

«Αγαπάω τα ζώα – Φροντίζω τα ζώα – Είμαι υγιής»

Αντωνιάδου Α. Μαρία

Δασκάλα, 1^ο Δημοτικό Σχολείο Τριλόφου
marantoniadou@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο υλοποιήθηκε στην Ε' τάξη του 1^{ου} Δημοτικού Σχολείου Τριλόφου στα πλαίσια της επιμόρφωσης Β' επιπέδου «Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη» και αφορά την Αγωγή Υγείας στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης, τη γνωστική περιοχή του γλωσσικού μαθήματος, τις Τ.Π.Ε. και την Αισθητική Αγωγή. Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με το Α.Π.Σ. και τα Δ.Ε.Π.Π.Σ., αφού σχετίζεται άμεσα με το σχεδιασμό και την εφαρμογή προγραμμάτων Αγωγής Υγείας στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης, την ανακαλυπτική κι εποικοδομητική μάθηση καθώς και τον περιορισμό του γνωσιοκεντρικού χαρακτήρα του σχολείου με την εφαρμογή της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου διδασκαλίας και της μεθόδου project, την καλλιέργεια δημιουργικής σκέψης, την ανάπτυξη δημιουργικής γραφής και την έκφραση ιδεών, εμπειριών και συναισθημάτων μέσα από τα έργα των παιδιών. Κύριος διδακτικός στόχος είναι οι μαθητές να αποκτήσουν τις απαραίτητες γνώσεις που αφορούν τη δημόσια υγεία, ώστε να υιοθετήσουν θετική στάση και να ευαισθητοποιηθούν απέναντι στα ζώα και ιδιαίτερα στα αδέσποτα ζώα, προστατεύοντας ταυτόχρονα την προσωπική τους υγεία. Αφορμή για το σχεδιασμό του σεναρίου αποτέλεσε η επανεμφάνιση μιας σημαντικής, για τη δημόσια υγεία, ζωοανθρωπονόσου στην Ελλάδα και η εγκύκλιος του Υπουργείου Παιδείας σχετικά με την ενημέρωση του μαθητικού πληθυσμού για τη συγκεκριμένη νόσο. Το σενάριο στηρίχθηκε στις αρχές της εποικοδομητικής προσέγγισης αξιοποιώντας ταυτόχρονα τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές εργάστηκαν σε μικρές ομάδες των 2 ατόμων και ο ρόλος του δασκάλου ήταν υποστηρικτικός, καθοδηγητικός, εμπνευστικός. Η διδασκαλία ακολούθησε τη δομή και το περιεχόμενο των τεσσάρων Φύλλων Εργασίας και του ενός Φύλλου Αξιολόγησης, με το σκεπτικό ότι οι δραστηριότητες θα πραγματοποιηθούν στο Σχολικό Εργαστήριο. Κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου υπήρξε ενεργητική συμμετοχή όλων των μαθητών κι επιπλέον έδειξαν ενδιαφέρον ως προς την εφαρμογή των λογισμικών. Χάρηκαν τη μαθησιακή διαδικασία και παρουσίασαν με ενθουσιασμό τη συλλογική εργασία τους στους μαθητές του άλλου τμήματος της Ε' τάξης, ενώ ταυτόχρονα τους ενημέρωσαν αποτελεσματικά για τη ζωοανθρωπονόσο που μελέτησαν.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: διδακτικό σενάριο, αγωγή υγείας, λύσσα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εισαγωγή κι η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στα εκπαιδευτικά συστήματα είναι μια προσπάθεια που περιλαμβάνει απ' τη μια την ανάπτυξη των δεξιοτήτων σε σχέση με τη χρήση των Η/Υ και των Νέων Τεχνολογιών γενικότερα απ' όλο τον πληθυσμό κι απ'

την άλλη συντελεί στο μετασχηματισμό των εκπαιδευτικών συστημάτων, αφού η εισαγωγή των ΤΠΕ επιφέρει μια σειρά από αλλαγές στον τρόπο διδασκαλίας, στο νέο ρόλο που καλείται να παίξει ο εκπαιδευτικός καθώς και στα αναλυτικά προγράμματα που θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένα στα νέα δεδομένα. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Με τη χρήση λογισμικών και κατάλληλων φύλλων εργασίας αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές.

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** Αγαπώ τα ζώα – Φροντίζω τα ζώα – Είμαι υγιής
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** 5 διδακτικές ώρες
3. **Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

Το σενάριο αφορά την Αγωγή Υγείας στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης, τη γνωστική περιοχή του γλωσσικού μαθήματος, τις Τ.Π.Ε. και την Αισθητική Αγωγή. Είναι απόλυτα συμβατό με το Α.Π.Σ. και τα Δ.Ε.Π.Π.Σ., αφού σχετίζεται άμεσα με το σχεδιασμό και την εφαρμογή προγραμμάτων Αγωγής Υγείας στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης, την ανακαλυπτική κι εποικοδομητική μάθηση καθώς και τον περιορισμό του γνωσιοκεντρικού χαρακτήρα του σχολείου με την εφαρμογή της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου διδασκαλίας και της μεθόδου project, την καλλιέργεια δημιουργικής σκέψης, την ανάπτυξη δημιουργικής γραφής και την έκφραση ιδεών, εμπειριών και συναισθημάτων μέσα από τα έργα των παιδιών. Οι μαθητές ήδη έχουν εμπειρία στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και στη μέθοδο project. Είναι εξοικειωμένοι με την αναζήτηση πληροφοριών από πηγές στο Διαδίκτυο. Έχουν, επίσης, γνώσεις χρήσης του επεξεργαστή κειμένου και του λογισμικού παρουσίασης. Πριν από κάθε φύλλο Εργασίας έγινε επίδειξη των λογισμικών (Toondoo.com, Gimp, Hot Potatoes), ώστε να γνωρίσουν καινούρια αντικείμενα και να ανταποκριθούν με επιτυχία στις δραστηριότητες που θα τους ζητηθούν. Τα περισσότερα παιδιά είχαν αρκετές γνώσεις για τη γενική φροντίδα των ζώων, για τους απαιτούμενους εμβολιασμούς και για τις τακτικές επισκέψεις στον κτηνίατρο, αφού πολλά παιδιά έχουν κατοικίδιο. Ωστόσο δε γνώριζαν ότι οι συνήθεις εμβολιασμοί των κατοικίδιων αφορούν την υγεία του ζώου, ενώ ο εμβολιασμός για τη λύσσα αφορά τόσο στην υγεία του ζώου όσο και στη δημόσια υγεία.

4. **Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου**

Α. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΙ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Κύριος διδακτικός στόχος είναι οι μαθητές να:

Να αποκτήσουν τις απαραίτητες γνώσεις, ώστε να υιοθετήσουν θετική στάση και να ευαισθητοποιηθούν απέναντι στα ζώα και ιδιαίτερα στα αδέσποτα ζώα.

Αναλυτικότερα οι μαθητές πρέπει:

- Να ενημερωθούν για μια σημαντική ζωοανθρωπονόσο που αφορά τη δημόσια υγεία, με αφορμή την επανεμφάνιση της νόσου στην Ελλάδα και

την εγκύκλιο του Υπουργείου Παιδείας σχετικά με την ενημέρωση του μαθητικού πληθυσμού για τη συγκεκριμένη νόσο.

- Να υιοθετήσουν υπεύθυνη και θετική στάση απέναντι στα ζώα προστατεύοντας τον εαυτό τους και τα ζώα.
- Να συλλέγουν πληροφορίες, να επιλέγουν τις κατάλληλες και να τις αξιοποιούν για την εργασία τους.
- Να παράγουν γραπτό λόγο μετατρέποντας το συνεχές κείμενο σε μορφή εικονογραφημένης ιστορίας, τοποθετώντας στη σειρά τις παραγράφους, που έχουν δημιουργήσει στο κείμενο του Microsoft Word, το οποίο έχουν δημιουργήσει με τη συλλογή πληροφοριών.
- Να εφαρμόσουν τις γνώσεις που απέκτησαν και να τις αξιοποιήσουν ενημερώνοντας και τους μικρότερους μαθητές του σχολείου. να οικοδομήσουν τη γνώση αναλαμβάνοντας κεντρικό και ενεργητικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία, μέσω της ανακάλυψης – διερεύνησης.
- Να εξοικειωθούν με τη διερεύνηση και επιλογή πληροφοριών μέσα από το πλούσιο υλικό του διαδικτύου.
- Να καλλιεργήσουν την ικανότητα να αξιολογούν πληροφορίες ως προς τη χρησιμότητά τους.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης και να εκτιμήσουν της αποτελεσματικότητά της στην παραγωγή έργου.
- Να καλλιεργήσουν κριτική ικανότητα και δημιουργική σκέψη.
- Να δημιουργήσουν κείμενο υπηρετώντας τις αρχές της επικοινωνιακής προσέγγισης.
- Να καλλιεργήσουν κριτική και δημιουργική σκέψη.
- Να αναλάβουν ατομικές και ομαδικές δράσεις για την προάσπιση των δικαιωμάτων των ζώων.
- Να εκφράσουν ιδέες, εμπειρίες και συναισθήματα μέσα από τα έργα τους.

B. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

- Να αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο προσεγγίζοντάς το ως εργαλείο και πηγή μάθησης, να τις αξιολογούν, να επιλέγουν αυτές που χρειάζονται και να τις αποθηκεύουν .
- Να ασκηθούν στη βασική χρήση του επεξεργαστή κειμένου Microsoft Word για την καταγραφή χρήσιμων πληροφοριών.
- Να χρησιμοποιούν το Microsoft Power Point για να αναπαραστήσουν πολυτροπικές πληροφορίες και να τις παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους.
- Να αξιοποιήσουν το διαδικτυακό λογισμικό κατασκευής κόμικ Toondoo.com, το λογισμικό επεξεργασίας εικόνας κι ανάπτυξης της δημιουργικότητας Gimp και το λογισμικό Hot Potatoes για την εμπέδωση των γνώσεων που απέκτησαν.

5. Οργάνωση της τάξης - Διδακτικό συμβόλαιο - Χρήση Η.Υ. και γενικά ψηφιακών μέσων για το διδακτικό σενάριο

Οι μαθητές θα δουλέψουν σε μικρές ομάδες των 2 ατόμων. Η εργασία σε ομάδες αποτελεί την ιδανικότερη εφαρμογή, γιατί συνδυάζει την αλληλεπίδραση με την τεχνολογία των υπολογιστών καθώς και τις ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες, οι οποίες είναι απαραίτητες για την αποτελεσματική

διαπραγμάτευση της γνώσης και της μάθησης. Τα φύλλα εργασίας δίνονται σε κάθε μαθητή ξεχωριστά, δουλεύονται όμως από όλη την ομάδα.

Ο ρόλος του δασκάλου όσο οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες είναι υποστηρικτικός, καθοδηγητικός, εμπνευστικός. Δίνει σαφείς οδηγίες, ενημερώνει τους μαθητές για το χρόνο που έχουν στη διάθεση τους για να ολοκληρώσουν την εργασία τους. Σε ερωτήσεις των μαθητών μπορεί να απαντά επίσης με ερωτήσεις που να οδηγούν σε παραπέρα διερεύνηση. Έχει φροντίσει για τη σωστή λειτουργία του εργαστηρίου, έχει προετοιμάσει και μελετήσει τις ιστοσελίδες που θα διερευνηθούν, έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας των ομάδων, έχει προβλέψει τυχόν απρόοπτα και απρόσμενες εξελίξεις κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος (ενεργές ιστοσελίδες, επάρκεια μελανιού, κλπ.).

Απαιτείται εργαστήριο πληροφορικής με επαρκή αριθμό υπολογιστών, ώστε να αντιστοιχεί ένας υπολογιστής ανά δύο μαθητές/τριες καθώς και βιντεοπροβολέας για την επίδειξη, απ' τον/ την εκπαιδευτικό, της λειτουργίας των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν. Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν, των οποίων η εγκατάσταση στους υπολογιστές είναι προαπαιτούμενη, είναι τα εξής:

- **Ένας Φυλλομετρητής (π.χ. Internet Explorer)** για αναζήτηση πληροφοριών
- **Ένας κειμενογράφος (π.χ. Microsoft Office Word)** για την καταγραφή των πληροφοριών
- **Το διαδικτυακό λογισμικό δημιουργίας comics Toondoo.com**
- **Το λογισμικό παρουσίασης Power Point** για την επεξεργασία κι αναπαράσταση πολυτροπικών πληροφοριών
- **Το λογισμικό επεξεργασίας εικόνας Gimp** για τη δημιουργική έκφραση των συναισθημάτων και τη δημιουργία αφίσας
- **Το λογισμικό ηλεκτρονικής αξιολόγησης Hot Potatoes** για την τελική αξιολόγηση των διδακτικών παρεμβάσεων.

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

Α. Θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο στηρίζεται η πρόταση

Το σενάριο στηρίζεται σε αρχές της εποικοδομιστικής προσέγγισης και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις του Vygotsky, όπου δίνεται έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων μερών καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα. Το εκπαιδευτικό περιβάλλον πρέπει να ενθαρρύνει την ομαδοσυνεργατική μάθηση, την ελεύθερη έκφραση των ιδεών, την ανάπτυξη κριτικής σκέψης λαμβάνοντας επίσης υπόψη το γενικότερο πλαίσιο μέσα στο οποίο λαμβάνουν χώρα οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των μαθητών. Ακολουθείται ένα μοντέλο καθοδηγούμενης διερεύνησης- ανακάλυψης με ιδιαίτερη έμφαση στην κριτική σκέψη, στην ενεργητική συμμετοχή του μαθητή, στη συνεργατική μάθηση και στην ελεύθερη και δημιουργική έκφραση. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με δραστηριότητες αξιοποιώντας το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ στην εκπαίδευση.

Β. Προτεινόμενη πορεία διδασκαλίας

Η διδασκαλία ακολουθεί τη δομή και το περιεχόμενο των φύλλων εργασίας. Σχεδιάστηκαν 4 Φύλλα Εργασίας και 1 Φύλλο Αξιολόγησης, με το σκεπτικό ότι οι δραστηριότητες θα πραγματοποιηθούν στο Σχολικό Εργαστήριο. Στα Φύλλα Εργασίας καθώς και στο Φύλλο Αξιολόγησης περιγράφονται αναλυτικά οι δραστηριότητες τις οποίες καλούνται οι μαθητές να πραγματοποιήσουν.

1^η Διδακτική Παρέμβαση (1 διδακτική ώρα)

Δημιουργήθηκαν φάκελοι στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ με το όνομα της κάθε ομάδας. Οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες των δύο ατόμων, κλήθηκαν να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με τη «Λύσσα», τη ζωοανθρωπονόσο, για την οποία είχε γίνει μια σύντομη ενημέρωση, σύμφωνα με τις οδηγίες του Υπουργείου Παιδείας. Συγκεκριμένα, δόθηκαν ερωτήσεις κατά θεματικές ενότητες σύμφωνα με το Φύλλο Εργασίας 1. Κάθε ομάδα ανέλαβε μια θεματική ενότητα. Κρίθηκε σημαντικό στις συζητήσεις που έγιναν, μετά τη σύντομη ενημέρωση, να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές το τι γνωρίζουν ήδη σε σχέση με αυτό που επιδιώκουν να γνωρίσουν, ώστε να υπάρξει μια διασύνδεση των προηγούμενων γνώσεων των μαθητών σε συνάρτηση με όσες θα επακολουθήσουν. Ενδεικτικά αναφέρονται οι παρακάτω ιστοσελίδες οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν για το σκοπό της αναζήτησης πληροφοριών:

www.minagric.gr

www.el.wikipedia.org

Στη συνέχεια κλήθηκαν οι μαθητές, να αξιολογήσουν και να επιλέξουν τις πληροφορίες που θα χρησιμοποιήσουν και τέλος να τις αποθηκεύσουν σε ένα έγγραφο του Microsoft Word. Η κάθε ομάδα αποθήκευσε το έγγραφό της στο φάκελό της.

2^η Διδακτική Παρέμβαση (2 διδακτικές ώρες)

Αφού μελετήθηκαν και συζητήθηκαν οι πληροφορίες που συνέλεξαν οι μαθητές κλήθηκαν να τις αποτυπώσουν, παράγοντας γραπτό κείμενο επικοινωνιακού τύπου με τη μορφή κόμικ. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκε το διαδικτυακό λογισμικό παραγωγής κόμικ Toondoo.com. Δόθηκε σε κάθε ομάδα ένας κωδικός εισόδου στο λογισμικό και λεπτομερείς οδηγίες με το Φύλλο Εργασίας 2, ώστε η κάθε ομάδα να δημιουργήσει κόμικ με βάση τις πληροφορίες που αφορούν τη θεματική της ενότητα. Υπήρξε μέριμνα, ώστε οι ήρωες που θα επιλεγούν να είναι κοινοί για όλες τις ομάδες και οι θεματικές ενότητες να έχουν συνοχή μεταξύ τους, ώστε να ενωθούν τα αποσπάσματα της κάθε ομάδας σε ένα συλλογικό κόμικ. Προαποφασίστηκε επίσης, μετά από διαλογική συζήτηση με τους μαθητές, η δομή του κόμικ, στο οποίο οι δύο ήρωες (μία γάτα κι ένας σκύλος) με διάλογο μεταφέρουν τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει οι μαθητές. Η κάθε ομάδα αποθήκευσε την εργασία της στο φάκελό της.

3^η Διδακτική Παρέμβαση (2 διδακτικές ώρες)

Οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν μια αφίσα, κατά ομάδες, για την παγκόσμια ημέρα των ζώων, η οποία θα προασπίζεται τα δικαιώματα των ζώων και θα ευαισθητοποιήσει τους πολίτες σχετικά με το θέμα. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό επεξεργασίας εικόνας Gimp. Δόθηκαν

λεπτομερείς οδηγίες στο Φύλλο Εργασίας 3. Στη συνέχεια οι μαθητές κλήθηκαν να αποτυπώσουν την εργασία τους σε διαφάνειες του λογισμικού παρουσίασης Power Point, οδηγούμενοι από το Φύλλο Εργασίας 4. Οι διαφάνειες που δημιούργησε η κάθε ομάδα ενώθηκαν σε μια συλλογική παρουσίαση και στην τελευταία διαφάνεια τοποθετήθηκε η αφίσα της ομάδας που επιλέχτηκε από το σύνολο των μαθητών. Στο τέλος δόθηκε το Φύλλο Αξιολόγησης στους μαθητές για την τελική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Διαμορφωτική αξιολόγηση

Κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου δεν παρουσιάστηκαν προβλήματα εξαιτίας του γεγονότος πως οι ομάδες ήταν ολιγομελείς. Οι μαθητές συνεργάστηκαν ομαλά και υπήρξε διάλογος κι επικοινωνία μεταξύ τους. Υπήρχε ενεργητική συμμετοχή όλων των μαθητών. Επιπλέον, έδειξαν ενδιαφέρον ως προς την εφαρμογή των λογισμικών.

Τελική αξιολόγηση

Στο τέλος του εκπαιδευτικού σεναρίου ακολούθησε συζήτηση και αξιολόγηση με τη συμπλήρωση του σταυρόλεξου στο λογισμικό Hot potatoes. Οι μαθητές φάνηκε να έχουν κατανοήσει τη σημαντικότητα της σωστής ενημέρωσης και της πρόληψης για την αντιμετώπιση της συγκεκριμένης νόσου και των ασθενειών γενικότερα. Παρουσίασαν με ενθουσιασμό την εργασία τους κι ενημέρωσαν αποτελεσματικά τους υπόλοιπους μαθητές του Σχολείου. Επιπλέον έδειξαν διάθεση να εργαστούν με τη μέθοδο project με θέμα άλλα νοσήματα που απασχολούν τη δημόσια υγεία.

7. Φύλλα Εργασίας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

• ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

Με τη βοήθεια ενός φυλλομετρητή (π.χ. Internet Explorer) περιηγηθείτε στις ιστοσελίδες www.minagric.gr και www.el.wikipedia.org, κι αναζητήστε τις πληροφορίες που απαντούν στις παρακάτω ερωτήσεις:

Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει μία θεματική ενότητα

1η θεματική ενότητα: (1η ομάδα) Τι είναι η λύσσα; Πώς μεταδίδεται στα ζώα και στον άνθρωπο;

2η θεματική ενότητα: (2η ομάδα) Πώς αρχίζει και πώς εξελίσσεται η νόσος; Ποια είναι τα συμπτώματα της νόσου στο σκύλο; Ποια είναι η διάρκεια και κατάληξη της νόσου;

3η θεματική ενότητα: (3η ομάδα) Ποια είναι τα συμπτώματα της νόσου στη γάτα και στον άνθρωπο; Ποια είναι η διάρκεια και κατάληξη της νόσου;

4η θεματική ενότητα: (4η ομάδα) Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για τον περιορισμό της νόσου; Ποια είναι η σημασία της πρόληψης; Τι πρέπει να γνωρίζουμε;

5η θεματική ενότητα: (5η ομάδα) Πώς εμβολιάζονται τα άγρια ζώα;

6η θεματική ενότητα: (6η ομάδα) Ποια είναι η σωστή αντιμετώπιση (πανικός ή ενημέρωση); Πόσο σημαντική είναι η σωστή ενημέρωση του πληθυσμού;

7η θεματική ενότητα: (7η ομάδα) Ποια πρέπει να είναι η συμπεριφορά μας απέναντι στα ζώα; Παγκόσμια Ημέρα των Ζώων.

• ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

1. Καταγράψτε τις πληροφορίες που συλλέξατε σε ένα έγγραφο του Word.
2. Μπορείτε να μεταφέρετε τις πληροφορίες που επιλέγετε από τις διαθέσιμες ιστοσελίδες στο έγγραφο του Word με τις επιλογές «Αντιγραφή» κι «Επικόλληση». Στη συνέχεια αποθηκεύστε το έγγραφό σας στο φάκελο της ομάδας σας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

1. Ανοίξτε το λογισμικό toonadoo.com και χρησιμοποιήστε τους κωδικούς που σας έχουν δοθεί για να για να δουλέψετε στο διαδικτυακό λογισμικό κατασκευής κόμικς.

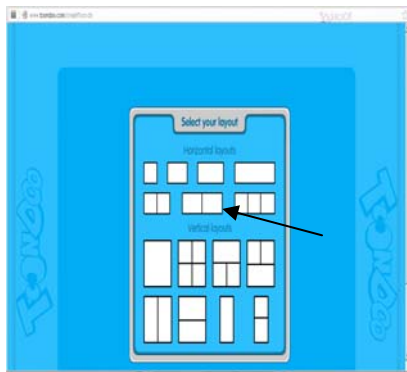
Κατά την κατασκευή του κόμικ όλες οι ομάδες θα επιλέξουν δύο κοινούς ήρωες-ένα σκυλάκι που προσπαθεί να ενημερωθεί για τη λύσσα, τη νόσο που απειλεί κατοικίδια κι ανθρώπους, και μια γατούλα, που ενημερώνει

Η κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα σχέδιο (layout) δύο εικόνων βασιζόμενη στις πληροφορίες που έχει συλλέξει και οι οποίες αντιστοιχούν στην ερώτηση της θεματικής της ενότητας.

Στη συνέχεια κάντε αριστερό κλικ στην επιλογή create



2. Επιλέξτε το **σχέδιο** που δείχνει το βέλος



3. Πληκτρολογήστε **«HOUSE»** κι επιλέξτε το περιβάλλον. Σύρετε την εικόνα που επιλέξατε



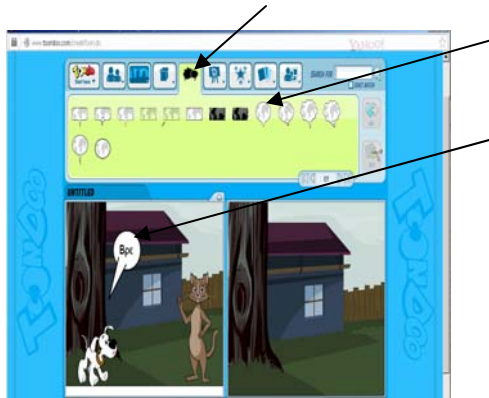
4. Πληκτρολογήστε **«DOGS»**, επιλέξτε έναν απ' τους ήρωες και σύρετε τον στην εικόνα που έχετε δημιουργήσει



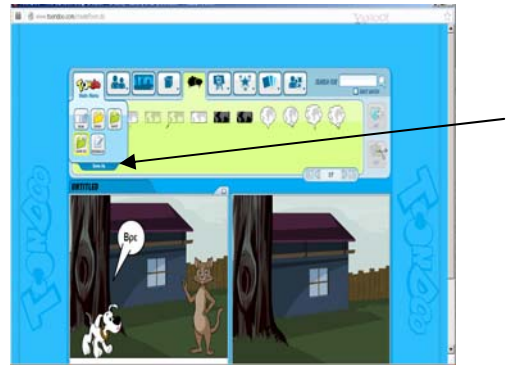
5. Πληκτρολογήστε **«CATS»**, επιλέξτε και σύρετε το 2^ο ήρωα



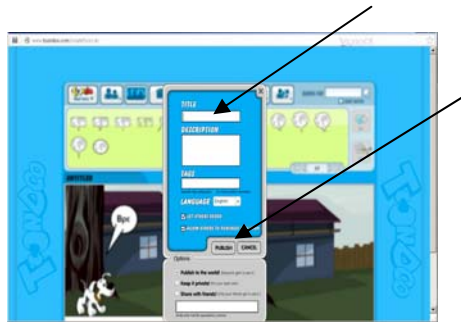
6. Από την επιλογή **texts** το πλαίσιο κειμένου μέσα στο οποίο θα πληκτρολογήσετε το κείμενο του διαλόγου



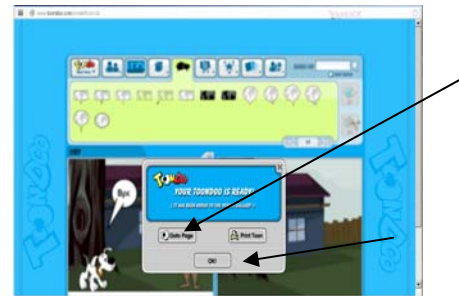
7. Αποθηκεύστε με την επιλογή **save as**



8. Δώστε τίτλο κι επιλέξτε **publish**



9. Επιλέξτε **go to page** και **OK**



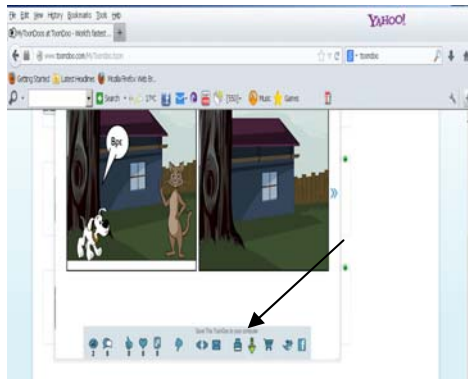
10. Επανέρθετε στην ιστοσελίδα κι επιλέξτε **Toons** και **My Toondoo**



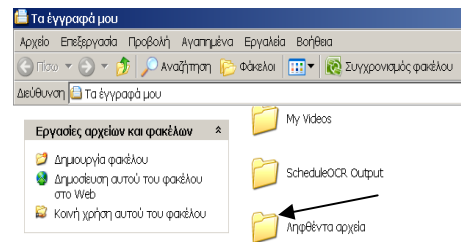
11. Επιλέξτε το **αποθηκευμένο αρχείο**



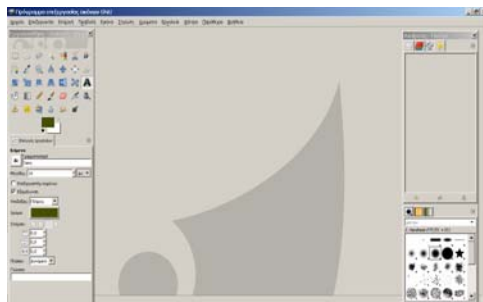
12. Αποθηκεύστε το στον υπολογιστή



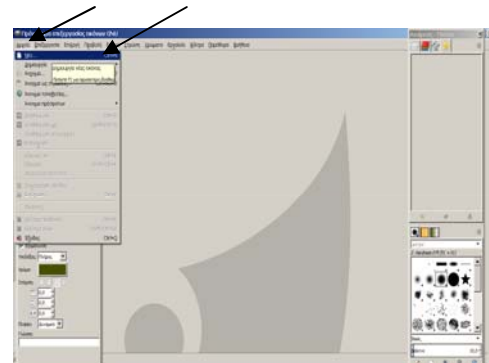
13. Αναζητήστε το αποθηκευμένο αρχείο στα **ληφθέντα αρχεία** του υπολογιστή για να το χρησιμοποιήσετε

**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3**

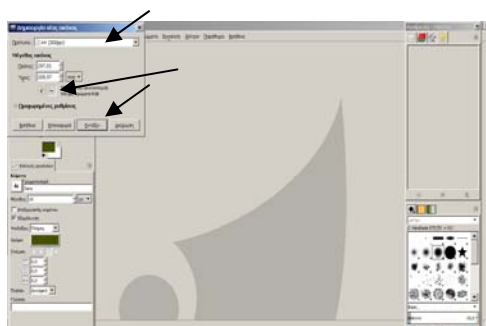
1. Ανοίξτε το λογισμικό Επεξεργασίας Εικόνας **Gimp** με τη βοήθεια του οποίου η κάθε ομάδα θα δημιουργήσει τη δική της αφίσα για την παγκόσμια ημέρα των ζώων.



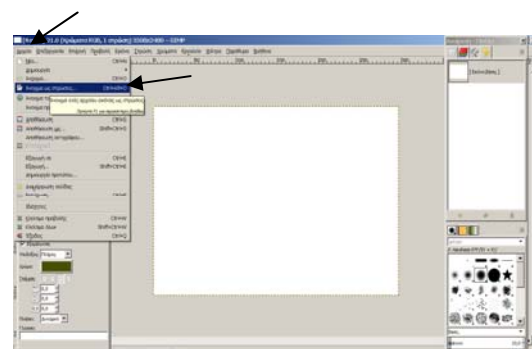
2. Επιλέξτε **«Αρχείο»** και **«Νέο»**



3. Επιλέξτε **«Πρότυπο A4» «Οριζόντια Διάταξη» «Εντάξει»**



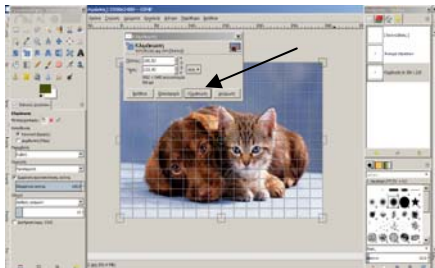
4. Επιλέξτε **«Αρχείο»** και **«Άνοιγμα με στρώσεις»**



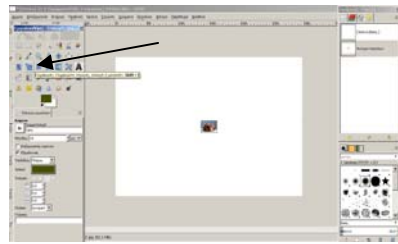
5. Επιλέξτε μια εικόνα που έχετε τοποθετήσει πριν στις **«Εικόνες»** και **«Άνοιγμα»**



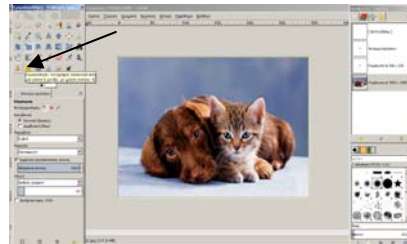
7. Μεγαλώστε την εικόνα



6. Επιλέξτε από την Εργαλειοθήκη **«Κλιμάκωση»**



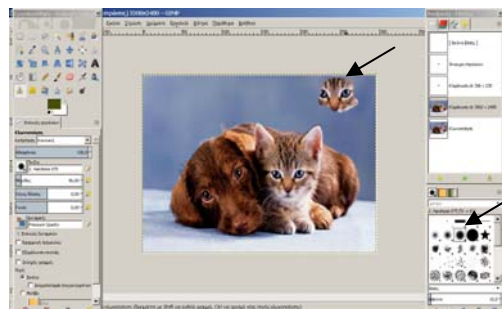
8. Από την Εργαλειοθήκη μπορείτε να επιλέξετε εργαλεία για ζωγραφική καθώς και την επιλογή **«Κλωνοποίηση»**



9. Με **Ctrl** επιλέξτε το **στοιχείο** της εικόνας που θέλετε να **κλωνοποιήσετε**



10. Αφού έχετε επιλέξει κάποιο **πινέλο** δημιουργήστε το στοιχείο που επιλέξατε για κλωνοποίηση στο σημείο που θέλετε. Το ίδιο κάνετε και για άλλα στοιχεία της εικόνας που θέλετε να κλωνοποιήσετε



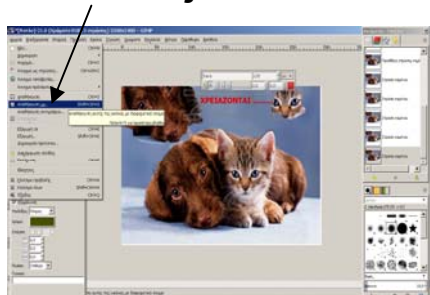
11. Επιλέξτε το «Εργαλείο Κειμένου» για να δημιουργήσετε πλαίσιο κειμένου όπου θα γράψετε



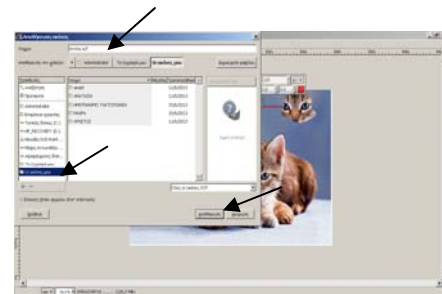
12. Γράψτε στα πλαίσια που θα δημιουργήσετε



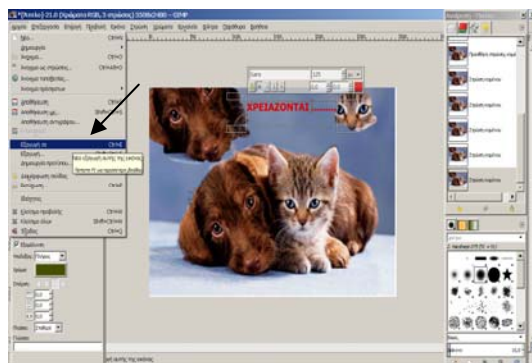
13. Επιλέξτε «Αρχείο» και «Αποθήκευση ως...»



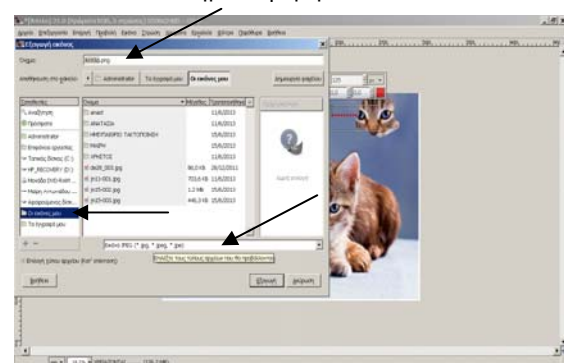
14. Επιλέξτε τη θέση και το όνομα με το οποίο θα αποθηκευτεί η αφίσα που δημιουργήσατε



15. Επιλέξτε «Αρχείο» και «Εξαγωγή ως...»



16. Επιλέξτε τη **θέση** το **όνομα** και τον **τύπο** του αρχείου (**jpg**) ώστε να χρησιμοποιήσετε την αφίσα που δημιουργήσατε ως εικόνα. Μπορείτε να εισάγετε την αφίσα σας σε διαφάνεια της παρουσίασης Power Point που δημιουργήσατε

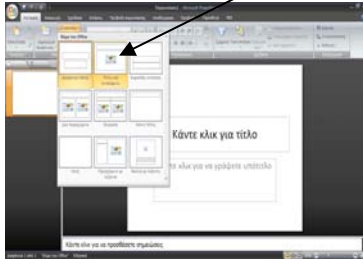


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

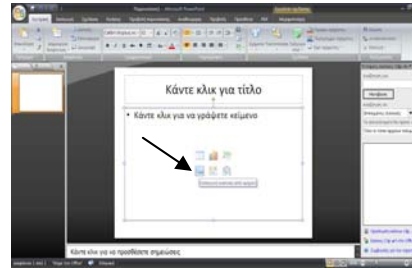
1. Ανοίξτε το λογισμικό Παρουσίασης **Power Point** κι επιλέξτε τη διάταξη **«Τίτλος κι αντικείμενο»**

Η κάθε ομάδα ετοιμάζει τη δική της διαφάνεια

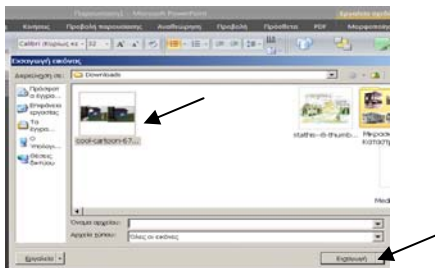
Τίτλο θα δώσει μόνο η πρώτη ομάδα



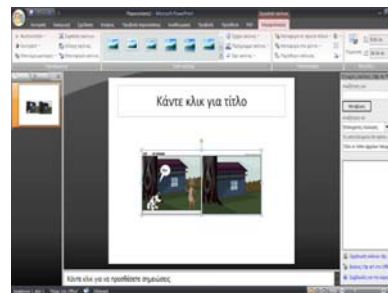
2. Γράψτε τίτλο κι επιλέξτε **«Εισαγωγή Εικόνας από Αρχείο»**



3. Επιλέξτε την **εικόνα** για εισαγωγή



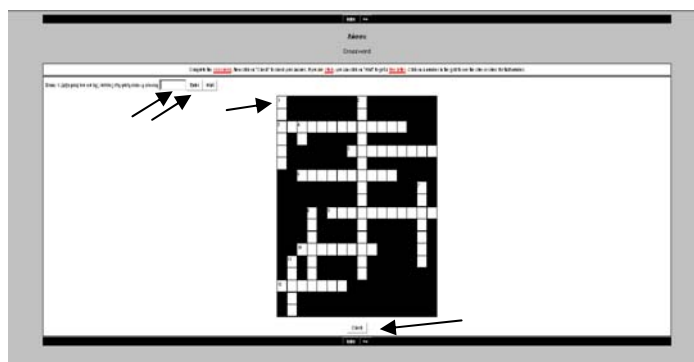
4. **Εισάγετε την εικόνα** και μορφοποιείτε τη διαφάνεια με τις επιλογές **«Σχεδίαση»** **«Κίνηση»**



ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Ανοίξτε το αρχείο **«Σταυρόλεξο»** που βρίσκεται στη επιφάνεια εργασίας.

Επιλέξτε τον αριθμό που θέλετε πάνω στο σταυρόλεξο για να εμφανιστεί η ερώτηση αριστερά. Πληκτρολογήστε την απάντηση στο κενό δίπλα στην ερώτηση και επιλέξτε **«enter»**. Η απάντηση θα εμφανιστεί στο σταυρόλεξο. Όταν ολοκληρώσετε το σταυρόλεξο επιλέξτε **«check»** για να δείτε το ποσοστό επιτυχίας σας.



8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Οι μαθητές/τριες αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο για άλλες **ζωοανθρωπονόσους**, που αφορούν τη **Δημόσια Υγεία**. Προτείνεται ν' ασχοληθούν με την **τοξοπλάσμωση**, αφού φορέας του ενδοπαράσιτου είναι η **γάτα** που είναι κατοικίδιο.

9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα επιμόρφωσης (2011)

www.minagric.gr

www.el.wikipedia.org

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές/τριες έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον κατά τη μαθησιακή διαδικασία με την εφαρμογή των λογισμικών. Επιπλέον, με ενθουσιασμό παρουσίασαν την εργασία τους κι ενημέρωσαν αποτελεσματικά τους υπόλοιπους μαθητές του Σχολείου. Οι διδακτικοί στόχοι επιτεύχθηκαν με τη βοήθεια των ΤΠΕ, που λειτούργησαν ως γνωστικό εργαλείο κι ως εργαλείο έκφρασης, αναδεικνύοντας τη σπουδαιότητα της κοινότητας μάθησης.