|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| cali | | |  |  | |
| Το μυστήριο της μικρής αρκούδας / ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ | | |  | Θεματική: Φροντίζω το περιβάλλον  Υποθεματική:Οικολογική συνείδηση, Αειφόρος ανάπτυξη  Απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες:  Ε’-ΣΤ΄ δημοτικού, Α΄-Γ΄ γυμνασίου  Διάρκεια στο τετράμηνο: (8 σύντομες δραστηριότητες οι οποίες όλες μαζί διαρκούν 45 λεπτά -1 διδακτική ώρα) | |
|  | | |  |  | |
| **Περιγραφή (50-100 λέξεις)**Το πρόγραμμα απευθύνεται σε μαθητές/τριες της Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (Γυμνάσιο). Περιλαμβάνει: 1) το εκπαιδευτικό παιχνίδι «Το μυστήριο της μικρής αρκούδας», και 2) τον Οδηγό Εκπαιδευτικού. Το παιχνίδι είναι ψηφιακό διαδραστικής μορφής. Περιλαμβάνει γρίφους με θέματα τα προστατευόμενα άγρια ζώα (αρκούδα, λύκος, αγριόγιδο, βασιλαετός), τον ελληνικό ποιμενικό σκύλο, τους οικοτόπους, τα ελληνικά δάση και τις δράσεις του ΑΡΚΤΟΥΡΟΥ για την άγρια ζωή και το φυσικό περιβάλλον. Στον ΟΔΗΓΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ περιλαμβάνονται α) οδηγίες διδακτικής αξιοποίησης του παιχνιδιού, β) ενότητες από τα ψηφιακά σχολικά εγχειρίδια που συνδέονται με το παιχνίδι, γ) πηγές ποικίλης μορφής: εκπαιδευτικά βίντεο, φυλλάδια, περιβαλλοντικές έρευνες, φωτογραφίες, διδακτικά σενάρια από τις πλατφόρμες ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ και ΑΙΣΩΠΟΣ, προγράμματα των Κέντρων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης και των σχολικών μονάδων, γ) διδακτικές προτάσεις με δραστηριότητες για την τάξη ως συμπληρωματικές. Ο γενικός σκοπός του είναι η ενημέρωση των μαθητών/τριών για ζητήματα του φυσικού περιβάλλοντος με παιγνιώδη τρόπο. Οι ειδικότεροι στόχοι του είναι να πληροφορηθούν οι μαθητές/τριες για τη βιολογία και οικολογία των άγριων ζώων, τα δάση και τους οικοτόπους· να αντιληφθούν τους αειφορικούς τρόπους διαχείρισης και τις μεθόδους επιστημονικής έρευνας του περιβάλλοντος, να αποκτήσουν φιλοπεριβαλλοντική συμπεριφορά και να ψυχαγωγηθούν μέσα από ομαδοσυνεργατική μάθηση.**Στοχευόμενες δεξιότητες** **Δεξιότητες Μάθησης:** Κριτική σκέψη (Critical thinking) Επικοινωνία (Communication) Συνεργασία (Collaboration, Δημιουργικότητα (Creativity)  **Δεξιότητες Ζωής**: Κοινωνικές Δεξιότητες Ενσυναίσθηση και ευαισθησία  **ΜΙΤ: Δεξιότητες της τεχνολογίας και της επιστήμης**: Πληροφορικός γραμματισμός (ICT literacy) Τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy) Γραμματισμός στα μέσα (media literacy)  **Δεξιότητες του Νου**: Στρατηγική σκέψη Επίλυση προβλημάτων Μελέτη περιπτώσεων (case studies) **Δραστηριότητες :** Πρόκειται για ένα διαδραστικό παιχνίδι το οποίο αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες και περιλαμβάνει 7 «γρίφους» - δραστηριότητες.  Βάσει διδακτικού σχεδιασμού του παιχνιδιού προβλέπονται για τον κάθε γρίφο 5 λεπτά της διδακτικής ώρας και άλλα 10 λεπτά για συζήτηση, διάδραση και επίλυση αποριών. Οπότε με την καθοδήγηση πάντα του εκπαιδευτικού το παιχνίδι-πρόγραμμα μπορεί να ολοκληρωθεί σε μία διδακτική ώρα. Η τελευταία δραστηριότητα που αφορά στην αποκάλυψη του μυστηρίου δεν απαιτεί την ανταπόκριση των μαθητών (καθώς δεν υπάρχει κάποιος γρίφος για επίλυση) και η παρακολούθησή του διαρκεί περίπου ένα λεπτό. Περιλαμβάνεται, λοιπόν, στα 10 λεπτά της διάδρασης.    Όσον αφορά την εξατομίκευση του κάθε γρίφου ο προγραμματισμός του παιχνιδιού είναι γραμμικός. Αυτό σημαίνει ότι, αν ένας εκπαιδευτικός θέλει να ασχοληθεί π.χ. μόνο με τον 2ογρίφο (που αφορά τα μαθηματικά), θα πρέπει πρώτα να ξεκινήσει το παιχνίδι να επιλύσει τον 1ογρίφο για να μεταβεί στη συνέχεια στο 2ο. Όμως, στον ΟΔΗΓΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ οι επιπλέον πληροφορίες και δραστηριότητες είναι εξατομικευμένες για τον κάθε γρίφο. Μετά, επομένως, από την επίλυση του παιχνιδιού ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να εξατομικεύσει τη διδασκαλία του σε όποιον γρίφο θέλει και να το συνδέσει με συγκεκριμένο διδακτικό αντικείμενο και στόχο.  **1ηδραστηριότητα (5 λεπτά):1ο Γρίφος: «Ψηλά τα χέρια!» - ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ.** Ένας γρίφος που χρειάζεται να συνδυάσουν τα παιδιά τη φαντασία τους και απλές πράξεις μαθηματικών: πρόσθεση, αφαίρεση, διαίρεση και πολλαπλασιασμός. Τα παιδιά μαθαίνουν μια πληροφορία που σχετίζεται με την οικολογία της αρκούδας και έχει να κάνει με το πόσο ψηλά μπορεί να φτάσει όταν σηκώνεται στα 2 της πόδια που είναι τα 2,5 μέτρα! (<https://www.arcturos.gr/grifos-1/>)  **2η δραστηριότητα(5 λεπτά): 2ος Γρίφος: «Πόσοι φύλακες χρειάζονται;» - Ελληνικός Ποιμενικός Σκύλος.** Τα παιδιά χρησιμοποιούν μαθηματικά και μαθαίνουν πληροφορίες σχετικά με πόσους ελληνικούς ποιμενικούς σκύλους χρειάζονται κτηνοτρόφοι ανάλογα τον αριθμό των ζώων τους. (<https://www.arcturos.gr/grifos-2/>)  **3η δραστηριότητα(5 λεπτά):3ος Γρίφος: «Ποιο άγριο ζώο είμαι;»-Τα άγρια ζώα.**  Ένα παιχνίδι μέσα από το οποίο οι μαθητές/τριες μαθαίνουν μια βασική πληροφορία για τον βιολογικό ρόλο των άγριων ζώων στο δάσος. Η επίλυσή του είναι εύκολη καθώς τα παιδιά θα πρέπει να βρουν ποιο είναι το ζώο αυτό μέσα από την πληροφορία, επιλέγοντας και σύροντας αυτό που λένε τα ζώα επάνω στις εικόνες των ζώων (<https://www.arcturos.gr/grifos-3/>)  **4η δραστηριότητα(5 λεπτά):4ο Γρίφος: «Ναι; Με ακούτε;» - Ο λύκος.** Μια διαδραστική ερώτηση που αφορά σε ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της οικολογίας του λύκου. Μέχρι πόσα μέτρα ή χιλιόμετρα μπορεί να ακουστεί το ουρλιαχτό του λύκου;  **5η δραστηριότητα(5 λεπτά): 5ος Γρίφος: «Welcome to Οικότοπος» - Οι Οικότοποι.** Ο πέμπτος γρίφος βασίζεται στην παρατηρητικότητα. Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να σκεφτούν μια λογική σειρά με την οποία τοποθετούνται οι εικόνες. Πρόκειται για 5 είδη χλωρίδας και πανίδας που διαβιούν σε έναν οικότοπο οξιάς-ελάτου, που είναι χαρακτηριστικός στην Ελλάδα αλλά και στις βαλκανικές χώρες. Τον συναντάμε στα 1300-1600 μέτρα (<https://www.arcturos.gr/grifos-5/>)  **6η δραστηριότητα(5 λεπτά): 6οςΓρίφος: «Η μαγεία της επιβίωσης» -ΤοΔάσος.** Με τον γρίφο αυτόν μεταφερόμαστε στο δάσος και σε ένα πρόβλημα που είναι συχνό στη χώρα μας: τις φωτιές. Το δασικό οικοσύστημα έχει αναπτύξει πολλούς μηχανισμούς επιβίωσης για να αντιμετωπίζει το φαινόμενο της φωτιάς. Ο γρίφος, που είναι ένα λεξοπαίγνιο, αναφέρεται στους μηχανισμούς άμυνας τριών ειδών της ελληνικής χλωρίδας (<https://www.arcturos.gr/grifos-6/> ).  **7η δραστηριότητα**(**5 λεπτά**): **7ος Γρίφος: «ΠΟΙΑ; ΠΟΥ; ΠΩΣ;» - Η Αρκούδα.** Ο τελευταίος γρίφος μάς μεταφέρει στο Καταφύγιο της Καφέ Αρκούδας στο Νυμφαίο. Αφορά αρκούδες που δεν μπορούν να ζήσουν ελεύθερες στη φύση. Είναι μια δραστηριότητα που ενδείκνυται για να λυθεί ομαδικά μέσα στην τάξη με τη συμμετοχή όλων των παιδιών παρατηρώντας τις εικόνες και κάνοντας υποθέσεις.  **8η δραστηριότητα (περίπου 2 λεπτά): Αποκάλυψη του μυστηρίου–ΔΙΕΘΝΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΡΚΤΟΥΡΟΥ.** Εδώ γίνεται η αποκάλυψη του μυστηρίου των γρίφων που είναι ο αστερισμός της μεγάλης άρκτου. Τα παιδιά καλούνται να δουν το μικρό αρκουδάκι, δηλαδή τον αστερισμό. Βρίσκεται στην ουρά της Μεγάλης Άρκτου. Από αυτό το αστέρι που το όνομά του σημαίνει ο φύλακας της άρκτου (άρκτος + ούρος), πήρε και το όνομά της η περιβαλλοντική οργάνωση. Ο ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ από την ίδρυσή του έως σήμερα είναι ο φύλακας της αρκούδας, του λύκου και των άλλων άγριων ζώων. Ο φύλακας των δασών και των βιοτόπων των άγριων ζώων που βρίσκονται σε αιχμαλωσία. Στη δραστηριότητα αυτή γίνεται παρουσίαση του ΑΡΚΤΟΥΡΟΥ και των δραστηριοτήτων του. **Προσαρμογές για εμποδιζόμενους μαθητές** Δεν αναφέρονται παραδείγματα προσαρμογών παρότι στην αίτηση αναφέρει ότι προβλέπονται διαφοροποιήσεις. **Επέκταση**  **Αξιολόγηση** Στον ΟΔΗΓΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ: (<https://www.arcturos.gr/odigos_ekpaideutikou/>) προτείνονται σε κάθε γρίφο επιπλέον διδακτικές δραστηριότητες και πολλές ψηφιακές πολυτροπικές πηγές για περαιτέρω διερεύνηση και ενασχόληση για τα ζητήματα του περιβάλλοντος από τους/τις μαθητές/ριες. Το παιχνίδι, λοιπόν, αποτελεί την αφόρμηση προκειμένου να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών για να προβούν σε αναζήτηση και άλλων πληροφοριών και να τις αποτυπώσουν σε μια δημιουργική εργασία (όπως συμβαίνει και στις ερευνητικές εργασίες). Μεταξύ άλλων, προτείνονται οι εξής δραστηριότητες που συνδέονται άμεσα και με το επίσημο σχολικό πρόγραμμα: η συγγραφή ενός βιογραφικού σημειώματος, η δημιουργία μιας αφίσας, ενός ενημερωτικού φυλλαδίου, μιας ευχετήριας κάρτας, η δημιουργία εικόνων gif και μιμιδίων (meme), η δημιουργία βίντεο κ.ά. |  | | | **Σύνδεση με το Π.Σ:** Μπορεί να αξιοποιηθεί ως αφόρμηση για τη διδασκαλία κάποιας διδακτικής ενότητας που συνδέεται με το φυσικό περιβάλλον και να συνδράμει σε ένα αντίστοιχο πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης ή σ’ ένα ερευνητικό σχέδιο (Project).  ΤΠΕ-Πληροφορική, Γεωγραφία, Γεωλογία-Γεωγραφία, Μαθηματικά **Εκτυπώσιμο Υλικό** Όλο το υλικό είναι διαδικτυακό. Διάφοροι σύνδεση **Απαραίτητοι Σύνδεσμοι** [http://www.arcturos.gr/game/](http://www.arcturos.gr/game/%20)  <https://www.arcturos.gr/odigos_ekpaideutikou/> **Οπτικοακουστικό υλικό**<https://www.arcturos.gr/odigos_ekpaideutikou/> Μέσα στην ιστοσελίδα του οδηγού εκπαιδευτικού του ΑΡΚΤΟΥΡΟΥ υπάρχει πληθώρα συνδέσμων που παραπέμπουν σε φωτογραφίες, βίντεο, και γενικά οπτικοακουστικό υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τάξη. **Διαδραστικό υλικό**<http://www.arcturos.gr/game/>**Υποστήριξη εκπαιδευτικού** Πληροφορίες υποβάθρου (π.χ.ανάρτηση φυλλαδίου)  Οδηγός (π.χ.ανάρτηση )  Επιμόρφωση *(τρόπο ή λινκ ή ανάρτηση)*  Φυσική παρουσία:  Κεντρική Μακεδονία, Δυτική Μακεδονία, Περιφερειακή Ενότητα Αττικής και σε όλες τις υπόλοιπες περιοχές της χώρας μέσω σύγχρονης και ασύγχρονης εκπαίδευσης (τηλεκπαίδευση) |