

Ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Μελέτη Περιβάλλοντος

Δημιουργός Σεναρίου: ΙΩΑΝΝΗΣ ΓΙΑΝΝΙΚΟΠΟΥΛΟΣ (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν**».

Δημιουργήθηκε στις **09/25/2015 - 23:57** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/22188>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Μελέτη Περιβάλλοντος (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

«Σύμφωνα με την Κόκκινη Λίστα Απειλούμενων Ειδών του 2004, που δημοσιοποίησαν οι επιστήμονες, 15.589 γνωστά είδη ζώων και φυτών του πλανήτη μας απειλούνται σοβαρά με εξαφάνιση, σε σχέση με 12.259 είδη που περιλάμβανε η αντίστοιχη λίστα του 2003." WWF, Παγκόσμιο Ταμείο για τη Φύση
Ποιοι νομίζουμε ότι είναι οι λόγοι που κάποια είδη ζώων και φυτών κινδυνεύουν να εξαφανιστούν;

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η συγκεκριμένη διδακτική ενότητα της Μελέτης του Περιβάλλοντος της Δ΄ τάξης του Δημοτικού σχολείου, με τίτλο «Ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν» είναι μέρος της θεματικής ενότητας «Η Φύση είναι το σπίτι μας». Σκοπός του σεναρίου είναι να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να τους εμπλέξει σε μια ενεργητική μαθησιακή διαδικασία, μέσω της οποίας θα διερευνήσουν, θα ανακαλύψουν και θα οικοδομήσουν τις γνώσεις τους ώστε να πετύχουν τους στόχους του συγκεκριμένου κεφαλαίου. Με το σενάριο αυτό αξιοποιούνται οι Νέες Τεχνολογίες ώστε με κατάλληλες ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες και διαδικασίες ολιστικής προσέγγισης, που εμπλέκουν πιο ενεργά τους μαθητές, να γίνει η διδασκαλία πιο ελκυστική, ευχάριστη κι αποτελεσματική. Τα λογισμικά που αξιοποιούνται στο σενάριο είναι: • Λογισμικό γενικής χρήσης – λογισμικό δημιουργίας παρουσιάσεων, MS PowerPoint • Αισθητικής Έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας, Tux Paint • Διαδικτυακή, Ψηφιακή πολυμεσική εγκυκλοπαίδεια, Wikipedia • Ηλεκτρονικής Αξιολόγησης: Hot Potatoes

Διδακτικοί Στόχοι

- Πληροφορούνται για ζώα της Ελλάδας που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν.
- Ευαισθητοποιούνται σχετικά με το πρόβλημα της εξαφάνισης που αντιμετωπίζουν διάφορα είδη ζώων.
- Αναγνωρίζουν ως αιτία του προβλήματος τις ανθρώπινες δραστηριότητες και προτείνουν διάφορα μέτρα προ

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- ζώα υπό εξαφάνιση
- οικοσύστημα

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- πανίδα.

Υλικοτεχνική υποδομή

Η εφαρμογή του σεναρίου θα γίνει στο σχολικό εργαστήριο πληροφορικής (το σχολικό μας εργαστήριο διαθέτει 8 Η/Υ. Στους Η/Υ που θα χρησιμοποιηθούν θα είναι εγκατεστημένα:

1. Ένα λογισμικό γενικής χρήσης-λογισμικό δημιουργίας παρουσιάσεων (π.χ. MS PowerPoint)
2. Φυλλομετρητής για πλοήγηση σε επιλεγμένες σελίδες στο Διαδίκτυο - ψηφιακή ηλεκτρ. Εγκυκλοπαίδεια Wikipedia,
3. Λογισμικό ηλεκτρονικής αξιολόγησης, Hot Potatoes, (στο σταθμό εργασίας που θα δημιουργήσει ο εκπ/κος τις δραστηριότητες)
4. Έντυπες πηγές (βιβλίο μαθητή, τετράδιο εργασιών)

και όσο διαρκεί η διδασκαλία οι σταθμοί εργασίας θα είναι συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο ώστε να επισκεφτούν επιλεγμένους από το δάσκαλο δικτυακούς χώρους στην Ηλεκτρονική Διαδικτυακή Εγκυκλοπαίδεια, Wikipedia (διερεύνησης και ανακάλυψης της γνώσης) και γενικότερα στο διαδίκτυο.

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Βιβλιογραφία

ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ : ΤΟΜΟΣ Α΄ & Β΄. (2003). Αθήνα.

ΙΤΥ. (2010), Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης (Τεύχος 2: Κλάδοι ΠΕ 70, Δεύτερη έκδοση). Πάτρα: ΙΤΥ

Vygotsky, L. (1988).Γλώσσα και σκέψη, (μτφρ. Α. Ροδή). Αθήνα: Γνώση.

Δικτυογραφία

<http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko> Ημερομηνία προσπέλασης 15/3/2015

http://www.wwf.gr/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=138&Itemid=67

Ημερομηνία προσπέλασης 15/3/2012

http://www.wwf.gr/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=66&Itemid=85

Ημερομηνία προσπέλασης 15/3/2015

http://el.wikipedia.org/wiki/Απειλούμενα_είδη Ημερομηνία προσπέλασης 15/3/2015

http://el.wikipedia.org/wiki/Μεσογειακή_φώκια Ημερομηνία προσπέλασης 15/3/2015

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Δραστηριότητα 1η

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΖΩΑ ΠΟΥ ΚΙΝΔΥΝΕΥΟΥΝ ΝΑ ΕΞΑΦΑΝΙΣΤΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

2η Φάση: Δραστηριότητα 2η

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Αρχική σελίδα της ηλ. Εγκυκλοπαίδειας Wikipedia

3η Φάση: Δραστηριότητα 3η

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η επιφάνεια διεπαφής του Tux Paint και εφαρμογή του Tux Paint στο σχολικό εργαστήριο.

4η Φάση: Δραστηριότητα 4η

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η επιφάνεια διεπαφής του Hot Potatoes.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Δραστηριότητα 1η

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Οι μαθητές εισέρχονται στο εργαστήριο και χωρίζονται σε ομάδες των δύο-τριών ατόμων. Οι ομάδες είναι ετερογενείς ως προς τις μαθησιακές ή τεχνολογικές δυνατότητες. Σε αυτό το σημείο γίνεται γνωστό ότι οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με τη χρήση των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν στις δραστηριότητες του συγκεκριμένου σεναρίου. Στη συνέχεια ο δάσκαλος ρωτάει τους μαθητές τι γνωρίζουν για τα ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν στην Ελλάδα. Μετά από μικρή συζήτηση, παρουσιάζονται ορισμένα χαρακτηριστικά ζώα της Ελλάδας που απειλούνται με εξαφάνιση. Οι μαθητές παρατηρούν τις εικόνες και συζητούν τις πληροφορίες που δίνονται για κάθε ζώο. Επιδίδεται να δοθεί η οπτική πληροφορία στους μαθητές και να διεγερθεί το ενδιαφέρον τους. Το λογισμικό παρουσίασης (π.χ. MS PowerPoint) αποτελεί ένα ισχυρό μέσο διδασκαλίας, αλλά και γνωστικό εργαλείο, όπου οι μαθητές/τριες δημιουργούν, συνθέτουν, με τη χρήση διαφανειών, εικόνων, ήχου, ειδικών εφέ παρουσίασης. Το συγκεκριμένο σύστημα έχει τη δυνατότητα ανάπτυξης κινήτρων μάθησης και καθοδήγησης των μαθητών/τριών στην πορεία ανακάλυψης της γνώσης. Συγκεκριμένα:

- Η παρουσίαση εικόνων, καθιστά πιο εφικτή την αποτύπωση και κατανόηση της πληροφορίας ακόμη και για τους πιο αδύναμους μαθητές.
- Παρέχεται η δυνατότητα δυναμικών και πολλαπλών αναπαραστάσεων για άμεσο χειρισμό των δεδομένων.
- Η προβολή εικόνων μέσω των διαφανειών προσφέρει πληροφορίες συνολικά και σφαιρικά για το θέμα μας, μας οδηγεί στην κατανόηση της πληροφορίας, στην επίλυση ερωτημάτων, στην ανακάλυψη της γνώσης και στην επικοινωνία.
- Καθηλώνει τον δέκτη, όπου λαμβάνει την πληροφορία αβίαστα, με ευχάριστο γι' αυτόν τρόπο.
- Μέσα από τη διαδικασία συλλογής, καταγραφής και οργάνωσης δεδομένων οι μαθητές/τριες αποκτούν μεταγνωστικές δεξιότητες.
- Τέλος μαθαίνουν να χειρίζονται και να εξερευνούν ένα λογισμικό.

Φύλλα εργασίας:

1. ΖΩΑ ΠΟΥ ΚΙΝΔΥΝΕΥΟΥΝ ΝΑ ΕΞΑΦΑΝΙΣΤΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22188/3650#22196>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σχόλιο: Οι φωτογραφίες και τα κείμενα αναρτήθηκαν από την ιστοσελίδα :
<http://www.kindykids.gr/teachers-material/various-topics/494-zwa-eksafanisi.html>

2η Φάση: Δραστηριότητα 2η

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Το επόμενο βήμα είναι να ασχοληθούν πιο συγκεκριμένα με τα τέσσερα ζώα υπό εξαφάνιση που αναφέρονται και στο Βιβλίο Μαθητή. Έτσι, τώρα ζητείται από τους μαθητές να κάνουν χρήση της διαδικτυακής ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας Wikipedia, για ανεύρεση στοιχείων σχετικών με τα ζώα υπό εξαφάνιση. Η ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια Wikipedia προσφέρει αρκετές εκπαιδευτικές δυνατότητες, ποιοτικά διαφορετικές, από αυτές των συμβατικών εγκυκλοπαιδειών. Έχοντας, δομή υπερμέσου, επιτρέπει πλοήγηση και ευνοεί δραστηριότητες διερεύνησης και ανακάλυψης. Με τους μηχανισμούς αναζήτησης της πληροφορίας που ενσωματώνει επιτρέπει επίσης την εύκολη αναζήτηση και διαχείριση της πληροφορίας. Όταν χρησιμοποιούμε ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με μορφή υπερμέσων (όπως διαδικτυακές ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες) θα θέλαμε να έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

- Το περιεχόμενο (που αφορά ένα λήμμα, ενότητα ή κεφάλαιο) καλύπτεται σε εύρος και βάθος
- Οι πληροφορίες είναι σύγχρονες, πλήρεις και συναφείς με το προς διαπραγμάτευση θέμα
- Το περιεχόμενο (που αφορά ένα λήμμα, ενότητα ή κεφάλαιο) είναι επιστημονικά σωστό
- Υπάρχει συνέπεια στους όρους και στα σύμβολα που χρησιμοποιούνται
- Το περιεχόμενο είναι απαλλαγμένο από γραμματικά και συντακτικά λάθη
- Το υλικό είναι συμβατό-επιτρεπτό για την ηλικία και τις γνώσεις των μαθητών
- Η γλώσσα και το ύφος του περιεχομένου είναι κατάλληλα για την ηλικία των μαθητών

Φύλλα εργασίας:

1. Αρχική σελίδα της ηλ. Εγκυκλοπαίδειας Wikipedia

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22188/3651#24647>

Σχόλιο: Οι μαθητές κάνουν χρήση της διαδικτυακής ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας Wikipedia, για ανεύρεση στοιχείων σχετικών με τα ζώα υπό εξαφάνιση. Έτσι, τώρα ζητείται από τους μαθητές να ενημερωθούν για το κάθε ένα ζώο ξεχωριστά διαβάζοντας τις αντίστοιχες σελίδες τους από την ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια Wikipedia. Αυτές οι πληροφορίες, μαζί με τις ταυτότητες των ζώων που υπάρχουν στο Βιβλίο Μαθητή, θα βοηθήσουν τους μαθητές να κάνουν την αντιστοίχιση στη σελίδα 86.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

3η Φάση: Δραστηριότητα 3η

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το λογισμικό Αισθητικής Έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας, Tux Paint. Ζωγράρισαν το αγαπημένο τους ζώο και στη συνέχεια γράφουν λίγες σκέψεις τους για το τι θα μπορούσαν να κάνουν για να σωθεί το συγκεκριμένο απειλούμενο είδος. Το Tux Paint: Είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα σχεδίου και ζωγραφικής που διαθέτει πολλά σχεδιαστικά εργαλεία. Είναι πολύ εύχρηστο, με ελκυστικό περιβάλλον φτιαγμένο για παιδιά και δεν απαιτεί χρόνο για εκμάθηση. Το παιδί μπορεί γρήγορα και εύκολα να υλοποιεί δραστηριότητες, με τις οποίες αφυπνίζεται η δημιουργικότητα του μαθητή και καλλιεργείται η έκφρασή του. Δίνει έμφαση στην ενεργό συμμετοχή του μαθητή στην ανακάλυψη ή τη διερεύνηση της γνώσης, στην προσφορά αυθεντικών μαθησιακών καταστάσεων, στην επίλυση προβλημάτων και στην προσωπική εμπλοκή του μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία. Προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες κι ενθαρρύνει την έκφραση απόψεων, ιδεών, αντιλήψεων και νοητικών μοντέλων.

Φύλλα εργασίας:

1. **Η επιφάνεια διεπαφής του Tux Paint και εφαρμογή του Tux Paint στο σχολικό εργαστήριο.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22188/3652#24650>

4η Φάση: Δραστηριότητα 4η

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο

Γίνεται ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων του μαθήματος και αξιολόγηση με τη βοήθεια του λογισμικού ηλεκτρονικής αξιολόγησης Hot Potatoes συμπληρώνοντας ένα ηλεκτρονικό σταυρόλεξο. Το Hot Potatoes είναι ένα πρόγραμμα με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε δραστηριότητες διαφόρων μορφών για χρήση είτε μέσω διαδικτύου είτε μέσω υπολογιστή με έναν ιδιαίτερα φιλικό τρόπο. Οι αξία των εφαρμογίδων του Hot Potatoes βρίσκεται κυρίως στη δυνατότητα που δίνεται στον εκπαιδευτικό να φτιάξει εύκολα πολλά και διαφορετικά είδη δραστηριοτήτων με τη μορφή ιστοσελίδων (html). Στη συνέχεια οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στις δραστηριότητες είτε μέσα στο σχολικό εργαστήριο (εφόσον αποθηκευτούν στο τοπικό δίκτυο) είτε με σύνδεση στο διαδίκτυο (εφόσον αποθηκευτούν σε διακομιστή ιστοσελίδων π.χ στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο). Εφόσον οι δραστηριότητες συνδυαστούν κατάλληλα με το μάθημα και γίνει εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του προγράμματος για ανατροφοδότηση, τότε μπορούμε να μιλάμε για ένα αξιόλογο εργαλείο στα χέρια του κάθε εκπαιδευτικού, που δε θα περιοριστεί σε μια απλή μηχανή αξιολόγησης της διδασκαλίας.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Το λογισμικό Hot Potatoes επιτρέπει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών δραστηριοτήτων πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών. Οι μαθητές αξιολογούν οι ίδιοι την επίδοσή τους με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού λογισμικού Hot Potatoes και μπορούν να συγκρίνουν τα ποσοστά επιτυχίας τους. Επιπλέον συμβάλλουν στην κινητοποίηση των μαθητών, την ενεργητική συμμετοχή με την παροχή κινήτρων με την ανατροφοδότηση που παρέχουν αλλά και το ελκυστικό περιβάλλον.

Φύλλα εργασίας:

1. Η επιφάνεια διεπαφής του Hot Potatoes.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22188/3653#24658>

Σχόλιο: Σε αυτό το σημείο γίνεται ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων του μαθήματος και αξιολόγηση με τη βοήθεια του λογισμικού ηλεκτρονικής αξιολόγησης Hot Potatoes. Από τους μαθητές ζητάμε να ανοίξουν το αρχείο με το όνομα ζώα υπό εξαφάνιση και να συμπληρώσουν το ηλεκτρονικό σταυρόλεξο. Τους διευκρινίζουμε ότι οι ορισμοί θα εμφανίζονται μόλις κάνουν κλικ σε κάποιο αριθμό και τους υπενθυμίζουμε ότι η σωστή απάντηση γράφεται μέσα στο πλαίσιο.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.