

1. Τίτλος Εκπαιδευτικού Σεναρίου:

«Έλα να γνωριστούμε με τη Γουΐνι»

2. Δημιουργός Πρότυπου Εκπαιδευτικού Σεναρίου: Δέσποινα Κωτσίδου,

Email: despina.kotsidou@hotmail.com

3. Στρατηγική Μάθησης: Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία

4. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα: «Πώς οι μαθητές θα αναπτύξουν επικοινωνιακές δεξιότητες στα πλαίσια μιας ομάδας;».

5. Εκτιμώμενη Διάρκεια: 80'

6. Στόχοι Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Γενικός Στόχος: «Να επιτευχθεί η γνωριμία μεταξύ της εκπαιδευτικού και των μαθητών μέσω επιτραπέζιου παιχνιδιού, συνεργασίας και επικοινωνίας».

Ειδικοί Στόχοι (Στοχοταξινόμια Bloom)

Γνωστική Περιοχή

- *Γνώση (Knowledge):* Να απαριθμούν τις θέσεις του ταμπλό του επιτραπέζιου παιχνιδιού, ανάλογα με τον αριθμό που θα αναδειχθεί στο ζάρι. Να αναγνωρίζουν ορισμένα βασικά χρώματα.
- *Κατανόηση (Comprehension):* Να κατανοούν το βασικό πρόβλημα, που αντιμετωπίζει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας.
- *Εφαρμογή (Application):* Να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους, όσον αφορά σε ορισμένα βασικά χρώματα, σε καταστάσεις της καθημερινής ζωής.
- *Ανάλυση (Analysis):* Να περιγράφουν τη λύση στο πρόβλημα, που αντιμετωπίζει ο κεντρικός χαρακτήρας και να διατυπώνουν υποθέσεις.
- *Σύνθεση (Synthesis):* Να ενσωματώνουν τις προκαθορισμένες οδηγίες στο επιτραπέζιο παιχνίδι.
- *Αξιολόγηση (Evaluation):* Να κρίνουν το αποτέλεσμα των ενεργειών τους στο επιτραπέζιο παιχνίδι.

Συναισθηματική Περιοχή (Στάσεις)

- Να συνεργάζονται για την επίτευξη ενός κοινού σκοπού.
- Να αναπτύξουν σχέση ασφάλειας και εμπιστοσύνης με την εκπαιδευτικό, αλλά και με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Ψυχοκινητική Περιοχή (Δεξιότητες)

- Να αναπτύξουν την κινητικότητά τους.
- Να χρησιμοποιούν τα εικαστικά για την ανάπτυξη μιας ιδέας.

7. **Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές (Διαθεματικότητα):** Παιδί και Γλώσσα, Παιδί και Μαθηματικά, Παιδί και Ανθρωπογενές Περιβάλλον, Παιδί Δημιουργία και Έκφραση. (ΔΕΠΠΣ, 2001)

8. Περιγραφή Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 1^η (Απλή)

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζεται στους μαθητές αναφέροντας το όνομά του και με το μαγικό του ραβδί προσπαθεί να μαντέψει το όνομα του κάθε παιδιού στη γωνιά της συζήτησης. Κάποιες φορές, όμως, τα προβλέπει ορθά και με επιτυχία και άλλοτε αναποτελεσματικά. Αφού ολοκληρωθεί η συγκεκριμένη διαδικασία, το κάθε παιδί παρουσιάζει τον εαυτό του λέγοντας το όνομά του ή το φωνάζουν και οι υπόλοιποι μαθητές.

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 2^η (Σύνθετη)

Αφόρμηση – Εισαγωγή Νέου Θέματος

2.1 Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει δύο κούκλες σχετικές με την ιστορία του παραμυθιού, που θα ακολουθήσει στη συνέχεια. Αποκαλύπτει τα ονόματά τους στα παιδιά λέγοντας «Να σας συστήσω τους καινούριους μας φίλους, τον Σοφοκλή και τη Γουΐνι».

2.2 Κατόπιν, οι μαθητές καλούνται να αναλύσουν τα χαρακτηριστικά της μορφής των δύο χαρακτήρων και να αναφέρουν με τι τους συσχετίζουν (π.χ γάτος, μάγισσα) διατυπώνοντας ο εκπαιδευτικός τα αντίστοιχα ερωτήματα. Επίσης, αναγνωρίζουν τα χρώματα, από τα οποία είναι σχεδιασμένες οι δύο κούκλες (π.χ ο γάτος είναι μαύρος, τα μάτια του είναι πράσινα και έχει άσπρη μύτη). Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η διαγνωστική αξιολόγηση ανιχνεύοντας ο εκπαιδευτικός τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους σχετικά με τα χρώματα.

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 3^η (Απλή)

Παρουσίαση Ειδικού Υλικού

Ο εκπαιδευτικός, προκειμένου να εντείνει την περιέργεια και την προσοχή των μαθητών, αφηγείται το παραμύθι «Η Μάγισσα Γουΐνι» (Winnie the Witch) των Korky Paul και Valerie Thomas, το οποίο αποτελεί μια παραλλαγή αυτού, καθώς έχουν τροποποιηθεί ορισμένα στοιχεία της ιστορίας, όπως το τέλος της, για τις ανάγκες του εκπαιδευτικού σεναρίου. Συνοπτικά, η μάγισσα Γουΐνι συχνά σκοντάφτει πάνω στον γάτο της, τον Σοφοκλή, επειδή το χρώμα του (μαύρο) είναι ίδιο με το σπίτι και αντικείμενά του (π.χ μαύρο κρεβάτι), ιδίως όταν κοιμάται και κλείνει τα πράσινα μάτια του. Τα προβλήματα ξεκινούν τότε, που γίνεται κατάμαυρος. Επομένως, αναγκάζεται να τον μεταμορφώσει σε διάφορα χρώματα (κόκκινο και πράσινο), χωρίς όμως επιτυχία. Το τέλος της ιστορίας διαμορφώνεται σύμφωνα με τις ιδέες των παιδιών, σχετικά με το ερώτημα «Σε τι χρώμα

ή χρώματα θα μπορούσε να μεταμορφώσει η Γουΐνι τον Σοφοκλή για να μπορεί να τον εντοπίζει εύκολα;».

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 4^η (Απλή)

Χωρισμός των Μαθητών σε Ομάδες

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες με τυχαίο τρόπο από τον εκπαιδευτικό, προκειμένου σε συνεργατικά πλαίσια να διεκπεραιώσουν κάποιες από τις επόμενες δραστηριότητες.

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 5^η (Απλή)

Εμπλοκή των Μαθητών στην Ιστορία και Διατύπωση Υποθέσεων

Τα μέλη της κάθε ομάδας με παρότρυνση του εκπαιδευτικού αναζητούν λύση στο πρόβλημα, που αντιμετωπίζει η κεντρική ηρωίδα και είναι το εξής: «Σε τι χρώμα ή χρώματα θα μπορούσε να μεταμορφώσει η Γουΐνι τον γάτο της, ώστε να τον εντοπίζει πιο εύκολα;». Οι ίδιοι βασιζόμενοι στα συγκεκριμένα στοιχεία της ιστορίας και ανταλλάσσοντας ιδέες και απόψεις, θα πρέπει να προβλέψουν και να καταλήξουν ότι εκείνος θα γίνει πολύχρωμος προσφέροντας τη λύση και το τέλος στην ιστορία της μάγισσας.

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 6^η (Απλή)

Επαλήθευση Υποθέσεων και Παρουσίαση Ειδικού Υλικού

Ο εκπαιδευτικός, προκειμένου να επιβεβαιώσει τη λύση που δόθηκε από τις ομάδες στο πρόβλημα της Γουΐνι, αλλά και για τη σύνδεση των επόμενων δραστηριοτήτων, παρουσιάζει ένα γράμμα, που στάλθηκε από τη μάγισσα απευθυνόμενοι στους μαθητές ζητώντας τη βοήθειά τους. Συγκεκριμένα, επειδή εκείνη γλωσσο-μπερδεύεται, τους καλεί να πουν τα μαγικά ξόρκια, ώστε να πραγματοποιηθεί η μεταμόρφωση του γάτου από μαύρο σε πολύχρωμο μέσω ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, που θα παίξουν συνεργατικά. Ακόμη, στο φάκελο εμπεριέχονται οι οδηγίες του παιχνιδιού, που θα τις υιοθετήσουν μετέπειτα.

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 7^η (Απλή)

Εφαρμογή των Γνώσεων και Επίλυση Προβληματικής Κατάστασης

Η γνωριμία του εκπαιδευτικού με τους μαθητές, η εφαρμογή των γνώσεων σχετικά με τα χρώματα, καθώς και η επίλυση του προβλήματος της Γουΐνι επιτυγχάνονται μέσω της ενασχόλησής τους με το επιτραπέζιο παιχνίδι «Γίνε πολύχρωμος». Ειδικότερα, όσον αφορά στον κανόνα εκκίνησης του παιχνιδιού, οι ομάδες ρίχνουν το ζάρι και όποια φέρει το μεγαλύτερο αριθμό σε αυτό, παίζει πρώτη. Όταν έρθει η σειρά της κάθε ομάδας, τα μέλη χρησιμοποιώντας το ζάρι μετακινούν το πόνι στις αντίστοιχες θέσεις στο ταμπλό ανάλογα με το αποτέλεσμα. Σε περίπτωση, που οι ομάδες τύχουν πάνω στα χρωματιστά κουτάκια (κόκκινο, πράσινο, κίτρινο), τότε επιλέγουν τυχαία μια κάρτα με το αντίστοιχο χρώμα. Στη συνέχεια, απαντούν στις ερωτήσεις γνωριμίας (π.χ Ποιο είναι το αγαπημένο σου φαγητό;), αλλά και λένε τα μαγικά ξόρκια ακολουθώντας τις οδηγίες, που

αναγράφονται στις κάρτες (π.χ γίνε κόκκινος σαν... τη φράουλα, βρες δύο κόκκινα αντικείμενα μέσα στην τάξη). Στις κάρτες και των τριών χρωμάτων υπάρχουν τρεις κατηγορίες (λαχανικά, φρούτα, ζώα), καθώς και μία ενέργεια (Βρες δύο αντικείμενα). Σε περίπτωση, που οι ομάδες που ορθά τα μαγικά ξόρκια, τότε προχωρούν μία θέση μπροστά στο ταμπλό. Το αντίθετο συμβαίνει, όταν ειπωθούν λανθασμένα τα μαγικά ξόρκια από τους μαθητές (π.χ γίνε κίτρινος σαν... το μαρούλι). Νικήτρια ανακηρύσσεται η ομάδα, που θα φτάσει πιο γρήγορα στον επιθυμητό στόχο του παιχνιδιού, δηλαδή στη μεταμόρφωση του Σοφοκλή σε πολύχρωμο (τέρμα).

Εκπαιδευτική Δραστηριότητα 8^η (Απλή)

Γενίκευση

Κατόπιν, οι ομάδες ενθαρρύνονται να χρωματίσουν τον πολύχρωμο Σοφοκλή με όποια χρώματα επιθυμούν, αλλά και τον κίτρινο, κόκκινο και πράσινο γάτο επιτυγχάνοντας την αθροιστική αξιολόγηση.

Εναλλακτική Δραστηριότητα: “Η Μεταμόρφωση της Γουϊνι”

Οι μαθητές εναλλακτικά για την ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού σεναρίου θα μπορούσαν να μεταμορφώσουν τη μάγισσα σε πολύχρωμη. Μία μαθήτρια τοποθετείται κάθετα πάνω σε χαρτί μέτρου. Οι υπόλοιποι μαθητές σχεδιάζουν το περίγραμμα του σώματός της πάνω σε αυτό. Κατόπιν, το κόβουν και χρωματίζουν τη μάγισσα με πολυχρωμίες αποτυπώνοντας τα χαρακτηριστικά της ή και δημιουργώντας διάφορα σχέδια.

Βιβλιογραφία

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2001).
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.