

Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.
This project is funded by the European Union.



Μαθαίνοντας για τη Μεσογειακή Φώκια



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο δάσκαλος εισάγει τους μαθητές στο θέμα μέσα από μια δραστηριότητα δραματοποίησης έτσι ώστε να ενημερωθούν και να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με τη Μεσογειακή Φώκια. Στη συνέχεια οι μαθητές διεξάγουν μια έρευνα ώστε να διευρύνουν τις γνώσεις τους για το θέμα και τέλος παρουσιάζουν τη δουλειά τους. Δίνονται επίσης στον δάσκαλο οδηγίες για το πως θα καθοδηγήσει μια διαδικασία ιστοριο-αφήγησης (storytelling), η οποία είναι ένα πολύ ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο.

ΣΤΟΧΟΙ

Το συγκεκριμένο σχέδιο δραστηριότητας έχει στόχο οι μαθητές:

- Να μάθουν και να κατανοήσουν τους κινδύνους που διατρέχει το είδος και να ευαισθητοποιηθούν σε σχέση με την προστασία του.
- Να κατανοήσουν τις έννοιες γύρω από την έννοια απειλούμενο είδος.
- Να εξοικειωθούν με την έννοια του οικοσυστήματος και το ρόλο που παίζει η Μεσογειακή Φώκια μέσα σε αυτό.
- Να κατανοήσουν τον όρο «αιφορία».
- Να πάρουν πρωτοβουλίες μέσα στο περιβάλλον του σχολείου αλλά και στην τοπική κοινότητα.
- Να κατανοήσουν τη σημασία του εθνικού και του διεθνούς θεσμικού πλαισίου σε σχέση με την προστασία του περιβάλλοντος και ειδικά των απειλούμενων ειδών.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ

5-6 διδακτικές ώρες

ΥΛΙΚΑ - ΠΗΓΕΣ

- Κομμάτια υφάσματος
- Χαρτόνια για ζωγράφισμα
- Συσκευές για ηχογράφηση και φωτογράφιση

Στάδιο 1ο: Κινητοποίηση των μαθητών, προθέρμανση και αποτύπωση προϋπάρχουσας γνώσης

Ο δάσκαλος οργανώνει μια δραματοποίηση, όπου οι μαθητές χρησιμοποιούν μπλε κομμάτια υφάσματος τα οποία κουνάνε ώστε να αναπαριστούν τα κύματα της θάλασσας. Τα παιδιά «κολυμπάνε» ελεύθερα μέσα στη θάλασσα χωρίς βιασύνη και χωρίς καμιά ανησυχία. Παίρνουν ρόλους και γίνονται ψάρια, δελφίνια, φώκιες και θαλάσσιες χελώνες. Ο δάσκαλος τους καθοδηγεί κατάλληλα. Ξαφνικά πιάνονται σε ένα δίχτυ ψαρέματος. Τώρα είναι εγκλωβισμένα. Κάποια από αυτά καταφέρνουν να ελευθερωθούν. Κάποια αγωνίζονται αλλά ασφυκτιούν. Κάποια από αυτά πεθαίνουν. Μέσα σε όλη αυτή τη διαδικασία ο δάσκαλος καθοδηγεί τα παιδιά με βαθιά, ήρεμη αλλά σθεναρή φωνή, έτσι ώστε σε κάθε δραστηριότητα να δίδεται η κατάλληλη σημασία.

Όταν τελειώσει η δραστηριότητα, οι μαθητές μιλούν για την εμπειρία τους και αναφέρονται π.χ. στους κινδύνους που δημιουργούν τα δίχτυα του ψαρέματος. Μετά τη συζήτηση ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές τι θα ήθελαν να μάθουν για το είδος και καταγράφει τα ερωτήματα δημιουργώντας ένα διάγραμμα KWL (τί ξέρω, τι θέλω να μάθω, τι έμαθα).

K

Τι ξέρω;

W

Τι θέλω να μάθω;

L

Τι έμαθα;

Στάδιο 2ο: Έρευνα

Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί βίντεο ή άλλο εκπαιδευτικό υλικό από οργανώσεις όπως η Mom έτσι ώστε να παρουσιάσει στους μαθητές πληροφορίες για το ζώο. Εναλλακτικά, οι μαθητές αναζητούν μόνοι τους πληροφορίες στο διαδίκτυο.

Οι κυριότερες απειλές για τη Μεσογειακή Φώκια είναι η μείωση της διαθέσιμης τροφής, τα δίχτυα του ψαρέματος και η θανάτωση από τους ανθρώπους. Ακόμη, η φώκια απειλείται από ανθρώπινες δραστηριότητες που συμβαίνουν μέσα στο βιότοπό της. Η κλιματική αλλαγή μπορεί επίσης να αποτελέσει κίνδυνο για τη φώκια καθώς η άνοδος της στάθμης της θάλασσας θα μπορούσε να επηρεάσει τους χώρους που φωλιάζει (θαλασσινές σπηλιές). Επίσης κοινοί κίνδυνοι για όλα τα θαλάσσια θηλαστικά είναι η ρύπανση από πετρέλαιο, η ενόχληση από σκάφη αναψυχής, η ηχορύπανση, οι στρατιωτικές ασκήσεις κ.ά.

Στάδιο 3ο: Παρουσίαση της έρευνας

Ο δάσκαλος μαζί με τους μαθητές εξετάζουν αναλυτικά όλες τις απειλές. Έπειτα τις καταγράφουν και κάνουν συγκρίσεις με αυτά που παρατήρησαν κατά τη δραματοποίηση και αυτά που ανακάλυψαν με την έρευνά τους. Στη συνέχεια αφιερώνουν χρόνο στο να ευαισθητοποιήσουν και τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου, αλλά και την τοπική κοινότητα. Αυτό μπορεί να εξελιχθεί σε μία ξεχωριστή δραστηριότητα.

Κάποιες δράσεις μπορεί να είναι:

- Η **δημιουργία Οικο-Κώδικα** (<https://www.eco-schools.org.uk/primary-pathway/seven-steps/eco-code/> <https://www.ecoschools.gr/ecoschools/steps/step7>) σε σχέση με τις απειλές, ο οποίος μπορεί να είναι κοινός με ένα άλλο σχολείο από την Τουρκία.
- Η **δημιουργία ενός βίντεο** με θέμα τις απειλές, το οποίο θα έχει ως κεντρικό άξονα το «Στείλε ένα μήνυμα και ανάλαβε δράση για τη Μεσογειακή Φώκια».
- Η **δημιουργία και τοποθέτηση αφισών** στο σχολείο και στην ευρύτερη περιοχή με μηνύματα που θέλουμε να αφομοιώσουν οι μαθητές.
- Παιδιά που διαμένουν σε νησιά ή παράκτιες περιοχές, μπορούν να δοκιμάσουν **να ενημερώσουν τους ψαράδες, το δήμαρχο και την τοπική κοινότητα** (π.χ. με μια επιστολή, μια μικρή καμπάνια κλπ.)



Σημείωση: Είναι σημαντικό στο τέλος της διαδικασίας οι μαθητές να παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους τόσο στο περιβάλλον του σχολείου όσο και στην τοπική κοινότητα.

Ένας άλλος τρόπος παρουσίασης των αποτελεσμάτων της δραστηριότητας είναι οι μαθητές **να δημιουργήσουν και να αφηγηθούν ιστορίες.**

Αυτό το τμήμα μπορεί να σταθεί ξεχωριστά από το υπόλοιπο σχέδιο δραστηριότητας. Εδώ οι μαθητές δημιουργούν τις δικές τους ιστορίες με κεντρικό θέμα τη Μεσογειακή Φώκια και στο τέλος τις αφηγούνται σε κοινό.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η αφήγηση ιστοριών είναι η παλαιότερη μορφή εκπαίδευσης. Οι άνθρωποι πάντα αφηγούνταν ιστορίες έτσι ώστε να μεταδώσουν τα πιστεύω, τις παραδόσεις και την ιστορία από γενιά σε γενιά. Η αφήγηση ιστοριών παραμένει ένα πολύ ισχυρό εργαλείο επικοινωνίας και είναι εξίσου απαιτητική με τη δημιουργία δοκιμιών ή και

επιστημονικών βιβλίων. Μας δίνει την ευκαιρία να δούμε τον κόσμο μέσα από τα μάτια κάποιου άλλου. Οι ιστορίες, που συνδυάζονται με στοχευμένη αφήγηση, μας αγγίζουν συναισθηματικά και μας κάνουν να γελάμε, να κλαίμε, να φοβόμαστε και να θυμώνουμε - μια σημαντική αντίθεση σε σχέση με μια απλή παρουσίαση ενός γεγονότος.

Σε αυτό το μέρος, αφού οι μαθητές έχουν κάνει έρευνα για να βρουν σημαντικά στοιχεία για το ζώο, θα δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες με βάση αυτά που έμαθαν. Εκτός από την καλλιέργεια της δημιουργικότητας, αυτός ο τύπος δραστηριότητας βοηθά τους μαθητές να ενσωματώσουν αυτά που έμαθαν σε ιστορίες και προωθεί την ανεξάρτητη μάθηση.

Ζητήματα έρευνας

1. Κοινό όνομα:
2. Επιστημονικό όνομα:
3. Σε ποια ενδιαίτηματα βρίσκεται το ζώο συνήθως;
4. Περιγράψτε τα φυσικά χαρακτηριστικά του (μέγεθος, χρώμα κ.λπ.).
5. Πόσο ζυγίζει ένα ενήλικο άτομο; Πόσο ζυγίζει ένα μωρό όταν γεννιέται;
6. Έχει αυτό το ζώο μοναδικές ιδιότητες προσαρμογής που να του δίνουν κάποιο ιδιαίτερο πλεονέκτημα να βλέπει, να ακούει, να κινείται, να βρίσκει τροφή κ.λπ.;
7. Σε ποιές περιοχές του πλανήτη το συναντάμε
8. Μεταναστεύει το ζώο αυτό και αν ναι, πού;
9. Ποιός είναι ο συνολικός του πληθυσμός;
10. Κατάσταση διατήρησης: απειλείται η επιβίωση αυτού του είδους και αν ναι, γιατί;
11. Περιγράψτε τον κύκλο της ζωής αυτού του ζώου.
12. Περιγράψτε τα ενδιαίτηματα όπου ζει αυτό το ζώο.
13. Διατροφή. Τί τρώει αυτό το ζώο;
14. Κυνηγεί άλλα ζώα; Αν ναι ποιά είδη;
15. Ποιά είδη κυνηγούν αυτό το ζώο; (για να το φάνε)
16. Γράψτε πέντε ενδιαφέροντα στοιχεία σχετικά με το ζώο αυτό (προσπαθήστε να αποφύγετε τα παραπάνω).

ΥΛΙΚΟ 1

ΣΤΟΧΟΙ

- Να αναπτυχθούν η φαντασία και η δημιουργικότητα.
- Να προαχθεί η ενεργή συμμετοχή.
- Να εξασκηθούν τα παιδιά με την έκθεση σε κοινό, ώστε να μοιραστούν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ

- Συνεδρία στην τάξη Α: 1 διδακτική ώρα 45 λεπτών για την εισαγωγή
- Συνεδρία στην τάξη Β: 2 ώρες για να συμπληρωθούν τα σχετικά φύλλα εργασίας (e.g. MOM website <https://www.mom.gr/mesogeiaakh-fokia>)
- Συνεδρία στην τάξη Γ: 3-4 περίοδοι των 90 λεπτών με τα βήματα της αφήγησης ιστοριών

ΥΛΙΚΟ

- Γραφική ύλη (τετράδια, μολύβια, στυλό)
- Αντίγραφα των **Υλικών 1, 2 και 3**

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι ιστορίες των μαθητών θα είναι γύρω από τη Μεσογειακή Φώκια. Ο δάσκαλος αρχίζει με μια συζήτηση γύρω από τα απειλούμενα είδη και βεβαιώνεται ότι οι μαθητές είναι ενήμεροι σχετικά με τις παρακάτω έννοιες: βασικές ανάγκες ενός ζώου, τροφικές αλυσίδες, βιότοπος/ενδιαίτημα, θηρευτές και θηράματα (στην περίπτωση που η δραστηριότητα εφαρμόζεται ανεξάρτητα από το υπόλοιπο σχέδιο δραστηριότητας). Έπειτα θέτει ερωτήματα που θα προτρέψουν τα παιδιά να σκεφτούν βαθύτερα για το θέμα:

- Γιατί μειώνεται ο πληθυσμός των ειδών;
- Υπάρχουν κανονισμοί και πολιτικές που θα δώσουν τη δυνατότητα στον πληθυσμό ενός είδους να ανακάμψει;
- Πώς νομίζεις ότι μπορείς να αλλάξεις την καθημερινή σου ζωή ώστε να βοηθήσεις άμεσα ή έμμεσα την κατάσταση;

Τα βήματα της αφήγησης

Βήμα 1ο: Η αφήγηση ιστοριών είναι παντού

Ο δάσκαλος ρωτάει: Τι είναι η αφήγηση ιστοριών και γιατί λένε οι άνθρωποι ιστορίες; Καλεί τους μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους στην τάξη. Κατά τη διάρκεια της συζήτησης ρωτάει ακόμη: πώς λένε ιστορίες οι άνθρωποι; (Οι αφηγητές δεν χρησιμοποιούν μόνο γραπτές και προφορικές λέξεις αλλά και οπτική επικοινωνία, σχέδια και εικόνες.) Ποια μέθοδο αφήγησης μπορεί να επιλέξει ο αφηγητής ανάλογα με τα αισθήματα που θέλει να μεταδώσει στο κοινό του; (Οι απαντήσεις ποικίλουν καθώς ο αφηγητής μπορεί να χρησιμοποιήσει εικόνες, παραδείγματα από τη ζωή και προσωπικές ιστορίες ή να ζητήσει από τους ακροατές του να βάλουν τον εαυτό τους μέσα στην ιστορία.)

Τύποι ιστοριών

Υπάρχουν διάφοροι τύποι ιστοριών που ένας δάσκαλος μπορεί να πει μέσα στην τάξη, όπως:

- Ένα γεγονός που συνέβη σε σένα.
- Ένα γεγονός που συνέβη σε κάποιον που γνωρίζεις.
- Μια ιστορία από τις ειδήσεις.
- Μια ιστορία που αναφέρεται στο μάθημα της ιστορίας.
- Μια ιστορία με φανταστικούς χαρακτήρες και γεγονότα.
- Μια ιστορία του τύπου «Φαντάσου αν...» όπου η συγκυρία είναι υποθετική.

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να συμπληρώσουν το φύλλο **Υλικό 1**, βασιζόμενοι σε έρευνα που θα κάνουν οι ίδιοι. Μετά από αυτό συζητά μαζί τους τα ευρήματα.



ΥΛΙΚΟ 1

Βήμα 2ο: Η εξάσκηση κάνει τον καλό αφηγητή

Είναι σημαντικό ο αφηγητής να εναλλάσσει τον τόνο της φωνής του κατά την αφήγηση. Για να αποφύγει τη μονοτονία, ο τόνος και η ένταση της φωνής του ανεβαίνει, κατεβαίνει, σκληραίνει ή μαλακώνει. Τα παιχνίδια που ακολουθούν θα βοηθήσουν τους μαθητές να εξασκηθούν σε διαφορετικές καταστάσεις και να αναπτύξουν έτσι τις αφηγηματικές τους ικανότητες.

Μετρώντας από το 1 στο 10

Ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές να διαβάσουν μια παράγραφο από μια ιστορία. Πρέπει να τη διαβάσουν κρατώντας τη φωνή τους σταθερή στο ίδιο επίπεδο χωρίς εναλλαγές και χρωματισμούς. Τώρα, ο δάσκαλος τους ζητά να μετρήσουν με δυνατή φωνή από το 1 ως το 10 με τους παρακάτω διαφορετικούς τρόπους:

- Σαν ένας θυμωμένος γονιός ο οποίος είπε «θα μετρήσω ως το 10 και αν δεν είσαι στο δωμάτιό σου μέχρι να φτάσω στο 10, θα έχεις σοβαρό πρόβλημα.»
- Σαν ένα μικρό παιδί που μαθαίνει μόλις τώρα να μετράει.
- Σαν να ήσουν πολύ λυπημένος γιατί νόμιζες ότι όλοι ξέχασαν τα γενέθλιά σου, αλλά μόλις μπήκες στο σαλόνι βρήκες 10 δώρα ακουμπισμένα στο πάτωμα. Πώς θα τα μετρούσες;
- Σαν να έλεγες σε κάποιον έναν αριθμό τηλεφώνου αλλά το τηλέφωνο δεν λειτουργούσε καλά.
- Σαν να μετρούσες κέρματα όπως τα ρίχνεις σε έναν κουμπάρα.

Στη συνέχεια ο δάσκαλος τους λέει να ξαναδιαβάσουν την αρχική παράγραφο. Αυτή τη φορά τους υποδεικνύει να αφήσουν τη φωνή τους να γίνει δυνατή ή απαλή, ψηλή ή χαμηλή. Με γρήγορο και με αργό ρυθμό. Έπειτα τους ρωτάει τι παρατήρησαν; Τι ακούγεται καλύτερα;

Περπατώντας την ιστορία

Ο δάσκαλος εξηγεί στους μαθητές ότι η αφήγηση δεν είναι μόνο λέξεις, είναι και κίνηση επίσης. Θα πρέπει τώρα να κινούνται στο χώρο λέγοντας την ιστορία τους. Να χρησιμοποιήσουν τα χέρια και τα πόδια τους. Να χρησιμοποιήσουν τα χέρια και το πρόσωπό τους κατά την αφήγηση. Αυτό το παιχνίδι θα τους βοηθήσει να εξασκήσουν τη χρήση κινήσεων κατά την αφήγηση.

Ο δάσκαλος ζητά από έναν εθελοντή να βγει μπροστά και του δίνει τις παρακάτω οδηγίες:

Περπάτησε από τη μια άκρη της αίθουσας ως την άλλη έξι φορές. Κάθε φορά προσποιούμενος ότι κάνεις κάτι διαφορετικό.

- Έρχεσαι στο σπίτι από το σχολείο και ξέρεις ότι έχεις πολλές δουλειές να κάνεις όταν θα φτάσεις σπίτι.
- Περπατάς μέσα στο χιόνι που σου φτάνει σχεδόν ως το γόνατο.
- Περπατάς ξυπόλυτος σε έναν γλιστερό, λασπώδη βάλτο.
- Περπατάς μέσα σε μια καυτή έρημο.
- Είναι νύχτα και περπατάς ανάμεσα στους τάφους ενός νεκροταφείου.

● Το δεξί σου πόδι είναι στο γύψο.

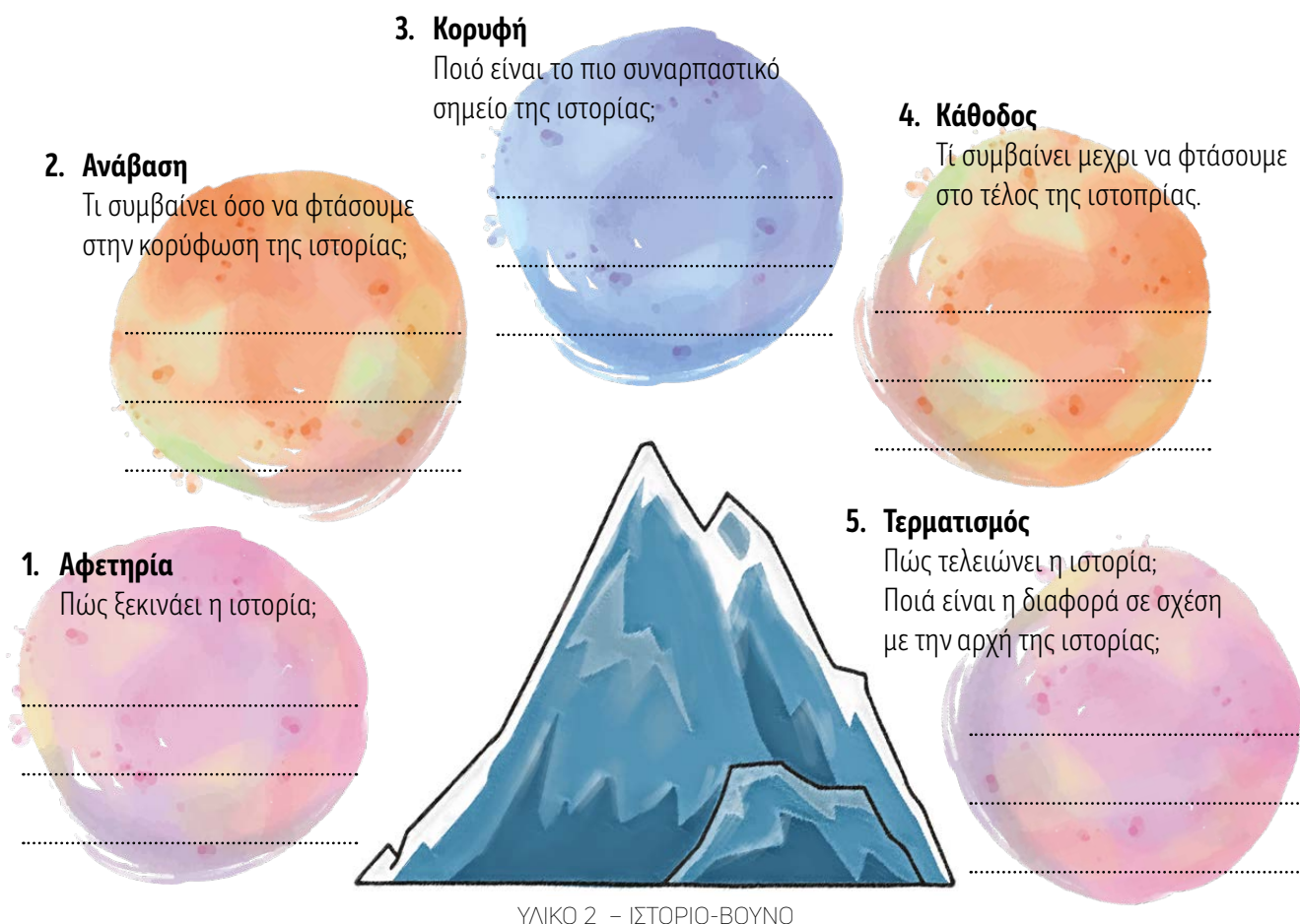
● Περπατάς πάνω σε μέλι.

Πολύ ωραία! Τώρα είσαστε έτοιμοι να βρείτε την ιστορία που θα πείτε.

Βήμα 3ο: Εξερευνώντας μια ιστορία

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να διαβάσουν τουλάχιστον μια πρότυπη ιστορία η οποία θα τους βοηθήσει να εξασκήσουν αυτά που έχουν ήδη συζητηθεί. Ιδανικά θα είναι μια ιστορία με την οποία οι μαθητές μπορούν να συνδεθούν, κάτι που θα μπορούσαν το έχουν γράψει οι ίδιοι. Εφόσον διαλέξουν μια ιστορία, πρέπει να μάθουν να τη διηγούνται πραγματικά καλά (π.χ. την ιστορία με το λύκο και τα τρία γουρουνάκια, η οποία είναι αρκετά διαδεδομένη και τα περισσότερα παιδιά την γνωρίζουν πολύ καλά). Για να το πετύχουν αυτό θα πρέπει πρώτα να διαβάσουν την ιστορία τουλάχιστον τρεις φορές. Μετά θα πρέπει να συμπληρώσουν τα βήματα όπως παρουσιάζονται στο Ιστοριο-βουνό (**Υλικό 2**). Στη συνέχεια μπορούν να κάνουν δοκιμές στο σπίτι τους χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις τους για να αφηγηθούν την ιστορία με δυνατή φωνή. Το επόμενο βήμα θα είναι να δοκιμάσουν το ίδιο χωρίς το Ιστοριο-βουνό. Αυτή η διαδικασία θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν πως ο συγγραφέας διαμόρφωσε το κείμενο, έτσι ώστε να μπορέσουν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις τεχνικές όταν θα γράφουν τη δική τους ιστορία.





ΥΛΙΚΟ 2 – ΙΣΤΟΡΙΟ-ΒΟΥΝΟ

Βήμα 4ο: Διαμορφώνοντας την ιστορία σας

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να καταγράψουν την ιστορία τους όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Αυτό το κείμενο θα πρέπει να περιέχει όλα τα σημαντικά σημεία της ιστορίας: το χώρο όπου διαδραματίζεται, τους χαρακτήρες, τη σύγκρουση καθώς και αρχή, μέση και τέλος. Το ζητούμενο εδώ είναι μια αφετηρία - ένα προσχέδιο πάνω στο οποίο θα δουλέψουν στη συνέχεια.

Ο δάσκαλος θέτει ερωτήματα τα οποία θα κεντρίσουν τη δημιουργικότητα:

- Πως μπορείτε να περιγράψετε το χώρο όπου διαδραματίζεται η ιστορία σας; Με ποιες λέξεις μπορείτε να μιλήσετε για τις εικόνες, τους ήχους, τις μυρωδιές, τις γεύσεις και τα αισθήματα;
- Κοιτάξτε γύρω σας. Ποιος είναι εκεί; Για παράδειγμα αν η ιστορία διαδραματίζεται σε μια αυλή, βλέπουν σκύλους; Έντομα; Χελώνες; Αγόρια ή κορίτσια να παίζουν; Ποιος είναι ο ήρωάς μας; Μπορείτε να τον περιγράψετε λέγοντας δύο θετικά στοιχεία του χαρακτήρα και ένα αρνητικό;

- Μπορείτε να καταγράψετε όσο γίνεται περισσότερα προβλήματα που μπορεί να έχει ο ήρωας μέσα σε αυτό το περιβάλλον; Μήπως έχει χαθεί; Μήπως έχει ανάγκη τροφή; Μήπως παλεύει με κάποιον εχθρό ή προσπαθεί να του ξεφύγει; Πώς μπορεί ο ήρωάς μας να λύσει μόνος του τα προβλήματα;

Βήμα 5ο: Δημιουργήστε την ιστορία σας

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να συγκεντρωθούν και να γράψουν μια ολοκληρωμένη πρώτη μορφή της ιστορίας τους. Εξηγεί ότι θα πρέπει να εμπλουτίσουν με λεπτομέρειες ορισμένα τμήματα της ιστορίας τους ώστε να δημιουργηθεί μια κλιμάκωση της έντασης και να περιορίσουν κάποια άλλα ώστε να μη χαλαρώνει πολύ η διήγηση. Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές πρέπει να ολοκληρώσουν την ιστορία τους. Μπορούν να ανταλλάξουν τις ιστορίες τους μεταξύ τους και να κάνουν παρατηρήσεις με βάση τις οποίες να εμπλουτίσει ο καθένας τη δική του ιστορία χρησιμοποιώντας τις γνώμες των άλλων.

Βήμα 6ο: Αφηγηθείτε την ιστορία σας

Τώρα που οι μαθητές έχουν ετοιμάσει την ιστορία τους, ήρθε η ώρα να την παρουσιάσουν σε κοινό. Ο δάσκαλος τους υποδεικνύει ότι θα πρέπει να θυμούνται όλες τις πλευρές της ιστορίας και γι' αυτό θα πρέπει να έχουν προηγουμένως εξασκηθεί από το σπίτι. Επίσης τους δίνει συμβουλές έτσι ώστε η αφήγησή τους να είναι όσο το δυνατόν πιο συναρπαστική. Για παράδειγμα:

- Πρέπει να είστε εκφραστικοί. Το πρόσωπο και τα χέρια του αφηγητή παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στη διαδικασία.
- Οι διαφορετικοί χαρακτήρες ξεχωρίζουν από τις διαφορετικές φωνές τους.
- Ο καθένας μιλά με τον δικό του τρόπο. Άλλος γρηγορότερα, άλλος πιο αργά, άλλος περισσότερο ή λιγότερο δυνατά.

- Χρησιμοποιείτε τις γωνίες αφήγησης. Κάθε φορά που ο αφηγητής εναλλάσσει το χαρακτήρα που αναπαριστά, αλλάζει και τη γωνία στην οποία κοιτάει. Αυτό βοηθά το κοινό να αναγνωρίζει το ποιος μιλάει. Στρέψτε το σώμα σας προς τη μια πλευρά όταν μιλά ο ένας χαρακτήρας και γυρίστε σε διαφορετική γωνία όταν μιλά ένας διαφορετικός χαρακτήρας. Μόνο που θα πρέπει να θυμάστε σε ποια γωνία μιλούσε ο κάθε χαρακτήρας!

Στο **Υλικό 3** υπάρχει ένας πίνακας αξιολόγησης τον οποίο ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές πριν ακόμη δημιουργήσουν και αφηγηθούν τις ιστορίες τους. Από αυτόν οι μαθητές μπορούν να καταλάβουν ποια είναι τα κριτήρια που θα πρέπει να πληρούν οι ιστορίες τους ώστε να είναι όσο πιο πλούσιες γίνεται. Ο πίνακας συμπληρώνεται μετά το τέλος της δραστηριότητας.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

	Αρχάριος	Μέσος	Άριστος
Ιδέες: ιστορία κατάλληλη για προφορική παρουσίαση			
Πλοκή: Ακολουθεί τη σειρά των γεγονότων του Ιστοριο-βουνού			
Ιστορία: Γράφει μια πλήρη περιγραφή της ιστορίας του			

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

	Αρχάριος	Μέσος	Άριστος
Φωνή: Καθαρή και εύληπτη, με αποτελεσματική εναλλαγή τόνων			
Γλώσσα του σώματος: Κινεί το σώμα και τα χέρια παράλληλα με την πρόοδο της ιστορίας			
Συμμετοχή του ακροατηρίου: Κρατάει άμεση οπτική επαφή με το ακροατήριο, κρατά την προσοχή και την συγκέντρωση των θεατών			
Χαρακτήρες: Χρησιμοποιεί διαφορετικές φωνές και το σώμα του για να υποδυθεί διάφορους χαρακτήρες			
Ρυθμός: Δυνατή εισαγωγή και τελείωμα της ιστορίας, καλή κλιμάκωση			

ΥΛΙΚΟ 3

Αξιολόγηση

Το ακόλουθο παιχνίδι είναι μια μέθοδος με την οποία μπορεί να καταγραφεί ο βαθμός κατανόησης που έχουν αναπτύξει οι μαθητές. Παράλληλα σε αυτή τη διαδικασία θα μάθουν πως να σχεδιάζουν ένα παιχνίδι. Αφού θα έχουν παίξει το παιχνίδι **MONACHUSIVOR** ο δάσκαλος θα έχει αποκτήσει μια εικόνα για το τι έμαθαν και οι μαθητές θα έχουν αποκτήσει την ικανότητα να δημιουργήσουν δικά τους παιχνίδια.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να εξοικειώσει τους μαθητές με τους κινδύνους που απειλούν τη Μεσογειακή Φώκια. Για να παίξουν το παιχνίδι **MONACHUSIVOR** οι μαθητές πρέπει προηγουμένως να έχουν κατανοήσει τις απειλές που αντιμετωπίζει το είδος. Το παιχνίδι είναι επίσης ένας διασκεδαστικός τρόπος να τους κινητοποιήσει ώστε να αναλάβουν δράση για την προστασία του ζώου.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ

1 διδακτική ώρα για να παίξουν οι μαθητές το παιχνίδι

ΥΛΙΚΑ

- Το σχέδιο του παιχνιδιού εκτυπωμένο σε μέγεθος A3

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ο δάσκαλος θα καθοδηγήσει τη διαδικασία, καταγράφοντας παράλληλα το επίπεδο κατανόησης των μαθητών σε σχέση με τη Μεσογειακή Φώκια και σύμφωνα με τις αρχές της Μάθησης μέσω Εννοιών (Concept-based Learning).

- **Μορφή:** Πως είναι αυτά τα ζώα; Με τι μοιάζουν;
- **Λειτουργία:** Πώς ζουν αυτά τα ζώα, πως τρέφονται, πως κυνηγούν κ.λπ.
- **Αιτιολόγηση:** Γιατί αυτά τα ζώα έχουν χαρακτηριστεί προστατευόμενα;
- **Μεταβολές:** Ποιες είναι οι διαφορές ανάμεσα στο σήμερα και πριν από 30 χρόνια για αυτά τα ζώα;
- **Συνδέσεις:** Ποια είναι η σχέση ανάμεσα σε αυτά τα ζώα και στη θαλάσσια ρύπανση;
- **Προοπτική:** Από ποια προοπτική μπορούμε να κατανοήσουμε τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν αυτά τα ζώα στην επιβίωσή τους;

- **Ευθύνη:** Ποια είναι η ευθύνη μας ως ανθρώπων για τη διατήρηση του περιβάλλοντος σε κατάσταση τέτοια που να μπορούν και αυτά τα ζώα να επιβιώσουν με ασφάλεια;
- **Σκέψη:** Πώς θα κρίνουμε την επιτυχία ή την αποτυχία των ενεργειών μας τα επόμενα χρόνια;

Μετά από τη συζήτηση οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι κίνησης κατά το οποίο προσομοιώνουν τις συνθήκες ζωής και τις απειλές που αντιμετωπίζουν οι μεσογειακές φώκιες.

Χωροθέτηση - Ρυθμίσεις

Το παιχνίδι θα παιχθεί σε έναν ανοικτό χώρο (κατά προτίμηση στην αυλή του σχολείου) και σε έναν μεγάλο κύκλο (όπως στο **Υλικό 4**). Σε αυτόν τον κύκλο σημειώνει τις θέσεις της σπηλιάς και των τριών ασφαλών σημείων.

Οι παίκτες με το ρόλο της φώκιας (monachusivor) έχουν τη σπηλιά σαν σημείο εκκίνησης. Ο σκοπός τους είναι να κυνηγήσουν ψάρια (το πολύ ως 3 ψάρια συνολικά ανά μαθητή-φώκια) και μετά να γυρίσουν στη σπηλιά. Πρέπει όμως να προσέχουν τους παίκτες με τους παρακάτω ρόλους: Θηρευτής, Τουριστική Δραστηριότητα, Θαλάσσια Ρύπανση και Αυθαίρετη Δόμηση. Αυτοί αποτελούν απειλές για την φώκια και έτσι οι monachusivors πρέπει να βρουν τρόπους να προστατευθούν από αυτούς. Τα τρία ασφαλή σημεία είναι φτιαγμένα ειδικά για την προστασία των παιδιών που έχουν το ρόλο της φώκιας, όπου κανείς δεν μπορεί να τα πειράξει. Μέσα στον κύκλο υπάρχουν ακόμη τέσσερα κουτιά με τρία ψάρια σε κάθε κουτί. Ως ψάρι μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάποιο ζυμαρικό, φασόλια ή κάτι άλλο. Κάθε παίκτης monachusivor έχει δυο ζωές. Αν πιαστεί, χάνει μια ζωή και πρέπει να ξαναρχίσει πάλι από τη σπηλιά. Αν χάσει όλες τις ζωές του βγαίνει από το παιχνίδι.

Αφού αρχίσει το παιχνίδι, οι monachusivors φεύγουν από τη σπηλιά και προσπαθούν να φτάσουν στα κουτιά με τα ψάρια. Από εκεί μπορούν να πάρουν μόνο ένα ψάρι κάθε φορά και στη συνέχεια πρέπει να προσπαθήσουν να βρουν ένα ασφαλές σημείο όπου να μην απειλούνται. Ο monachusivor ο οποίος θα μαζέψει πρώτος τρία ψάρια και θα καταφέρει να γυρίσει πίσω στη σπηλιά, είναι ο νικητής.

ΠΑΙΚΤΕΣ

Δύο ή τρεις μαθητές θα είναι οι **monachusivors**. Οι monachusivors έχουν τη δυνατότητα να περπατούν ή να τρέχουν σε όλες τις κατευθύνσεις.

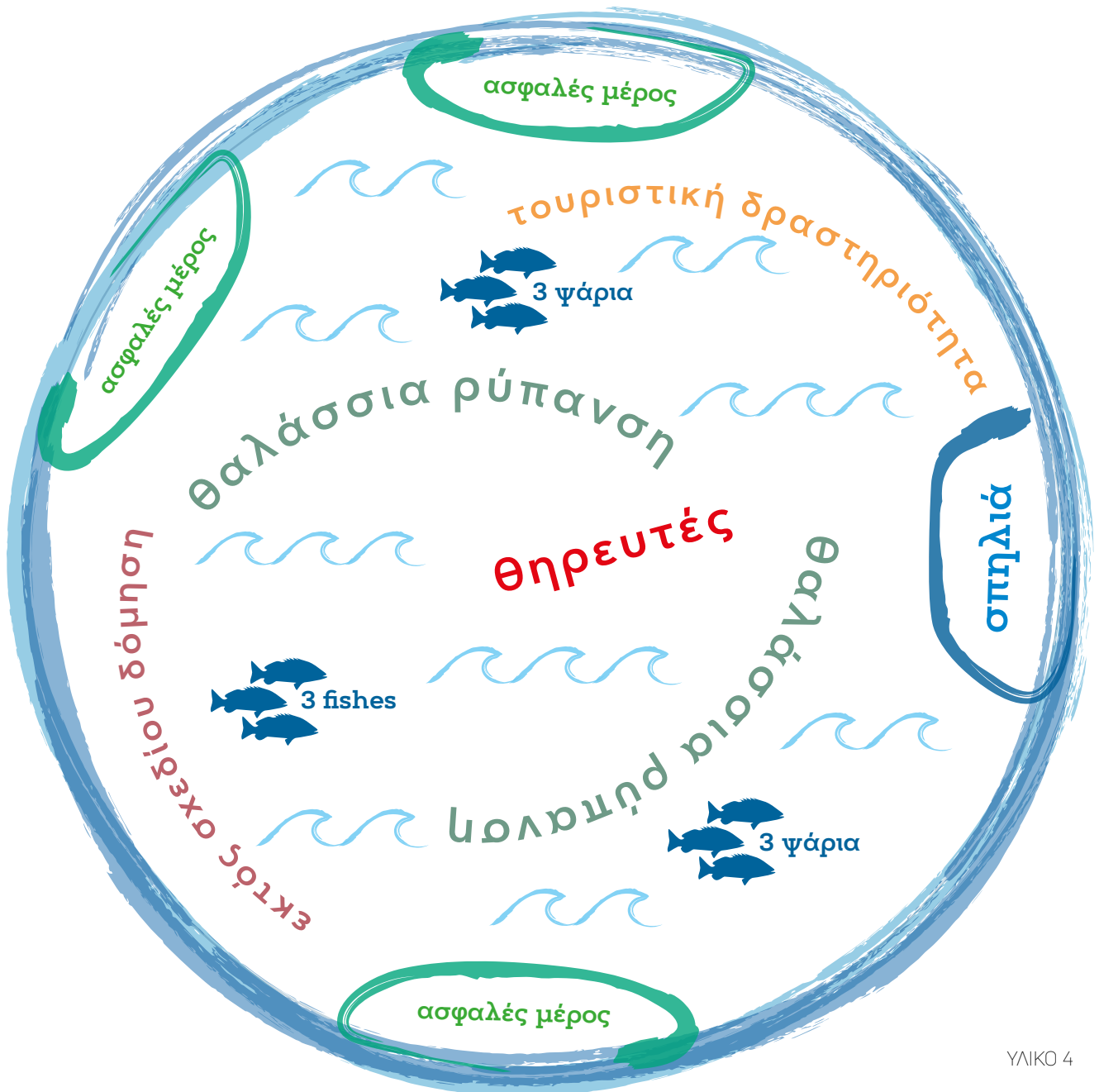
Τέσσερις επιπλέον μαθητές θα παίξουν τους παρακάτω ρόλους, των οποίων ο σκοπός είναι να πιάσουν τους monachusivors πριν γυρίσουν πίσω στη σπηλιά ή σε ένα άλλο ασφαλές σημείο:

- Ο Θηρευτής έχει τη δυνατότητα να κινείται προς τα δεξιά και τα αριστερά αλλά όχι εμπρός ή πίσω.
- Η Τουριστική Δραστηριότητα έχει τη δυνατότητα να κινηθεί σε όλες τις κατευθύνσεις.

- Η Θαλάσσια Ρύπανση έχει τη δυνατότητα να κινείται εμπρός και πίσω αλλά όχι δεξιά ή αριστερά.
- Η Αυθαίρετη Δόμηση μπορεί να κινείται προς τα δεξιά και τα αριστερά αλλά όχι εμπρός ή πίσω.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί πολλές φορές με τους μαθητές να εναλλάσσονται στους ρόλους.

Ο δάσκαλος θα πρέπει να μπορεί να καταγράψει το αποτέλεσμα της δραστηριότητας μέσα από τις περιγραφές των μαθητών σε σχέση με τα συναισθήματά τους αλλά και τις απαντήσεις τους σε ερωτήματα όπως «Πως αισθάνθηκες στο παιχνίδι;», «ποιες είναι οι σκέψεις σου σχετικά;», «ποια ήταν η μεγαλύτερη δυσκολία που συνάντησες;», καθώς κάτι τέτοιο του επιτρέπει να πάρει την απαραίτητη ανατροφοδότηση.





ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Ελληνική Εταιρία Προστασίας της Φύσης (ΕΕΠΦ)

Η ΕΕΠΦ ιδρύθηκε το 1951, είναι η παλαιότερη περιβαλλοντική οργάνωση στην Ελλάδα και λειτουργεί ως μη κερδοσκοπικό σωματείο. Η ΕΕΠΦ εκπροσωπεί στην Ελλάδα το Foundation for Environmental Education (FEE), έναν παγκόσμιο εκπαιδευτικό οργανισμό, και υλοποιεί τα πέντε διεθνή Προγράμμάτα του στον τομέα της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και της βιώσιμης διαχείρισης («Οικολογικά Σχολεία», «Νέοι δημοσιογράφοι για το Περιβάλλον», «Μαθαίνω για τα δάση», «Γαλάζια Σημαία» και «Green Key»). Σήμερα, η ΕΕΠΦ δραστηριοποιείται σε πέντε κύριους τομείς: Περιβαλλοντικές Παρεμβάσεις, Διατήρηση της Φύσης, Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Αειφόρος Διαχείριση στον Τουριστικό Τομέα, Ευαισθητοποίηση του κοινού. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <http://www.eepf.gr>

FEE Τουρκίας (TÜRCEV - Ίδρυμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης Τουρκίας)

Το TÜRCEV ιδρύθηκε το 1993 και χειρίζεται τα προγράμματα του FEE στην Τουρκία. Το ίδρυμα TÜRCEV ξεκίνησε τη δράση του το 1993 με το πρόγραμμα «Γαλάζια Σημαία» και στη συνέχεια με τα υπόλοιπα προγράμματα: «Νέοι Δημοσιογράφοι για το Περιβάλλον» και «Οικολογικά Σχολεία» το 1995, «Μαθαίνοντας για τα Δάση» το 2004 και «Green Key» το 2011. Τα κεντρικά γραφεία του TÜRCEV βρίσκονται στην Άγκυρα, με παραρτήματα στην Αντάλυα, στο Μπόντρουμ (Μούγλα) και τη Σμύρνη. Για περισσότερες πληροφορίες: <http://www.turcev.org.tr>

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

YUNUS - Θεωρητικές Προσεγγίσεις και Πρακτικές Εφαρμογές στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση

Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Προγράμματος «Κοινωνικός Διάλογος μεταξύ των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και της Τουρκίας» (Civil Society Dialogue between EU and Turkey - Grant Scheme CSD-V). Ο ευρύτερος στόχος του Προγράμματος είναι να φέρει την κοινωνία των πολιτών της Τουρκίας πιο κοντά στην κοινωνία των πολιτών της Ευρώπης, έτσι ώστε να μιλήσουν για κοινές πολιτικές και κοινά θέματα, να ανταλλάξουν γνώσεις και εμπειρίες και να αναπτύξουν ένα βιώσιμο διάλογο μεταξύ τους. Οι ειδικοί στόχοι του έργου YUNUS περιλαμβάνουν τη δημιουργία ενός βιώσιμου δικτύου για τη συνεργασία των εμπλεκόμενων φορέων σε Ελλάδα και Τουρκία στον τομέα της εκπαίδευσης, καθώς και την προώθηση των κοινοτικών κεκτημένων της ΕΕ στην τουρκική κοινωνία. Το έργο περιλαμβάνει τη δημιουργία κοινών προγραμμάτων περιβαλλοντικής εκπαίδευσης που εστιάζουν σε τρία εμβληματικά είδη που απαντώνται και στις δύο χώρες: τη **Μεσογειακή Φώκια** (*Monachus monachus*), τη **Χελώνα Καρέτα** (*Caretta caretta*) και τον **Λευκοπελαργό** (*Ciconia ciconia*).

Συγγραφική ομάδα: Εκπαιδευτικοί συμμετέχοντες στο θερινό σχολείο του έργου

Επιμέλεια/συντονισμός έργου: **Βαρβάρα Βορύλλα**, Υπεύθυνη Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης • **Χαρά Αγάογλου**, Υπεύθυνη υλοποίησης έργου

Καθηγητής **Çelik Tarımcı**, Τεχνικός συντονιστής έργου • **Fatma Köle**, Σύμβουλος Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης

Σχέδια: **Βασίλης Χατζηρβασάνης** • Σχεδιασμός/σελιδοποίηση: **Άρης Βιδάλης** - ARVINAT LTD

Επιπλέον, ένας ιστότοπος και τρεις ταινίες μικρού μήκους θα παρέχουν τις απαραίτητες πληροφορίες και γνώσεις στους εκπαιδευτικούς.

Η ΕΕΠΦ είναι ο συντονιστής του έργου και υπεύθυνη για τη συνολική υλοποίησή του. Η TÜRCEV είναι ο δεύτερος εταίρος του έργου και είναι υπεύθυνη για διάφορες δραστηριότητες στο έργο. Το έργο YUNUS ξεκίνησε την 1η Απριλίου 2019 και έχει διάρκεια 24 μηνών.

Στο πλαίσιο του έργου, εκπαιδευτικοί και από τις δύο χώρες συμμετείχαν σε ένα θερινό σχολείο το οποίο πραγματοποιήθηκε στην Αλόνησο της Ελλάδας (10-15 Ιουλίου 2019). Σκοπός ήταν η δημιουργία των τριών προγραμμάτων περιβαλλοντικής εκπαίδευσης που θα εφαρμόζονταν σε ελληνικά και τουρκικά σχολεία. Το εκπαιδευτικό υλικό δημιουργήθηκε από τους ίδιους τους συμμετέχοντες στη διάρκεια του θερινού σχολείου. Αρχικά, εφαρμόστηκε πιλοτικά σε σχολεία στην Ελλάδα και στην Τουρκία το σχολικό έτος 2019-2020. Μετά από αυτό, εμπειρογνώμονες από την ΕΕΠΦ και την TÜRCEV επεξεργάστηκαν την ανατροφοδότηση που έλαβαν από τους εκπαιδευτικούς και στη συνέχεια ολοκλήρωσαν το εκπαιδευτικό υλικό.

Στόχος είναι το έργο να οδηγήσει σε συνεχή και ευρύτερη συνεργασία μεταξύ των εταιρών και να συμβάλει στην ευαισθητοποίηση των νέων γενιών για το περιβάλλον.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το Πρόγραμμα «Κοινωνικός Διάλογος μεταξύ των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και της Τουρκίας» (Civil Society Dialogue between EU and Turkey - Grant Scheme V, CSD-V) διεξάγεται με την οικονομική υποστήριξη της ΕΕ. Αρχικά δημιουργήθηκε από τη Διεύθυνση Ευρωπαϊκών Υποθέσεων της ΕΕ και λειτουργήσε ως πλατφόρμα δικτύωσης οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών (Μη Κυβερνητικές Οργανώσεις). Μέσω αυτού δινόταν η ευκαιρία σε φορείς της κοινωνίας στα κράτη μέλη της ΕΕ και στην Τουρκία να γνωριστούν μεταξύ τους, να συζητήσουν για κοινά ζητήματα, να ανταλλάξουν πληροφορίες και να αναπτύξουν ένα βιώσιμο διάλογο. Η εφαρμογή του Προγράμματος ξεκίνησε το 2008. Το Πρόγραμμα «Κοινωνικός Διάλογος μεταξύ των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και της Τουρκίας» τέθηκε σε εφαρμογή στο πλαίσιο του «IPA - Instrument for Pre-accession Assistance» (Μέσο Προενταξιακής Βοήθειας). Μέσω αυτού, συνολικό ποσό 42,5 εκατομμυρίων ευρώ δόθηκε σε 350 έργα που υλοποιούνται ως συνεργασίες μεταξύ ΜΚΟ από την Τουρκία και από κράτη μέλη της ΕΕ. Τα έργα που εγκρίθηκαν αφορούν την ισότητα των φύλων, την εκπαίδευση, τη γεωργία, την υγεία, τα τρόφιμα, το περιβάλλον κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <http://siviltoplumdiyalogu.org/>

Η παρούσα έκδοση δημιουργήθηκε με την οικονομική υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το περιεχόμενο της είναι αποκλειστική ευθύνη της Ελληνικής Εταιρίας Προστασίας της Φύσης και δεν αντικατοπτρίζει απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης.



Μαθαίνοντας για τη
**Μεσογειακή
Φώκια**



ΚΑΤΕΣΒΑΣΤΕ ΟΛΟ ΤΟ ΥΛΙΚΟ
ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΑΠΟ ΕΔΩ:
<http://yunusproject.net>

