

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
ΖΩΑ (κατοικίδια, δάσους, θάλασσας, γλυκού νερού)



Σοφία Καλογεράκη

Επιμορφωτής: Ιωάννης Ρεξ

Εργασία στα πλαίσια της επιμόρφωσης Β' επιπέδου «Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη»

ΧΙΟΣ 2012

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου

Ζώα (κατοικίδια, δάσους, θάλασσας, γλυκού νερού)

1.2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το σενάριο αφορά τις γνωστικές περιοχές της Μελέτης Περιβάλλοντος σε συνδυασμό με Ευέλικτη Ζώνη και επέκταση σε Γλώσσα, Θρησκευτικά, Ιστορία, Αισθητική Αγωγή, και Αγγλικά.

1.3. Τάξεις στις οποίες απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται στους μαθητές της Γ΄τάξης.

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 Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ. του μαθήματος της Μελέτης Περιβάλλοντος στο Δημοτικό Σχολείο.

Σύμφωνα με τις οδηγίες του Α.Π.Σ. και Δ.Ε.Π.Π.Σ. να αναγνωρίζουν τα ζώα του τόπου μας, να μπορούν να τα κατατάξουν ανάλογα με το περιβάλλον που ζουν ή τον τρόπο αναπαραγωγής τους, να γνωρίζουν τα προϊόντα που μας δίνουν καθώς και τους τρόπους προσαρμογής τους στο περιβάλλον. Να αναγνωρίζουν τη σχέση του περιβάλλοντος με την ποιότητα της ζωής του ανθρώπου.

Συγκεκριμένα οι στόχοι που τίθενται φαίνονται στο βιβλίο δασκάλου:

Κεφάλαιο 6: Κατοικίδια ζώα

Κεφάλαιο 7: Αγρίμια και πουλιά του βουνού και του δάσους

Κεφάλαιο 8: Ζώα της θάλασσας

Κεφάλαιο 9: Ζώα του γλυκού νερού

της Ενότητας 4: Φυτά και ζώα του τόπου μας (Φυσικό Περιβάλλον και Άνθρωπος – Σχέσεις), της Μελέτης Περιβάλλοντος Γ΄τάξης.

1.5. Διάρκεια

Το σενάριο σχεδιάστηκε για να υλοποιηθεί σε 6 διδακτικές ώρες.

1.6. Γνώσεις και πρότερες ιδέες και αντιλήψεις των μαθητών

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο, οι μαθητές γνωρίζουν από τη Μελέτη Περιβάλλοντος της Β΄ τάξης, ενότητα 6, σχετικά με τα ζώα.

Ως προς τις γνώσεις τους στις νέες τεχνολογίες, οι μαθητές έχουν εξοικειωθεί στην αναζήτηση πληροφοριών από το διαδίκτυο, στη χρήση κειμενογράφου, και έχουν μια σχετική επαφή με τις μηχανές πλοήγησης **Google**, **youtube** για αναζήτηση βίντεο, ψηφιακής εγκυκλοπαίδειας **Wikipedia**, με τη συμπλήρωση εννοιολογικού χάρτη **Mindomo**, με το πρόγραμμα ζωγραφικής **Revelation Natural Art** καθώς και με την δημιουργία και συμπλήρωση σταυρόλεξου από το πρόγραμμα **Hot Potatoes**.

Σε αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο θα γίνει επίσης χρήση **εκπαιδευτικού λογισμικού του Π.Ι.**, για τη Μελέτη Περιβάλλοντος.

1.7. Στόχοι

Γνωστικοί στόχοι

- Να αναγνωρίζουν ζώα του τόπου μας και να συνδέουν τα ζώα με το περιβάλλον στο οποίο ζουν.
- Να αναγνωρίζουν τα οικοσυστήματα, στα οποία ζουν διάφορα είδη ζώων.
- Να αντιληφθούν τη σημασία που έχει για κάθε ζώο, να βρίσκεται στο περιβάλλον όπου ανήκει.
- Να αντιληφθούν τη σημασία των ζώων στη ζωή του ανθρώπου.
- Να διακρίνουν τα προϊόντα που παίρνουν οι άνθρωποι από τα κατοικίδια ζώα.
- Να αντιληφθούν τον κίνδυνο που διατρέχουν ορισμένα ζώα να εξαφανιστούν.
- Να αντιληφθούν την άμεση συσχέτιση μεταξύ δοντιών και τροφών μέσα από τη μελέτη της ζωής των σαρκοφάγων και φυτοφάγων ζώων.

Παιδαγωγικοί στόχοι

- Να αναπτύξουν αίσθημα προσωπικής και συλλογικής ευθύνης.
- Να αναπτύξουν την ικανότητα επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Να δημιουργηθεί κλίμα εμπιστοσύνης και συνεργασίας μέσα στις ομάδες.
- Να ενθαρρυνθούν τα παιδιά να μιλήσουν για προσωπικές εμπειρίες με ζώα ή για τα κατοκίδιά τους.
- Να αποκτήσουν οι μαθητές θετική στάση απέναντι σε ζώα που μπορεί να φοβούνται ή απεχθάνονται και να καταλάβουν τη χρησιμότητα όλων σε ένα οικοσύστημα και στην τροφική αλυσίδα.
- Να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα, τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.
- Να αναπτύξουν σταδιακά κριτική σκέψη, αναζητώντας μέσα στην πληθώρα υλικού αυτό που ταιριάζει.

Τεχνολογικοί στόχοι

- Να αποκτήσουν μεγαλύτερη ευχέρεια στην αναζήτηση πληροφοριών, εικόνων, βίντεο και γενικά πολυμεσικού υλικού μέσω διαδικτύου.
- Να αξιοποιούν τους εννοιολογικούς χάρτες για την εμβάθυνση και κατανόηση πληροφοριακού υλικού.
- Να γνωρίσουν ή να εξοικειωθούν περισσότερο με ορισμένα λογισμικά, τα οποία θα τους βοηθήσουν να ανακαλύψουν, κατανοήσουν, εμπεδώσουν τη νέα γνώση.
- Να εξοικειώνονται με νέα λογισμικά με τρόπο ελκυστικό και ευχάριστο για τα παιδιά, ικανοποιώντας τα «θέλω» και τις γνωστικές τους ανησυχίες.
- Να γίνονται οι ίδιοι μικροί ερευνητές αναζητώντας τη γνώση και τις πηγές.

1.8. Οργάνωση διδασκαλίας

Οι μαθητές θα εργαστούν σε τέσσερις ομάδες των τεσσάρων ατόμων όταν θα βρίσκονται στην αίθουσα διδασκαλίας.

Το σενάριο έχει προγραμματιστεί να γίνει τις περισσότερες ώρες στην αίθουσα διδασκαλίας με τη χρήση υπολογιστή,

βιντεοπροβολέα, διαδραστικού πίνακα και εκτυπωτή, ενώ οι υπόλοιπες θα γίνουν στην αίθουσα πληροφορικής με τη χρήση έξι υπολογιστών (δυο ή τρία παιδιά ανά υπολογιστή).

Ο δάσκαλος οφείλει να έχει οργανώσει πλήρως τους χώρους διεξαγωγής του σεναρίου, φροντίζοντας να έχει εγκαταστήσει τα προγράμματα που θα χρησιμοποιηθούν, να λειτουργούν όλα τα μηχανήματα, να υπάρχει μελάνι στον εκτυπωτή κι ό,τι άλλο μπορεί να βοηθήσει στην ομαλή διεξαγωγή του σεναρίου, ώστε να αποφευχθούν καθυστερήσεις και εκνευρισμοί.

1.9. Διδακτική προσέγγιση

Το σενάριο «Ζώα (κατοικίδια, δάσους, θάλασσας, γλυκού νερού)» βασίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού (constructivism), καθώς και στις αρχές της ανακαλυπτικής μάθησης. Οι μαθητές κατακτούν σταδιακά τη γνώση, εργαζόμενοι σε ομάδες, αναπτύσσοντας κριτική και συλλογική σκέψη. Μέσω της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας επιτυγχάνουν συμμετοχική και συνεργατική μάθηση. Μέσω συζήτησης και πρωτότυπων δραστηριοτήτων επιδιώκεται η ενεργή συμμετοχή όλων.

Πρωταρχικής σημασίας είναι το «συμβόλαιο» που γίνεται με τους μαθητές, όπου γίνεται συμφωνία και ξεκαθάρισμα ρόλων και το σενάριο σφυριλατείται πάνω στα «θέλω» και τις ανάγκες των μαθητών. Έτσι ο εκπαιδευτικός με ευελιξία προσαρμόζει το Α.Π.Σ. στις ανάγκες της τάξης τους.

Η χρήση των νέων τεχνολογιών είναι πλέον απαραίτητη σε κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα. Ο υπολογιστής, εκτός από το εργαστήριο πληροφορικής, όταν υπάρχει στην αίθουσα διδασκαλίας σε συνδυασμό με βιντεοπροβολέα, δίνεται άλλες δυνατότητες στην εκπαιδευτική πράξη. Οι μαθητές μαθαίνουν από πολύ μικρή ηλικία να αναζητούν και να βρίσκουν πληροφορίες. Παίρνουν ενεργητικό ρόλο στην ανακάλυψη της γνώσης και παύουν να είναι οι παθητικοί δέκτες που δέχονταν έτοιμη γνώση από το δάσκαλο. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού έχει αλλάξει. Είναι πάντα δίπλα στο μαθητή, βοηθώντας, εμπυχώνοντας, ενθαρρύνοντας, παρακινώντας. Επισημαίνει τους κινδύνους του διαδικτύου, ενημερώνει όλη την οικογένεια, γιατί ο υπολογιστής μπορεί να αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο, όμως εξαρτάται τι χρήση θα γίνει. Σε καμία περίπτωση δε θέλουμε αυριανούς πολίτες εθισμένους στο διαδίκτυο.

2. ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

2.1. Δραστηριότητες

(1^η διδακτική ώρα)

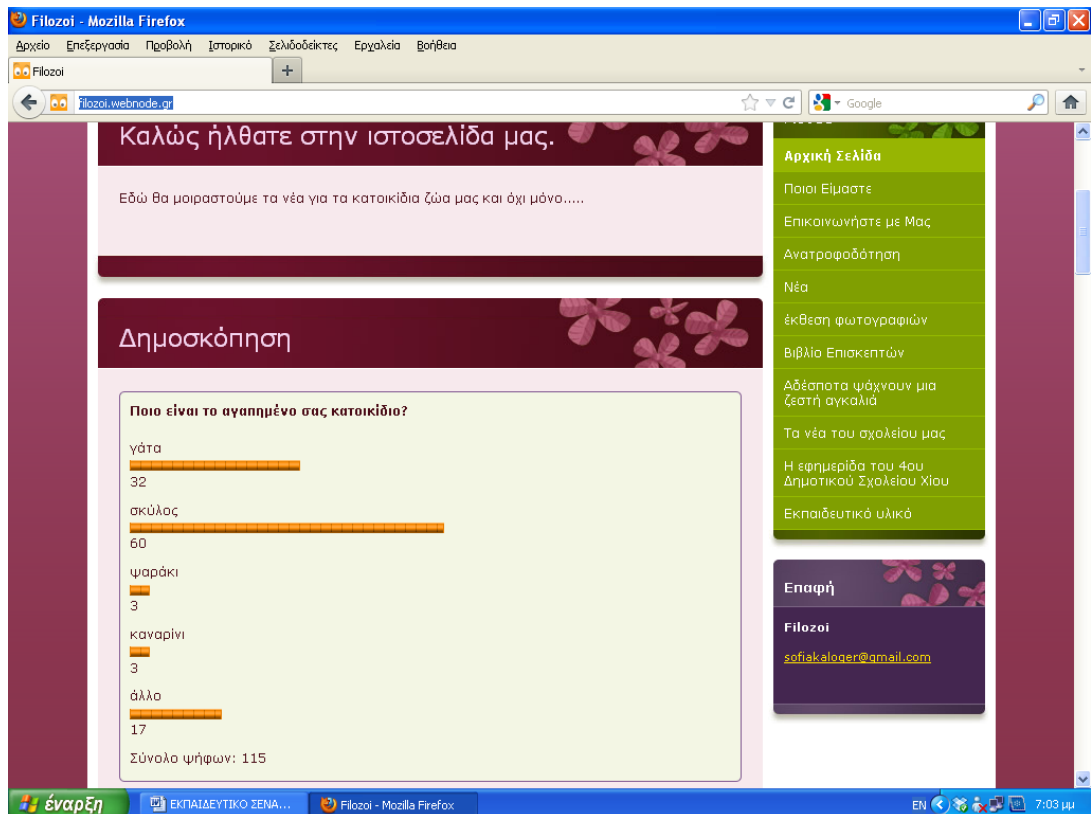
Αρχικά η εκπαιδευτικός συζήτησε με τους μαθητές το θέμα του σεναρίου, τις δραστηριότητες που θα εκτελεστούν, τη διάρκεια και το χώρο, τον τρόπο που θα εργαστούν. Τα παιδιά πρότειναν, συμφωνήθηκαν οι ρόλοι κι έγινε ένα «συμβόλαιο», που έπρεπε να τηρηθεί απ' όλους.

Οι μαθητές άκουσαν το πολύ γνωστό τους τραγούδι «Νιάου βρε γατούλα» με την Αλίκη Βουγιουκλάκη παρακολουθώντας το αντίστοιχο βίντεο που είχε κατεβάσει από το youtube η εκπαιδευτικός.

<http://www.youtube.com/watch?v=RnmsN3WxoX0>

The screenshot displays a YouTube video player in a Mozilla Firefox browser window. The video title is "Αλίκη Βουγιουκλάκη - Το γκρίζο γατί (νιάου βρε γατούλα)". The video player shows a close-up of a light-colored kitten. The video progress is at 0:34 / 3:43. Below the video, there are 14001 likes and 8 dislikes. The video was uploaded by the user "efimp" on February 20, 2009. The browser's address bar shows the YouTube URL. The taskbar at the bottom of the screen shows several open applications, including "έναρηξη", "ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑ...", "06-Βιβλίο Δασκάλου...", "Ζωά του τόπου μας!", and "Αλίκη Βουγιουκλάκη...".

Μετά απ' αυτό τα παιδιά άρχισαν να συζητάνε για τα κατοικίδια τους, ανέφεραν ποιο ψήφισαν στη δημοσκόπηση της ιστοσελίδας του σχολείου μας, <http://filozoi.webnode.gr/>



Μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους με τους συμμαθητές τους αναφέροντας και ζώα που έχουν συγγενείς τους σε χωριά. Αναφέρθηκαν σε προϊόντα που παίρνουμε από τα ζώα, ξεκινώντας από τρόφιμα στο πρωινό και το δεκατιανό τους ή από τα ρούχα και τα παπούτσια που φορούσαν.

Ακολούθησε μια διασκεδαστική άσκηση αντιστοίχισης από το εκπαιδευτικό λογισμικό του Π.Ι. για τη Μελέτη Περιβάλλοντος, Α΄- Γ΄ Δημοτικού.

ΦΥΤΑ ΚΑΙ ΖΩΑ ΤΟΥ ΤΟΠΟΥ ΜΑΣ - Ζώα του αγροκτήματος
 Κάνε τις σωστές αντιστοιχίες.

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	κρέας, αυγά
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	κρέας, μαλλί ή δέρμα, γαλακτοκομικά προϊόντα
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	μεταφορά – μετακίνηση – αγροτικές δουλειές
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	κρέας

ΑΚΥΡΟ ΕΝΤΑΞΕΙ

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ **ΜΑΘΗΤΗΣ**







Πριν ολοκληρωθεί η πρώτη ώρα, οι μαθητές παρακολούθησαν ένα αστείο βίντεο με γάτες, θαυμάζοντας τις απίστευτες ικανότητες αυτών των αιλουροειδών, στη διεύθυνση: http://www.youtube.com/watch?v=wf_IibT8HGk

Supercats: Episode 1 — The Funniest Cat Vi... +

www.youtube.com/watch?v=wf_IibT8HGk

YouTube

Supercats: Episode 1 — The Funniest Cat Video!

MeowFace3000 + Εγγραφή 4 βίντεο

Super Cats

0:04 / 3:04

Μου αρέσει Προσθήκη σε Αποστολή 15416413

Μεταφορώθηκε από το χρήστη MeowFace3000 την 22 Ιούλι 2009

51259 θετικές, 1302 αρνητικές

- Very Funny Cats 68 από το χρήστη yourfriendly 1442354 προβολές 4:28
- Funny Videos Channel 102 βίντεο CHANNEL
- Supercats: Episode 2 — Moar Hilarious Cat από το χρήστη MeowFace3000 1080239 προβολές 1:55
- Very Funny Cats 45 από το χρήστη yourfriendly 2636291 προβολές 3:56
- CUTE TALKING KITTEN SAYS "I'M NEW" από το χρήστη 14513030 προβολές 2:03
- Crazy cat, loves water από το χρήστη jalkixxx007 33875466 προβολές

(2^η διδακτική ώρα)

Οι μαθητές συζήτησαν πώς μπορούν να ταξινομηθούν τα ζώα ανάλογα με τον τόπο που κατοικούν και συμπλήρωσαν μια άσκηση από το εκπαιδευτικό λογισμικό του Π.Ι.

ΦΥΤΑ ΚΑΙ ΖΩΑ ΤΟΥ ΤΟΠΟΥ ΜΑΣ - Ζώα του τόπου μας
Τοποθέτησε κάθε εικόνα στη σωστή στήλη.

Κατοικίδια ζώα	Ζώα της θάλασσας	Ζώα του γλυκού νερού (μέσα και κοντά σε αυτό)	Ζώα του δάσους

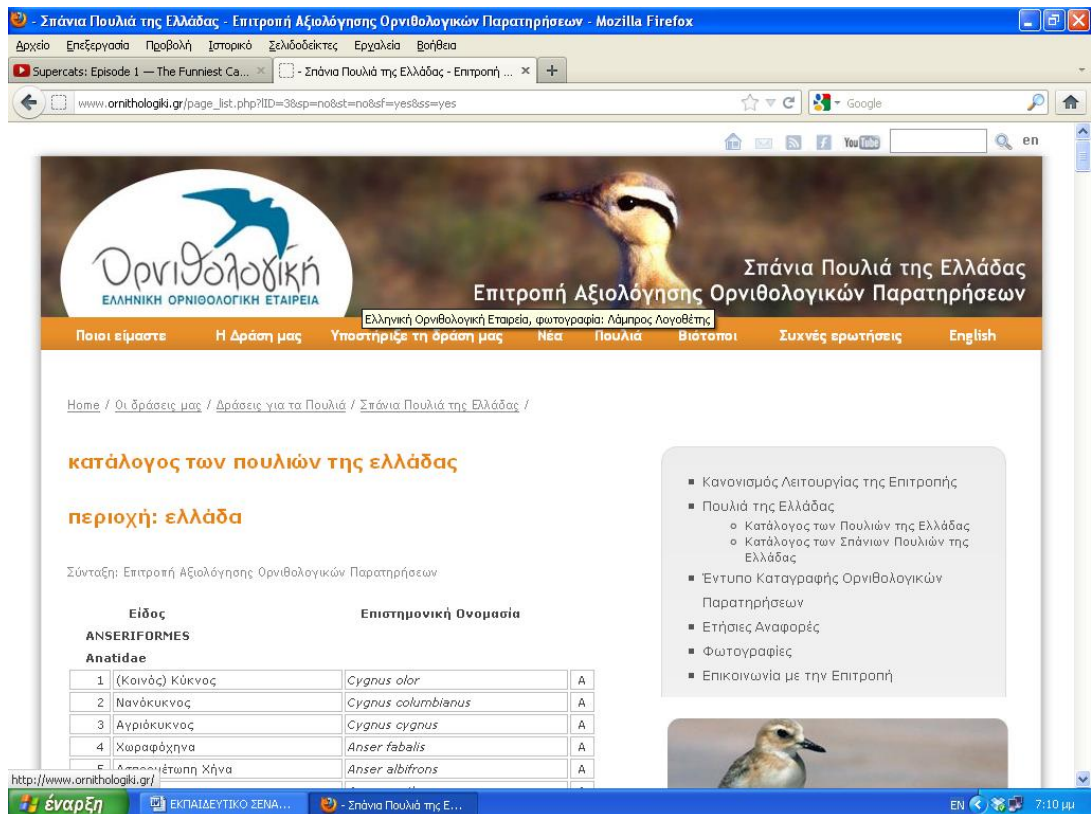
Εικόνες ζώων: Δελφίνι, Σαρκοφάγα, Λευκό κουνέλι, Γαλάζιο κουνέλι, Σκύλος, Αλεπού, Ίππος, Βόδι.

ΑΚΥΡΟ ΕΝΤΑΞΕΙ

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ **ΜΑΘΗΤΗΣ**

← \$ ✂ 🖨️ 🏠

Ήταν πολύ εύκολο και ευχάριστο για τα παιδιά. Μετά τα κατοικίδια λοιπόν συνέχισαν με τα ζώα του δάσους. Ονόμασαν ζώα του δάσους που γνώριζαν κι ύστερα έψαξαν εικόνες στη μηχανή αναζήτησης Google. Ανέφεραν σαρκοφάγα κι άλλα πτηνά και μετά μπήκαν στην ιστοσελίδα της ελληνικής ορνιθολογικής εταιρείας πατώντας στη διεύθυνση: <http://www.ornithologiki.gr/>



Εκεί είδαν πολλά πουλιά και παρατηρώντας τα ράμφη και τα μάτια τους, προσπαθούσαν να καταλάβουν με τι τρέφονταν κάθε πουλί.

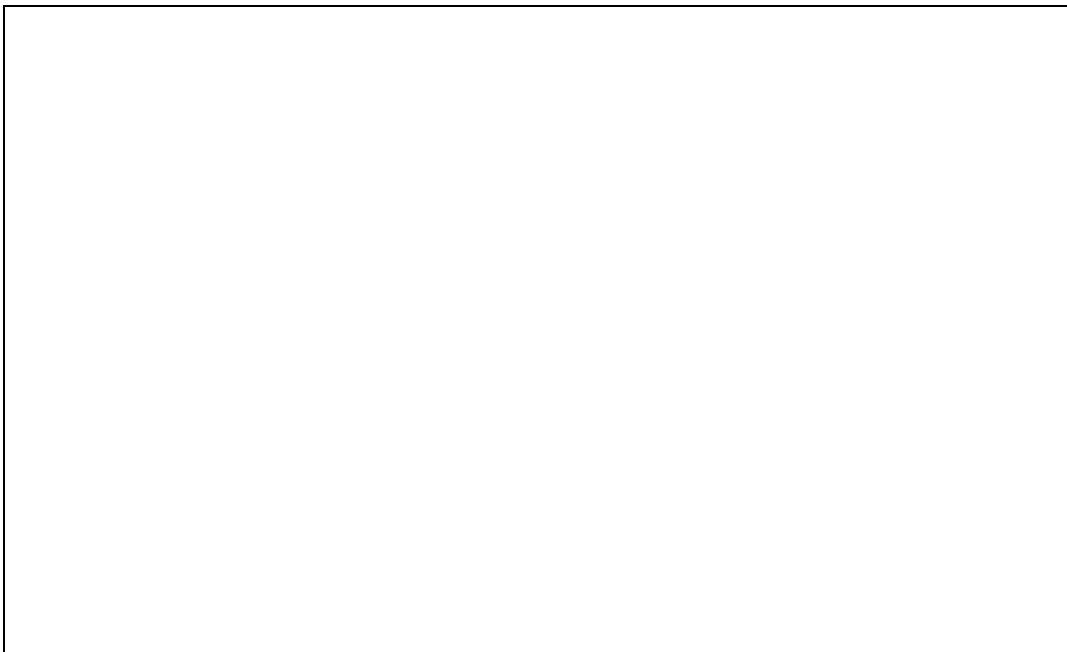
Συμπλήρωσαν μετά ανά ομάδα το παρακάτω φύλλο εργασίας, ενόσω είχαν πρόσβαση στην ιστοσελίδα της ορνιθολογικής.

Φύλλο εργασίας

Μπείτε στην ιστοσελίδα της Ελληνικής Ορνιθολογικής Εταιρείας στη διεύθυνση: <http://www.ornithologiki.gr/> πατήστε στα: **πουλιά** και από εκεί πατήστε **:Κατάλογος ειδών**. Συμπληρώστε στον παρακάτω πίνακα δέκα ονόματα πουλιών. Στη συνέχεια πατήστε: **Σπάνια Πουλιά** και συμπληρώστε την αντίστοιχη στήλη του πίνακα.

Ονόματα πτηνών	Σπάνια πουλιά της Ελλάδας

Ζωγραφίστε μια φωλιά πουλιών, όπου τα μικρά περιμένουν να τους φέρουν φαγητό οι γονείς τους.



Μετά την ολοκλήρωση του φύλλου εργασίας, κάθε ομάδα ανακοίνωσε στις άλλες πώς το συμπλήρωσε.

(3^η διδακτική ώρα)

Οι μαθητές μπήκαν στην ιστοσελίδα του αρκτούρου στη διεύθυνση: <http://www.arcturos.gr/gr/arcturos/> και βρήκαν πληροφορίες σχετικά με τις αρκούδες που φιλοξενούνται εκεί, αλλά και για άλλα ζώα που υπάρχουν εκεί ή κινδυνεύουν να εξαφανιστούν. Συμπλήρωναν παράλληλα το παρακάτω φύλλο εργασίας.

Φύλλο εργασίας

Συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα γράφοντας ονόματα ζώων που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν. Στην πρώτη στήλη γράψτε το όνομα του ζώου και στη δεύτερη κάποιες πληροφορίες για κάθε ζώο.

Όνομα ζώου	Πληροφορίες

Μετά παρατηρώντας το παρακάτω σχέδιο γράψτε από πού πήρε το όνομά του ο αρκτούρος.

The screenshot shows a web browser window displaying the website of the Arcturos Environmental Center. The browser title is "Αρκτούρος - Περιβαλλοντικό Κέντρο Αρκτούρου - Mozilla Firefox". The address bar shows "www.arcturos.gr/gr/Default.asp". The website content includes a banner for "IENE 2011 21-24 September" and a map of Greece with several red dots and lines connecting them to various links. The links are labeled in Greek: "ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΡΚΤΟΥΡΟΥ", "ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ", "ΝΕΑ", "ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ", "ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΕΤΕ", "ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ", "ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ", "LINKS", "PHOTO ALBUM", "VIDEOS", "ΧΟΡΗΓΟΙ", "ΑΓΡΙΑ ΖΩΗ", "LIVE WEB CAMS", "ΔΡΑΣΗ", and "ΑΝΑΜΝΗΣΤΙΚΑ ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ". There are also language options "[English]" and "[Français]". At the bottom, there is a quote in Greek: "Άγρια ζωή, κομμάτι της ζωής μας". The Windows taskbar at the bottom shows the time as 9:06 μμ.

Γνωρίζετε άλλους αστερισμούς με ονόματα ζώων; Αναζητήστε στο διαδίκτυο και συμπληρώστε παρακάτω.

Γράψτε κάποιους τίτλους παραμυθιών που έχουν σχέση με ζώα. Συνήθως πώς παρουσιάζεται ο λύκος;

Ζωγραφίστε ένα ζώο του δάσους

Μετά την ολοκλήρωση των φύλλων εργασίας έγινε παρουσίαση από κάθε ομάδα στις υπόλοιπες. Προβληματίστηκαν αν πράγματι ο λύκος είναι κακός ή αν θέλει απλά να φάει ως σαρκοφάγο.

(4^η διδακτική ώρα)

Οι μαθητές συζήτησαν για ζώα της θάλασσας. Γνώριζαν πολλά αφού κατοικούν σε νησί και αρκετά είχαν βιωματικές εμπειρίες από ψάρεμα. Έγινε αναφορά σε θαλασσινούς μεζέδες και συμφώνησαν να φέρουν στο επόμενο μάθημα συνταγές με θαλασσινά. Συζήτησαν για μηχανισμούς προστασίας από τους εχθρούς τους, όπως μελάνι αγκάθια κ.ά.

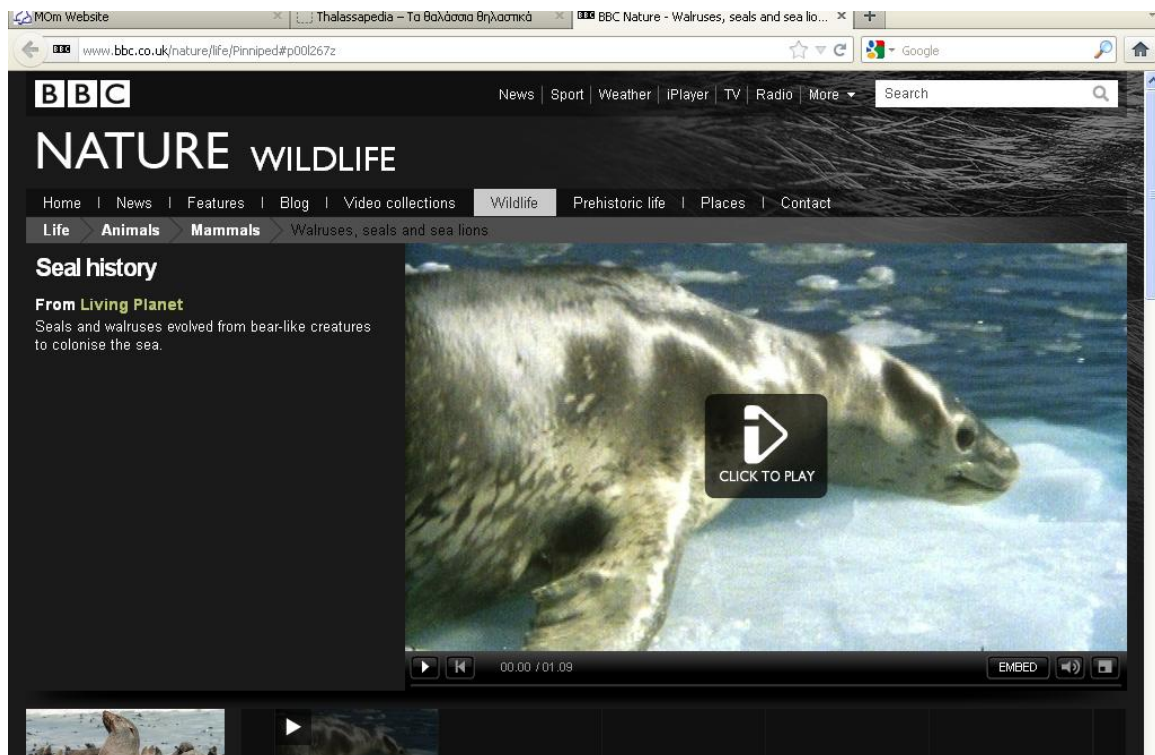
Στη συνέχεια αναφέρθηκαν σε ζώα της θάλασσας που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν, όπως η χελώνα Καρέτα-Καρέτα και η φώκια Μονάχους-Μονάχους. Μπήκαν στις διευθύνσεις:

<http://www.archelon.gr/> και

<http://www.mom.gr/homepage.asp?ITMID=101>

<http://www.thalassapedia.gr/>

απ' όπου παρακολούθησαν βίντεο και διάβασαν πληροφορίες.



The screenshot shows a web browser window displaying a BBC Nature article. The browser's address bar shows the URL: www.bbc.co.uk/nature/life/Pinniped#p00l267z. The page header includes the BBC logo and navigation links for News, Sport, Weather, iPlayer, TV, Radio, and More. The main heading is 'NATURE WILDLIFE'. Below this, there are navigation links for Home, News, Features, Blog, Video collections, Wildlife, Prehistoric life, Places, and Contact. The article title is 'Seal history' and it is categorized under 'Life', 'Animals', and 'Mammals'. The sub-heading is 'From Living Planet' and the text reads: 'Seals and walrus evolved from bear-like creatures to colonise the sea.' A large video player is embedded on the page, showing a seal swimming in the water. The video player has a 'CLICK TO PLAY' button and a progress bar at the bottom.

Συλλόγος για την Προστασία της Θαλάσσιας Χελώνας, ΑΡΧΕΛΩΝ - Mozilla Firefox

www.archelon.gr/contents/pedio_xelones_google.php?row=row5

Χελώνες στο Κέντρο Διάσωσης - ΧΑΡΤΗΣ

Τραυματισμένη Χελώνα στο Κέντρο Διάσωσης Απελευθερωμένη Χελώνα από το Κέντρο Διάσωσης Νεκρή Χελώνα στο Κέντρο Διάσωσης

Προβολή ARCHELON Sea Turtles at Rescue Centre σε χάρτη μεγαλύτερου μεγέθους

Developed and host by Qbit / Graphics by Xero

Συλλόγος για την Προστασία της Θαλάσσιας Χελώνας, ΑΡΧΕΛΩΝ - Mozilla Firefox

www.archelon.gr/contents/videos.php?row=row10

ARCHELON spot - Mozilla Firefox

www.archelon.gr/flashplayer/vPlayer.php?vid=1

Χαρίς την προσφορά των εθελοντών η καρτέτα-καρέττα θα μας είχε αφήσει για άλλες παραλιές...

Αν βρείς Νεκρή ή τραυματισμένη χελώνα

Περιοχές δράσης

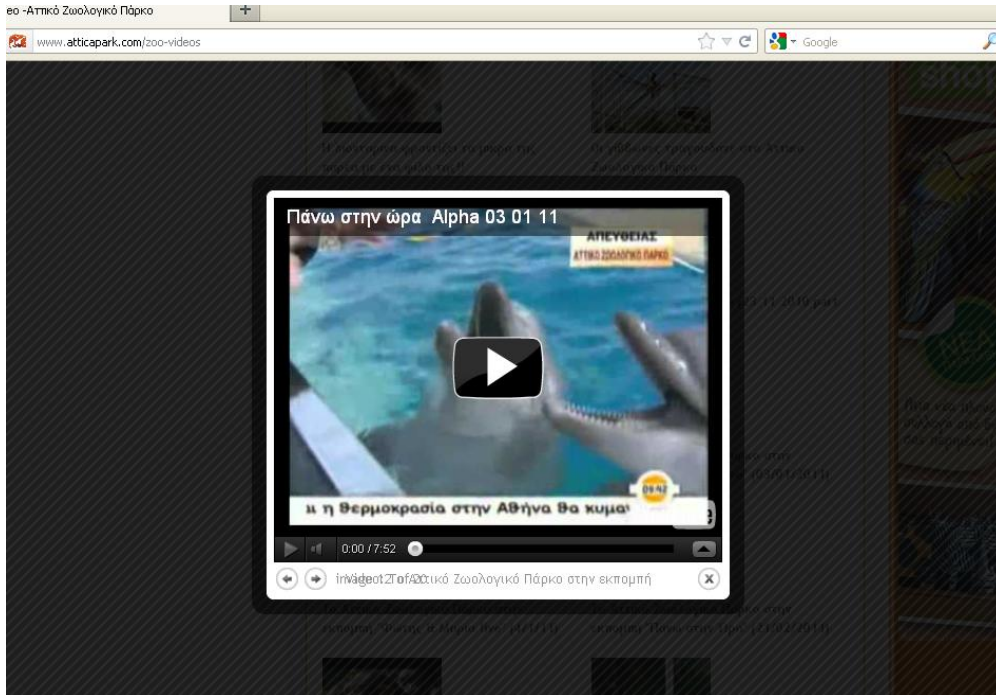
ΑΡΧΕΛΩΝ που προβλήθηκε για την χώρας

ακτικού "The ARCHELON" στο βραβείο καινού στο εσσαλονικής

The ARCHELON Bubble Συνέχεια
 Το ντακιμαντέρ του Λευτέρη Φιλικτού "The ARCHELON Bubble" το οποίο έλαβε και το πρώτο βραβείο καινού στο 10ο Φεστιβάλ Ντακιμαντέρ της Θεσσαλονικής.

Ορισμένοι μαθητές ανέφεραν ότι έχουν δει δελφίνια και θαλάσσιους ελέφαντες στο Αττικό Ζωολογικό Πάρκο κι έτσι επισκέφθηκαν τη διεύθυνση: <http://www.atticapark.com/>

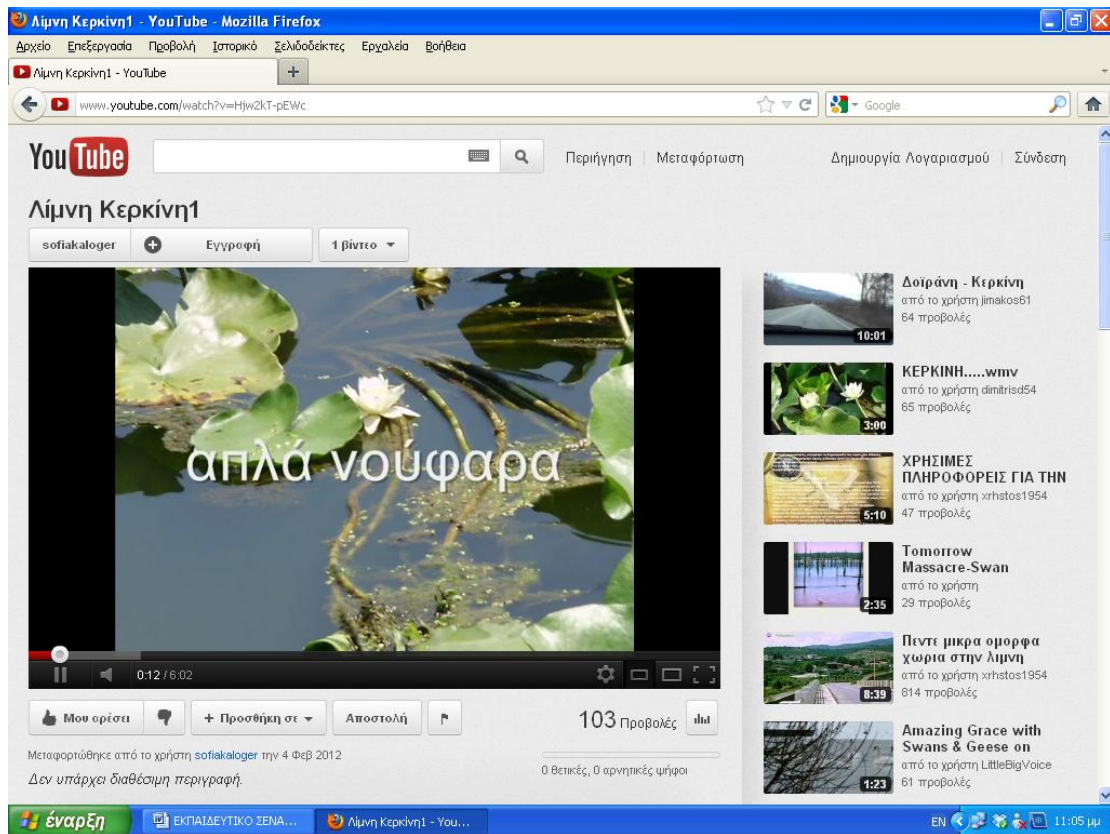
Ενημερώθηκαν για τα ζώα που υπάρχουν στο πάρκο, για τον τρόπο φροντίδας τους, είδαν φωτογραφίες και διάβασαν πληροφορίες. Μετά παρακολούθησαν το βίντεο για τα δελφίνια.



Οι διευθύνσεις δόθηκαν στους μαθητές επειδή υπάρχει πληθώρα υλικού και οι μαθητές μπορούν να τις επισκεφθούν από το σπίτι και να δουν επιπλέον ό,τι τους ενδιαφέρει.

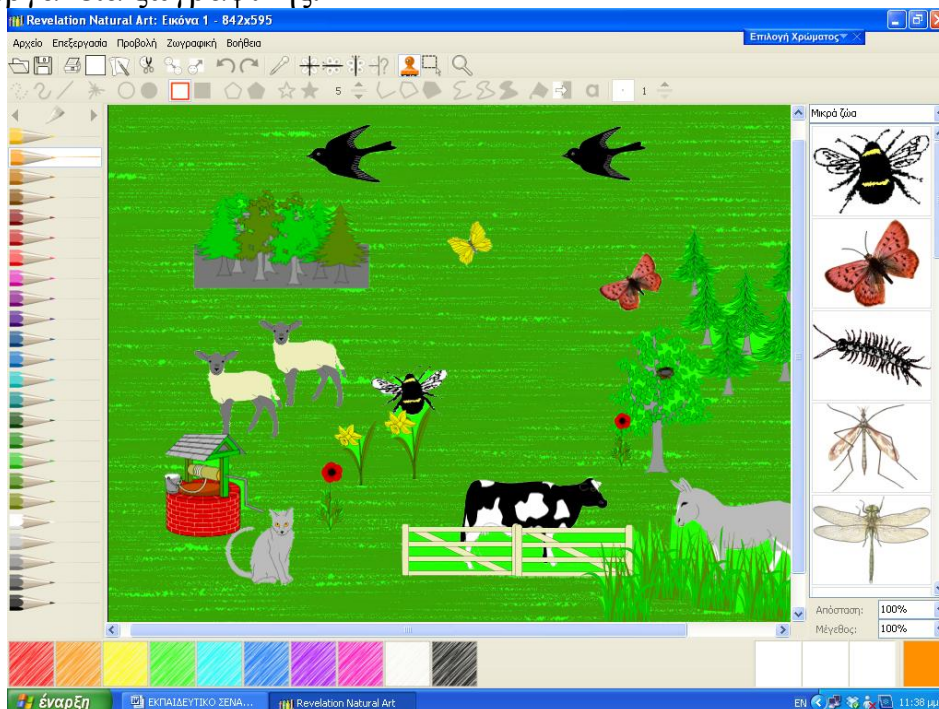
(5^η και 6^η διδακτική ώρα)

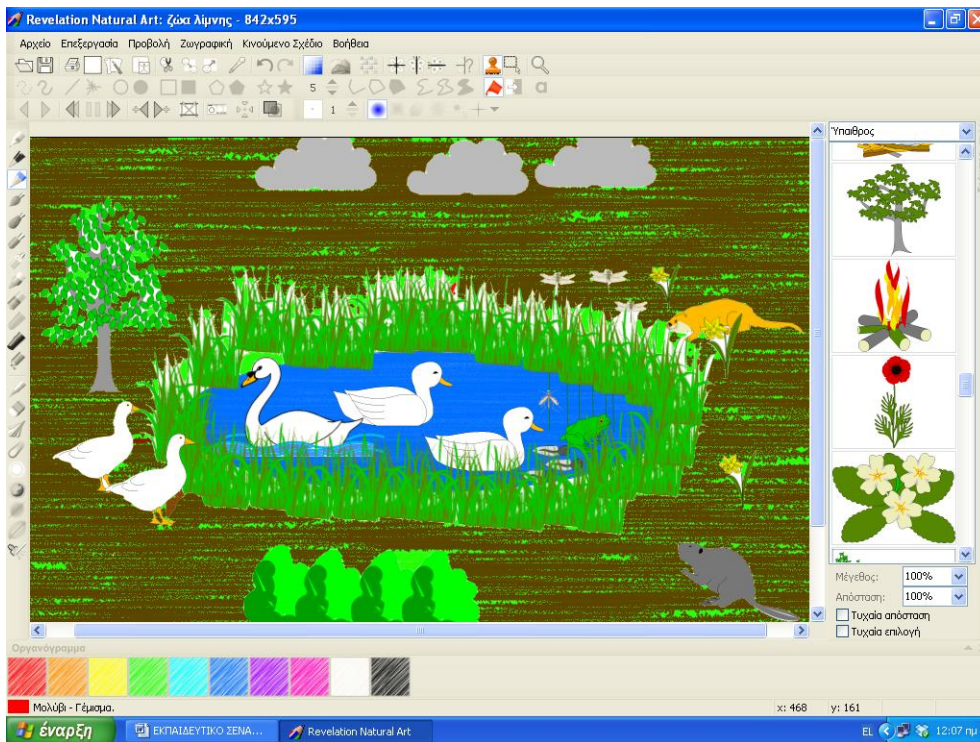
Οι μαθητές παρακολούθησαν αρχικά το βίντεο για τη λίμνη Κερκίνη που είχε φτιάξει η εκπαιδευτικός με το πρόγραμμα Windows Movie Maker από τη διεύθυνση: <http://www.youtube.com/watch?v=Hjw2kT-pEWc>



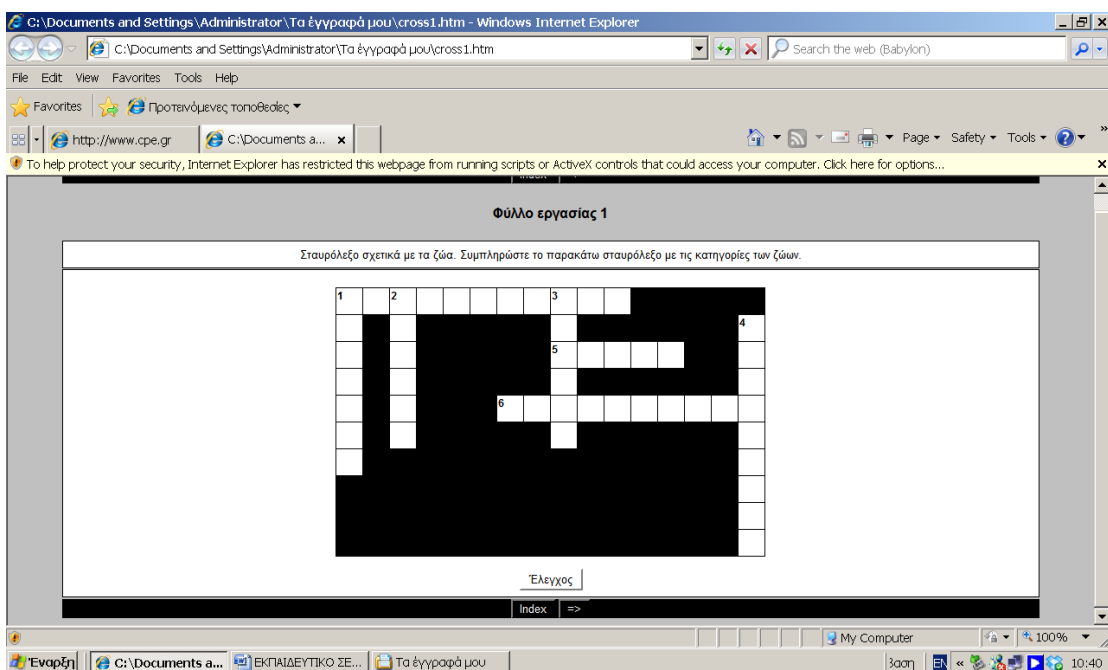
Ακολούθησε συζήτηση για τους υδροβιότοπους της Ελλάδας, τα ζώα που ζουν εκεί, για την τροφική αλυσίδα και τους κινδύνους που διατρέχουν.

Στη συνέχεια με το πρόγραμμα ζωγραφικής Revelation Natural Art έφτιαξαν ζωγραφιές με ζώα, χρησιμοποιώντας στάμπες ή άλλα εργαλεία ζωγραφικής.





Συμπλήρωσαν το σταυρόλεξο για τα ζώα που είχε φτιαχτεί με το λογισμικό **Hot potatoes** και οι μαθητές μπορούσαν να το συμπληρώσουν πατώντας στο κάθε νούμερο.



Ολοκληρώνοντας το σενάριο ως μια ακόμη εμπειρωτική εργασία ήταν η συμπλήρωση του εννοιολογικού χάρτη **mindomo** με εικόνες, βίντεο και κειμενάκια σε κάθε κατηγορία ζώων. Ο εννοιολογικός χάρτης φαίνεται στη διεύθυνση:

<http://www.mindomo.com/view.htm?m=1fa976c036f2413d81367859031bc235>



2.2. Επεκτασιμότητα σεναρίου

Το σενάριο μπορεί να επεκταθεί στο μάθημα της **Γλώσσας** με ανάγνωση κι άλλων παραμυθιών σχετικά με τα ζώα. Υπάρχει πληθώρα ξεκινώντας από «Τους μύθους του Αισώπου», κλασικά παραμύθια όπως «Η Κοκκινোসκουφίτσα», «Η κατσίκια και τα επτά κατσικάκια», «Τα τρία γουρουνάκια», αλλά και η ανατροπή τους από τον Ευγένιο Τριβιζά με «Τα τρία μικρά λυκάκια», «Ο τριγωνοψαρούλης» και τόσα άλλα. Μπορεί να γράψουν κάποιο παραμύθι ή να φτιάξουν αφίσα. Επίσης μπορούν να γράψουν κάποιο κείμενο χρησιμοποιώντας τις λέξεις που είχαν βρει από το λεξικό της Wikipedia, ή τις πληροφορίες από τις μηχανές αναζήτησης.

Στην **Αισθητική Αγωγή** μπορούν να φτιάξουν κι άλλες ζωγραφιές ή κατασκευές σχετικά με τα ζώα.

Στην **Ιστορία** μπορεί να γίνει αναδρομή σχετικά με τα ζώα από τοιχογραφίες σε σπήλαια με θέματα κυνηγιού, αναφορές στη Μινωική και Μυκηναϊκή εποχή με αναφορές σε τοιχογραφίες, αγγεία, αργότερα σε νομίσματα. Ζώα που λατρεύτηκαν ως θεότητες, αγαπημένα ζώα των θεών του Ολύμπου κ.ά.

Στα **Θρησκευτικά** ξεκινώντας από τον Παράδεισο, αναφορά στην Κιβωτό του Νώε, γέννηση του Χριστού σε στάβλο, αρχικά ΙΧΘΥΣ, κ.ά.

Στη **Φυσική Αγωγή** μπορούν να παίξουν διάφορα παιχνίδια όπως το «Λύκε, λύκε είσαι εδώ;» και άλλα πολλά .

Στα **Αγγλικά** μπορούν να βρουν σχετικές λέξεις και κειμενάκια ή βίντεο στην Αγγλική γλώσσα.

2.3. Αξιολόγηση

Κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού σεναρίου έγινε η **αρχική ή διαγνωστική** αξιολόγηση με τη συζήτηση που έγινε όπου φάνηκαν οι πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τα ζώα.

Σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου υπήρχε μεγάλο ενδιαφέρον με ενεργή συμμετοχή των παιδιών, πολύ καλή συνεργασία μεταξύ των μελών των ομάδων. Σε γενικές γραμμές υπήρχε συνοχή και έγιναν τροποποιήσεις και αλλαγές ρόλων όπου κρινόταν απαραίτητο. Η εκπαιδευτικός είχε ευελιξία ανάλογα λαμβάνοντας υπόψη τα ενδιαφέροντα των μαθητών.

Ως προς το χειρισμό των νέων τεχνολογιών δεν προέκυψαν ιδιαίτερα προβλήματα, γιατί τα παιδιά ήταν αρκετά εξοικειωμένα, αφού η χρήση υπολογιστή, βιντεοπροβολέα και διαδραστικού πίνακα είναι μέρος της καθημερινής τους σχολικής δραστηριότητας τα τελευταία χρόνια. Η **διαμορφωτική** αξιολόγηση ήταν σε γενικές γραμμές ικανοποιητική.

Στην **απολογιστική** αξιολόγηση βελτιώθηκαν οι στάσεις των παιδιών σε ορισμένες καθημερινές συνήθειες, αναθεώρησαν σε ορισμένα πράγματα κι ανακοίνωναν στην τάξεις κάποιες αλλαγές. Για παράδειγμα ανακοίνωναν όταν έδειχναν μεγαλύτερη ευαισθησία για τα αδέσποτα ζώα, ότι έμαθαν περισσότερα για το κατοικίδιό τους και για πράγματα που του αρέσουν. Βέβαια δεν τρέφουμε ψευδαισθήσεις ότι όλα μπορούν να διορθωθούν μέσα σε δυο βδομάδες. Συνήθως τα παιδιά βελτιώνουν τις συνήθειες κατά τη διάρκεια ενός προγράμματος και σταδιακά χαλαρώνουν. Εδώ είναι που χρειάζεται η συνεργασία σχολείου –οικογένειας κι αυτός είναι και ο λόγος που ορισμένες θεματικές ενότητες επαναλαμβάνονται σε όλες τις τάξεις και υπάρχουν σε περισσότερα από ένα μαθήματα, οπότε μπορεί να υπάρξει

συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών και να γίνονται οι ενότητες
διαθεματικά.

Ενδεικτική βιβλιογραφία

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2002), *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) & Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα ΥΠΕΠΘ-ΠΙ

ΥΠΕΠΘ, (2000) , *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Μελέτης Περιβάλλοντος*

ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, (2008), *Μέλετη Περιβάλλοντος Α΄, Β΄ και Γ΄ Δημοτικού Βιβλίο Καθηγητή, Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Κοινωνία της Πληροφορίας»*

Ματσαγγούρας Η, (1998) ,*Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία*, Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρης

Λαμπροπούλου Ν, (1998), *Ενσυναίσθηση και Αισθητική Εμπειρία*

Ράπτης Α & Ράπτη Α (2006), *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας.:* *Ολική προσέγγιση*, Τόμοι, Α & Β, Αθήνα

Κολιάδης Ε. Α., (1997), *Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη*, Τ.Γ΄ Γνωστικές θεωρίες, Αθήνα

Κόμης Β, & ά., (2008), *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών*, Τεύχος 2:ΠΕ60-70

Εγχειρίδιο χρήσης του λογισμικού “Revelation Natural Art”
www.epafos.gr & στα περιεχόμενα του ίδιου λογισμικού