

Learning Scenario

Ας κάνουμε το διάλειμά μας πιο ευχάριστο

Language(s): Greek

Domain: Social Studies>Society and its features>Group

Author(s)

Name: Νόνη Ελευθερίου **Organization:** Α΄ Δημοτικό Σχολείο Έγκωμης Κ.Α. **Role:** Δασκάλα

Description/ main idea

- **Σενάριο:** Οι μαθητές και οι δάσκαλοι έχουν παρατηρήσει ότι τα παιδιά του σχολείου μας δεν παίζουν ομαδικά παιχνίδια τα διαλείμματα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα κάποια παιδιά να μένουν απομονωμένα και άλλα να βαριούνται και να δυσανασχετούν. Παράλληλα αυτό οδηγεί πολλές φορές σε μεταξύ τους συγκρούσεις. Η κατάσταση αυτή μας προβλημάτισε και σκεφτήκαμε να διερευνήσουμε το θέμα και να βρούμε κάποιες λύσεις.
- **Σκοπός:** Η βελτίωση των διαπροσωπικών σχέσεων των μαθητών/τριών και η ήρεμη και ευχάριστη ενασχόλησή τους με ομαδικά παιχνίδια ούτως ώστε να γίνουν τα διαλείμμά τους πιο ευχάριστα.

Phases & Activities

1. Διεξαγωγή έρευνας για διερεύνηση του προβλήματος

Στην πρώτη φάση οι μαθητές θα διεξάγουν έρευνα για να εντοπίσουν το μέγεθος του προβλήματος καθώς και τις αιτίες που το προκαλούν.

1.1 Δημιουργία ερωτηματολογίου με τη χρήση του εργαλείου: “Survey Monkey” το οποίο θα συμπληρώσουν ηλεκτρονικά όλοι οι μαθητές

Description

Οι μαθητές θα φτιάξουν ερωτήματα που θα διερευνούν διεξοδικά το πρόβλημα. Στη συνέχεια στο εργαστήριο των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών θα φτιάξουν το ερωτηματολόγιο χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Survey Monkey. Ακολούθως θα δοθεί το link της έρευνας σε όλα τα τμήματα και όλοι οι μαθητές του σχολείου θα συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο.

Tools

Software Tools: Computer applications (Survey Monkey)

Hardware Tools: Computer, Lab equipment, Projector, Interactive whiteboard

Resources

Educational objects (as url):

1. [Το ερωτηματολόγιο που ετοιμάσαμε στο Survey Monkey](#)

Duration

3 Hours

1.2 Προσωπικές συνεντεύξεις με μαθητές ή δασκάλους.

Description

Οι μαθητές θα φτιάξουν ερωτήματα και θα πάρουν συνέντευξη από μαθητές και δασκάλους. Οι συνεντεύξεις θα βιντεοσκοπηθούν με τη χρήση ipad ή άλλων tablets και στη συνέχεια θα γίνει καταγραφή δεδομένων και ανάλυση από τους μαθητές.

Types and Techniques

Receptive Technique: Taking notes

Information Type: Analyzing, Classifying, Gathering

Tools

Hardware Tools: Computer, Tablet/iPad, Projector, Recorders, Video, Webcams, Interactive whiteboard

Duration

4 Hours

1.3 Αναπαράσταση αποτελεσμάτων έρευνας με γραφικές παραστάσεις χρησιμοποιώντας την Excel.**Description**

Αφού συλλέξουν τα δεδομένα από τα ερωτηματολόγια και τις συνεντεύξεις, οι μαθητές καλούνται να τα αναλύσουν και να τα αναπαραστήσουν σε γραφικές παραστάσεις χρησιμοποιώντας την Excel.

Types and Techniques**Information Type:** Analyzing, Gathering**Communicative Type:** Discussing, Presenting**Tools****Software Tools:** Presentation software (Microsoft Powerpoint), Spreadsheet (Excel)**Hardware Tools:** Computer, Projector, Interactive whiteboard**Duration**

4 Hours

2. Web Quest: Έρευνα στο διαδίκτυο και στην πλατφόρμα ODS για να βρουν ιδέες για νέα παιχνίδια

Οι μαθητές θα κάνουν έρευνα στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας διάφορες μηχανές αναζήτησης του διαδικτύου αλλά και τη μηχανή αναζήτησης της πλατφόρμας ODS για να βρουν ιδέες από άλλα σχολεία για διάφορα παιχνίδια που παίζουν τα παιδιά τα διαλείμματα.

2.1 Web quest: Διερεύνηση με χρήση μηχανών αναζήτησης και τη μηχανή αναζήτησης του ODS

Description

Οι μαθητές καλούνται να κάνουν έρευνα για να βρουν ιδέες για διάφορα παιχνίδια (κυρίως ομαδικά) που μπορούν να παίζουν το διάλειμμα. Θα χρησιμοποιήσουν τις διάφορες μηχανές αναζήτησης του διαδικτύου αλλά και τη μηχανή αναζήτησης της πλατφόρμας ODS για να πάρουν ιδέες/καλές πρακτικές από άλλα σχολεία. Μπορούν επίσης να επεκτείνουν την έρευνά τους και σε παραδοσιακά παιχνίδια του τόπου μας αλλά και άλλων χωρών.

Types and Techniques

Receptive Technique: Scanning, Taking notes, Hightlight relevant information

Information Type: Gathering

Tools

Software Tools: Search engines (ODS searching engine, google, yahoo), Web browsers (Explorer, Chrome), Online databases (ODS)

Hardware Tools: Computer, Lab equipment, Projector, Interactive whiteboard

Duration

3 Hours

2.2 Τηλεδιασκέψεις με άλλα σχολεία της Κύπρου ή της Ελλάδας μέσω της κοινότητας μας στην πλατφόρμα ODS για να δουν καλές πρακτικές

Description

Στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας θα πραγματοποιηθούν τηλεδιασκέψεις με άλλα σχολεία της Κύπρου για να ανταλλάξουμε ιδέες/καλές πρακτικές για το πώς οργανώνουν παιχνίδια τα διαλείμματα. Οι τηλεδιασκέψεις θα γίνουν με άλλα σχολεία της κοινότητας που δημιουργήσει στην πλατφόρμα ODS με τίτλο: "Ας κάνουμε το διάλειμά μας πιο ευχάριστο".

Types and Techniques

Information Technique: Peer exchange

Communicative Type: Discussing

Tools

Software Tools: Video conferencing (google hangouts, skype)

Hardware Tools: Computer, Lab equipment, Webcams, Interactive whiteboard

Duration

3 Hours

2.3 Ομιλίες από επισκέπτες π.χ. Παππούδες, γιαγιάδες για τα παιχνίδια που έπαιζαν στα παλιά χρόνια

Description

Στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας, θα φιλοξενήσουμε στην τάξη μας παππούδες, γιαγιάδες ή και γονείς για να μας περιγράψουν παραδοσιακά παιχνίδια του τόπου μας που έπαιζαν όταν ήταν μικροί. Με αυτό τον τρόπο θα δημιουργήσουμε ένα αρχείο με παραδοσιακά παιχνίδια και στη συνέχεια, σε ημερίδα που θα ακολουθήσει, θα παίζουμε αυτά τα παιχνίδια.

Types and Techniques

Receptive Type: Listening

Duration

2 Hours

3. Εντοπισμός χαρακτηριστικών ευχάριστου ομαδικού παιχνιδιού

Στην τρίτη φάση οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν τα κύρια χαρακτηριστικά που πρέπει να διέπουν το ομαδικό παιχνίδι για να είναι ευχάριστο για όλους όσους συμμετέχουν.

3.1 Δημιουργία κώδικα/ δεκάλογου του καλού «παίχτη παιχνιδιών» το διάλειμμα και τεχνικών επιβολής συνεπειών αλλά και επιβράβευσης.

Description

Σε αυτή τη δραστηριότητα θα γίνει συζήτηση υπό μορφή debate (επιχειρηματολογία) για τις σωστές συμπεριφορές που πρέπει να έχουμε όταν παίζουμε ομαδικά παιχνίδια. Αναμένεται ότι στη συζήτηση τα παιδιά θα αναφερθούν σε θέματα όπως:

- Αποδέχομαι την ήττα
- Παίζω για να ευχαριστηθώ και όχι για να νικήσω
- Γνωρίζω τους κανόνες του παιχνιδιού
- Επιλύω τις διαφορές μου με συζήτηση κ.ά.

Types and Techniques

Information Technique: Brainstorming, Arguing, Debate/discussion, Panel discussion, Peer exchange

Communicative Type: Critiquing, Debating, Discussing

Communicative Technique: Brainstorming, Articulate reasoning, Arguing, Debate/discussion, Peer exchange

Tools

Software Tools: Word processor (word), Presentation software (issuu)

Hardware Tools: Interactive whiteboard

Duration

2 Hours

3.2 Εικονογράφηση του κώδικα και δημιουργία βιβλιαρίου στο πρόγραμμα Issuu

Description

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές θα εικονογραφήσουν με το δικό τους τρόπο τον κώδικα/δεκάλογο για ευχάριστο παιχνίδι. Στη συνέχεια θα δημιουργήσουμε το δικό μας βιβλιαράκι χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Issuu. Το πρόγραμμα Issuu είναι ένα πρόγραμμα παρουσίασης που διατίθεται στο διαδίκτυο, στο οποίο κανείς μπορεί να φτιάξει ένα ψηφιακό βιβλιαράκι.

Types and Techniques

Productive Type: Creating, Drawing, Producing

Productive Technique: Presentation

Tools

Software Tools: Presentation software (Issuu)

Hardware Tools: Computer, Lab equipment, Projector, Interactive whiteboard

Resources

Educational objects (as file):

1. [Παράδειγμα από την εικονογράφηση των χαρακτηριστικών για ευχάριστο ομαδικό παιχνίδι](#)

Educational objects (as url):

1. [presentation software for making digital books](#)

Duration

3 Hours

3.3 Να σκεφτούν και να γράψουν σλόγκαν για το διάλειμμα που μπορεί να γίνουν σε μεγάλα χαρτόνια και να τοποθετηθούν στην αυλή

Description

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές θα σκεφτούν και θα γράψουν σλόγκαν σε μεγάλα χαρτόνια με την προοπτική να γίνουν πινακίδες που θα τοποθετηθούν στην αυλή του σχολείου.

Types and Techniques

Communicative Type: Presenting

Productive Type: Creating

Duration

2 Hours

4. Παρουσίαση τελικών προϊόντων σε όλο τον μαθητικό πληθυσμό του σχολείου και σε άλλα σχολεία

Στην τέταρτη και τελευταία φάση, η οποία θα είναι και η τελική αξιολόγηση της όλης προσπάθειας, οι μαθητές καλούνται να παρουσιάσουν σε όλο το σχολείο τις δράσεις τους και τις ιδέες/εισηγήσεις για το πώς μπορούμε να κάνουμε το διάλειμά μας πιο ευχάριστο. Θα γίνουν επίσης παρουσιάσεις μέσω τηλεδιασκέψεων της κοινότητας μας στο ODS και σε άλλα σχολεία της Κύπρου και του εξωτερικού.

4.1 Δημιουργία μικρών βίντεο (movie maker) από τα παιδιά στα οποία να κάνουν επιδείξεις για το πώς παίζονται κάποια παιχνίδια

Description

Αφού προηγήθηκε έρευνα για νέες ιδέες σε παιχνίδια που μπορούν να παίξουν οι μαθητές το διάλειμμα, οι μαθητές παίζουν τα νέα παιχνίδια. Τα παιχνίδια βιντεοσκοπούνται ώστε να παρουσιαστούν στα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου μας ή άλλων σχολείων. Παράλληλα τα βίντεο θα ανεβαστούν στα resources της κοινότητάς μας στο ODS προς χρήση για άλλα σχολεία μέλη της πλατφόρμας.

Types and Techniques

Information Technique: Performance

Communicative Type: Presenting

Communicative Technique: Performance

Productive Type: Modeling

Productive Technique: Presentation, Product

Tools

Software Tools: Presentation software (movie maker)

Hardware Tools: Computer, Tablet/iPad, Recorders, Video, Webcams

Duration

4 Hours

4.2 Δημιουργία ενός τριπτύχου στο Publisher με ιδέες για ομαδικά παιχνίδια που μπορούν να παίξουν τα παιδιά στο διάλειμμα

Description

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές καλούνται να φτιάξουν, ως τελικό προϊόν, ένα τρίπτυχο στο οποίο να περιλαμβάνεται ο δεκάλογος για ευχάριστο παιχνίδι, καθώς και περιγραφές νέων παιχνιδιών (κανόνες, υλικά) που μπορούν να παίξουν κατά το διάλειμμα. Το τρίπτυχο αυτό θα γίνει με τη βοήθεια του προγράμματος Microsoft Publisher και θα δοθεί σε όλα τα παιδιά του σχολείου. Παράλληλα θα ανεβαστεί στα resources της κοινότητάς μας στην πλατφόρμα ODS.

Types and Techniques

Communicative Type: Presenting

Productive Type: Composing, Creating, Producing, Synthesizing, Writing

Productive Technique: Presentation, Product

4.3 Δημιουργία ενός τριπτύχου στο Publisher με τα χαρακτηριστικά που πρέπει να διέπουν το ομαδικό παιχνίδι για να είναι ευχάριστο

Tools

Software Tools: Presentation software (Microsoft Publisher)

Hardware Tools: Computer

Duration

2 Hours

4.4 Τηλεδιασκέψεις μέσω της κοινότητάς μας στην πλατφόρμα ODS για παρουσίαση των τελικών μας προϊόντων

Description

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές θα παρουσιάσουν τα αποτελέσματα των δράσεων τους (τελικά προϊόντα) στους υπόλοιπους μαθητές αλλά και σε άλλα σχολεία μέσω τηλεδιασκέψεων. Τα άλλα σχολεία θα είναι κυρίως σχολεία με τα οποία συνεργαζόμαστε στην πλατφόρμα ODS.

Types and Techniques

Communicative Type: Presenting

Productive Type: Producing

Productive Technique: Presentation, Product

Tools

Software Tools: Presentation software (Microsoft Powerpoint, Movie Maker), Video conferencing (google hangouts, skype)

Hardware Tools: Computer, Lab equipment, Projector, Webcams, Interactive whiteboard

Duration

2 Hours

Learning objectives**Cognitive - Knowledge:**

Procedural: 1. Να διεξάγουν έρευνα που να διερευνά τις δραστηριότητες των μαθητών του σχολείου μας το διάλειμμα, και τις αιτίες σύγκρουσης μεταξύ τους. 2. Να συλλέξουν δεδομένα και να βγάλουν αποτελέσματα και συμπεράσματα. 3. Να διερευνήσουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να βοηθήσουν. 4. Να βρουν μέσα από έρευνα νέα παιχνίδια για να παίζουν τα διαλείμματά τους.

Meta □ cognitive: 1. Να καταλήξουν σε εισηγήσεις με τις οποίες μπορούν να διορθώσουν το πρόβλημα.

Cognitive - Process:

To understand: 1. Να κατανοήσουν ότι για να είναι ευχάριστο το παιχνίδι τους πρέπει να διέπεται από κάποιες αρχές. 2. Να συνειδητοποιήσουν ότι η συνεργασία είναι πολύ σημαντικό στοιχείο σε κάθε ομαδικό παιχνίδι.

To apply: 1. Να καταλήξουν σε εισηγήσεις με τις οποίες μπορούν να διορθώσουν το πρόβλημα 2. Να εφαρμόζουν τα χαρακτηριστικά που έχουν εντοπίσει για να κάνουν το παιχνίδι τους πιο ευχάριστο. 3. Να παρουσιάσουν τους τρόπους και τις εισηγήσεις τους στα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου.

To think critically and creatively: 1. Να δημιουργούν νέα παιχνίδια ή να τροποποιούν τα υφιστάμενα για να τα προσαρμόσουν σε νέα δεδομένα.

Psychomotor:

To imitate and try

Grade & Age

8-9 χρονών (Γ΄ τάξη)

Keywords/subject

παιχνίδι, ομαδικότητα, συνεργασία, συγκρούσεις, διάλειμμα