



1. Τίτλος

Μάντεψε το τέλος

2. Επιστημονικό περιεχόμενο

σύνδεση με:

(α) γλώσσα

Παραγωγή προφορικού λόγου

(β) ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας)

(γ) μελέτη περιβάλλοντος

Μελετώντας τα ζώα

(δ) ειδική αγωγή

(ε) κοινωνικές δράσεις

Ευαισθητοποίηση μαθητών για τα συναισθήματα των ζώων

(στ) τέχνη

Ζωγραφική απόδοση της ιστορίας, φαντασία, δημιουργία και έκφραση

(ζ) ιατρική - υγιεινή

3. Έννοιες/δεξιότητες

- Παραγωγή προφορικού λόγου
- Έκφραση συναισθημάτων
- Ευαισθητοποίηση για τα συναισθήματα των ζώων απέναντι στους ανθρώπους
- Ενίσχυση της βιωματικής-συνεργατικής μάθησης

4. Ηλικιακή ομάδα-στόχος:

5-6 ετών

5. Ενδεικτική διάρκεια δραστηριότητας

Προτείνονται δύο διδακτικές ώρες για την υλοποίηση της δραστηριότητας κατά τη δεύτερη εβδομάδα

6. Αναλυτική περιγραφή δραστηριότητας

(α) Στόχοι

Οι μαθητές:

-Να παράγουν προφορικό λόγο

-Να εικάσουν τα κίνητρα της συμπεριφοράς του ζώου του βίντεο

-Να επινοήσουν ένα τέλος για την ιστορία του βίντεο



-Να εκφράσουν συναισθήματα

(β) απαιτούμενα υλικά/υποδομή

- διαδραστικός πίνακας ή
- υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο και βιντεοπροβολέας
- jigsawplanet
- youtube
- μαρκαδόροι
- χαρτί ζωγραφικής

(γ) βασικά βήματα υλοποίησης

(γ1) Πρόκληση του ενδιαφέροντος (διατύπωση υποθέσεων)

Η/Ο εκπαιδευτικός ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των μαθητών για τη δραστηριότητα καλώντας τους να προσεγγίσουν τον διαδραστικό πίνακα ή τον υπολογιστή της τάξης προκειμένου να συνθέσουν ένα ψηφιακό παζλ με τίτλο «Παρέα κοντά στο ποτάμι» (<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=39d483635fe2> για πρόσβαση από το διαδικτυακό λογισμικό **jigsawplanet**). Μετά την ενασχόληση των μαθητών με το λογισμικό και τη σύνθεση της εικόνας (που μπορεί να γίνει όσες φορές το επιθυμούν, παραμετροποιώντας το πλήθος των κομματιών, το σχήμα τους κ.ά.), προκαλείται συζήτηση για την πιθανή ιστορία που τη συνοδεύει. Ερωτήσεις: «Τι βλέπετε στην εικόνα;», «Πού τοποθετείται η εικόνα;», «Τι ιστορία νομίζετε ότι κρύβεται πίσω από την εικόνα;» κ.λπ.
Σημείωση: Σε περίπτωση μη ύπαρξης σύνδεσης του σχολείου στο διαδίκτυο, η εικόνα μπορεί να εκτυπωθεί σε μεγάλο μέγεθος, να πλαστικοποιηθεί και να κοπεί σε εννιά (9) κομμάτια.

(γ2) Διερεύνηση (Σχεδιασμός και εκτέλεση παρατηρήσεων, πειραμάτων κ.λπ.)

Η/Ο εκπαιδευτικός στη συνέχεια προβάλλει στους μαθητές ένα μικρό βίντεο (<https://www.youtube.com/watch?v=O5WzBpfxnyQ>) διάρκειας 16 δευτερολέπτων. Σκόπιμα σταματάει την προβολή στα 8 δευτερόλεπτα και προκαλεί συζήτηση, παρακινώντας τους μαθητές να εικάσουν τα κίνητρα της συμπεριφοράς του ζώου και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους. Παρακινεί ιδιαίτερα την έκφραση των αρνητικών συναισθημάτων για το σκυλί, αν υπάρχουν ως εμπειρίες στους μαθητές. Ερωτήσεις: «Γιατί νομίζετε ότι το έκανε αυτό το σκυλί;», «Έχετε κάποια παρόμοια εμπειρία;», «Τι νιώθετε όταν βλέπετε αυτή τη σκηνή;», «Τι νομίζετε ότι νιώθει το κοριτσάκι;», «Φοβάστε το σκυλί;», κ.λπ.

Στη συνέχεια η/ο εκπαιδευτικός, ακολουθώντας την τεχνική του Ροντάρι «Τι συμβαίνει μετά;» παρακινεί τους μαθητές να διατυπώσουν την άποψή τους για την έκβαση του βίντεο. Σε αυτή τη φάση, προσπαθούμε να εκμαιεύσουμε εκ νέου αρνητικά συναισθήματα που πηγάζουν από εμπειρίες των μαθητών. Αν όλοι οι μαθητές εστιάσουν ήδη από το πρώτο μέρος του βίντεο στη βοήθεια και προστασία που το σκυλί προσπαθεί να παράσχει στο κορίτσι, τονίζουμε το δάγκωμα του φορέματος του κοριτσιού από το σκυλί και το τράβηγμα προς τα πίσω, καθώς και το ότι το κορίτσι πέφτει κάτω. Ερωτήσεις: «Πώς θα φαινόταν σε κάποιον αυτή η σκηνή, αν την έβλεπε από απόσταση;», «Θεωρείτε ότι θα μάντευε σωστά το τι σκόπευε να κάνει το σκυλί;», κ.λπ.

Κατόπιν, η/ο εκπαιδευτικός προβάλλει το βίντεο ως το τέλος και προκαλεί συζήτηση γύρω από τα συναισθήματα των μαθητών, αλλά και των ζώων απέναντι στους ανθρώπους.



Ερωτήσεις: «Τελικά, τι νομίζετε ότι έκανε το σκυλί να συμπεριφερθεί έτσι;», «Πώς νιώθετε στο τέλος του βίντεο;», «Νομίζετε ότι τα ζώα έχουν συναισθήματα προς τους ανθρώπους;», «Το σκυλί αγαπάει το κορίτσι αυτό;», «Τι θα έκανε η μαμά του κοριτσιού αν το έβλεπε να κινδυνεύει να πέσει στο νερό;», «Το σκυλί φοβήθηκε μην πέσει το κοριτσάκι μέσα στο νερό;», «Το σκυλί φοβήθηκε να πέσει το ίδιο στο νερό, για να πιάσει τη μπάλα και να βοηθήσει το κοριτσάκι;» κλπ.¹

Σημείωση: Σε περίπτωση μη ύπαρξης σύνδεσης του σχολείου στο διαδίκτυο, η/ο εκπαιδευτικός μπορεί να έχει «κατεβάσει» το βίντεο από πριν, ώστε να το χρησιμοποιήσει χωρίς την υποστήριξη του διαδικτύου.

(γ3) Αξιολόγηση (αξιολόγηση των αποδεικτικών στοιχείων)

Η/Ο εκπαιδευτικός παρακινεί τους μαθητές να αποδώσουν με μια ζωγραφιά τη συνέχεια της ιστορίας, απαντώντας στην ερώτηση: «Και τι έγινε μετά;» (ενδεικτικά, το κορίτσι ευχαριστεί το σκυλί, το αγκαλιάζει, ή στιδήποτε άλλο προκύψει αυθόρμητα από τους μαθητές). Οι ζωγραφιές των μαθητών μπορούν να αναρτηθούν στην τάξη, στη θεματική γωνιά που έχει δημιουργηθεί για το παρόν πρόγραμμα.

¹ Χρησιμοποιώντας κυρίως φράσεις των μαθητών, είτε μετά από προτροπή, η/ο εκπαιδευτικός υπερθεματίζει το γεγονός ότι το σκυλί είδε, αισθάνθηκε, σκέφτηκε και αποφάσισε τάχιστα να παρέμβει, αφενός εμποδίζοντας το κορίτσι να πέσει στο νερό, αφετέρου να προβεί στην ακόμη πιο σύνθετη σκέψη να ανασύρει την μπάλα από το νερό, δίνοντας τέλος στην επιθυμία του κοριτσιού να θέσει τον εαυτό του σε κίνδυνο. Η αλληλουχία αυτή υποδεικνύει ότι το ζώο δεν λειτούργησε μόνο βάσει ενστίκτου, όπως πολλοί υποστηρίζουν, εφόσον ούτε η δική του ζωή, ούτε η ζωή των δικών του μωρών ήταν σε κίνδυνο.

Υλικό για εκτύπωση (ΜΟΝΟ εφόσον δεν διαθέτετε πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσα στην τάξη)



Figure 1 Εικόνα για παζλ



Figure 2 Προτεινόμενη μορφή κομματιών παζλ για εκτύπωση