

Τ.Π.Ε. και εκπαιδευτικά σενάρια

Θανάσης Τασιός

Σχολικός Σύμβουλος 3^{ης} Εκπαιδευτικής Περιφέρειας Καρδίτσας

grsssofkar@dipe.kar.sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι Τεχνολογίες των Πληροφοριών και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε) προσφέρουν νέες προσεγγίσεις που ενισχύουν την υπάρχουσα διδακτική πράξη για μια πιο ενεργητική και επικοινωνιακή μάθηση. Οι στόχοι της εισαγωγής των Τ.Π.Ε στην εκπαίδευση προκειμένου να έχουν θετική επίδραση στην ποιότητα της μάθησης, πρέπει να υπερβαίνουν την επιδίωξη απόκτησης δεξιοτήτων και να εμπλέκονται σε ένα ανώτερο γνωστικό επίπεδο. Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι να ενημερώσει για το πώς η ένταξη του υπολογιστή στην καθημερινή διδακτική πράξη μπορεί να επιτευχθεί εντός ενός μαθησιακού πλαισίου με συγκεκριμένο γνωστικό(ά) αντικείμενο(α), συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και σχολικές πρακτικές.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Τ.Π.Ε., εκπαιδευτικά σενάρια, μάθηση, δραστηριότητες, τεχνολογικός αλφαριθμητισμός, μαθησιακός στόχος.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη σχολική διαδικασία έχει ως κύριο στόχο της την ενδυνάμωση της διδακτικής διαδικασίας για την πιο αποτελεσματική επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων. Το πρότυπο αυτό χαρακτηρίζεται από το ότι η χρήση του πληροφοριακού μέσου ενσωματώνεται στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα ως εργαλείο στήριξης της μάθησης σε όλα τα μαθήματα (Μικρόπουλος, 2006). Οι Τ.Π.Ε. μπορούν να προσφέρουν νέες προσεγγίσεις που ενισχύουν την υπάρχουσα διδακτική πράξη για μια ενεργητική και επικοινωνιακή μάθηση σε διάφορα επίπεδα όπως:

- Να αναβαθμίσουν τη μαθησιακή διαδικασία εμπλουτίζοντάς την με εικόνα, ήχο, κίνηση κ.λ.π.
- Να διαταράξουν τις εδραιωμένες ρουτίνες της αίθουσας, είτε ενισχύοντας την εργασία σε ζευγάρια ή σε ομάδες, είτε προϋποθέτοντας την μετακίνηση όλης της τάξης σ' ένα ειδικό χώρο με υπολογιστές για ένα μέρος του χρόνου τους.

- Να ενθαρρύνουν τη δια-σχολική συνεργασία και την επικοινωνία.
- Να διευκολύνουν την πρόσβαση σε πηγές πληροφοριών

Οι στόχοι της εισαγωγής των Τ.Π.Ε στην εκπαίδευση προκειμένου να έχουν θετική επίδραση στην ποιότητα της μάθησης, πρέπει να υπερβαίνουν την απόκτηση των δεξιοτήτων και να εμπλέκονται σε ένα ανώτερο γνωστικό επίπεδο. Για παράδειγμα δεν αρκεί και μόνο η γνώση διαχείρισης μιας βάσης δεδομένων και η πρόσβαση σε αυτή αλλά και μια άλλου τύπου διανοητική ενασχόληση, με ερωτήσεις του τύπου «*τι ερωτήσεις μπορώ να κάνω τώρα, με τη βοήθεια αυτής της βάσης δεδομένων, που δεν μπορούσα να ρωτήσω πριν - και ποιες συμπληρωματικές ερωτήσεις μπορούν να υποβληθούν;*». Ο υπολογιστής μπορεί να λειτουργήσει ως μια επιπρόσθετη εναλλακτική πηγή γνώσης και πληροφόρησης, και συνεπώς να μειώσει τη λειτουργική εξάρτηση των μαθητών/ριων από τους δασκάλους τους.

Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση η χρήση των Τ.Π.Ε. θα πρέπει να γίνεται με οργανωμένο τρόπο, ώστε να είναι αποτελεσματική για τον/ην εκπαιδευτικό και για τους/ις μαθητές/ριες. Η οργάνωση της χρήσης τους είναι δυνατό να επιτευχθεί μέσω εκπαιδευτικών σεναρίων τα οποία θα περιγράφουν την προεργασία που απαιτείται κατά περίπτωση, την εκπαιδευτική πορεία στην τάξη καθώς και την αξιολόγηση της όλης διαδικασίας μετά τη διδασκαλία.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

Ένα εκπαιδευτικό σενάριο είναι η περιγραφή ενός μαθησιακού πλαισίου με εστιασμένο γνωστικό αντικείμενο, συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και δράσεις αξιοποιώντας συγκεκριμένα εκπαιδευτικά εργαλεία/λογισμικά. Ένα σενάριο υλοποιείται μέσα από σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων όπου οι μαθητές/ριες και οι εκπαιδευτικοί παίζουν καλά καθορισμένους ρόλους.

Με αυτό επιτυγχάνεται ο σχεδιασμός της διδασκαλίας με όρους δραστηριότητας. Δηλαδή το εκπαιδευτικό σενάριο υλοποιείται, μέσα από μια σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, ενώ περιγράφονται η δομή και η ροή κάθε δραστηριότητας, οι ρόλοι του/ης εκπαιδευτικού και των μαθητών/ριών, η οργάνωση της τάξης και η αλληλεπίδραση με τα χρησιμοποιούμενα μέσα και το εκπαιδευτικό υλικό. Σε ένα εκπαιδευτικό σενάριο μπορούν να συνδυάζονται περισσότεροι διδακτικοί πόροι, όπως π.χ. περισσότερα λογισμικά, έντυπο υλικό, ιστοσελίδες, εργαστηριακά όργανα κ.ά. ενώ η διάρκειά τους συνήθως επεκτείνεται και πέρα από τη μία διδακτική ώρα. Ένα τέτοιο εκπαιδευτικό σενάριο δεν πρέπει να αποτελέσει ένα τυποποιημένο σχέδιο μαθήματος και επιπλέον (για τα σενάρια που αξιοποιούν τις ΤΠΕ) δεν πρέπει να χρησιμοποιηθεί ένα λογισμικό ως το αποκλειστικό μέσο που θα προσδιορίσει την πορεία του μαθήματος. Ένα επιτυχημένο στο σχεδιασμό σενάριο συντελεί στη συνεργασία μαθητών/ριών – εκπαιδευτικού, θέτει στόχους οι οποίοι μπορούν να επιτευχθούν μέσα από τις περιλαμβανόμενες δραστηριότητες, εξασφαλίζει καθοδήγηση με μια λογική ακολουθία

ενεργειών και δραστηριοτήτων, ενισχύει την κρίση των μαθητών/ριών ενώ παράλληλα, παρέχει δυνατότητα για την αντικατάσταση τμημάτων του και τη μετεξέλιξή του.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΟΜΗ ΕΝΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ο όρος «σχεδιασμός σεναρίου» χρησιμοποιείται για να περιγράψει την προκαταρκτική και σε βάθος μελέτη που πρέπει να κάνει ο/η εκπαιδευτικός προκειμένου να εμπλέξει τους/ις μαθητές/ριές του σε μια μαθησιακή διαδικασία με την οποία θα έχουν τα μέγιστα δυνατά οφέλη. Η μελέτη και περιγραφή ενός σεναρίου στην πραγματικότητα είναι η από κάθε πλευρά μελέτη του θέματος που πρόκειται να διδαχθεί και αφορά:

1. το ίδιο το θέμα και την επιστημολογία του,
2. τη διδακτική διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσει ο/η εκπαιδευτικός,
3. τα μέσα και τα εργαλεία που πρέπει να χρησιμοποιήσει,
4. τις δραστηριότητες στις οποίες πρέπει να εμπλέξει τους/ις μαθητές/ριές του,
5. τις ενδεχόμενες μαθησιακές συγκρούσεις που πρέπει να προκαλέσει στους/ις μαθητές/τριές του με αυτές κ.ά.

Ειδικότερα στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση το εκπαιδευτικό σενάριο θα πρέπει να χαρακτηρίζεται από:

- απλότητα,
- ξεκάθαρους ρόλους για κάθε μαθητή/ρια,
- σαφή ορισμό της αλληλεπίδρασης,
- πρόβλεψη του χρόνου κάθε δραστηριότητας,
- αξιοποίηση της φυσικής τάσης του παιδιού για διερεύνηση και δημιουργικότητα,
- δυνατότητα καλλιέργειας όχι μόνο δεξιοτήτων, αλλά και στάσεων ζωής,
- παροχή ευκαιριών για συνεργασία μεταξύ των παιδιών.

Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να τονισθεί ότι στη σχεδίαση από τον/ην εκπαιδευτικό θα πρέπει να λαμβάνεται σοβαρά υπόψη ότι δεν χρησιμοποιείται ο υπολογιστής για να εκτελεστούν δραστηριότητες οι οποίες θα ήταν δυνατόν να υλοποιηθούν ικανοποιητικά και χωρίς υπολογιστή. Επίσης, η οργάνωση ενός εκπαιδευτικού σεναρίου δεν αφορά μόνο στη σχεδίαση μιας σειράς δραστηριοτήτων βασισμένων σε ένα ή περισσότερα επιλεγμένα λογισμικά. Πολύ περισσότερο, το σενάριο αποτελεί βαθύτερη διεϊσδυση στην εκπαιδευτική πρακτική και αναφέρεται στην ανάλυση της εκπαιδευτικής μεθόδου και της στρατηγικής σύμφωνα με την οποία προτείνεται να εφαρμοσθούν οι δραστηριότητες, στους προτεινόμενους ρόλους που καλούνται να παίξουν οι μαθητές/ριες και οι εκπαιδευτικοί, αλλά και στη δομή της συνεργασίας μεταξύ διαφορετικών ομάδων. Το σενάριο πρέπει να είναι σχεδιασμένο με ευέλικτο τρόπο ώστε να επιτρέπει παρέμβαση και αλλαγή από μέρους του/ης μαθητή/ριας και εκπαιδευτικού και δημιουργική χρήση του σεναρίου σε πολλαπλές

περιπτώσεις. Επίσης πρέπει να έχει τη δυνατότητα επέκτασης τόσο ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών/ριών που παίρνουν μέρος, αλλά και σε άλλες θεματικές.

Αναλυτικότερα η δομή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου μπορεί να είναι η ακόλουθη:

✓ Τάξη. Προσδιορίζεται η τάξη στην οποία θα χρησιμοποιηθεί το συγκεκριμένο σενάριο.

✓ Γνωστικό αντικείμενο. Αναφέρεται το γνωστικό αντικείμενο στο οποίο εστιάζεται το σενάριο και η σύνδεσή του με το αντίστοιχο αναλυτικό πρόγραμμα.

✓ Σκοπός / Διδακτικοί στόχοι. Καταγράφονται ο βασικός σκοπός και οι επιμέρους διδακτικοί στόχοι του σεναρίου. Σε αυτούς περιλαμβάνονται τόσο οι στόχοι όπως διατυπώνονται στο αναλυτικό πρόγραμμα, όσο και εκείνοι που προκύπτουν από το συγκεκριμένο σενάριο και σχετίζονται με τη χρήση των Τ.Π.Ε.

✓ Ενδεικτικός απαιτούμενος χρόνος. Προτείνεται ο χρόνος που απαιτείται, για να υλοποιηθεί το σενάριο. Ο πραγματικός όμως χρόνος εξαρτάται από το πώς ο/η εκπαιδευτικός θα χειριστεί το σενάριο αλλά και από τη δυναμική της τάξης.

✓ Διδακτική μεθοδολογία – προσέγγιση. Περιγράφεται η μαθησιακή και διδακτική θεωρία- προσέγγιση που διέπει το σενάριο (π.χ. ανακαλυπτική μάθηση).

✓ Απαραίτητο υλικό. Απαριθμούνται τα εργαλεία των Τ.Π.Ε. που απαιτούνται για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου. Τέτοια εργαλεία είναι ο αριθμός των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ο προβολέας (data projector), ο εκτυπωτής, ο σαρωτής, οι τίτλοι του εκπαιδευτικού λογισμικού, οι τίτλοι του λογισμικού γενικότερων εφαρμογών, οι διευθύνσεις ιστοσελίδων στο διαδίκτυο.

✓ Φύλλα εργασίας. Δίνονται σύντομες οδηγίες για τις δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στα φύλλα εργασίας.

✓ Αξιολόγηση. Περιγράφονται οι διαδικασίες αξιολόγησης της επίτευξης των διδακτικών στόχων του σεναρίου. Αυτές μπορεί είτε να πραγματοποιούνται μέσω των Τ.Π.Ε. είτε με άλλους τρόπους (π.χ. γραπτή δοκιμασία).

✓ Δυνατότητα τροποποίησης / επέκτασης. Αναφέρονται ενδεικτικά κάποια ή κάποιες ιδέες για μικρή τροποποίηση ή επέκτασή του σεναρίου χρονικά, σε περίπτωση που ο/η εκπαιδευτικός επιθυμεί να διαθέσει περισσότερο χρόνο για το σενάριο αυτό.

✓ Σχετικές διευθύνσεις. Πρόκειται για ηλεκτρονικές διευθύνσεις που σε κάποια διδακτικά σενάρια μπορούν να αντικαταστήσουν την αρχικά προτεινόμενη διεύθυνση, χωρίς το σενάριο να αλλάξει, ή να χρησιμοποιηθούν σε παραλλαγή του σεναρίου ή / και για την άντληση συμπληρωματικού υλικού. Τονίζεται ότι οι διευθύνσεις αυτές είναι ενδεικτικές και σε καμία περίπτωση δεν εξαντλούν το θέμα.

✓ Ενδεικτική βιβλιογραφία. Αναφέρονται βιβλία, άρθρα περιοδικών ή ηλεκτρονικές διευθύνσεις που χρησιμοποιήθηκαν ως βιβλιογραφία για το συγκεκριμένο σενάριο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Η παιδαγωγική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. ενδείκνυται να γίνεται σε ένα ολοκληρωμένο μαθησιακό πλαίσιο και να αφορά κυρίως καταστάσεις που αναδεικνύονται δύσκολα ή δεν είναι εφικτές χωρίς τη χρήση της τεχνολογίας. Οι ΤΠΕ με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/ριών και του/ης εκπαιδευτικού συνεισφέρουν στην ανάπτυξη μίας μεταξύ τους ισότιμης σχέσης. Η παρουσία του υπολογιστή ξεπερνά την απλή χρήση, συνεισφέρει στη δημιουργία μιας νέας κουλτούρας. Ο/η εκπαιδευτικός γνωρίζοντας τους κώδικες αυτής της κουλτούρας, χρησιμοποιεί τη γλώσσα της και συζητά για πράγματα που όλοι γνωρίζουν και ενδιαφέρονται. Το κρίσιμο, λοιπόν, ζήτημα είναι ότι πρώτα ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να αναπτύξει τεχνολογική κουλτούρα και να είναι σε θέση να αξιοποιήσει ουσιαστικά τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν οι Τ.Π.Ε. στη μαθησιακή διαδικασία. Αυτό δεν θα αποτελέσει μόνο ένα ισχυρό προσόν για τον/ην ίδιο/α, αλλά και έναν τρόπο για τη μετάδοση της επιστημονικής και τεχνολογικής κουλτούρας στους/ις μαθητές/ριες, η οποία πρέπει να αποκτηθεί με σωστό τρόπο από μικρή ηλικία στη ραγδαία εξελισσόμενη τεχνολογικά κοινωνία.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αθανασιάδης, Κ., Σαλονικίδης, Γ., Σιμωνάς, Κ. (2009). *Τα εκπαιδευτικά σενάρια στο Δημοτικό Σχολείο*. Αθήνα: ΠΑΠΑΖΗΣΗ.

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Πληροφορικής. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Διαθέσιμο στο: www.pi-schools.gr.

Μικρόπουλος, Τ. Α. (2006). *Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο*. Αθήνα: Ελληνικά γράμματα.

Ράπτης, Α., Ράπτη, Α. (1999). *Πληροφορική και Εκπαίδευση*, τόμος Α'. Αθήνα: Ράπτης.

Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Νέες τάσεις στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία: εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Tassios, A. & Solomonidou, C. (2009). Design of a mini experimental curriculum to help Greek primary school students learn about daily-life technologies. *The International Journal of Learning*, 16, (7), 49-58.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

www.ictscenarios.gr, www.e-education.gr, www.e-yliko.gr, <http://ekped.ekped.gr>

Ενδεικτικό Διδακτικό Σενάριο: Γνωρίζω Τα Ζώα Του Τόπου Μου

(Καλογιαννίδου Αναστασία Π.Ε. 60, Παπανικολάου Ελένη Π.Ε. 70, Ράπτης Νικάλαος Π.Ε. 70)

Τάξη: Νηπιαγωγείο και οι δύο πρώτες τάξεις του δημοτικού

Γνωστικό αντικείμενο: Το συγκεκριμένο σενάριο περιλαμβάνει δραστηριότητες που καλύπτουν αρκετά γνωστικά αντικείμενα που προβλέπει το ΔΕΕΠΣ για το νηπιαγωγείο και την Α΄ και Β΄ δημοτικού όπως: Μελέτη Περιβάλλοντος, Γλώσσα, ΤΠΕ, Αισθητική αγωγή.

Σκοπός / Διδακτικοί στόχοι: Βασικός σκοπός του σεναρίου είναι η ανάπτυξη της ερευνητικής διάθεσης, της κριτικής και δημιουργικής σκέψης, της εξοικείωσης των μαθητών/ριών σε διαδικασίες και κριτήρια επιστημονικής μεθοδολογίας, λαμβάνοντας υπόψη τα βιώματα των παιδιών της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας.

Ειδικότερα τα παιδιά:

- να αξιοποιήσουν τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας, μέσω του διαδικτύου, προγραμμάτων,
- να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους ζωικούς οργανισμούς,
- να αναγνωρίσουν ζώα που ζουν στον τόπο τους,
- να ονομάσουν και να περιγράψουν γνωστά ζώα της περιοχής τους και να τα συσχετίσουν με το περιβάλλον στο οποίο ζουν,
- να ταξινομήσουν τα ζώα σε οικογένειες,
- να διακρίνουν τα ζώα σε άγρια και κατοικίδια.

Ενδεικτικός απαιτούμενος χρόνος: Σχετικά με τη διάρκεια της δραστηριότητας, υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν τουλάχιστον 6 διδακτικές ώρες. Η διάρκεια της κάθε δραστηριότητας δεν θα ξεπερνά τα 20 λεπτά, λαμβάνοντας πάντα υπόψη τις ιδιαιτερότητες της ηλικίας των παιδιών.

Διδακτική μεθοδολογία – προσέγγιση: Ως μοντέλο διδασκαλίας επιλέγεται η «συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη», όπου οι μαθητές/ριες διερευνούν το διδακτικό υλικό και οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση, αλλά και η διδασκαλία με το σύνολο της ομάδας.

Απαραίτητο υλικό. Λογισμικά: Εκπαιδευτικό λογισμικό kidspiration, πρόγραμμα ζωγραφικής revelation natural art, power point, Microsoft word, εκπαιδευτικό λογισμικό για το μάθημα της γλώσσας α΄ και β΄ δημοτικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Προαπαιτούμενες γνώσεις: Οι μαθητές/ριες έχουν εξοικειωθεί μέσα από προηγούμενη χρήση του υπολογιστή με τη χρήση του ποντικιού, το πρόγραμμα ζωγραφικής και με τις λειτουργίες αντιγραφή-επικόλληση του word.

Φύλλα εργασίας:

Φύλλο εργασίας 1: Ερευνούμε έξω από την τάξη.

Σε μια επίσκεψη μας στον ζωολογικό κήπο, στο δάσος ή στη γειτονία μας παρατηρήσαμε πολλά ζώα. Γράψε ποια ζώα παρατήρησες, πού τα παρατήρησες, περίγραψε κάτι από αυτά.

ΖΩΑ	Πού τα παρατηρήσαμε.	Περιγράφω τα ζώα

Φύλλο εργασίας 2: Περιέχει εικόνες από ζώα του τόπου μας (ζώα της αυλής, του δάσους, της θάλασσας). Τα παιδιά κόβουν με ψαλίδι τις εικόνες και τις κολλούν στην αντίστοιχη κατηγορία. Το ίδιο μπορεί να γίνει με τα παιδιά της α΄ και β΄ δημοτικού στην περίπτωση που τους δυσκολεύει η λειτουργία «αντιγραφή» «επικόλληση». Ζητάμε από τα παιδιά, στην ολομέλεια της τάξης, να εκφράσουν και να αναγνωρίσουν τις νοητικές διεργασίες που έκαναν για την ταξινόμηση των ζώων σε κατηγορίες και να συζητήσουν για τις ομοιότητες και διαφορές των ζώων που δείχνουν οι εικόνες Προτείνουμε στα παιδιά τη δραστηριότητα 3 από το λογισμικό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου «Γλώσσα Α΄ & Β΄ Δημοτικού». Επιλέγουν: «Τοποθέτησε τα ζώα». Στη δραστηριότητα 4 ζητάμε από τα παιδιά να αναγνωρίσουν από τη φωνή που ακούνε το αντίστοιχο ζώο από ένα αρχείο powerpoint. Τα παιδιά της α΄ και β΄ δημοτικού γράφουν το όνομα του συγκεκριμένου ζώου στο αντίστοιχο πλαίσιο. Στη δραστηριότητα 5 ζητάμε από τα παιδιά να κατηγοριοποιήσουν τα ζώα σύμφωνα με το αρχικό γράμμα του ονόματός τους.

Αξιολόγηση: Τα παιδιά με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού δημιουργούν με το πρόγραμμα kidsinspiration, έναν εννοιολογικό χάρτη με όσα έμαθαν. Επίσης, ζωγραφίζουν με το πρόγραμμα ζωγραφικής revealation natural art, ένα θέμα σχετικό με όσα έμαθαν. Επιπλέον, στα παιδιά της Α΄ και Β΄ δημοτικού δίνεται το ακόλουθο φύλλο αξιολόγησης.

1. Στην εξοχή αν περπατήσεις ποια ζώα θα συναντήσεις σε ένα αγρόκτημα;
.....
2. Μες στο δάσος αν περπατήσεις ποια ζώα θα συναντήσεις;
.....
3. Στον τόπο σου ζουν πολλά και διαφορετικά ζώα. Ποια γνωρίζεις;
.....
4. Από ποια μέρη αποτελείται το σώμα των ζώων;
.....

Επέκταση: Εναλλακτικές δραστηριότητες: Τα παιδιά φτιάχνουν μια μακέτα του δάσους ή της αυλής με ζώα και φυτά από πηλό, ή ένα ομαδικό κολλάζ. Μιμούνται τις κινήσεις και τις φωνές των ζώων. Παίζουν κινητικά παιχνίδια με ζώα. Μαθαίνουν τραγούδια για ζώα. Διαβάζουμε ιστορίες και μύθους για τα ζώα. Δραματοποιούν τους μύθους.