



## 1. Τίτλος

*Εμείς καλά κι αυτοί καλύτερα!*

## 2. Επιστημονικό περιεχόμενο

Σύνδεση με:

- α) Γλώσσα
  - Παραγωγή προφορικού λόγου
  - Ανάκληση πληροφοριών
- β) Μαθηματικά
  - Αρίθμηση
  - Πρόσθεση και αφαίρεση
- γ) ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας)
  - Εξοικείωση με το ποντίκι ή την επιφάνεια διεπαφής του διαδραστικού
- δ) Μελέτη περιβάλλοντος
  - Σεβασμός και προστασία της ζωής όλων των ζώων
- ε) Ειδική αγωγή
- στ) Κοινωνικές δράσεις
- ζ) Τέχνη
  - Κατασκευή μακέτας
- η) Ιατρική – υγιεινή

## 3. Έννοιες/δεξιότητες

- Συνεργασία
- Αναστοχασμός προηγούμενων δραστηριοτήτων
- Ανάκληση πληροφοριών
- Καλλιέργεια λεπτής και αδρής κινητικότητας

## 4. Ηλικιακή ομάδα-στόχος:

5-6 ετών

## 5. Ενδεικτική διάρκεια δραστηριότητας

Προτείνονται δύο διδακτικά δίωρα για την υλοποίηση της δραστηριότητας κατά την όγδοη εβδομάδα

## 6. Αναλυτική περιγραφή δραστηριότητας

- α) Στόχοι για τους μαθητές
  - Να παράγουν προφορικό λόγο
  - Να απαριθμήσουν κουκκίδες και βήματα
  - Να κάνουν απλές προσθέσεις και αφαιρέσεις



- Να εξασκήσουν την αδρή και τη λεπτή τους κινητικότητα
- Να ακολουθήσουν τους κανόνες ενός παιχνιδιού («Αναζητώντας την Ποχαρουζώ»)
- Να καλλιεργήσουν ομαδικό πνεύμα
- Να συνειδητοποιήσουν την αξία του σεβασμού της ζωής των ζώων

**β) Απαιτούμενα υλικά/υποδομή**

- Υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο & βιντεοπροβολέας ή διαδραστικός πίνακας
- Ηχεία
- Αυτοκόλλητα χαρτάκια (post it)
- Κιμωλία (εναλλακτικά: χαρτοταινία ή αφρώδες παζλ που ενδεχομένως υπάρχει ήδη)
- Χαρτόνι κάνσον ή μακετόχαρτο ή κούτες
- Ανακυκλώσιμα υλικά (περιοδικά, καπάκια, μπουκάλια, υφάσματα κ.ά.)
- Υλικά της φύσης (φύλλα, ξυλάκια, πευκοβελόνες κ.ά.)
- Μαρκαστόχοι – ξυλομπογιές – παστέλ – τέμπερες
- Πινέλα
- Κόλλα (ρευστή ή stick)

**γ) Βασικά βήματα υλοποίησης**

**Προετοιμασία:** Η δραστηριότητα περιλαμβάνει επιδαπέδιο παιχνίδι, τύπου «φιδάκι», το οποίο συνδυάζει την κίνηση και την αξιοποίηση των τεχνολογικών μέσων που διατίθενται στο σχολείο. Η/Ο εκπαιδευτικός φροντίζει ώστε στο πάτωμα της τάξης να σχηματιστεί μια διαδρομή σχήματος της επιλογής της/του με «Αρχή» και «Τέλος» και ενδιάμεσα 30 βήματα, ακολουθώντας το μοτίβο του παιχνιδιού «φιδάκι». Για τον σχεδιασμό της διαδρομής η/ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει κιμωλία ή τα κομμάτια κάποιου αφρώδους παζλ που, ενδεχομένως, υπάρχει ήδη ή ακόμα και χαρτοταινία η οποία εύκολα μπορεί να τοποθετηθεί και να αφαιρεθεί στη συνέχεια. Τα βήματα όλα αριθμούνται διαδοχικά, χρησιμοποιώντας αυτοκόλλητα χαρτάκια post it, στα οποία η/ο εκπαιδευτικός έχει αναγράψει με μαρκαστόχο τους αριθμούς από το 1 έως το 30. **Σε εννιά** χαρτάκια post it, **τυχαία**, η/ο εκπαιδευτικός σημειώνει με διαφορετικού χρώματος μαρκαστόχο **ένα ερωτηματικό (;)**. Στα υπόλοιπα **είκοσι ένα** χαρτάκια post it, επίσης **τυχαία**, η/ο εκπαιδευτικός σημειώνει με διαφορετικού χρώματος μαρκαστόχο **ένα θαυμαστικό (!)**. Με τον τρόπο αυτό, όλα τα βήματα της διαδρομής θα έχουν σημειωθεί είτε με ερωτηματικό, είτε με θαυμαστικό. Μετά το βήμα «Τέλος», η/ο εκπαιδευτικός φροντίζει να τοποθετήσει τη ζωγραφιά της Ποχαρουζώ που οι μαθητές έχουν δημιουργήσει σε προηγούμενη δραστηριότητα.

**Οδηγίες του παιχνιδιού:**

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες ισάριθμων –κατά το δυνατόν- ατόμων. Αποφασίζουν τι όνομα θα δώσουν στην ομάδα τους και τοποθετούνται στην «Αρχή» της διαδρομής. Σε προβολή στον διαδραστικό πίνακα ή στον υπολογιστή της τάξης τον συνδεδεμένο με βιντεοπροβολέα, προβάλλονται ένα ψηφιακό ζάρι και δύο κατηγορίες ψηφιακών καρτών: μία ερωτήσεων και μία εντολών, οι οποίες είναι προσπελάσιμες από τον σύνδεσμο:

<http://eyzwwn.edc.uoc.gr/2020/02/28/anazitwntas-tin-poxarouzo/>

Οι δυο ομάδες πατούν το ψηφιακό ζάρι από μία φορά. Οι μαθητές μετρούν στις κουκκίδες και λένε τον αριθμό που έφερε το ζάρι για την ομάδα τους. Συγκρίνουν τους δυο αριθμούς και ξεκινάει το



παιχνίδι η ομάδα που έφερε τον μεγαλύτερο αριθμό. Κάθε φορά ρίχνει το ζάρι διαφορετικός παίκτης από κάθε ομάδα, ούτως ώστε όλοι, κατά το δυνατόν, να έρθουν σε επαφή με τον υπολογιστή και όλοι να εκτελέσουν κάποια εντολή ή να απαντήσουν κάποια ερώτηση.

Με μια νέα ζαριά οι μαθητές προχωρούν τόσα βήματα, όσα έδειξε το ζάρι. Στο βήμα που θα σταθούν, έχουν την υποχρέωση να απαντήσουν σε ερώτηση (;) ή να εκτελέσουν κάποια εντολή (!), σύμφωνα με το χαρτάκι post it το οποίο βρίσκεται ήδη τοποθετημένο εκεί. Ένας παίκτης από την ομάδα πατάει στην αντίστοιχη ψηφιακή επιλογή, η/ο εκπαιδευτικός διαβάζει για την ομάδα την αντίστοιχη ερώτηση ή εντολή και οι μαθητές κινούνται τόσα βήματα μπροστά ή πίσω στη διαδρομή, όσα αναφέρει η εκάστοτε κάρτα. Συνεχίζει η δεύτερη ομάδα μαθητών, όπως περιγράφηκε παραπάνω. Τόσο οι ερωτήσεις, όσο και οι εντολές που βρίσκονται στις κάρτες παρέχουν δυνατότητα ανακεφαλαίωσης όλων των δραστηριοτήτων που έχουν υλοποιηθεί και αποτελούν αφορμή ανάκλησης πληροφοριών και αναστοχασμού του Προγράμματος.

Ανάλογα με το αποτέλεσμα κάθε κάρτας και του ζαριού, κατά τους 2-3 πρώτους γύρους του παιχνιδιού, η/ο εκπαιδευτικός αναφέρει «πάμε Χ βήματα μπροστά/πίσω, δηλ βάζουμε/βγάζουμε Χ βήματα». Στους επόμενους 2-3 γύρους αναφέρει «Βάζουμε/βγάζουμε Χ βήματα, δηλ προσθέτουμε/αφαιρούμε Χ βήματα». Στη συνέχεια, αναφέρει μόνο «Προσθέτουμε/αφαιρούμε Χ βήματα» σαν σχολιασμό για το αποτέλεσμα κάθε ρίψης και κάρτας.

Κερδίζει η ομάδα που θα φτάσει πρώτη στο «Τέλος». Ωστόσο το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν όλοι οι μαθητές φτάσουν στο «Τέλος» της διαδρομής και βρεθούν μπροστά στην Ποχαρουζώ (δηλ η ομάδα που ήρθε δεύτερη, θα συνεχίσει τις ρίψεις ζαριού και τις κάρτες μέχρι να φτάσει κι εκείνη στο τέλος). Εκεί οι μαθητές παρακινούνται από την/τον εκπαιδευτικό να απαγγείλουν ένα ποιηματάκι που, ενδεχομένως, θυμούνται από προηγούμενη δραστηριότητα ή να διατυπώσουν σκέψεις και συναισθήματα για ό,τι βίωσαν κατά την πορεία του Προγράμματος. Αν το παιχνίδι γίνει πολύ ανταγωνιστικό μεταξύ των δύο ομάδων, επισημαίνεται ότι και οι δύο ομάδες τελικά θα φτάσουν στην Ποχαρουζώ και δεν έχει και τόση σημασία η ταχύτητα με την οποία έφτασαν εφόσον και οι δυο βρίσκονται στον τελικό τους προορισμό με επιτυχία.

#### 1) Πρόκληση του ενδιαφέροντος (διατύπωση υποθέσεων)

Η/Ο εκπαιδευτικός στρέφει το ενδιαφέρον των μαθητών στη γωνιά του υπολογιστή λέγοντας ότι παρατήρησε κάποια ακαταστασία στα καλώδια και, ενδεχομένως, κάποια αλλαγή στην κανονική συνδεσμολογία του υπολογιστή (ενδεχομένως να υπάρχουν αποσυνδεδεμένα ηχεία ή ποντίκι, κλπ, είτε απλώς να έχει αποσυνδεθεί από την πρίζα ένα laptop). Εναλλακτικά, μπορεί να επισημάνει ότι η οθόνη του υπολογιστή ή ο διαδραστικός πίνακας είναι ανοιχτή/ανοιχτός, ενώ εκείνη/εκείνος δεν την/τον άνοιξε. Μπορεί ακόμα να ισχυριστεί κι ότι υπάρχει μια μικρή αλλαγή στην τοποθέτηση των συσκευών. Σε κάθε περίπτωση επισημαίνει τη σπουδαιότητα ο υπολογιστής και οι περιφερειακές συσκευές να είναι στη θέση τους και να δουλεύουν κανονικά διότι στα σχολεία οι υπολογιστές είναι πολύ σημαντικοί για τη διεξαγωγή του μαθήματος. Ενδεικτικά: «Παιδιά, τι συνέβη στη γωνιά του υπολογιστή; Αλλάξατε κάτι; Παρατηρώ ότι τα ηχεία είναι αποσυνδεδεμένα και... σας παρακαλώ, μην τα πειράζετε... μπορεί να χρειαστούν στο μάθημά μας ή να μας ψάχνει κάποιος με μείλ και να μη μας βρίσκει...».

#### 2) Διερεύνηση (Σχεδιασμός και εκτέλεση παρατηρήσεων, πειραμάτων κλπ.)

Καθώς η/ο εκπαιδευτικός προσποιείται ότι επιχειρεί να τακτοποιήσει τη γωνιά του υπολογιστή, εμφανίζεται στην οθόνη το βίντεο της Αλεπούς, η οποία, κατά την προσφιλή της τακτική, εισβάλλει στην αίθουσα διδασκαλίας μέσω του υπολογιστή προκειμένου να ενημερώσει τους μαθητές για κάτι εξαιρετικά ευχάριστο: την υιοθεσία του Ρεξ. Επιπλέον, ευχαριστεί τους μαθητές για την καθοριστική



συμβολή τους στην εξιχνίαση του μυστηρίου του Νιαουρολογίου και, τέλος, τους παρακινεί να παίξουν ένα παιχνίδι. (Αναλυτικές οδηγίες του παιχνιδιού υπάρχουν παραπάνω)

Το βίντεο βρίσκεται στη διεύθυνση:

<http://eyzwwn.edc.uoc.gr/wp-content/uploads/2020/02/grandfinal.mp4>

Πριν απαντηθεί η βιντεοκλήση της Φουντοπούλου και όσο ακόμη καλεί, η/ο εκπαιδευτικός αναρωτιέται ποιος καλεί, παρατηρεί τη φωτογραφία της Αλεπούς και σχολιάζει ότι την αναγνωρίζει ως τη φίλη τους, άρα είναι ασφαλές να απαντήσουν στην κλήση. Στη συνέχεια, σαν να επρόκειτο για οθόνη αφής, η/ο εκπαιδευτικός προσποιείται ότι πατάει το πράσινο πλήκτρο αποδοχής της κλήσης (προσοχή: αν πράγματι έχετε διαδραστικό πίνακα είτε οθόνη αφής, να μην πατηθεί όντως το πλήκτρο για να μην διακοπεί η προβολή του βίντεο).

Μόλις πραγματοποιηθεί η σύνδεση, αν οι μαθητές δε χαιρετήσουν από μόνοι τους τη Φουντοπούλου, η/ο εκπαιδευτικός της απευθύνει μια ερώτηση όπως «Γεια σου Αλεπού, τι κάνεις;», έτσι ώστε τα προβλήματα ήχου που αντιμετωπίζει η Αλεπού να είναι αποδεδειγμένα και μη αμφισβητήσιμα.

Αφού ολοκληρωθεί η προβολή του βίντεο, η/ο εκπαιδευτικός προσποιείται ότι αναζητά το email που έστειλε η Αλεπού με το λινκ του παιχνιδιού ώστε να το παίξουν οι μαθητές, και το παιχνίδι ξεκινά.

### 3) Αξιολόγηση (αξιολόγηση των αποδεικτικών στοιχείων)

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, η/ο εκπαιδευτικός παρακινεί τους μαθητές να δημιουργήσουν ομαδικά μία μακέτα του σπιτιού ή και της γειτονιάς της νέας οικογένειας του Ρεξ και της Πετούνιας, χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα ή και φυσικά υλικά. Οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν, να κόψουν, να κολλήσουν, να δημιουργήσουν το περιβάλλον του σπιτιού της νέας οικογένειας των δυο ηρώων, καθώς και την ίδια την οικογένεια, συνθέτοντας ένα ομαδικό έργο. Φωτογραφία του έργου αυτού αποστέλλεται στην ηλεκτρονική διεύθυνση το προγράμματος, ώστε να αναρτηθεί στη σελίδα και στην κατηγορία που υπάρχει ήδη «Τα παιδιά μιλούν με ζωγραφιές».