



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,  
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε  
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**ΣΤ' Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Παιχνίδια με τις χώρες»**

**ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΜΙΧΑΛΑΚΟΥ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2014**



## 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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 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

##### **Δημιουργός**

Κατερίνα Μιχαλάκου

##### **Διδακτικό αντικείμενο**

Νεοελληνική Γλώσσα

##### **(Προτεινόμενη) Τάξη**

Στ' Δημοτικού

##### **Χρονολογία**

Αύγουστος 2014

##### **Διδακτική/θεματική ενότητα**

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

##### **Διαθεματικό**

Ναι

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

Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Γεωγραφία



Εικαστικά

Μαθηματικά

Μελέτη Περιβάλλοντος

### ***Χρονική διάρκεια***

10 διδακτικές ώρες

### ***Χώρος***

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη

### ***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. Επίσης, οι μαθητές θα πρέπει να έχουν διδαχθεί στα Μαθηματικά την ενότητα που αφορά στα ανάλογα ποσά.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

—

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το σενάριο στην ουσία αφορά τη δημιουργία ενός παιχνιδιού από τους 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 το 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 τη συγγραφή του σεναρίου αποτελεί η ενότητα 6 *Η ζωή σε άλλους τόπους* του σχολικού βιβλίου «Γλώσσα Στ΄ Δημοτικού». Είναι γνωστό πως τα παιχνίδια ενθουσιάζουν τα παιδιά και αυτό ήταν ένα ακόμη στοιχείο που συνετέλεσε σε αυτήν την πρόταση. Ένα επίσης μεγάλο πλεονέκτημα για τη συγγραφή του σεναρίου είναι το γεγονός ότι με κάθε εφαρμογή το παιχνίδι θα εμπλουτίζεται με περισσότερες κάρτες και κάποια στιγμή θα είναι ικανό να μπει στη βιβλιοθήκη του σχολείου και να χρησιμοποιείται κάθε φορά από τους μαθητές.

#### *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 του. Οι μαθητές κάνουν χρήση ηλεκτρονικών σταυρολέξων, για να ελέγξουν τη νέα τους γνώση. Εξασκούνται στο να παρουσιάζουν νέες πληροφορίες με τη χρήση λογισμικών παρουσίασης. Εξασκούνται στην πλοήγησή τους στο διαδίκτυο για εύρεση νέων στοιχείων και πληροφοριών. Οπτικοποιούν τη νέα γνώση με τη χρήση βιντεοπροβολέα.

### ***Κείμενα***

#### ***Ιστοσελίδες***

Διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια [Βικιπαίδεια](#)

Διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια [LivePedia](#)

[Διατροφική αλυσίδα](#) από την ιστοσελίδα life2day

Τομείς Παραγωγής: <http://schooltec.wordpress.com/production/sectors/>

### ***Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις***

#### ***1ο και 2ο διδακτικό δίωρο***

Εξηγούμε στους μαθητές ότι πρόκειται να κατασκευάσουν ένα παιχνίδι με χώρες και για τον λόγο αυτό θα πρέπει να συλλέξουν πληροφορίες για τις χώρες που θα επιλέξουν. Χωρίζουμε τους μαθητές σε ομάδες. Αν υπάρχουν μαθητές από άλλες χώρες, παροτρύνουμε την ομάδα να επιλέξει τη χώρα του μαθητή. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει και μία χώρα. Πρόκειται να φτιάξει μία παρουσίαση με τη γεωγραφική ταυτότητα της χώρας. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές αντλούν πληροφορίες από τις





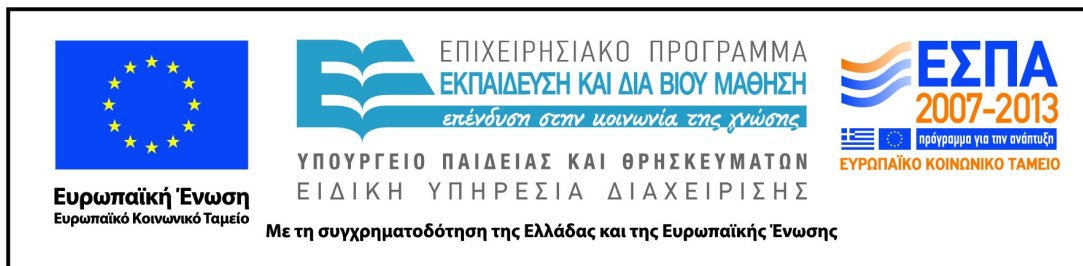
προτεινόμενες διαδικτυακές εγκυκλοπαίδειες [Βικιπαίδεια](#) και [LivePedia](#) και συμπληρώνουν το [Φύλλο Εργασίας 1](#).

Αφού ολοκληρώσουν οι ομάδες τις εργασίες τους, παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις γεωγραφικές ταυτότητες των χωρών που επέλεξαν με κάποιο λογισμικό παρουσιάσεων. Μόλις ολοκληρωθούν οι παρουσιάσεις των ομάδων, οι μαθητές κατασκευάζουν ένα σταυρόλεξο με τη βοήθεια του λογισμικού Hot Potatoes (βλ. [Φύλλο Εργασίας 2](#)). Τα σταυρόλεξά τους θα ζητούν πληροφορίες που αναφέρθηκαν στις προηγούμενες παρουσιάσεις. Οι ομάδες ανταλλάσσουν τα σταυρόλεξα μεταξύ τους και με τον τρόπο αυτό αξιολογούνται οι γνώσεις που αποκτήθηκαν από τους μαθητές.

### 3ο διδακτικό δίωρο

Στη φάση αυτή προσπαθούμε να εμπλέξουμε τους μαθητές στο να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν τον παραγωγικό πλούτο των χωρών. Για τον λόγο αυτό, ο εκπαιδευτικός κάνει μια εισήγηση και εξηγεί τους τρεις τύπους παραγωγής: τον πρωτογενή, δευτερογενή και τριτογενή τομέα. Πηγή πληροφοριών για τον εκπαιδευτικό αποτελεί το κείμενο 1 (βλέπε Παράρτημα, [Κείμενο 1](#)). Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί αυτό το κείμενο, για να εισαγάγει τη νέα γνώση, και ακολουθεί συζήτηση γύρω από τους τομείς παραγωγής, τη σύνδεσή τους με συγκεκριμένα επαγγέλματα και πώς αυτοί μπορούν να συνδέονται με τον πλούτο μιας χώρας καθώς και από το πώς μπορεί να συνδέεται η παραγωγή ενός τόπου, ειδικότερα ο πρωτογενής τομέας, με τις κλιματολογικές συνθήκες που επικρατούν εκεί.

Στη συνέχεια, δίνουμε το [Φύλλο Εργασίας 3](#), όπου οι μαθητές ελέγχουν τις γνώσεις τους σε σχέση με τους τομείς παραγωγής και τα επαγγέλματα που τους αντιστοιχούν.



Ο πρωτογενής, δευτερογενής και τριτογενής τομέας, μάς δίνουν μια πολύ καλή ευκαιρία για τη διδασκαλία των τριγενών και δικατάληκτων επιθέτων. Μπορούμε να παρουσιάσουμε την κλίση τους στον βιντεοπροβολέα με έναν τρόπο που να είναι ελκυστικός και παραστατικός, έτσι ώστε τα παιδιά να μπορέσουν να σχηματοποιήσουν τη νέα γνώση ευκολότερα.

Ενικός αριθμός		Πληθυντικός αριθμός	
Αρσενικό και θηλυκό	ουδέτερο	Αρσενικό και θηλυκό	ουδέτερο
ο, η πρωτογενής	το πρωτογενές	οι πρωτογενείς	τα πρωτογενή
του πρωτογενούς	του πρωτογενούς	των πρωτογενών	των πρωτογενών
τον, την πρωτογενή	το πρωτογενές	τους, τις πρωτογενείς	τα πρωτογενή
- πρωτογενή	πρωτογενές	πρωτογενείς	πρωτογενή

Στη συνέχεια, δίνουμε το [Φύλλο Εργασίας 4](#), το οποίο συμπληρώνουν οι μαθητές, για να εξασκηθούν στις διάφορες μορφές που μπορούν να πάρουν τα επίθετα αυτά στον λόγο.

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

#### 4ο διδακτικό δίωρο

Σκοπός της διδακτικής αυτής ενότητας είναι να εμπλουτίσουν οι μαθητές τις γνώσεις τους σχετικά με την παραγωγή προϊόντων των χωρών και να συνδέσουν την παραγωγή με τις κλιματολογικές συνθήκες που επικρατούν στην περιοχή και ενδεχομένως με την ιστορία του τόπου. Για τον λόγο αυτό, επισκέπτονται τη [Βικιπαίδεια](#). Αφού αντλήσουν τις πληροφορίες που χρειάζονται, οι ομάδες εμπλουτίζουν την παρουσίαση που είχαν ετοιμάσει στο 1ο διδακτικό δίωρο με τα προϊόντα που παράγει η χώρα της επιλογής τους. Επιπρόσθετα, η κάθε ομάδα μπορεί να κατασκευάσει και κάρτες με τα προϊόντα αυτά. Οι κάρτες αυτές θα έχουν τη μορφή προώθησης των προϊόντων, θα λειτουργούν, δηλαδή, σαν διαφημιστικά κείμενα. Υπό αυτήν την έννοια, οι μαθητές θα πρέπει να βρουν τρόπους να πείσουν τους αποδέκτες για την υψηλή ποιότητα των προϊόντων που διαφημίζουν, υπηρετώντας έτσι την ανάπτυξη του κριτικού γραμματισμού. Ενδεικτικά οι πληροφορίες και οι κάρτες μπορούν να έχουν την παρακάτω μορφή:

#### ΓΑΛΛΙΑ: Προϊόντα που παράγει



Τα **αμπελοειδή** αποτελούν μια από τις χαρακτηριστικές καλλιέργειες της Γαλλίας. Αμπελώνες υπάρχουν σχεδόν σε όλες τις γαλλικές περιοχές. Τα γαλλικά κρασιά θεωρούνται από τα καλύτερα όλου του κόσμου. Υπάρχει μεγάλος αριθμός ποικιλιών, γεύσεων και αποχρώσεων, όπως τα ροζέ της Προβηγκίας, τα ερυθρά του Ροδανού, τα λευκά του Λίγηρα και της Αλσατίας, τα αφρώδη της Καμπανίας (σαμπάνιες), το πιο φημισμένο κρασί είναι το Μπορντό.

Ένας άλλος τομέας προϊόντων που υπερέχει η χώρα είναι η **κτηνοτροφία**. Στον τομέα της κτηνοτροφίας αφθονούν τα ζώα για την παραγωγή κρέατος και γάλακτος. Τα βοοειδή αντιπροσωπεύουν το μισό περίπου των εκτρεφόμενων ζώων. Τα προβατοειδή εκτρέφονται άλλα για το κρέας τους και άλλα για το γάλα τους. Ένα μεγάλο μέρος από την παραγωγή γάλακτος χρησιμοποιείται για την παρασκευή των πολυάριθμων ποικιλιών των (επίσης διάσημων) γαλλικών **τυριών**.

Αφού κατασκευάσουν τις κάρτες – διαφημίσεις, προβάλλουμε στους μαθητές την πυραμίδα της υγιεινής διατροφής (βλέπε και Παράρτημα, [Κείμενο 2](#)).



Ακολουθεί συζήτηση πάνω στην οποία θα δομηθούν οι κανόνες του παιχνιδιού. Οι μαθητές θα πρέπει να καταλήξουν μέσα από τη συζήτηση πώς και με ποιες ποσότητες θα πρέπει να τρέφονται οι κάτοικοι της χώρας τους και επομένως να εξασφαλίσουν τις ποσότητες αυτές. Για να φτάσουν σε αυτό, η κάθε ομάδα θα πρέπει



να φτιάξει ένα γράφημα στο οποίο θα καταγράφονται οι εβδομαδιαίες ποσότητες τροφών που θα πρέπει να καταναλώνουν οι άνθρωποι. Οι ποσότητες αυτές θα είναι ανάλογα ποσά με τον πληθυσμό της κάθε χώρας.

Ας δούμε ένα παράδειγμα με βάση τα στοιχεία που δίνονται στη διατροφική πυραμίδα: Αν πούμε ότι το κάθε σερβίρισμα αντιστοιχεί σε 200γρ. τροφής και ότι ο πληθυσμός της χώρας  $\chi$  είναι 10.000.000, τότε η χώρα αυτή θα πρέπει να έχει διασφαλίσει ανά εβδομάδα 800γρ· 10.000.000 δημητριακά, την ίδια ποσότητα σε φρούτα, 1000γρ· 10.000.000 σε λαχανικά, 600γρ· 10.000.000 σε κρέας, πουλερικά, ψάρια, ξηρούς καρπούς και όσπρια, 600γρ· 10.000.000 σε γαλακτοκομικά και 50γρ· 10.000.000 σε λίπη, έλαια και γλυκά. Αφού υπολογιστούν οι ποσότητες, οι μαθητές κατασκευάζουν το γράφημα (βλέπε [Φύλλο Εργασίας 5](#)).

5ο διδακτικό δίωρο: Κατασκευή καρτών για την εξέλιξη του παιχνιδιού.



Στη φάση αυτή οι μαθητές θα πρέπει να κατασκευάσουν κάρτες στις οποίες να περιγράφεται ένα φυσικό φαινόμενο, το οποίο θα έχει κάποιες επιπτώσεις στις οικονομίες των χωρών. Προσανατολίζουμε τους μαθητές στη μορφή που θα πρέπει να έχουν οι περιγραφές μέσω του [Φύλλου Εργασίας 6](#). Οι πληροφορίες που θα δίνουν πρέπει να είναι συνοπτικές και να περιέχουν στοιχεία για το φυσικό φαινόμενο, την αιτία που το προκάλεσε καθώς και τις συνέπειές του. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές εξασκούνται στη συγγραφή σύντομων περιγραφικών κειμένων καθώς και στις δευτερεύουσες αιτιολογικές και αποτελεσματικές προτάσεις. Ανάλογα με το τι



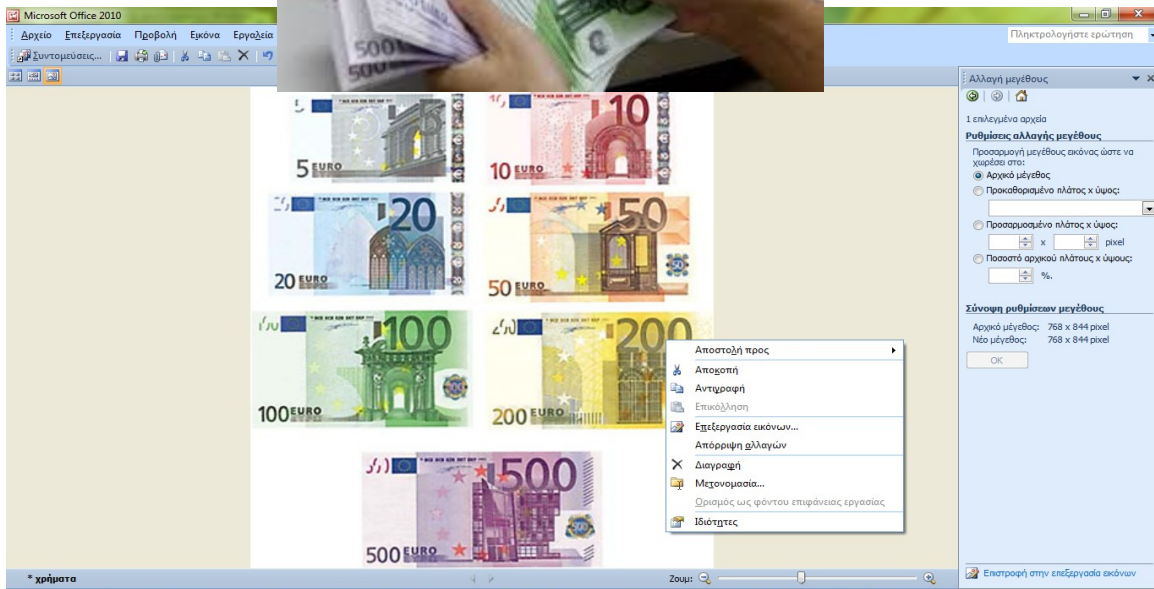
περιγράφεται, οι χώρες θα πρέπει να κερδίσουν ή να χάσουν χρήματα. Οι κάρτες μπορεί να έχουν την ακόλουθη μορφή:

Πυρκαγιά από άγνωστη αιτία ξέσπασε σε μεγάλο τμήμα της χώρας σας, με αποτέλεσμα να καταστραφούν μεγάλες εκτάσεις με σιτηρά. Χρειάζεστε επειγόντως να αντικαταστήσετε τη χαμένη σοδειά, αγοράζοντας από άλλη χώρα που έχει πλεόνασμα σιτηρών για να διασφαλιστεί η επαρκής πρόσληψη από σιτηρά στους κατοίκους της χώρας σας.



Στο τέλος του διδο  
για τις δοσοληψίες  
εικόνες με χαρτονομ

σκευάσουν τα χρήματα  
να βρει στο διαδίκτυο  
στις ομάδες:





Πατώντας δεξί κλικ πάνω στην εικόνα, επιλέγουμε *Επεξεργασία εικόνων*. Αμέσως εμφανίζεται στο δεξί μέρος ένα μενού σχετικά με τις ρυθμίσεις αλλαγής μεγέθους και οι μαθητές μπορούν να αυξομειώσουν την εικόνα στο επιθυμητό μέγεθος. Στη συνέχεια, μπορούν να εκτυπώσουν τα χαρτονομίσματα και να τα πλαστικοποιήσουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού. Τα χαρτονομίσματα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν απευθείας για τις δοσοληψίες. Εναλλακτικά, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και η ιδέα του πλαστικού χρήματος, δηλαδή των καρτών. Στην περίπτωση αυτή, κάποιος μαθητής μπαίνει στον ρόλο του ταμιά και κάθε φορά που γίνονται συναλλαγές αφαιρεί από τα ταμεία των χωρών και το αντίκρισμα σε πραγματικό χρήμα. Ο εκπαιδευτικός εμπλέκει τους μαθητές σε μία συζήτηση, όπου οι μαθητές μαθαίνουν την έννοια και τη λειτουργία του πλαστικού χρήματος καθώς και το πώς μπορεί να διευκολύνει τις συναλλαγές των ανθρώπων. Επισημαίνονται τα οφέλη χρήσης των καρτών καθώς και ποιος είναι αυτός που παίζει τον ρόλο του ταμιά στην καθημερινή μας ζωή.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Φύλλο εργασίας 1

Επισκεφτείτε τις ιστοσελίδες [Βικιπαίδεια](#) και [LivePedia](#) και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

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



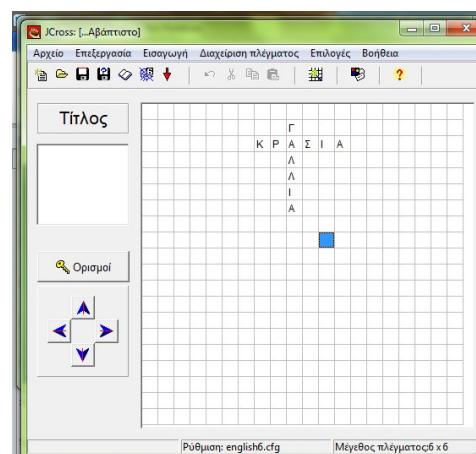


## Φύλλο εργασίας 2

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 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 τομέα παραγωγής που πιστεύετε ότι ανήκουν: φαρμακοποιός, οδηγός λεωφορείου, αγρότης, αστυνομικός, δάσκαλος, δικηγόρος, ψαράς, βοσκός, εστιατορας, αεροσυνοδός.

Τομέας	Επάγγελμα
παραγωγής 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 τη μεταποίηση των πρώτων υλών (στη μορφή, στη χρησιμότητα, τις ιδιότητες). Ανάλογα με τα μέσα και τον τρόπο που χρησιμοποιείται για τη 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 κλπ.

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 ομοειδ\_\_\_ 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

Επιλέξτε από την κεντρική μπάρα του κειμενογράφου εισαγωγή και έπειτα την επιλογή «γράφημα»





### Φύλλο εργασίας 6

Φτιάξτε κάρτες στις οποίες θα 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 δε 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



#### Ζ. 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.

#### Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο αποτελεί μία πρόταση και σε καμία περίπτωση οι δραστηριότητες δεν είναι δεσμευτικές για τον εκπαιδευτικό που θα τις εφαρμόσει.

Δυσκολίες μπορεί να προκύψουν στον υπολογισμό της απαιτούμενης εβδομαδιαίας πρόσληψης τροφής από τους κατοίκους, εφόσον εκεί εμπλέκονται και γνώσεις από τα Μαθηματικά (ανάλογα ποσά), που ενδέχεται να μην έχουν διδαχθεί ακόμα στους μαθητές.

#### Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

---



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### Κείμενο 1

Στον **πρωτογενή τομέα** ανήκουν οι παραγωγικές δραστηριότητες που παρέχουν αγαθά σε φυσική κατάσταση απ'ευθείας από τη φύση χωρίς να έχουν υποστεί καμία επεξεργασία. Ο πρωτογενής τομέας αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για την ύπαρξη του δευτερογενούς και τριτογενούς τομέα.

Στην εποχή μας οι μονάδες παραγωγής του πρωτογενούς τομέα έχουν διαφοροποιηθεί από εκείνες του παρελθόντος. Για παράδειγμα, η αγροτική δραστηριότητα πλέον αποτελεί επιχείρηση και όχι τρόπο ζωής όπως παλιά. Η παραγωγή στηρίζεται σε επιστημονικές γνώσεις και σε επιχειρηματικές ικανότητες και γίνεται με βάση τις ανάγκες της αγοράς. Η υποστήριξη της τεχνολογίας και των επιστημών είναι καθοριστικής σημασίας. Από τη χρήση εξελιγμένων ελκυστήρων προσαρμοσμένων στις απαιτήσεις κάθε καλλιέργειας και τις σύγχρονες θερμοκηπιακές εγκαταστάσεις μέχρι τα επιτεύγματα της βιοτεχνολογίας και τις εφαρμογές του Internet στην αγροτική παραγωγή γίνεται φανερή η σχέση τεχνολογίας και πρωτογενούς τομέα.

Ο **δευτερογενής τομέας** περιλαμβάνει τις δραστηριότητες επεξεργασίας και μεταποίησης των πρώτων υλών που παρέχει ο πρωτογενής. **Επεξεργασία** είναι η μετατροπή των πρώτων υλών σε προϊόν με μικρές αλλαγές στη μορφή και τη σύστασή τους (παστεριωμένο γάλα). **Μεταποίηση** είναι η μετατροπή των πρώτων υλών σε προϊόν με ριζικές αλλαγές στη μορφή και τη σύστασή τους (γιαούρτι, τυρί).

Η παραγωγή των προϊόντων του δευτερογενούς τομέα γίνεται:

- στο σπίτι (**οικοτεχνία**) με απλά υλικά και μέσα, από τα μέλη της οικογένειας και μικρό όγκο παραγωγής
- στο εργαστήριο (**βιοτεχνία**) με λίγα μηχανήματα, μικρό αριθμό εργαζόμενων και μικρό όγκο παραγωγής
- στο εργοστάσιο (**βιομηχανία**) με περισσότερο και πιο εκσυγχρονισμένο εξοπλισμό, περισσότερο και πιο εξειδικευμένο προσωπικό, εφαρμογή αυτοματισμών και μεγάλο όγκο παραγωγής σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Ο **τριτογενής τομέας** περιλαμβάνει την παροχή των υπηρεσιών. Είναι το τελευταίο στάδιο της παραγωγικής διαδικασίας και περιλαμβάνει ενέργειες που φέρνουν τα τελικά προϊόντα στον καταναλωτή. Τα τελευταία χρόνια η εισαγωγή των



νέων τεχνολογιών στην παραγωγή έχει αυξήσει ραγδαία τον αριθμό των απασχολούμενων στον τομέα αυτό.

Πηγή: <http://schooltec.wordpress.com/production/sectors/>





Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## Η πυραμίδα της υγιεινής διατροφής



Πηγή: [life2day](http://life2day.com)