον Η/Υ και ακολουθούν τις οδηγίες από το φύλλο εργασίας που τους έχει δοθεί. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα πρέπει να διαλέξουν 2-3 εικόνες ζώων και να τις τοποθετήσουν σωστά μέσα σε ένα από τα τρία κουτάκια (φυτοφάγα, σαρκοφάγα, παμφάγα) ανάλογα με το τι τρώει το κάθε ζώο.

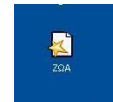
**Αναστοχασμός:**

Η δραστηριότητα λειτούργησε ικανοποιητικά και οι μαθητές με μεγάλη ευκολία διάλεξαν διάφορες εικόνες των ζώων και τις τοποθέτησαν στη σωστή τους θέση. Επιπλέον, συνεργάστηκαν πολύ καλά και οι ομάδες λειτούργησαν σε μεγάλο βαθμό.

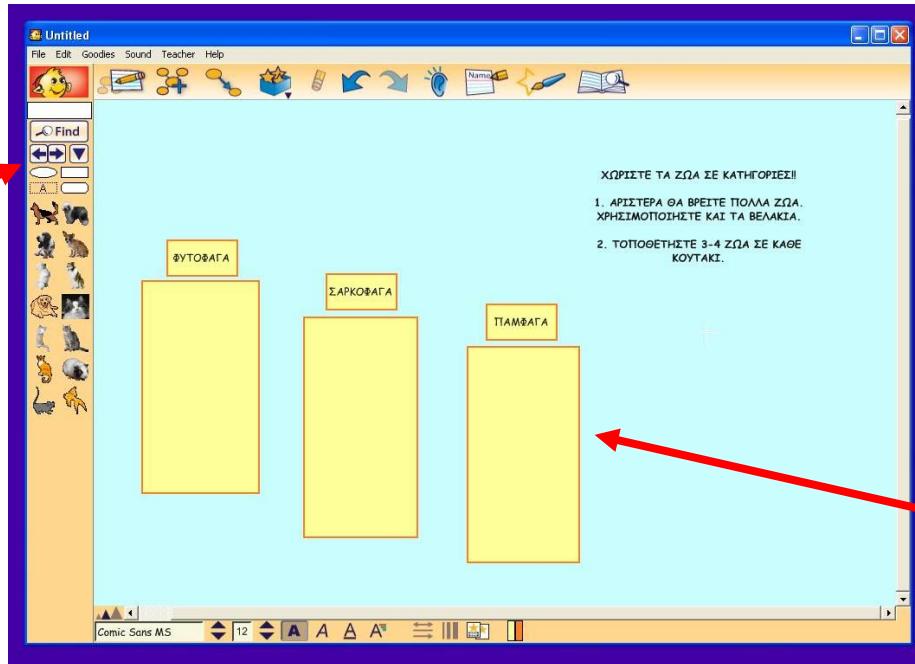
*Ακολουθεί το φύλλο εργασίας που δόθηκε στους μαθητές.*

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3<sup>ο</sup>

Στην επιφάνεια εργασίας, πατήστε με διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο με τίτλο **ΖΩΑ**.



Ανοίγει το παρακάτω περιβάλλον εργασίας.



Πρέπει να διαλέξετε 3 – 4 ζώα από αριστερά , μετακινώντας και τα **βελάκια** για περισσότερες επιλογές, ανάλογα με τις διατροφικές τους συνήθειες και να τα βάλετε στο κατάλληλο κουτάκι ΦΥΤΟΦΑΓΑ , ΣΑΡΚΟΦΑΓΑ, ΠΑΜΦΑΓΑ.

Στο τέλος, η δραστηριότητα θα είναι όπως φαίνεται παρακάτω.

