

ΤΑ ΖΩΑ ΠΟΥ ΠΕΦΤΟΥΝ ΣΕ ΧΕΙΜΕΡΙΑ ΝΑΡΚΗ

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[Παρασκευή Τσιπροπούλου](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

07/02/2022



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

Τα ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη

Δημιουργοί / Συντελεστές

Παρασκευή Τσιπροπούλου - δημιουργία @07/02/2022

Συνοπτική περιγραφή

Να γνωρίσουν οι μαθητές το φαινόμενο της χειμερίας νάρκης στα ζώα του δάσους.

Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Βιολογία > Οργανισμοί και Περιβάλλον > Οργάνωση Οικοσυστημάτων

Εικαστικά > Ζωγραφική

Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών-ΤΠΕ > Εφαρμογές ΤΠΕ > Χειρισμός Υπολογιστή

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το εκπαιδευτικό σενάριο αποτελείται από δραστηριότητες από τα γνωστικά αντικείμενα που εμπεριέχονται στο Δ.Ε.Π.Π.Σ. για το νηπιαγωγείο (2003) όπως: α) Παιδί και Περιβάλλον, β) Παιδί και Δημιουργία και Έκφραση (εικαστικά) και γ) Παιδί και Πληροφορική

Λέξεις-κλειδιά

[ζώα δάσους](#) [χειμερία](#) [νάρκη](#) [χειμώνας](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Το σενάριο αποσκοπεί στην κατανόηση του φαινομένου της χειμερίας νάρκης των ζώων του δάσους, με την παιδαγωγική αξιοποίηση εποπτικού υλικού (εικόνες), εικαστικές δημιουργίες και ΤΠΕ (διαδίκτυο, λογισμικό πολυμέσων). Η μάθηση αυτή αναμένεται να πραγματοποιηθεί σε ένα περιβάλλον που θα προάγει τη συνεργατική και συμμετοχική δράση των μαθητών.

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

προσχολική

Τάξη

Νηπιαγωγείο

Ηλικιακή ομάδα

Από 4 Έως 6

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μεσαία διάρκεια: από 4 ώρες έως 1 μήνα

4 διδακτικές ώρες

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Εργασία σε ομάδες ή/ και ατομικά

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Ρόλος νηπιαγωγού: βοηθητικός, καθοδηγητικός, διευκολυντικός και υποστηρικτικός

Ρόλος μαθητών: παρατηρούν, εντοπίζουν, σχεδιάζουν, κατασκευάζουν

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Βασικές γνώσεις χειρισμού Η/Υ

Εξοικείωση χρήσης εικαστικών υλικών (χαρτόνι, ψαλίδια, μαρκαδόροι, κόλλα)

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η/Υ για την υλοποίηση online δραστηριότητας (πάζλ)

ψαλίδια, μαρκαδόροι, κόλλα για την υλοποίηση σχετικής χειροτεχνίας

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

Να γνωρίσουν οι μαθητές τα ζώα του δάσους και το φαινόμενο της χειμερινής νάρκης

Ως προς τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών

Ανάπτυξη οπτικοκινητικού συντονισμού (καθώς προσπαθούν να κινήσουν τον κέρσορα του ποντικιού για να επιλέξουν και να τοποθετήσουν στη σωστή θέση τα κομμάτια του παζλ)

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Η ενεργητική συμμετοχή στη διαδικασία της μάθησης και σε ομαδικές δραστηριότητες είναι σημαντικές διεργασίες για την κοινωνικοποίηση του νηπίου, προκειμένου να μάθει να λειτουργεί συλλογικά πρέπει να μπορεί να αποδέχεται τους άλλους, να συνεργάζεται για την επίτευξη ενός στόχου και να μοιράζεται πράγματα μαζί τους.

Εκτίμηση μαθησιακών ή άλλων δυσκολιών των μαθητών

Με καταιγισμό ιδεών ανιχνεύονται οι πρότερες γνώσεις των μαθητών σχετικά με τα ζώα του δάσους και το φαινόμενο της χειμερινής νάρκης.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Το σενάριο βασίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού και στην κοινωνικοπολιτιστική θεωρία του Vygotsky. Λαμβάνει υπόψη την κριτική και στοχαστική σκέψη του μαθητή, επικεντρώνεται στην συμμετοχική και συνεργατική μάθηση, στη δημιουργική έκφραση και στην διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης. Στο σενάριο χρησιμοποιείται η μέθοδος του project. Το project αποτελεί ομαδική διδασκαλία στην οποία συμμετέχουν όλοι και η ίδια η διδασκαλία διαμορφώνεται και διεξάγεται από όλους τους συμμετέχοντες (Frey, 1998).

Εκπαιδευτικοί πόροι

Για την υλοποίηση του σεναρίου θα χρησιμοποιηθούν εικαστικά υλικά (χαρτόνι, ψαλίδι, μαρκαδόροι, κόλλα) που ενισχύουν τη λεπτή κινητικότητα και τον οπτικοκινητικό συντονισμό των μαθητών. Επίσης θα χρησιμοποιηθεί μια online πλατφόρμα δημιουργίας παζλ, η οποία χαρακτηρίζεται από ιδιαίτερη ευκολία στη χρήση, καθώς απαιτεί από εκπαιδευτικούς και μαθητές μόνο βασικές γνώσεις χρήσης υπολογιστή (στηρίζεται στη δεξιότητα του «drag and drop»)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Με αφορμή τη έλευση του χειμώνα, ζητείται από τους μαθητές (με καταιγισμό ιδεών) να εκφράσουν τις πρότερες γνώσεις τους για το θέμα και τι θα ήθελαν να μάθουν. Στη συνέχεια, ακολουθεί συζήτηση-διδασκαλία για το φαινόμενο της χειμερινής νάρκης και σε ποια ζώα παρατηρείται. Κατόπιν, στους μαθητές διαμοιράζονται σκίτσα διαφόρων ζώων. Αφού επιλέξουν κάποιο ζώο που επιθυμούν, το χρωματίζουν, το κόβουν και το κολλούν σε ένα μεγάλο χαρτόνι για τη δημιουργία ενός ομαδικού κολλάζ. Τέλος, συνθέτουν ένα ζώο της επιλογής τους σε μορφή παζλ στον υπολογιστή.

Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

Καταιγισμός ιδεών, συζήτηση-διδασκαλία, ζωγραφική, κολλάζ, παζλ.

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Εισαγωγή στο θέμα

Συνοπτική περιγραφή

Συζήτηση με τους μαθητές σχετικά με το θέμα

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Ανίχνευση πρότερων γνώσεων και αναφορά στα ζώα που παρατηρείται το φαινόμενο της χειμερινής νάρκης

Είδος δραστηριότητας

Συζήτηση στην ολομέλεια

Εκτιμώμενη διάρκεια

1 διδακτική ώρα

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Καταιγισμός ιδεών, συζήτηση

Εργαλεία

Εικόνες ζώων

Πηγές

Διαδίκτυο

Ενορχήστρωση τάξης

Ρόλος εκπαιδευτικού: καθοδηγητικός και συντονιστικός.

Ρόλος μαθητών: λεκτική συμμετοχή και παρατήρηση.

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Ομαδικό κολάζ

Συνοπτική περιγραφή

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η δημιουργία ενός ομαδικού κολάζ που θα περιλαμβάνει τα ζώα του δάσους που πέφτουν σε χειμερία νάρκη

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να γνωρίσουν οι μαθητές τα ζώα στα οποία παρατηρείται το φαινόμενο της χειμερίας νάρκης. Εξάσκηση λεπτής κινητικότητας.

Είδος δραστηριότητας

Ατομική και ομαδική εργασία

Εκτιμώμενη διάρκεια

2 διδακτικές ώρες

Τεχνική/ές διδασκαλίας

ομαδοσυνεργατικές τεχνικές

Εργαλεία

Σκίτσα διαφόρων ζώων, μαρκαδόροι, ψαλίδια, κόλλα, χαρτόνι

Πηγές

Οι εικόνες των σκίτσων αντλήθηκαν από το διαδίκτυο

Ενορχήστρωση τάξης

Ρόλος εκπαιδευτικού: υποστηρικτικός

Ρόλος μαθητών: δημιουργούν, κατασκευάζουν, συνεργάζονται

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Online παζλ στον ηλεκτρονικό υπολογιστή

Συνοπτική περιγραφή

Σκοπός της δραστηριότητας είναι η δημιουργία ενός online παζλ στον ηλεκτρονικό υπολογιστή κάποιου ζώου του δάσους που πέφτει σε χειμερία νάρκη

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να γνωρίσουν οι μαθητές τα ζώα στα οποία παρατηρείται το φαινόμενο της χειμερίας νάρκης. Εξάσκηση οπτικοκινητικού συντονισμού.

Είδος δραστηριότητας

Ατομική εργασία

Εκτιμώμενη διάρκεια

1 διδακτικές ώρα

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Βιωματική μάθηση μέσα από παιχνίδι

Εργαλεία

Online λογισμικό παζλ (jigsawplanet.com)

Ενδεικτικό παράδειγμα:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0e8609e85c40>

Πηγές

Οι εικόνες των ζώων αντλήθηκαν από το διαδίκτυο.

Online λογισμικό παζλ (jigsawplanet.com)

Ενορχήστρωση τάξης

Ρόλος εκπαιδευτικού: υποστηρικτικός

Ρόλος μαθητών: δημιουργούν, κατασκευάζουν

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Κατά την πρώτη δραστηριότητα έγινε προσπάθεια καταγραφής των πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με το θέμα μέσω καταγισμού ιδεών. Τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για το θέμα κατά την συζήτηση. Όπου παρατηρήθηκαν παρερμηνείες, έγινε προσπάθεια να αποσαφηνιστούν στις επόμενες δραστηριότητες.

Στη συνέχεια του σεναρίου τα παιδιά εργάστηκαν ατομικά, αλλά και σε ομάδες χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Συνεργάστηκαν τηρώντας τους κανόνες της ομάδας και υπήρξε ισότιμη συμμετοχή από όλα τα παιδιά. Το ενδιαφέρον όλων των παιδιών ήταν αμείωτο σε όλη τη διάρκεια επεξεργασίας του θέματος. Η καθοδηγητική και υποστηρικτική παρέμβαση της νηπιαγωγού βοήθησε τη διαδικασία όπου και όταν κρινόταν απαραίτητο. Στην δραστηριότητα όπου χρησιμοποιήθηκε ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν παρουσιάστηκαν ιδιαίτερα προβλήματα.

Είδος αξιολόγησης

Κατά την διεξαγωγή των δραστηριοτήτων η νηπιαγωγός παρατηρούσε τους μαθητές, τον τρόπο που εργαζόταν και τις αντιδράσεις τους. Έδειξαν ενθουσιασμό με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως γνωστικό μέσο, και ένιωσαν μεγάλοι δημιουργοί όταν ολοκληρώθηκε το κολαζ και παρουσιάστηκε στην τάξη. Μετά την ολοκλήρωση, όλοι οι μαθητές ήθελαν να μιλήσουν για το τρόπο συμμετοχής τους και έδειχναν μεγάλη περηφάνια.

Έπειτα από τη δραστηριότητα του κολαζ ακολουθούσε, δραστηριότητα στον ηλεκτρονικό υπολογιστή που αποτελούσε συνέχεια ή επανάληψη της προηγούμενης εργασίας. Παρατηρήθηκε σημαντική εξοικείωση των παιδιών με τον Η/Υ και η γρήγορη κατάκτηση των τεχνολογικών στόχων που είχαν τεθεί.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Βιβλιογραφία

Frey, K. (1998), Η μέθοδος Project, μτφρ Κλ. Μάλλιου, Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη

Επιπλέον ψηφιακό περιεχόμενο και εργαλεία

Online λογισμικό παζλ (jigsawplanet.com)

Ενδεικτικό παράδειγμα:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0e8609e85c40>

Το σενάριο βασίζεται στο template «[Εξειδικευμένο Template για εκπαιδευτικά σενάρια Προσχολικής Εκπαίδευσης](#)».