

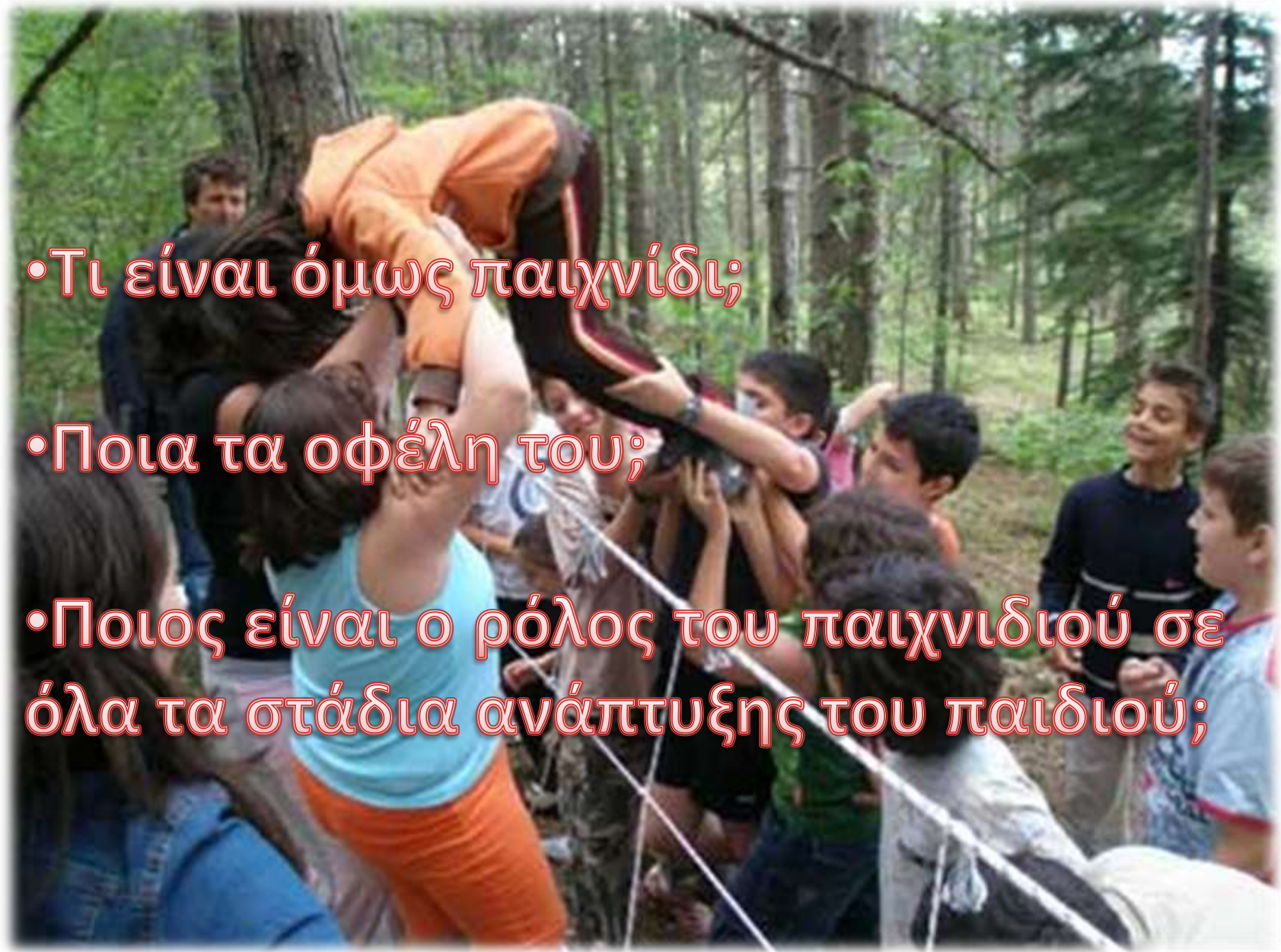
«Το παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης στην
Περιβαλλοντική Εκπαίδευση»



Ελένη Νιάρχου
Υπεύθυνη Περιβαλλοντικής
Εκπαίδευσης Π.Ε. Γ' Αθήνας



**«Ότι χρειάζεται η ψυχή ενός παιδιού είναι το
φως του ήλιου, τα παιχνίδια, το καλό
παράδειγμα και λίγη.... αγάπη »**



•Τι είναι όμως παιχνίδι;

•Ποια τα οφέλη του;

•Ποιος είναι ο ρόλος του παιχνιδιού σε όλα τα στάδια ανάπτυξης του παιδιού;

Αναγνωρίζεται
γενικά πως οι
άνθρωποι
συγκρατούν:

- 10% απ' αυτά που ακούν
- 30% απ' αυτά που διαβάζουν
- 50% απ' αυτά που βλέπουν
- 90% απ' αυτά που κάνουν

Τα παιχνίδια έχουν παιδαγωγική αξία επειδή:

Ενεργοποιούν και τηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον του παιδιού



Ελευθερώνουν τον αυθορμητισμό, τη δημιουργικότητα, τη φαντασία, την πρωτοβουλία

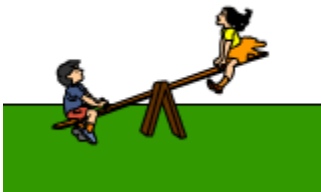


Αναπτύσσουν καλύτερες επικοινωνιακές σχέσεις



Ενθαρρύνουν τους μαθητές να εκφράσουν τις απόψεις τους κλπ

Το παιχνίδι στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση





Η Π.Ε. σήμερα καλείται με την αξιοποίηση του
κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού να μετατρέψει τη
θεωρία που έχει συγκεντρωθεί σε δράση.
Πώς όμως;



Περιβαλλοντικά παιχνίδια:

παιχνίδια δράσης

παιχνίδια ασκήσεων
ενδυνάμωσης της ομάδας

Θεατρικό παιχνίδι

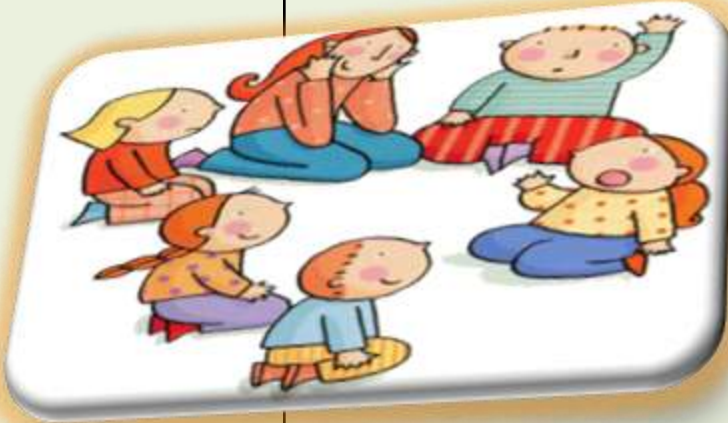
παιχνίδι ρόλων

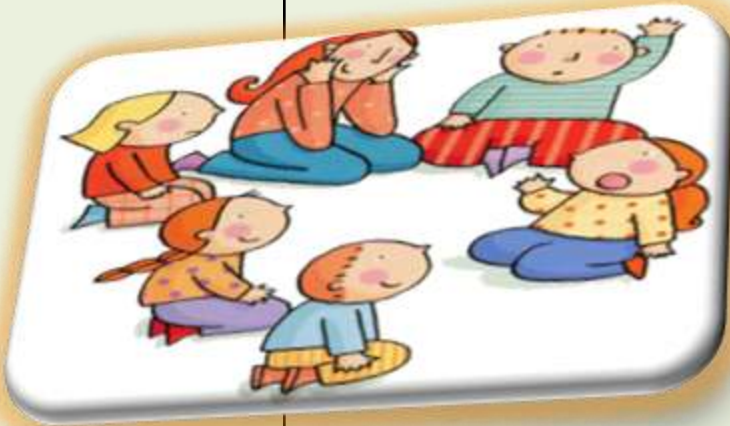
επιτραπέζια παιχνίδια γνώσεων

παιχνίδια που συνδυάζουν
ψυχοκινητικές δραστηριότητες και
γνώσεις κλπ

Τα κοινά χαρακτηριστικά των δραστηριοτήτων αυτών είναι:

- Διεπιστημονική προσέγγιση του προβλήματος
- Άτυπες δραστηριότητες στην τάξη που προσομοιάζουν με εκείνες του πραγματικού κόσμου
- Δυναμική διαδικασία που απαιτεί ευελιξία στη σκέψη και στην απάντηση
- Μάθηση μέσα από την εμπειρία και την ενεργό εμπλοκή
- Ομαδικός τρόπος δουλειάς, συνεργασία, σεβασμός στην άποψη του άλλου
- Κανόνες - Σεβασμός στους όρους του παιχνιδιού
- Διευρύνουν τους τύπους της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στην τάξη
- Διερεύνηση και διασαφήνιση θέσεων, πεποιθήσεων, αξιών και συναισθημάτων
- Διασκέδαση

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ	ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ	ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗΣ	ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ ΣΕ Η/Υ	ΑΥΞΗΜΕΝΗ ΑΦΑΙΡΕΣΗ
	Παρατηρήσεις στον πραγματικό κόσμο	Άτυπη δομημένη ομαδική απεικόνιση	Δομημένη ομαδική αναπαράσταση	Όλες οι πληροφορίες και οι αποφάσεις εμπεριέχονται σε μια μαθηματική αναπαράσταση	
					



Παιχνίδι με μελέτη περίπτωσης:

Αντικείμενό της είναι ένα πραγματικό γεγονός ή μια ειδική περίπτωση

Παράδειγμα: « Το φυσικό περιβάλλον στη λίμνη Κουμουνδούρου και τη γύρω περιοχή δέχεται πιέσεις λόγω του είδους ή/και της κακής λειτουργίας παρακείμενων ανθρωπογενών δραστηριοτήτων»



Κύκνος, Φαλαρίδες και το πλωτό πορτοκαλί φράγμα στη Λίμνη Κουμουνδούρου

“Οι έξυπνες σταγόνες” (Πρόγραμμα Σωκράτης /Comenius1/Wiser with water)

Τα παιδιά σχεδιάζουν πάνω σε χαρτόνι σταγόνες νερού και σε μέγεθος περίπου μιας σελίδας A4, ενώ κόβουν το περίγραμμα τους.

Στο πίσω μέρος κάθε «σταγόνας» γράφουν ερωτήσεις σχετικές με το θέμα. Στη συνέχεια χωρίζονται σε ομάδες και κάθονται στην τάξη ή στην αυλή με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε ομάδα να σχηματίζει ένα ποτήρι.

Ανάμεσα στις ομάδες ένας μαθητής, κρατά στα χέρια του τις σταγόνες και παίζει το ρόλο της μάνας-πηγής. Απευθύνει με τη σειρά τις ερωτήσεις που είναι γραμμένες στο πίσω μέρος των σταγόνων. Η ομάδα συνεδριάζει και απαντά. Αν η απάντηση είναι σωστή, κερδίζει τη σταγόνα και τη τοποθετεί στο «ποτήρι» της. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται μετά από ένα ορισμένο κύκλο ερωτήσεων :

Όσοι ξέρουν γεμίζουν τα «ποτήρια» τους και ξεδιψούν !

Το παιχνίδι απαιτεί γνώσεις, συνεργασία και συντονισμό.

Παιχνίδι ρόλων:

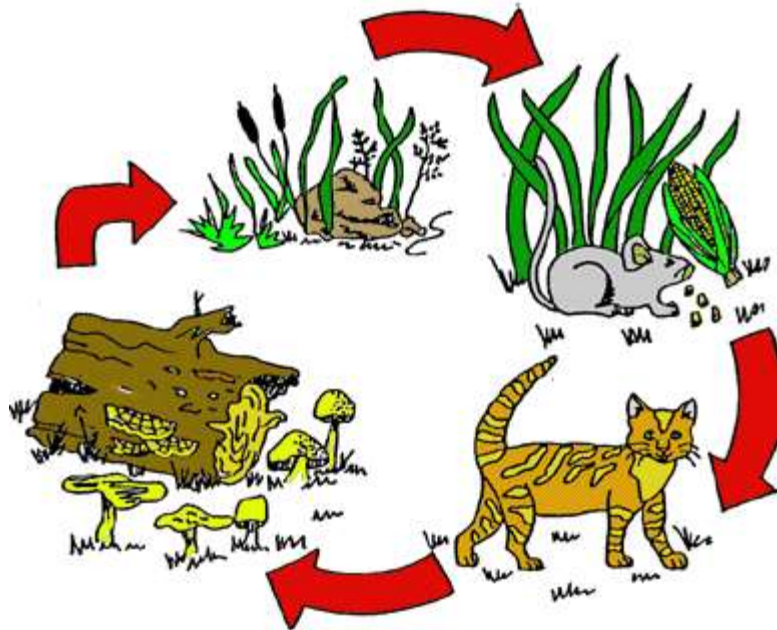
Το παιχνίδι ρόλων είναι μια τεχνική για τη λύση προβλήματος. Οι διδασκόμενοι υποδύονται ρόλους, που συνδέονται με μια εξεταζόμενη κατάσταση, με στόχο μέσα από το βίωμα να κατανοήσουν βαθύτερα την κατάσταση.

Παράδειγμα: Μόλυνση από πλοίο στις ακτές μας. Οι μαθητές καλούνται να παίξουν τους ρόλους των διαφόρων φορέων που εμπλέκονται στο πρόβλημα, όπως πολίτες, κρατικές αρχές, πλοιοκτήτρια εταιρεία, ναυτικοί, θαλάσσια πανίδα και χλωρίδα!



Παιχνίδι προσομοίωσης:

Η προσομοίωση αποτελεί παίξιμο ρόλων μόνο που οι εκπαιδευόμενοι δεν υποδύονται κάποια πρόσωπα αλλά συμμετέχουν σε μια νοητή και, κατά το δυνατόν, ρεαλιστική αναπαράσταση μιας κατάστασης.



Παιχνίδι: Προσομοίωση τροφικής αλυσίδας !!!

Σε κάθε οικοσύστημα υπάρχει μια τροφική αλυσίδα , σε αυτό το παιχνίδι θα επεξεργαστούμε μια απλή τροφική αλυσίδα από αλεπούδες , κουνέλια και φυτά . Οι αλεπούδες τρώνε τα κουνέλια , και αυτά με τη σειρά τους τρώνε τα φυτά ... Οι πληθυσμοί τους εξαρτώνται του ενός από τον άλλο . Για παράδειγμα , αν υπάρχουν πολλές αλεπούδες , τότε τα κουνέλια θα φαγωθούν γρήγορα ... Αυτό όμως θα σημαίνει ότι θα λιγοστεύουν τα κουνέλια οπότε οι αλεπούδες θα έχουν λιγότερη τροφή ... Το αποτέλεσμα θα είναι να μειωθεί όμως και ο πληθυσμός των αλεπούδων ...!

Από την άλλη , με λιγότερες αλεπούδες να τα καταδιώκουν , ο αριθμός των κουνελιών μπορεί να αυξηθεί . Βέβαια , αυτό σημαίνει ότι και οι αλεπούδες θα έχουν περισσότερο φαγητό κι έτσι ο πληθυσμός τους θα αυξηθεί και πάλι ! Έχουμε , λοιπόν , ενωμένους κύκλους αύξησης και μείωσης του πληθυσμού .

Σκοπός είναι να δημιουργήσουμε , όσο το δυνατόν, πιο σταθερούς πληθυσμούς

Προσοχή : αν δεν γίνει σωστή επιλογή στον πληθυσμό των αλεπούδων , των κουνελιών ή των φυτών , τότε μπορεί να καταλήξει στο να εξαφανιστεί κάποιο από αυτά τα είδη .

Παιχνίδι προσομοίωσης σε Η/Υ:



Η μέθοδος είναι από τις πλέον σύγχρονες και η προσφορά της συνίσταται στην παροχή απαντήσεων, στην καλλιέργεια κριτικής σκέψης και της πολυπλοκότητας του πραγματικού κόσμου. Η εφαρμογή της ενδείκνυται ως μέσο πληροφόρησης, ανατροφοδότησης και αξιοποίησης της γνώσης που έχει αποκτηθεί.





Τα περιβαλλοντικά παιχνίδια
μπορούν να διοργανώνονται είτε στο
πεδίο στο οποίο αναφέρεται το
πρόγραμμα είτε στο σχολικό χώρο.





Ερωτήματα εκπαιδευτικού:

Γιατί επιλέγω το συγκεκριμένο παιχνίδι;

Ποια ενδιαφέροντα μπορεί να έχουν οι μαθητές για το παιχνίδι;

Ποιες είναι οι προγνώσεις και οι εμπειρίες των μαθητών για το παιχνίδι αυτό; (αποτυχία?)

Ποιοι είναι οι κανόνες του παιχνιδιού και πόσο γνωστοί είναι στους μαθητές; (χρόνο)

Ποιος θα είναι ο υπεύθυνος του παιχνιδιού και πως θα αποφευχθούν οι διαδικασίες που θα οδηγήσουν στην περιθωριοποίηση κάποιων μαθητών;

Ποια υλικά είναι απαραίτητα να προμηθευτούν οι μαθητές και ποια οι εκπαιδευτικοί;

Κριτήρια οργάνωσης παιγνιώδους διδασκαλίας:

Το κριτήριο της ισότιμης αντιμετώπισης της ώρας του παιχνιδιού με τα υπόλοιπα μαθήματα.

Το κριτήριο της προσαρμογής του συγκεκριμένου παιχνιδιού στις αντικειμενικές δυνατότητες των μαθητών.

Το κριτήριο της μείωσης των περιθωριακών στα υπόλοιπα μαθήματα μαθητών.





Παιχνίδι σημαίνει κυρίως δράση και δημιουργία άρα Ζ Ω Η.....

Σας ευχαριστώ για την προσοχή σας!!!