



Ο κύκλος της ζωής της πεταλούδας

ΠΑΣΧΑΛΙΔΟΥ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ

Μαθησιακές περιοχές: Γ' Παιδί και θετικές επιστήμες
Γ.2. Φυσικές επιστήμες Γ.2.1 Ζωντανοί οργανισμοί
Α' Παιδί και επικοινωνία Α.2.2 ΤΠΕ
Ρόλος εκπαιδευτικού: Μαθητοκεντρική διδακτική παρέμβαση με την διαμεσολάβηση, εμπύχωση, συντονισμό και καθοδήγηση όπου χρειάζεται του εκπαιδευτικού.

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με συνεχή αλληλεπίδραση και επικοινωνία.

Θεωρία μάθησης: Κοινωνικός εποικοδομισμός
Διδακτική προσέγγιση: Διαθεματική προσέγγιση
Διαδραστικός πίνακας (openboard)

Παιχνίδια: **Πεταλούδα-Online puzzle**

Memory-πεταλούδες

Πληροφορίες: **1. Ανακαλύψτε τους διαφορετικούς τύπους πεταλούδων**

2. The Children's Butterfly Site

Διδακτική παρέμβαση του θέματος “Ο κύκλος της ζωής της πεταλούδας” με την αξιοποίηση του Διαδραστικού πίνακα. Εισάγουμε από το Φωτόδεντρο τα **μαθησιακά αντικείμενα “Ο κύκλος της ζωής”**

Άξονας συμμετρίας εικόνων και σχημάτων

από το **e-yliko χρηστών** το βίντεο

Φωλιές εντόμων και η αρχιτεκτονική τους (Δείγμα από φωλιά πεταλούδας και πώς κατασκευάζεται) και από τις **μαθητικές δημιουργίες** το βίντεο **Πεταλουδομωρό**

στην βιβλιοθήκη του Διαδραστικού πίνακα. Το μαθησιακό αντικείμενο περιλαμβάνει πληροφορίες των σταδίων ανάπτυξης της πεταλούδας προκειμένου οι μαθητές/τριες να πληροφορηθούν για τα διαδοχικά στάδια μεταμόρφωσης και τον κύκλο της ζωής της πεταλούδας.

Ετοιμάζουμε έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ με βίντεο, εικόνες του μαθήματος και ένα πλέγμα-χαλί beebot που θα χρησιμοποιήσουμε. Δημιουργούμε ένα παιχνίδι σε διαφάνειες Google slides για τους μαθητές/τριες.



Στόχοι: 1. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

1. Να γνωρίσουν τον κύκλο της ζωής της πεταλούδας μέσα από, γλωσσικές, μαθηματικές και εικαστικές δραστηριότητες.
2. Να γνωρίσουν το Φωτόδεντρο και το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό του, όπως βίντεο, μαθησιακά αντικείμενα και μαθητικές δημιουργίες.

2. Ως προς την χρήση των ΤΠΕ:

- Να αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο μέσω του διαδραστικού πίνακα
- Να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με κάποιες λειτουργίες του διαδραστικού πίνακα και ψηφιακών δραστηριοτήτων.
- Να εξοικειωθούν με το πρόγραμμα παρουσιάσεων Google slides.
- Να εξοικειωθούν με δεξιότητες χρήσης εκτύπωσης
- Να εξοικειωθούν με την χρήση εφαρμογών AR και Qr code σαρωτές στο tablet
- Να εξοικειωθούν με την εφαρμογή Chatterkid στο tablets
- Να τραβούν με το tablet φωτογραφίες.
- Δεξιότητες ψηφιακής αφήγησης
- Εκπαιδευτική ρομποτική

3. Ως προς την μαθησιακή διαδικασία:

- Να ακολουθούν τις οδηγίες του εκπαιδευτικού.
- Να εξοικειωθούν με την χρήση της βιβλιοθήκης και της γραφίδας του Διαδραστικού πίνακα.
- Να συνεργαστούν με τους συμμαθητές/τριές τους.
- Να περιμένουν στην σειρά τους.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες ευγενούς άμιλλας και συναγωνισμού σε παιχνίδια
- Να εκτελέσουν με υπομονή και μεθοδικότητα τις οδηγίες για να πετύχουν άμεσους στόχους.
- Να ενισχύσουν δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και δημιουργικότητας





Οι μαθητές/τριες θα αναζητήσουν μέσω του διαδραστικού πίνακα και θα σύρουν στην βιβλιοθήκη, στις ταινίες τα βίντεο **“Φωλιές εντόμων και η αρχιτεκτονική τους”** και **Πεταλούδομωρό** και το **μαθησιακό αντικείμενο “Ο κύκλος της ζωής”** από το Φωτόδεντρο και στις εικόνες την αφίσα και τις εικόνες του κύκλου ζωής της πεταλούδας. Θα ανοίξουν στον διαδραστικό πίνακα το **μαθησιακό αντικείμενο “Ο κύκλος της ζωής”** όπου θα πληροφορηθούν για καθένα από τα στάδια της ανάπτυξης της πεταλούδας και θα παίξουν την συνοδευτική άσκηση. Μπορούμε επίσης να φωτογραφίσουμε τις εικόνες να εγγράψουν σε κάθε μια, οι μαθητές/τριες τις πληροφορίες/την αφήγησή τους, με την εφαρμογή Chatterkid στα tablets, δημιουργώντας σύντομα βίντεο. Τα ενώνουμε με την εφαρμογή Clipchamp.

Θα δημιουργήσουν τον δικό τους κύκλο της ζωής πεταλούδας. Θα σύρουν τις εικόνες του κύκλου της ζωής της πεταλούδας και τα βέλη από την βιβλιοθήκη και θα σχηματίσουν στην επιφάνεια του διαδραστικού πίνακα τον **κύκλο της ζωής της πεταλούδας.**

Θα ζωγραφίσουν στη σειρά, τα πέντε στάδια της ανάπτυξης της πεταλούδας και θα γράψουν με την γραφίδα τις λέξεις στο καθένα. (αβγό-κάμπια-κουκούλι-χρυσαλλίδα-πεταλούδα).

Συνθέτουν στον διαδραστικό πίνακα, **πεταλούδες με γεωμετρικά σχήματα.**

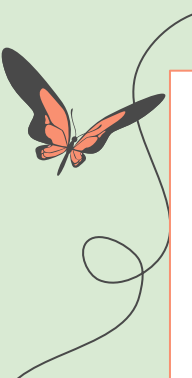
Οι μαθητές/τριες σε ομάδες θα δημιουργήσουν αφίσες με βάση τις εικόνες του βίντεο **Φωλιές εντόμων και η αρχιτεκτονική τους** με ζωγραφική/κατασκευή/κολάζ “κρυμμένα” αβγά, κάμπιες, κουκούλια, πεταλούδες και φόντο της προτίμησής τους π.χ. κήπος, δάσος κ.λ.π. Φωτογραφίζουμε τις αφίσες, τις αναρτούμε και τις παρουσιάζουμε στον διαδραστικό πίνακα. Κάθε ομάδα θα ανακαλύψει, με την σειρά, τα αβγά, τις κάμπιες, τα κουκούλια και τις πεταλούδες στην αφίσα μιας άλλης ομάδας με τον μεγεθυντικό φακό του πίνακα. Μπορούμε να ενεργοποιήσουμε το χρονόμετρο σε κάθε ομάδα, ώστε να γίνει μεγαλύτερη η πρόκληση στο παιχνίδι. Μπορούμε επίσης με την εφαρμογή **Blippar** στον Η/Υ να ενσωματώσουμε στην αφίσα το βίντεο, 3d πεταλούδες κ.λ.π. Και να τα εμφανίζουν οι μαθητές/τριες με την ίδια εφαρμογή στο tablet. Θα παρουσιάσουμε στον διαδραστικό πίνακα μέσω υπολογιστή, διάφορα είδη-ονόματα πεταλούδων και θα περιηγηθούν σε γκαλερί με φωτογραφίες πεταλούδων από την Ασία, τη Δυτική Ευρώπη, τη Βόρεια Αμερική και την Κεντρική Αμερική.

The Children's Butterfly Site

(Με ενσωματωμένη στον Η/Υ αυτόματη μετάφραση στα ελληνικά)

Μπορούν, με την εφαρμογή Google Lens στο Tablet, να εστιάζουν στις ονομασίες των πεταλούδων και να τις ακούν.







Ζωντανεύουμε πεταλούδες:

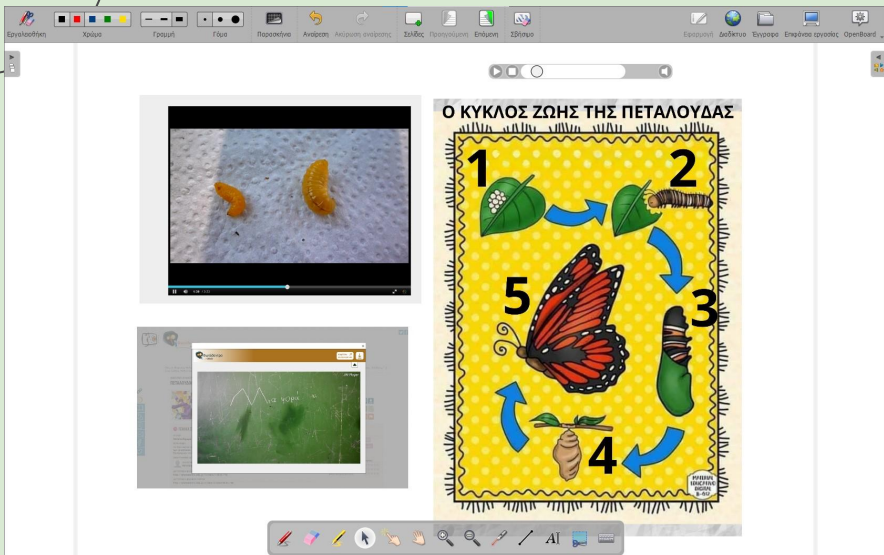
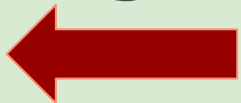
Με τα tablets μέσω εφαρμογής Ar (π.χ. **Arloopa**) εμφανίζουν και τοποθετούν πεταλούδες στις αφίσες τους παρατηρούν τα βασικά χαρακτηριστικά τους (φτερά, σώμα, κεφάλι, κεραίες, πόδια), τα χρώματά τους, τις παρατηρούν να πετούν και τραβούν φωτογραφίες τις πεταλούδες πάνω στις αφίσες. Οι μαθητές/τριες θα παίξουν **“Το μυστικό της πεταλούδας”** σε διαφάνειες Google slides, όπου πρέπει να βοηθήσουν την πεταλούδα να φτάσει στο δάσος, για να τους δείξει το “μυστικό” της, αλλά πρέπει να περάσουν κάποιες δοκιμασίες για να τα καταφέρουν. Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες σε ζευγάρια θα δημιουργήσουν με διάφορα υλικά μια συμμετρική πεταλούδα. Έπειτα θα κόψουν τις πεταλούδες στην μέση και θα τις ανακατέψουν ώστε να πρέπει να βρουν σε κάθε μισό της πεταλούδας, το συμμετρικό της. Αν θέλουμε να προσθέσουμε μεγαλύτερη πρόκληση ή κάποιο “μυστήριο” στην δραστηριότητα, μπορούμε να φωτογραφίσουμε και να εκτυπώσουμε τις πεταλούδες για να αντιστοιχίσουν τα δύο μισά. Έπειτα να φωτογραφίσουμε τα μισά των πεταλούδων και να δημιουργήσουμε σε κάθε μισό έναν qrcode με μια εφαρμογή qr code generation. Τοποθετούμε τους qrcodes στις αφίσες τους ή σε ένα μεγάλο ταμπλό, οι μαθητές/τριες με τα tablets σε ομάδες προσπαθούν να βρουν σε κάθε μισό μιας πεταλούδας, το συμμετρικό της και τα αντιστοιχίζουν με την ολόκληρη πεταλούδα. Ποια ομάδα θα βρει τις περισσότερες πεταλούδες;

Θα παρακολουθήσουν την μαθητική δημιουργία από το Φωτόδεντρο **Πεταλουδομωρό** και θα φτιάξουν μια δική τους ιστορία παίζοντας με τις σκιές:

Προβάλλουμε στον πίνακα την σκιά μιας 3D πεταλούδας περιστρέφοντάς την σε διάφορες θέσεις της κίνησης της πεταλούδας. Οι μαθητές/τριες σχεδιάζουν κάθε φορά το περίγραμμα της σκιάς που σχηματίζεται στον πίνακα. Μπορούν να τοποθετήσουν τα περιγράμματα σε διαδοχική σειρά δημιουργώντας την κίνηση της πεταλούδας. Η πεταλούδα κάνει μια διαδρομή. Το εκτυπώνουν και δημιουργούν, προσθέτοντας ζωγραφική/κολάζ σε μεγάλη επιφάνεια, την ιστορία τους. Προσθέτοντας ηχητικό αρχείο δημιουργούν μια ψηφιακή αφήγηση. Μπορούν επίσης να συνθέσουν τα περιγράμματα σε μια ενιαία εικόνα (είτε ολόκληρα, είτε κάθε περίγραμμα να καλύπτει μερικώς το άλλο) και στολίζουν με χρωματικά μοτίβα δημιουργώντας ένα καλλιτεχνικό έργο. Μπορούν να κατασκευάσουν την ιστορία τους με πλαστελίνη ή πηλό.

Οι μαθητές/τριες θα προγραμματίσουν το Beebot να περάσει από τα στάδια της ανάπτυξης της πεταλούδας με την σειρά, στο χαλί του, στο δάπεδο. Θα σκεφτούν την **διαδρομή** και θα την σχηματίσουν αρχικά σέρνοντας το πλέγμα και τις εικόνες από τις “Εικόνες” και τα βέλη από την βιβλιοθήκη “Σχήματα” στον διαδραστικό πίνακα. Αφού ολοκληρώσουν το επιδαπέδιο παιχνίδι μπορούν να ξανακάνουν την διαδρομή στον ΔΠ σε ομάδες. Οι μαθητές εκτυπώνουν τις εργασίες που δημιούργησαν στον διαδραστικό πίνακα και τις αναρτούμε στο blog του σχολείου.





Arloopa



Φωτόδεντρο
Μαθησιακά Αντικείμενα

Τίτλος: Ο κύκλος της ζωής

Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΖΩΗΣ

Αρχική σελίδα | Βήματα | Περιοχή | Άσκηση 1 | Άσκηση 2

Ο κύκλος ζωής της πεταλούδας

1. Τα αυγά
2. Η κίττα
3. Η χρυσαλίδα
4. Η πεταλούδα

Για περισσότερες πληροφορίες επιλέξτε το ανάλογο εικονίδιο 1ο στάδιο

Η θηλυκή πεταλούδα γεννάει τα αυγά της πάνω στα φύλλα. Τα γεννάει όλα μαζί κοντά κοντά και αυτά είναι πραγματικά πολύ μικρά.

Πατήστε σε κάθε εικόνα για να επιστρέψετε στην αντίστοιχη διαφάνεια.



Το “μυστικό” της πεταλούδας



Οδήγησε την πεταλούδα να φτάσει στο δάσος, ακολουθώντας τα βέλη και λύνοντας τους γρίφους. Αν καταφέρετε να την οδηγήσετε στο δάσος θα σας δείξει το “μυστικό” της! Σε κάθε διαφάνεια υπάρχει ένας γρίφος που πρέπει να λύσετε και πατώντας το βέλος, μεταφέρεστε στην επόμενη διαφάνεια. Καλή επιτυχία!!

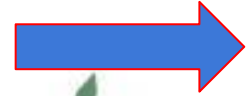
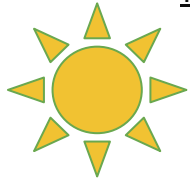


Η περιπέτεια της πεταλούδας



Η περιπέτεια της πεταλούδας

Πάτησε στο διαφορετικό φύλλο του δέντρου και παίξε το παιχνίδι μνήμης με τις πεταλούδες. Μετά ακολούθησε το βέλος.



Το “μυστικό” της πεταλούδας

Συγχαρητήρια!! Κατάφερες να βοηθήσεις την πεταλούδα να φτάσει στο δάσος!!
Πάτησε πάνω στην πεταλούδα να δεις το μυστικό της!!

