

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ  
ΤΑΞΕΙΣ Α' & Β'

# ΕΝΑ ΠΑΡΚΟ ... ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

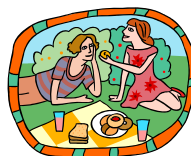


ΑΠΟ :

ΕΙΡΗΝΗ ΠΕΤΡΑΚΗ  
ΕΙΡΗΝΗ ΜΑΝΤΟΛΕ  
ΑΓΓΕΛΑ ΚΑΤΣΙΑΝΗ  
(Δασκάλες - Σύμβουλοι ΣΧ.Τ)

ΟΚΤΩΒΡΗΣ 2007 - 8

## ΣΤΟΧΟΙ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



### ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

- Να αναφέρουν και να περιγράψουν τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία ικανοποιεί όχι μόνο τις βασικές ανάγκες του ανθρώπου (τροφή, ένδυση, στέγη), αλλά και άλλες ανάγκες όπως η ψυχαγωγία (παιχνίδια, τηλεόραση...).

### ΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

- Να χρησιμοποιούν έτοιμες εικόνες και σχέδια (πάρκου, παιχνιδιών, φιγούρων, σημάτων κα), για να δείξουν διάφορες ιδέες για την κατασκευή τους.
- Να παρουσιάζουν τις ιδέες τους με ελεύθερο σχέδιο ή ιδεογράμματα.

### ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ - Βασικές δεξιότητες

- Να εκκινούν τον Η.Υ. και το σχεδιαστικό πρόγραμμα AUTOSHAPES της WORD.
- Να χρησιμοποιούν έτοιμα σχήματα (ορθογώνιο, τετράγωνο, κύκλος).
- Να επιλέγουν χρώματα και να γεμίζουν μια επιφάνεια.

### ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΥΛΙΚΑ

- Να συλλέγουν και να ομαδοποιούν άχρηστα υλικά με βάση πιθανή νέα χρήση τους (σε κατασκευές τους).
- Να επιλέγουν από συλλογή άχρηστων υλικών τα καταλληλότερα για την κατασκευή τους.
- Να μορφοποιούν άχρηστα υλικά, ώστε να εξυπηρετούν τη λειτουργικότητα και καλαισθητική εμφάνιση της κατασκευής.
- Να χρησιμοποιούν με οικονομικό τρόπο τα υλικά.

### ΔΟΜΕΣ

- Να χτίζουν κατακόρυφες κατασκευές.
- Να χρησιμοποιήσουν την τεχνική κτισίματος με αλληλοκάλυψη σε κατασκευές.

### ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ

- Να κατασκευάζουν διάφορα είδη τροχών και αξόνων από άχρηστα υλικά και να τα συγκρίνουν σε σχέση με την αποτελεσματικότητά τους.
- Να χρησιμοποιούν ποικιλία τρόπων μόνιμης σύνδεσης υλικών και να κατασκευάζουν απλές κινητές συνδέσεις.

## ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:



### Αφόρμηση:

Μετά από ένα περίπατο στη γειτονιά, τα παιδιά κάνουν εισηγήσεις για το τι έχουν και για το τι άλλο θα ήθελαν να έχουν στη γειτονιά τους. Μια εισηγήση θα μπορούσε να είναι και «Ένα πάρκο για όλους» (ένταξη του μαθήματος στους υπό έμφαση στόχους της χρονιάς: «Διαφορετικότητα» και «Πρόγραμμα Προαγωγής Υγείας» ). Εάν στη γειτονιά υπάρχει πάρκο, γίνεται η κατάλληλη αναπροσαρμογή του μαθήματος και γίνονται προτάσεις π.χ. για βελτίωση του υφιστάμενου πάρκου.

### Δραστηριότητες:

#### 1<sup>ο</sup> 80' μαθημα:

- Εμπειρίες παιδιών από επισκέψεις σε πάρκο. Γίνεται συλλογή εικόνων και φωτογραφιών από πάρκα.
- Παιχνίδι / δραματοποίηση: Περίπατος στο πάρκο (τι βλέπω, τι ακούω, τι μυρίζω, τι αγγίζω, τι αισθάνομαι...) / Σχεδιασμός σε μεγάλο χαρτόνι ή/ και σε φύλλο εργασίας «Οι αισθήσεις μου...ξυπνούν στο πάρκο» (Φ.Ε.1)
- Παρουσίαση μιας εικόνας ενός άδειου εξωτερικού χώρου (βλ. εικόνες πάρκου από λογισμικό Story Book Weaver) και συζήτηση για την καταλληλότητα αυτού του χώρου για να γίνει πάρκο: πράσινο, περίφραξη, μακριά από αυτοκινητόδρομο.... Μετά τη συζήτηση γίνεται **καταγραφή των στοιχείων** που θα μπορούσαν να τοποθετηθούν σε αυτό το χώρο για να γίνει πάρκο: δέντρα, παγκάκια, άνθρωποι, καφενείο κτλ
- Κατασκευή ιδεογράμματος για προγραμματισμό κατασκευής: τα παιδιά καλούνται να ομαδοποιήσουν τις ιδέες τους σε κατηγορίες, όπως:
  - Δέντρα / πρασινάδες
  - Παιχνίδια: τσουλήθρα, κούνιες, αναρρίχηση, τραμπάλες...
  - Μικρά κτίρια: περίπτερο, παγωταρία, εστιατόριο/καφενείο, παγκάκια...
  - Μέσα μεταφοράς: τρενάκι, ποδήλατα...
  - Άνθρωποι: φύλακας, τροχονόμος, επισκέπτες (νέοι, ηλικιωμένοι, παιδιά)
  - Χάρτης, σήματα, πινακίδες

Εδώ προτείνεται η χρήση προγράμματος **Kidspiration** για κατασκευή ιδεογράμματος με θέμα το πάρκο (βλ. Παράρτημα παράδειγμα) ή η κατασκευή ιδεογράμματος ομαδικά σε μεγάλα χαρτόνια. Εάν η δραστηριότητα πραγματοποιείται σε αίθουσα με ένα Η.Υ. οι ομάδες

των παιδιών (2-4) εργάζονται εκ περιτροπής στον Η.Υ., ενώ οι υπόλοιποι φτιάχνουν τα ιδεογράμματά τους σε χαρτόνια.

Μέρος της άσκησης αυτής καλύπτεται και από το φύλλο εργασίας (ΦΕ1)

- Στην εικόνα του άδειου πάρκου ζητούμε από τα παιδιά να **τοποθετήσουν** (με blue tack) εικόνες με όλα τα απαραίτητα στοιχεία, για να φτιάξουν ένα πάρκο για όλους! (όλες οι απαραίτητες εικόνες βρίσκονται στο Πατάρισμα).

Πιθανή χρήση προγράμματος **StoryBook Weaver** στον Η.Υ (βλ. παράδειγμα - Παράρτημα)

- Μετά από αυτό το σχεδιαστικό μέρος, θα είναι έτοιμα με πολλές ιδέες να κατασκευάσουν μια μακέτα ενός πάρκου για όλους.

### 2° 80' και 3° 80' μαθημα:

- Υπενθυμίζουμε το πρόβλημα στα παιδιά για την κατασκευή «ενός πάρκου για όλους»
- Εδώ θα πρέπει να συμφωνηθούν με τα παιδιά κάποιες «προδιαγραφές» για την κατασκευή της μακέτας του πάρκου, όπως:
  - Να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των ανθρώπων όλων των ηλικιών και ικανοτήτων (και άτομα με ειδικές ικανότητες)
  - Να είναι ασφαλές μέρος αναψυχής (φύλακας, σήμανση, χάρτης...)
  - Να έχει πράσινο, χώρο αναψυχής, χώρο ανάπαυσης, δρομάκια διακίνησης, χώρο φανητού, περίπτερο, ανθρώπινες φιγούρες
  - Να έχει τρενάκι ξενάγησης γύρω από το πάρκο.
  - Να είναι φτιαγμένο από «άχρηστα υλικά»
  - Να είναι όμορφο και καθαρό
- Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα εργάζεται με το πρόβλημα που της δίνεται σε φάκελο και κατασκευάζει με τα υλικά που έχει στο ανάλογο κουτί.
- Ιδέες και λύσεις για τις προτεινόμενες κατασκευές βλ. folder: Ενότητες κατασκευών: «Τα σπίτια», «Ένα αλλιιώτικο τρένο» και «Ανθρώπινες φιγούρες»
- Οι Ενότητες, ανάλογα με τις δεξιότητες των παιδιών, μπορεί να διδαχθεί σαν εμπέδωση μετά τις ενότητες που προαναφέρθηκαν (εργασία σε ομάδες με ξεχωριστό πρόβλημα η κάθε μια), ή να τεμαχιστεί σε κομμάτια αφιερώνοντας ξεχωριστό 80λεπτο μάθημα για κάθε πρόβλημα με όλη την τάξη (αντί σε ομάδες όπου η κάθε μια ασχολείται με διαφορετικό πρόβλημα).



### Πρόβλημα 1:

Είστε οι κηπουροί που θα φροντίσουν για ένα πράσινο και όμορφο πάρκο. Φτιάξτε διάφορα είδη δέντρων και φυτών για το πάρκο μας (δέντρα, θάμνους, λουλούδια, ανθώνες, παρτέρια κτλ)



### Πρόβλημα 2:

Είστε εργολάβοι που θα κατασκευάσουν τα κτίρια του πάρκου (περίπτερο, εστιατόριο, παγωταρία, τουαλέτες, κ.α. ). Με τα υλικά που έχετε μπροστά σας χτίστε τα κτίριά σας.



### Πρόβλημα 3:

Είστε οι τροχονόμοι της γειτονιάς. Κατασκευάστε τα σήματα τροχαίας που θα τοποθετηθούν στο πάρκο σας. Φτιάξτε ακόμα και μια πινακίδα-χάρτη του πάρκου σας, για να διευκολύνετε τους επισκέπτες του πάρκου (πιθανή χρήση Η.Υ. με το πρόγραμμα AUTOSHAPES της WORD).



### Πρόβλημα 4:

Είστε εργάτες σε εργοστάσιο οχημάτων. Σχεδιάστε και κατασκευάστε το τρενάκι που θα ξεναγεί τους επισκέπτες γύρω από το πάρκο.



### Πρόβλημα 5:

Οι μικροί και μεγάλοι κάτοικοι της γειτονιάς σας θα πρέπει να κινούνται με ασφάλεια στο πάρκο. Φτιάξτε τις φιγούρες των ανθρώπων που εργάζονται ή επισκέπτονται το πάρκο.



### Πρόβλημα 6:

Είστε υπάλληλοι εταιρείας κατασκευής παιχνιδιών. Κατασκευάστε πρωτότυπα και ασφαλή παιχνίδια πάρκου για παιδιά διαφόρων ηλικιών (τσουλήθρα, κούνιες, αναρρίχηση, τραμπάλες, καλαθόσφαιρα, ποδόσφαιρο...).

- Πριν ξεκινήσουν να εργάζονται, δείχνουμε τεχνικές όπως:
  - ένωση υλικών σε μόνιμη σύνδεση (γόμα στικ, γόμα άσπρη, χαρτότελα, αυτοκόλλητη ταινία διπλής όψης)
  - ένωση υλικών σε σύνδεση που επιτρέπει κίνηση (πεταλούδα, σχοινάκι γραφείου, κορδέλα, χαρτότελα κα)
  - στερέωση αντικειμένων σε όρθια θέση
  - φορμάρισμα -ρολάρισμα χαρτιού,
  - κατασκευή αξόνων και τροχών.
  - Κόψιμο με ψαλίδι και τρύπημα με μονό τρυπητήριΑυτό το σημείο του μαθήματος είναι οι τεχνικές, οι οποίες απαραίτητα διδάσκονται στα παιδιά με επίδειξη από τη δασκάλα και μετά τα παιδιά αφήνονται να κατασκευάσουν και να δοκιμάσουν δικές τους λύσεις σε προβλήματα.  
(βλ. folder: Πρακτικές και δεξιότητες)
- Αφού τελειώσουν την κατασκευή τους, σχεδιάζουν αυτό/ά που κατασκεύασαν (παιχνίδι, κτίριο, φιγούρα...) σε χαρτί, τα κόβουν και τα κολλούν στο χαρτόνι - αφίσα του πάρκου της γειτονιάς (τα μικρά παιδιά μπορούν ευκολότερα να σχεδιάσουν αφού προηγηθεί η κατασκευή).



# Παράρτημα






1. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1
2. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ
3. ΕΙΚΟΝΕΣ ΓΙΑ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΠΑΡΚΟΥ  
(Προτείνεται να κοπούν και να πλαστικοποιηθούν οι φιγούρες ξεχωριστά)
4. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΣΤΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ KIDSPIRATION ΚΑΙ STORYBOOK WEAVER
5. ΕΙΚΟΝΕΣ ΓΙΑ ΧΑΡΤΗ ΠΑΡΚΟΥ  
(προτείνεται είτε να τυπωθούν έγχρωμες, είτε μαυρόασπρες και να χρωματιστούν από τη δασκάλα)

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

## Οι αισθήσεις μου...ξυπνούν στο πάρκο




😊 Κλείνω τα μάτια...προσπαθώ να νοιώσω ότι βρίσκομαι στο πάρκο...Καταγράφω:

				
ΒΛΕΠΩ	ΑΚΟΥΩ	ΜΥΡΙΖΟΜΑΙ	ΓΕΥΟΜΑΙ	ΑΓΓΙΖΩ

😊 Δραματοποίηση!  
Κάνω μικρούς διαλόγους με συμμαθητές μου...«Συνάντηση στο πάρκο!»

😊 ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ! Καταγράφω τι υπάρχει στο πάρκο...



**ΠΑΡΚΟ**



Πρόβλημα 1:

Είστε οι κηπουροί που θα φροντίσουν για ένα πράσινο και όμορφο πάρκο.



Φτιάξτε διάφορα είδη δέντρων και φυτών για το πάρκο μας:

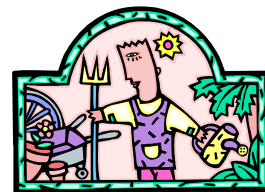
- Δέντρα
- Θάμνους
- Λουλούδια
- Ανθώνες
- παρτέρια
- γρασίδι

.....  
.....  
.....

Θα χρησιμοποιήσουμε υλικά όπως:

- χάρτινα ρολά
- χαρτιά (με ραβδώσεις, γκοφρέ, χοντρό άσπρο/γκρίζο...)
- καθαριστές πίπας
- φελλούς
- σπирτόκουτα

- .....  
- .....  
- .....  
- .....



Πρόβλημα 2:

Είστε εργολάβοι που θα κατασκευάσουν τα κτίρια που θα υπάρχουν στο πάρκο!



Με τα υλικά που έχετε μπροστά σας χτίστε τα κτίρια σας:

- Περίπτερο
- Εστιατόριο
- Παγωταρία
- .....
- .....
- .....

Θα χρησιμοποιήσουμε υλικά όπως:

- Σπирτόκουτα
- Άδεια χαρτόκουτα
- Χάρτινα ρολά
- Χαρτόνια
- .....
- .....
- .....
- .....



Πρόβλημα 3:

Είστε οι τροχονόμοι της γειτονιάς.  
Κατασκευάστε τα σήματα τροχαίας  
που θα τοποθετηθούν στο πάρκο σας.

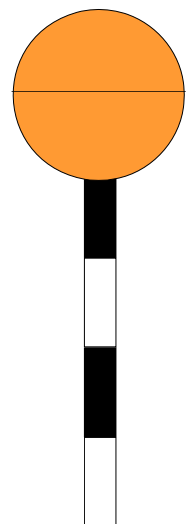
Φτιάξτε ακόμα και μια πινακίδα-χάρτη  
του πάρκου σας, για να  
διευκολύνετε τους επισκέπτες  
του πάρκου



(πιθανή χρήση Η.Υ. με το πρόγραμμα AUTOSHAPES της WORD).

Θα χρησιμοποιήσουμε υλικά όπως:

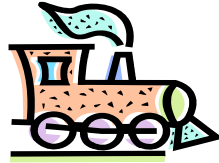
- καπάκια
- ξυλάκια για σουβλάκι
- ξυλάκι για παγωτό
- πλαστελίνη
- πολυστερίνη
- πλαστικό κόριφλουτ
- Χαρτόνια
- .....
- .....
- .....
- .....



#### Πρόβλημα 4:



Είστε εργάτες σε εργοστάσιο οχημάτων.

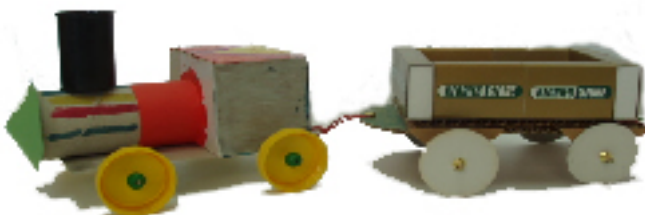


Σχεδιάστε και κατασκευάστε το

τρενάκι που θα ξεναγεί τους επισκέπτες γύρω από το πάρκο.

Θα χρησιμοποιήσουμε υλικά όπως:

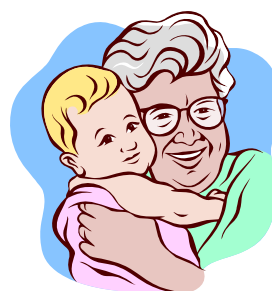
- καπάκια
- χάρτινους / ξύλινους τροχούς / καρούλια
- ξυλάκια για σουβλάκι / άξονες
- άδεια κουτιά (χυμού, φιλμ, ... )
- χαρτόνια
- σπирτόκουτα
- .....
- .....
- .....
- .....



## Πρόβλημα 5:

**Φτιάξτε τις φιγούρες των ανθρώπων μικρών και μεγάλων, που εργάζονται ή επισκέπτονται το πάρκο.**

Ονομάστε άτομα που επισκέπτονται το πάρκο:



.....  
.....  
Ονομάστε άτομα που μπορεί να εργάζονται στο πάρκο:



.....  
.....  
Θα χρησιμοποιήσουμε υλικά όπως:

Ξυλάκια παγωτού, σπάτουλες, άξονες, χάρτινους τροχούς, καρούλια,  
καπάκια, υφάσματα, καθαριστές πίπας, καλαμάκια, χάντρες, χαρτόνια,  
.....  
.....

## Πρόβλημα 6:

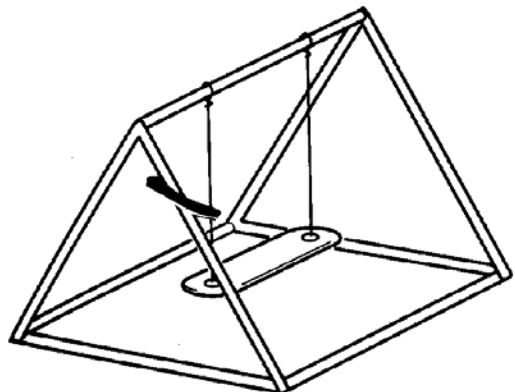
**Είστε υπάλληλοι εταιρείας κατασκευής παιχνιδιών.**

Κατασκευάστε πρωτότυπα και ασφαλή παιχνίδια πάρκου για παιδιά διαφόρων ηλικιών (τσουλήθρα, κούνιες, αναρρίχηση, τραμπάλες, καλαθόσφαιρα, ποδόσφαιρο...).

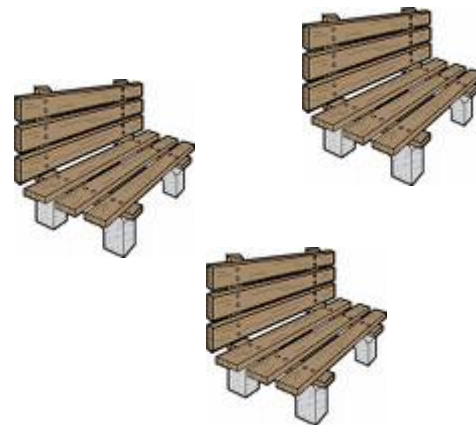
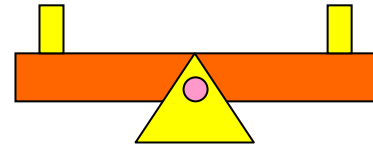
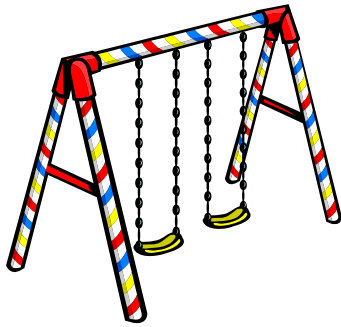
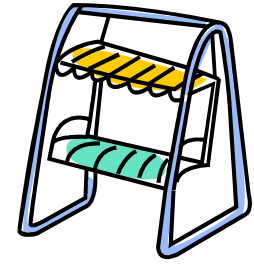


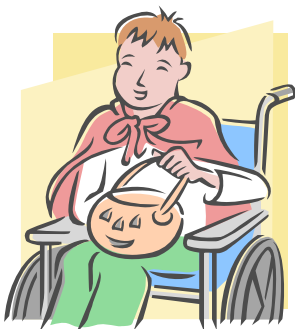
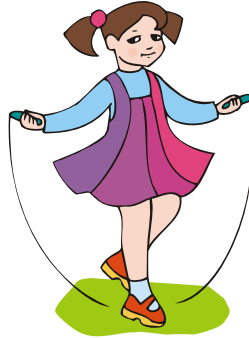
Θα χρησιμοποιήσουμε υλικά όπως:

- Σχοινιά, κορδέλες, κλωστές
- χάρτινους / ξύλινους τροχούς / καρούλια
- ξυλάκια για σουβλάκι / άξονες / καλαμάκια
- ρολά
- χαρτόνια
- σπирτόκουτα
- καθαριστές πίπας
- χαρτί μοντέλων (techcard)
- .....
- .....
- .....



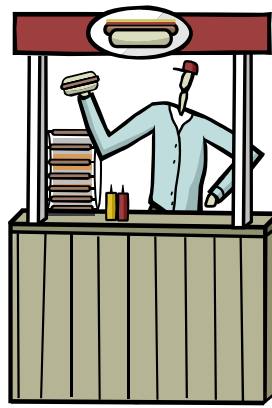
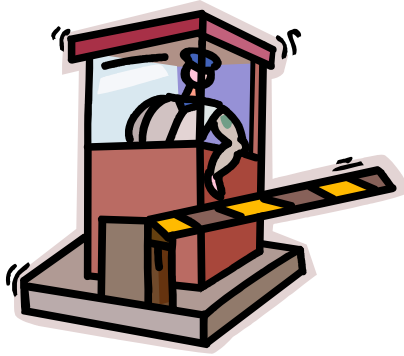
ΕΙΚΟΝΕΣ ΠΑΡΚΟΥ

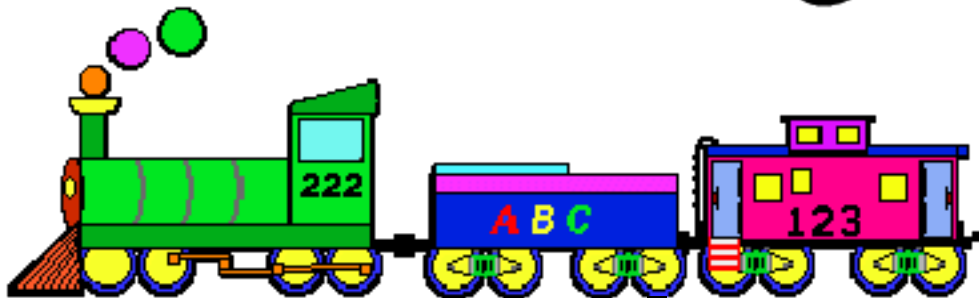
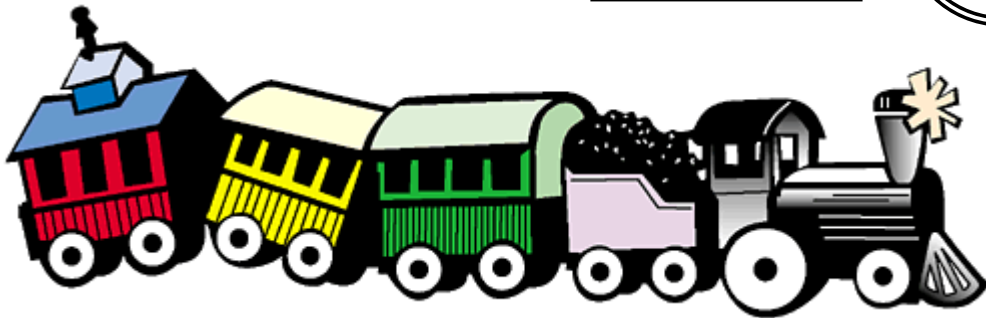
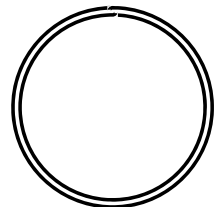
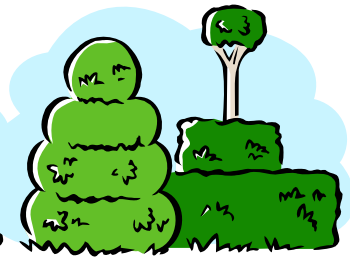
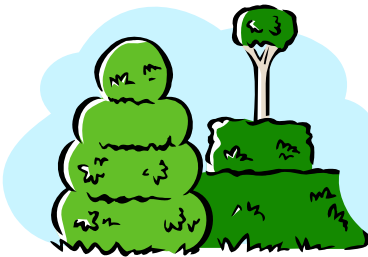




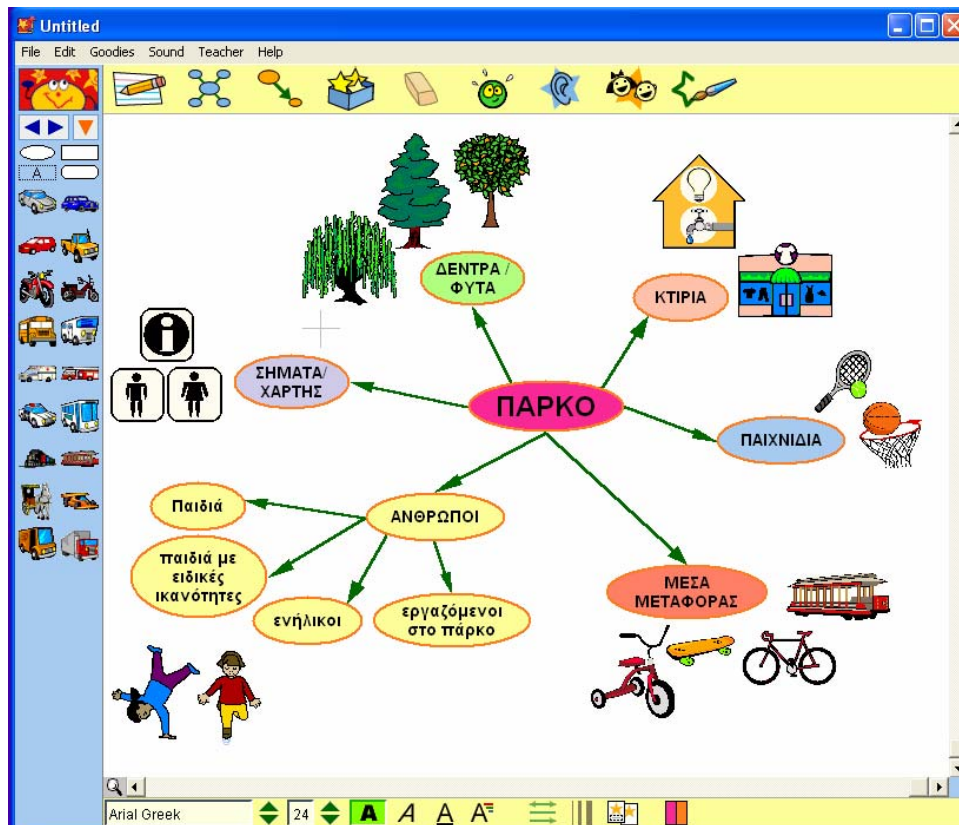








## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ *KIDSPIRATION*



## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ *STORYBOOK WEAVER*



