



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**ΣΤ' Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Παιχνίδια με τις χώρες»**

**Συγγραφή: ΜΙΧΑΛΑΚΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ**

**Εφαρμογή: ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2015**



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμασούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Παιχνίδια με τις χώρες

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Σαββατούλα Χοροζίδου

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Κατερίνα Μιχαλάκου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Στ' Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

Διαπολιτισμικό Δημοτικό Σχολείο Νέων Επιβατών

### ***Χρονολογία***

Από 20-05-2015 έως 05-06-2015

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Γλώσσα Στ' Δημοτικού, τεύχος α', ενότητα 6: «Ταξίδια σε άλλους τόπους».

### ***Διαθεματικό***

Ναι

### ***Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα***

Ι. Φιλολογικής ζώνης



Νεοελληνική Γλώσσα

Π. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Γεωγραφία

Εικαστικά

### ***Χρονική διάρκεια***

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.

### ***Χώρος***

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

### ***Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή***

Η υλοποίηση του σεναρίου προϋποθέτει βασικές γνώσεις χρήσης Η/Υ τόσο από τον εκπαιδευτικό όσο και από τους μαθητές. Ωστόσο μια εξοικείωση με το λογισμικό hot potatoes χρειάζεται πρωτίστως από τον εκπαιδευτικό, προκειμένου να δώσει σωστές οδηγίες και να βοηθήσει τους μαθητές.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Κατερίνα Μιχαλάκου, Παιχνίδια με τις χώρες, Νεοελληνική Γλώσσα Στ΄ Δημοτικού, 2014.

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το σενάριο είναι στην ουσία ένα παιχνίδι που θα κατασκευάσουν οι μαθητές. Μέσα από το παιχνίδι με τις χώρες οι μαθητές σε πρώτο επίπεδο θα εμπλουτίσουν τις



γνώσεις τους σε σχέση με τις χώρες που θα επιλέξουν. Εδώ πρόκειται για γνώσεις που έχουν σχέση περισσότερο με το μάθημα της Γεωγραφίας και της Μελέτης Περιβάλλοντος. Οι μαθητές φτιάχνουν τη γεωγραφική ταυτότητα της χώρας που επέλεξαν (σύνδεση με Γεωγραφία) και στη συνέχεια καταγράφουν και μελετούν τα προϊόντα που βγάζει ο τόπος (σύνδεση με Μελέτη Περιβάλλοντος). Σκοπός του παιχνιδιού είναι κάθε χώρα να προωθήσει και να πουλήσει τα προϊόντα της στις άλλες που τα έχουν ανάγκη. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές καταλαβαίνουν πώς αυξάνεται η τιμή ενός προϊόντος, όταν αυτό βρίσκεται σε έλλειψη ή όταν είναι είδος πρώτης ανάγκης. Η χώρα που θα χάσει πρώτη τα λεφτά της είναι η χαμένη και σηματοδοτεί τη λήξη του παιχνιδιού. Οι άλλες κερδίζουν μια θέση ανάλογα με τα χρήματα που θα έχουν στα ταμεία τους. Νικήτρια είναι αυτή με τα περισσότερα χρήματα.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Η μάθηση μέσω των παιχνιδιών ευνοεί την ανακαλυπτική μάθηση με προφανή τα οφέλη στην πρόσκτηση γνώσης από τους μαθητές. Σύμφωνα με έρευνες που έχουν διεξαχθεί, η μάθηση μέσω των παιχνιδιών φαίνεται να έλκει το ενδιαφέρον των παιδιών, ενώ ταυτόχρονα τα εμπλέκουν σε αυθεντικές διαδικασίες ερευνητικής μάθησης. Η προστιθέμενη αξία που προσφέρεται μέσα από το παρόν σενάριο είναι ότι οι μαθητές γίνονται οι ίδιοι σχεδιαστές του παιχνιδιού. Το γεγονός αυτό τους καθιστά πρωταγωνιστές της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Μέσα από τον σχεδιασμό οι μαθητές χρησιμοποιούν τις γνώσεις τους από άλλα γνωστικά αντικείμενα –Μελέτη Περιβάλλοντος, Γεωγραφία, Μαθηματικά– και έτσι τους δίνεται η δυνατότητα να συνειδητοποιήσουν τη χρηστική αξία των γνώσεων που προσλαμβάνουν.

## Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ



### *Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής*

Με την εφαρμογή του σεναρίου επιχειρείται οι μαθητές/τριες:

- να μάθουν ότι η οικονομία μιας χώρας συνδέεται με την παραγωγή της·
- να μάθουν ότι, αν ένα προϊόν βρίσκεται σε έλλειψη, αυτόματα αυξάνεται η τιμή του·
- να κατανοήσουν τη λειτουργία του πλαστικού χρήματος·
- να εξασκηθούν στην προώθηση προϊόντων·
- να μάθουν να δουλεύουν σε ομάδες, να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται·
- να μάθουν να διαχειρίζονται τις σχέσεις τους μέσα από συνθήκες ανταγωνισμού και προάσπισης ατομικών συμφερόντων.

### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

Με την εφαρμογή του σεναρίου επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να εξασκηθούν στη συγγραφή περιγραφικών κειμένων·
- να εξασκηθούν στη συγγραφή κειμένων που στοχεύουν στην προώθηση-διαφήμιση προϊόντων·
- να εξασκηθούν στη χρήση αποτελεσματικών και αιτιολογικών προτάσεων·
- να εξασκηθούν στην κλίση τριγενών και δικατάληκτων επιθέτων σε -ης, -ες·
- να εξοικειωθούν με τη συγγραφή μιας παρουσίασης·
- να μάθουν να κατασκευάζουν πολυτροπικά κείμενα·
- να εξασκηθούν στη δημιουργία ορισμών, προκειμένου να φτιάξουν ένα σταυρόλεξο.

### *Γραμματισμοί*

Με την εφαρμογή του σεναρίου επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να μάθουν να αντλούν πληροφορίες από το διαδίκτυο και να εξοικειωθούν στη χρήση συγκεκριμένων ιστότοπων·



- να εξασκηθούν στην αποτύπωση πληροφοριών με τη μορφή ραβδογράμματος·
- να μάθουν να φτιάχνουν σταυρόλεξα·
- να εξοικειωθούν με λογισμικό δημιουργίας παρουσιάσεων.

### *Διδακτικές πρακτικές*

Μέσω του σεναρίου οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται λειτουργώντας μέσα σε ομάδα, αλλά την ίδια στιγμή μαθαίνουν να διαχειρίζονται κοινωνικά δύσκολες καταστάσεις, όπως το να συμβιώνουν αρμονικά σε ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον. Η αυτενέργεια και η αυτονομία αποτελούν επίσης δεξιότητες που καλλιεργούνται μέσα από το σενάριο, αφού πολλές φορές οι μαθητές καλούνται να αποφασίσουν οι ίδιοι σαν ομάδα για την εξέλιξη του παιχνιδιού, όπως στην περίπτωση που θα χρειαστεί να αποφασίσουν από ποια χώρα θα αγοράσουν προϊόντα.

## **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

### *Αφετηρία*

Αφορμή για την εφαρμογή του σεναρίου αποτέλεσε η Δ ενότητα του σχολικού βιβλίου της Γεωγραφίας «Οι ήπειροι» και συγκεκριμένα τα κεφάλαια 24-33, τα οποία αναφέρονται στην Ευρώπη. Επιλέχτηκε το γνωστικό αντικείμενο της Γεωγραφίας και η συγκεκριμένη ενότητα, γιατί ο χρόνος εφαρμογής του σεναρίου δεν συνέπιπτε με την ενότητα της *Γλώσσας* που πρότεινε η δημιουργός του σεναρίου.

### *Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο*

Η πρόταση υπηρετεί στόχους οι οποίοι αναφέρονται στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, όπως για παράδειγμα η εμπλοκή των μαθητών με διάφορα γνωστικά αντικείμενα –διαθεματικότητα–, η συμμετοχή τους στην ανακαλυπτική και διερευνητική μάθηση και η προετοιμασία τους για τη μετέπειτα κοινωνική τους ζωή.





### *Αξιοποίηση των ΤΠΕ*

Το σενάριο χρησιμοποιεί λογισμικά και εργαλεία ΤΠΕ που βοηθούν στην υλοποίηση των στόχων. Οι μαθητές κάνουν χρήση σταυρολέξων για να ελέγξουν τη νέα γνώση. Εξασκούνται στο να παρουσιάζουν νέες πληροφορίες με χρήση λογισμικών παρουσίασης. Εξασκούνται στην πλοήγησή τους στο διαδίκτυο για εύρεση νέων στοιχείων και πληροφοριών. Οπτικοποιούν τη νέα γνώση με χρήση βιντεοπροβολέα.

### *Κείμενα*

<http://el.wikipedia.org>,

[www.livepedia.gr](http://www.livepedia.gr)

<http://el.wikipedia.org/wiki>.

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B106/382/2534,9819/>

<http://www.life2day.gr/2012/10/%CF%80%CE%BF%CE%B9%CE%BF-%CE%B5%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%BF-%CE%BA%CE%BB%CE%B5%CE%B9%CE%B4%CE%AF-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CF%85%CE%B3%CE%B9%CE%B5%CE%B9%CE%BD/>

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### **1η–4η διδακτική ώρα**

Η εκπαιδευτικός ρώτησε τα παιδιά αν ήθελαν να κατασκευάσουν ένα παιχνίδι με χώρες. Όπως ήταν αναμενόμενο συμφώνησαν και ακολούθησε ο χωρισμός ομάδων και η συλλογή πληροφοριών για τη γεωγραφική ταυτότητα της χώρας που επέλεξε να παρουσιάσει η κάθε μία. Οι ομάδες άντλησαν πληροφορίες από τις προτεινόμενες ιστοσελίδες <http://el.wikipedia.org>, [www.livepedia.gr](http://www.livepedia.gr) και από το βιβλίο της





Γεωγραφίας και συμπλήρωσαν το 1<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας. Αφού βρήκαν τις σχετικές πληροφορίες δημιούργησαν παρουσιάσεις στην ολομέλεια.

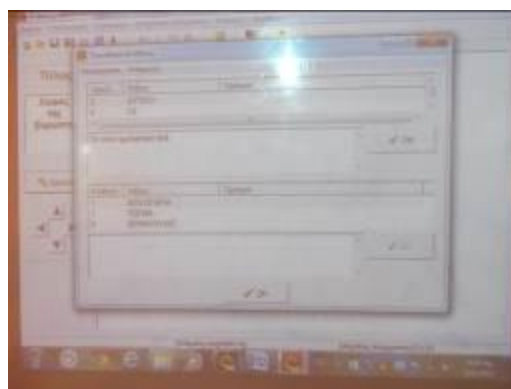


Εικόνα 1: Συμπλήρωση 1ου Φύλλου Εργασίας

Στη συνέχεια με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού και του βιντεοπροβολέα της τάξης οι μαθητές/τριες κατασκεύασαν ένα σταυρόλεξο με τη βοήθεια του λογισμικού hot potatoes (αρχείο: xores\_eygoris). Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού και του βιντεοπροβολέα δημιουργήθηκε ένα σταυρόλεξο για τις τέσσερις χώρες που επέλεξαν οι ομάδες και όχι τέσσερα, γιατί τα παιδιά δεν ήταν εξοικειωμένα με το συγκεκριμένο λογισμικό. Επιπλέον, με αυτόν τον τρόπο οι πληροφορίες για την κάθε χώρα έγιναν πιο εύκολα κτήμα των παιδιών.



Εικόνα 2: Δημιουργία σταυρόλεξου



Εικόνα 3: Δημιουργία σταυρόλεξου



### 5η & 6η διδακτική ώρα

Τα παιδιά είχαν διδαχθεί σε ενότητα της Γεωγραφίας τους τρεις τύπους παραγωγής: τον πρωτογενή, δευτερογενή και τριτογενή τομέα. Για υπενθύμιση παρουσιάστηκε το κείμενο 1 (βλέπε συνοδευτικό υλικό, κείμενο 1). Στη συνέχεια δόθηκε το 3<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας, όπου οι μαθητές έλεγξαν τις γνώσεις τους σε σχέση με τους τομείς παραγωγής και τα επαγγέλματα που τους αντιστοιχούν και εφάρμοσαν τις πρότερες γνώσεις τους για την κλίση των τριγενών και δικατάληκτων επιθέτων. Ακολούθησε η συμπλήρωση του 4<sup>ου</sup> φύλλου εργασίας, στο οποίο οι μαθητές/-τριες εξασκήθηκαν στις διάφορες μορφές που μπορούν να πάρουν τα παραπάνω επίθετα στον λόγο.



Εικόνα 4: Συμπλήρωση 3ου και 4ου Φύλλου Εργασίας

### 7η & 8η διδακτική ώρα

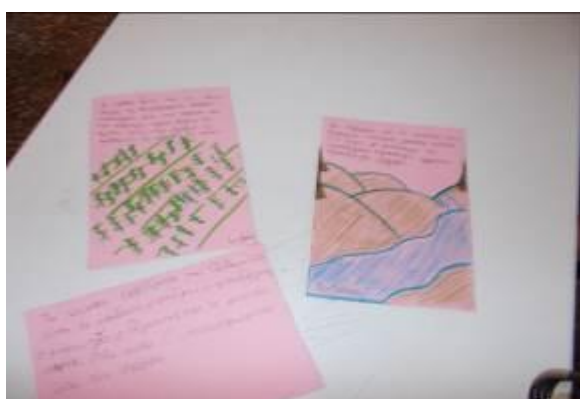
Κατά τη διάρκεια αυτού του δίωρου οι ομάδες επισκέφτηκαν την ιστοσελίδα <http://el.wikipedia.org/wiki> για να αντλήσουν πληροφορίες σχετικές με την παραγωγή προϊόντων των χωρών που επέλεξαν και να συνδέσουν την παραγωγή με τις κλιματολογικές συνθήκες που επικρατούν στην περιοχή και ενδεχομένως με την ιστορία του τόπου. Στη συνέχεια, η κάθε ομάδα κατασκεύασε διαφημιστικές κάρτες με τα προϊόντα αυτά.



Εικόνα 5: Κατασκευή καρτών

### 9η & 10η διδακτική ώρα

Στο δίωρο αυτό οι ομάδες κατασκεύασαν κάρτες στις οποίες αναφερόταν ένα φυσικό φαινόμενο, το οποίο είχε επιπτώσεις στις οικονομίες των χωρών. Για τον σκοπό αυτό δόθηκε το 5<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας. Οι κάρτες περιείχαν πληροφορίες για το φυσικό φαινόμενο, την αιτία που το προκάλεσε καθώς και τις συνέπειές του. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές/-τριες εξασκήθηκαν στη συγγραφή σύντομων περιγραφικών κειμένων καθώς και στις δευτερεύουσες αιτιολογικές και αποτελεσματικές προτάσεις.



Εικόνα 6: Κατασκευή καρτών



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Φύλλο εργασίας 1

Επισκεφτείτε τις ιστοσελίδες και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

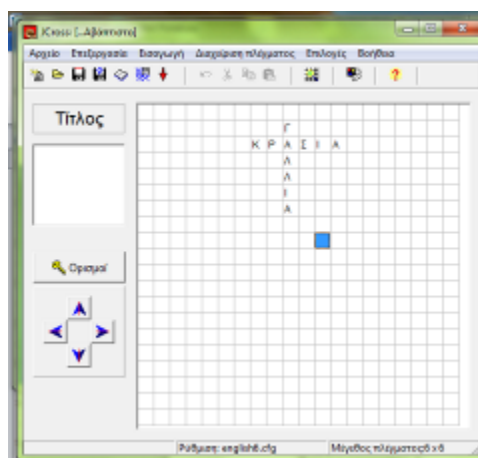
Ονομάστε τη χώρα που επιλέξατε και καταγράψτε το πληθυσμό της	
Σε ποιο ημισφαίριο ανήκει η χώρα αυτή;	
Με ποιες χώρες συνορεύει;	
Βρέγεται από θάλασσα; Αν ναι από ποια;	
Σε ποια κλιματολογική ζώνη ανήκει;	
Περιγράψτε τον γεωμορφολογικό της χάρτη (θάλασσες, βουνά, λίμνες, ποτάμια)	



## Φύλλο εργασίας 2

Πρόκειται να φτιάξετε ένα σταυρόλεξο με τη βοήθεια του λογισμικού hot potatoes. Η κάθε ομάδα θα φτιάξει και ένα σταυρόλεξο που θα χρησιμοποιεί πληροφορίες σχετικά με τη χώρα που για τις χώρες που παρουσίασε:

- Επιλέγουμε το εικονίδιο του λογισμικού από την επιφάνεια εργασίας.
- Επιλέγουμε το J CROSS από την εικόνα
- Φτιάχνουμε το πλέγμα με τις λέξεις που θέλουμε να έχει το σταυρόλεξο
- Αφού ολοκληρώσουμε με τις λέξεις, επιλέγουμε *ορισμοί* , προσθέτουμε τους ορισμούς για τη λέξη του πλέγματος και πατάμε ok.
- Αποθηκεύουμε και το σταυρόλεξό μας είναι έτοιμο.





### Φύλλο εργασίας 3

Τοποθετήστε στον πίνακα τα παρακάτω επαγγέλματα ανάλογα με τον τομέας παραγωγής που πιστεύετε ότι ανήκουν: φαρμακοποιός, οδηγός λεωφορείου, αγρότης, αστυνομικός δάσκαλος, δικηγόρος, ψαράς, βοσκός, εστιατοράς, αεροσυνοδός.

Τομέας παραγωγής	επάγγελμα
πρωτογενής	
δευτερογενής	
τριτογενής	





#### Φύλλο εργασίας 4

Το παρακάτω κείμενο μάς δίνει κάποιες επιπλέον πληροφορίες για τον πρωτογενή, δευτερογενή και τριτογενή τομέα παραγωγής. Διαβάστε το και συμπληρώστε τα κενά στις καταλήξεις κάποιων επιθέτων.

Η δευτερογεν\_\_\_ παραγωγή αξιοποιεί την πρωτογεν\_\_\_ παραγωγή με την μεταποίηση των πρώτων υλών (στη μορφή, στη χρησιμότητα, τις ιδιότητες). Ανάλογα με τα μέσα και τον τρόπο που χρησιμοποιείται για την μεταποίηση των αγαθών, έχουμε τους κλάδους:

- Χειροτεχνία
- Βιοτεχνία (τα ανθρώπινα χέρια βοηθούνται από μηχανές) και
- Βιομηχανία (τα αγαθά παράγονται κυρίως με σύγχρονα μηχανήματα, η παραγωγή είναι μαζική και υπάρχει διαρκ\_\_\_ εφαρμογή σε νέα συστήματα παραγωγής).

Ο δευτερογεν\_\_\_ τομέας περιλαμβάνει τις δραστηριότητες επεξεργασίας και μεταποίησης των προϊόντων. Στον δευτερογεν\_\_\_ τομέα περιλαμβάνονται οι παραγωγικές μονάδες παστεριωμένου γάλακτος, τοματοπολτού, πλαστικών, επίπλων, ενδυμάτων, χαρτιού κ.τ.λ.

Η παροχή υπηρεσιών είναι οικονομικός όρος που αναφέρεται με τον χαρακτήρα του αγαθού που παρέχεται από επιχειρήσεις τριτογενούς παραγωγής, δηλαδή από επιχειρήσεις που δεν προσφέρουν κάποιο υλικό προϊόν, πρωτογεν\_\_\_ ή μεταποιημένο π.χ. αγροτικό, βιοτεχνικό ή βιομηχανικό προϊόν, αλλά παρέχουν στους πελάτες τους υπηρεσίες.

Τέτοιες υπηρεσίες ενδεικτικά είναι οι παρεχόμενες από ελεύθερους επαγγελματίες καθώς και οι επιχειρησιακά οργανωμένες π.χ. διαφημιστικές, εκπαιδευτικές,



οικοδομικές, τροφοδοσίας και καθαρισμού, κτηματομεσιτικές, μεταφορικές, τουριστικές, τραπεζικές υπηρεσίες, υγείας κλπ., όπως επίσης και όλο το εμπόριο διανομής αγαθών χονδρικού και λιανικού εμπορίου.

Οι παροχές υπηρεσιών αποτελούν τη δεύτερη σπουδαία κατηγορία των οικονομικών αγαθών μετά τα υλικά αγαθά. Οι επιχειρήσεις που έχουν ως αντικείμενο την παροχή υπηρεσιών χαρακτηρίζονται ομοίως. Το σύνολο των ομοειδών αυτών επιχειρήσεων αποτελούν τον εμπορικό κλάδο παροχής υπηρεσιών που μπορεί να αφορά τοπικά μια περιοχή, ή μία Χώρα, ή οικονομικό συνασπισμό Χωρών π.χ. ΕΕ.



### Φύλλο εργασίας 5

Φτιάξτε κάρτες όπου περιγράφονται φυσικά φαινόμενα, των οποίων οι συνέπειες θα επηρεάσουν θετικά ή αρνητικά τις οικονομίες των χωρών. Κάθε ομάδα θα πρέπει να φτιάξει έξι κάρτες. Τρεις θα επηρεάζουν θετικά και οι άλλες μισές αρνητικά την οικονομία της χώρας που επέλεξε τη συγκεκριμένη κάρτα. Οι κάρτες δεν θα πρέπει να υπερβαίνουν τις 60 λέξεις. Πριν αρχίσετε τη συγγραφή των καρτών, συμβουλευτείτε τα παρακάτω σημεία, για να σιγουρευτείτε ότι έχετε συμπεριλάβει όλες τις απαιτούμενες πληροφορίες:

- δηλώστε το φαινόμενο
- περιγράψτε τι το προκάλεσε
- Δηλώστε τις συνέπειες που μπορεί να έχει



## **Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ**

Το σενάριο από μόνο του εξελίσσεται σε παιχνίδι που μένει στο σχολείο έπειτα από κάποιες εφαρμογές. Ελκυστικό το καθιστά το γεγονός ότι κάθε φορά οι εφαρμογές θα είναι διαφορετικές, αφού δεν είναι δεσμευτικές οι χώρες που θα επιλέξουν τα παιδιά καθώς και τα σενάρια εξέλιξης που θα δημιουργήσουν.

## **H. ΚΡΙΤΙΚΗ**

Το σενάριο ήταν αρκετά ενδιαφέρον. Δεν εφαρμόστηκε ο υπολογισμός της απαιτούμενης εβδομαδιαίας πρόσληψης τροφής από τους κατοίκους, γιατί η εκπαιδευτικός θεώρησε ότι ήταν αρκετά δύσκολος και τεχνοκρατικός. Επίσης, η δραστηριότητα με τα χρήματα παραλείφτηκε λόγω έλλειψης χρόνου.

## **Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

*Γεωλογία – Γεωγραφία Β΄ Γυμνασίου, Ψηφιακό σχολείο, Οι τομείς παραγωγής της Ευρωπαϊκής Οικονομίας, μάθημα 37.*

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

αρχεία: xores\_eyropis, fylla\_ergasias, polonia, tsexia, roumania, vougaria