

Ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Αγωγής Υγείας

Η Αγωγή Υγείας είναι το γνωστικό αντικείμενο/εκπαιδευτικό πεδίο που αποτελεί το πλαίσιο όπου εντάσσεται η πρόληψη και αντιμετώπιση διαφόρων κοινωνικών φαινομένων όπως το κάπνισμα, το αλκοόλ, η παραβατικότητα, οι σχέσεις μεταξύ των φύλων, η παχυσαρκία, η οδική ασφάλεια, η αποδοχής της διαφορετικότητας. Οι θεματικές ενότητες και υποενότητες της Αγωγής Υγείας (αλκοόλ, κάπνισμα, διατροφή- άσκηση, ατυχήματα, σεξουαλική αγωγή, διαπροσωπικές σχέσεις, διαπολιτισμικότητα, ενεργός πολίτης, δικαιώματα και υποχρεώσεις κτλ) αντιμετωπίζονται ως διαφορετικές εκφάνσεις της ανθρώπινης συμπεριφοράς και στηρίζονται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής. Στο μάθημα της Αγωγής Υγείας οι μαθητές δεν έχουν μόνο την ευκαιρία να ενημερωθούν για τις σωματικές συνέπειες ορισμένων συμπεριφορών αλλά και να κρίνουν τους παράγοντες που επηρεάζουν τη συμπεριφορά τους, να εξασκηθούν σε δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας, διαχείρισης των συγκρούσεων και αντιμετώπισης της πίεσης των φίλων, να εντοπίζουν τα κοινωνικά στερεότυπα, να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους κτλ.

Μεθοδολογικά, το ΝΑΠ Αγωγής Υγείας στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην παροχή ευκαιριών βίωσης μαθησιακών εμπειριών από τα παιδιά που σχετίζονται με θέματα κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξής τους. Προσεγγίζοντας συγκεκριμένους δείχτες επιτυχίας, οι οποίοι αφορούν στην ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης των μαθητών, στη συναίσθηση της ατομικής και κοινωνικής τους ευθύνης, στη συνειδητοποίηση του ρόλου τους ως ενεργών πολιτών, οι μαθητές/τριες καλούνται να μελετήσουν περιπτώσεις, να δημιουργήσουν ιστορίες και να πάρουν αποφάσεις που θα επηρεάσουν τους ίδιους, ακόμα και το περιβάλλον τους έτσι ώστε οι υγιείς επιλογές να γίνουν οι ευκολότερες λύσεις.

Στην ιστοσελίδα του ΥΠΠ (Αγωγή Υγείας) περιλαμβάνεται σχετικό εκπαιδευτικό υλικό για http://www.moec.gov.cy/agogi_ygeias/analytika_programmata.html

Ο πίνακας (Παράρτημα Α) περιλαμβάνει συνοπτική αναφορά στο διδακτικό υλικό που προτείνεται στην ιστοσελίδα του Γραφείου Προγραμμάτων Αγωγής Υγείας σε σχέση με τις δραστηριότητες που κάνουν χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας ΤΠΕ. Στο Παράρτημα Β παρατίθεται επίσης συνοπτικός πίνακας των εκπαιδευτικών λογισμικών που έχουν εξασφαλιστεί από το ΥΠΠ για χρήση στα δημοτικά σχολεία για την Αγωγή Υγείας το 2009 (βλ. Ιστοσελίδα «Ενσωμάτωση ΤΠΕ» - Δημοτική Εκπαίδευση).

Σημειώνεται ότι το βασικό λογισμικό που ανταποκρίνεται στη φιλοσοφία του Πρόγραμμα Σπουδών Αγωγής Υγείας είναι το «**Συνέπειες**» (“**Consequences**” 2009) (αρ. εγκυκλίου 2736 ημερομ.28/1/2011, βλ.οδηγίες χρήσης).

Με στόχο την στήριξη των εκπαιδευτικών, ακολουθεί αναφορά στον τρόπο με τον οποίο οι ΤΠΕ μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμα εργαλεία ως προς την υλοποίηση μεγάλης ομάδας δειχτών επιτυχίας του Προγράμματος Σπουδών Αγωγής Υγείας (ΠΣΑΥ).

Συγκεκριμένα δίνονται εισηγήσεις ως προς τρεις βασικές διαδικασίες-δραστηριότητες που συναποτελούν τη φιλοσοφία της αγωγής υγείας:

- **Διευρέυνση παραγόντων που επηρεάζουν την υγεία/εξεύρεση λύσεων**
- **Μελέτη περιπτώσεων**
- **Παρουσίαση λύσεων**

Οι τρεις αυτές διαδικασίες περιγράφονται αναλυτικότερα πιο κάτω:

1. Διερεύνηση Παραγόντων που επηρεάζουν την Υγεία και Εξεύρεση Λύσεων

Το ΠΣΑΥ καλεί τους μαθητές σε διάφορα θέματα να προβληματιστούν για παράγοντες που επηρεάζουν την υγεία καθώς και να κρίνουν συμπεριφορές υγείας. Επίσης σε πολλές περιπτώσεις τους ζητείται να εισηγηθούν και να προτείνουν λύσεις για αυτούς τους παράγοντες. Στα πλαίσια της διαδικασίας αυτής εισηγούμαστε τη χρήση του λογισμικού χαρτογράφησης εννοιών **Kidspiration**. Πιο κάτω δίνονται τέτοια παραδείγματα.

Παραδείγματα δραστηριοτήτων χρησιμοποιώντας το λογισμικό *Kidspiration*

- Τάξη: Α'
Δείκτης Επιτυχίας:
 - Να αναγνωρίζουν τα βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, φόβος, θυμός)
 - Να εντοπίζουν πιθανά αίτια των βασικών συναισθημάτων.

Δραστηριότητα: Τα παιδιά στον υπολογιστή δημιουργούν ένα σχεδιάγραμμα με ένα βασικό συναίσθημα και τα πιθανά αίτια που το προκαλούν. (π.χ. ένα παιδί φοβάται το σκοτάδι, τη φωτιά, τις αράχνες, τους καυγάδες, τη μοναξιά κτλ).

- Τάξη: Α'
Δείκτης Επιτυχίας:
 - Να περιγράφουν την έννοια «υγεία» χρησιμοποιώντας παραδείγματα που πηγάζουν από τις προσωπικές τους εμπειρίες.

Δραστηριότητα: Τα παιδιά στον υπολογιστή δημιουργούν το δικό τους εννοιόγραμμα για την υγεία. Π.χ. Υγεία σημαίνει.... Να είμαι χαρούμενος, να μην πονώ την κοιλιά μου, να πίνω το γάλα μου, να έχω φίλους, να μπορώ να παίζω, να μοιράζομαι τα πράγματά μου με άλλους κτλ.

- Τάξη: Δ'

Δείχτης Επιτυχίας:

- Να εισηγούνται εναλλακτικές, φυσικές, λύσεις για απλά, καθημερινά προβλήματα υγείας, όπως το κρυολόγημα, ο πονοκέφαλος, ο πόνος στο στομάχι κ.ά.

Δραστηριότητα: Τα παιδιά συνεργάζονται, διερευνούν και καταγράφουν εναλλακτικές φυσικές λύσεις σε ένα πρόβλημα υγείας. (π.χ. έχω πονοκέφαλο... πλένω με κρύο νερό το πρόσωπό μου, ξαπλώνω για λίγο με κλειστό το φως και με ησυχία, βάζω κομπρέσα στο μέτωπό μου, πίνω νερό/τσάι κλπ)

- Τάξη Στ'

Δείχτης Επιτυχίας:

- Να εντοπίζουν (μέσα από έρευνα) παράγοντες κινδύνου/προστασίας των νέων σε σχέση με το κάπνισμα και την κατανάλωση αλκοολούχων ποτών.

Δραστηριότητα: Δίνονται στους/στις μαθητές/τριες σενάρια όπου παρουσιάζουν «φανταστικές» περιπτώσεις παιδιών που προτρέπονται ή πιέζονται από άλλους φίλους τους να καπνίσουν ή να πιουν αλκοόλ. Οι μαθητές/τριες σχηματίζουν μικρές ομάδες, μελετούν τα σενάρια, προβληματίζονται και σε σχεδιαγράμματα απαντούν σε ερωτήματα για το πώς νιώθουν οι ήρωες των ιστοριών, τι σκέφτονται, τι επιλογές έχουν, τι αποφάσεις θα πάρουν και γενικότερα ερωτήματα για τους λόγους για τους οποίους κάποιος/α μπορεί να επιλέξει να/να μην καπνίσει και να/να μην πει αλκοόλ. Στη συνέχεια σχηματίζουν μεγαλύτερες ομάδες και καταλήγουν σε γενικότερες διαπιστώσεις και συμπεράσματα που τα συμπληρώνουν σε σχεδιαγράμματα.

2. Μελέτη Περιπτώσεων

Στην αγωγή υγείας ζητείται αρκετές φορές από τους μαθητές/τριες να μελετήσουν την καθημερινότητα μέσα από δοσμένες ιστορίες και σενάρια και να τοποθετηθούν κριτικά απέναντι σε συγκεκριμένες καταστάσεις, εκφράζοντας τη δική τους θέση και στάση για το υπό διαπραγμάτευση θέμα. Σημαντικό να σημειωθεί ότι πρόκειται για μελέτες περιπτώσεων, με αναφορά σε τρίτο (και όχι πρώτο) πρόσωπο, με στόχο ακριβώς να

αποφευχθεί ο στιγματισμός και η θυματοποίηση συγκεκριμένου/νων παιδιού/ών. Οι ΤΠΕ για το λόγο αυτό δίνουν ευκαιρίες για φανταστικά σενάρια και πρόσωπα.

- Λογισμικό «**Συνέπειες**» (“**Consequences**” 2009)
Βασικό εργαλείο μελέτης περιπτώσεων αποτελεί το λογισμικό «**Συνέπειες**» (“**Consequences**” 2009), το οποίο περιλαμβάνει ιστορίες που παρουσιάζουν μια σειρά από μαθησιακές εμπειρίες που σχετίζονται με θέματα της κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης των παιδιών. Σε συγκεκριμένα σημεία της κάθε ιστορίας οι μαθητές καλούνται να πάρουν μία απόφαση, η οποία θα επηρεάσει τη συνέχεια της ιστορίας και θα καθορίσει τις συνέπειες που θα υποστούν οι πρωταγωνιστές της. Το πρόγραμμα είναι κατάλληλο για όλες τις τάξεις του δημοτικού.
- Λογισμικά: **Kar2ouche, PhotoStory, MovieMaker**
Επιπρόσθετα, μεγάλος αριθμός δειχτών επιτυχίας που στοχεύει στην μελέτη της καθημερινότητας (μέσω ιστοριών-περιπτώσεων τρίτων προσώπων), μπορεί να αξιοποιήσει τις ΤΠΕ μέσω των πολυμεσικών ιστοριών όπως: το **Kar2ouche-Δημιουργική Γραφή** (λογισμικό δημιουργίας οπτικο-ακουστικών ιστοριών μέσα από μια πλούσια συλλογή φόντων, φιγούρων και αντικειμένων με τη δυνατότητα προσθήκης γραπτής και προφορικής αφήγησης), το **PhotoStory** (δημιουργία βίντεο από φωτογραφίες), το **MovieMaker** (δημιουργία ταινιών από φωτογραφίες και βίντεο).

Παραδείγματα δραστηριοτήτων χρησιμοποιώντας τα λογισμικά **Kar2ouche, PhotoStory, MovieMaker**

- Τάξη Α'
Δείκτης επιτυχίας:
 - Να αναγνωρίζουν τα βασικά συναισθήματα
 - Να εντοπίζουν πιθανά αίτια των βασικών συναισθημάτων

Δραστηριότητα: Οι μαθητές/τριες έχουν μπροστά τους φωτογραφίες παιδιών και αναγνωρίζουν στα πρόσωπά τους το συναίσθημα που αυτά νιώθουν. Σε συννεφάκια σκέψης καταγράφουν τα συναισθήματα αυτά. Επίσης προσπαθούν σε ζευγάρια να εντοπίσουν τους λόγους που τα προκάλεσαν. Στη συνέχεια συνεργάζονται σε ομάδες και σημειώνουν (σε συννεφάκια λόγου) πιθανούς τρόπους με τους οποίους θα καταφέρουν τα εικονιζόμενα πρόσωπα να ξεπεράσουν τα τυχόν αρνητικά συναισθήματα.

- Τάξη Γ'
Δείκτης επιτυχίας:
 - Να περιγράφουν πως μπορούν να επικοινωνούν σωστά, ώστε να επιλύουν διαφωνίες με φίλους και οικογένεια

Δραστηριότητα: Ζητείται από τους μαθητές/τριες να δημιουργήσουν στον υπολογιστή μια ιστορία με ήρωες παιδιά (φανταστικό σενάριο και εικονογράφηση), τα οποία αν και είναι φίλοι/φίλες μεταξύ τους, βρίσκονται αντιμέτωποι με ένα «πρόβλημα» (π.χ το ένα παιδί κατηγορεί το άλλο ότι πρόδωσε ένα δικό του μυστικό ή ότι του έσπασε ένα πολύτιμο παιχνίδι ή ότι το αποφεύγει συνεχώς τον τελευταίο καιρό ή ότι προσπαθεί πάντα να είναι ο/η αρχηγός και δεν λαμβάνει υπόψη τους άλλους). Οι μαθητές σημειώνουν σε σύννεφα λόγου το σχετικό κείμενο και εικονογραφούν την ιστορία. Σε ένα πρώτο στάδιο τους ζητείται να συνεχίσουν την ιστορία με ένα «αρνητικό» φινάλε, που θα οδηγήσει σε διαφωνία και πιθανόν καυγά. Το παρουσιάζουν στις ομάδες τους και συζητούν για τις συμπεριφορές των παιδιών της ιστορίας. Σε ένα δεύτερο στάδιο τους ζητείται να τελειώσουν την ιστορία, δίνοντας ένα τέλος που να είναι υγιές και ευχάριστο για τους πρωταγωνιστές της.

- Τάξη Στ'

Δείχτης επιτυχίας:

- Να εξηγούν και εφαρμόζουν τις βασικές αρχές ασφαλούς διακίνησης πεζών και επιβατών σε μετακινήσεις που γίνονται στα πλαίσια της σχολικής ζωής.
- Να επεξηγούν τις βασικές αρχές που διέπουν την ασφαλή διακίνηση με ποδήλατο.

Δραστηριότητα:

Τα παιδιά οργανωμένα σε ομάδες αποφασίζουν να διερευνήσουν τις συνθήκες οι οποίες επιτρέπουν και τις συνθήκες οι οποίες εμποδίζουν την ασφαλή διακίνηση πεζών και ποδηλατιστών στο οδικό περιβάλλον του σχολείου τους. Στον υπολογιστή δημιουργούν και σχεδιάζουν το χάρτη της περιοχής του σχολείου και σημειώνουν την πορεία που θα ακολουθήσουν στη συνέχεια. Με τη συνεργασία εκπαιδευτικού και τροχονόμου ακολουθούν την προεπιλεγμένη πορεία και φωτογραφίζουν/σημειώνουν στο χάρτη, συνθήκες οι οποίες επιτρέπουν (π.χ. υπάρχει σήμανση και διάβαση πεζών έξω από το σχολείο κλπ) και συνθήκες οι οποίες εμποδίζουν (π.χ. δεν υπάρχουν πεζοδρόμια στους δρόμους γύρω από το σχολείο, αυτοκίνητα σταθμεύουν κατά μήκος του δρόμου και στα πεζοδρόμια γύρω από το σχολείο κλπ) την ασφαλή διακίνηση πεζών και ποδηλατιστών. Στη συνέχεια ομαδοποιούν τις φωτογραφίες, το χάρτη και δημιουργούν σχετικό φιλμάκι για το θέμα αυτό. Καταγράφουν σενάριο και εγγράφουν σχετική αφήγηση πάνω σε αυτό.

Σημ.: Εδώ μπορεί επίσης συμπληρωματικά να χρησιμοποιηθεί το λογισμικό αναφοράς **Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια** (βλ Παράρτημα Β)

Ενδεικτικοί τίτλοι άλλων θεμάτων για μελέτη περιπτώσεων και αξιοποίηση των πιο πάνω λογισμικών:

Θεματική ενότητα 1: «Πώς βλέπω τον εαυτό μου», «Οι καθημερινές μου δραστηριότητες σε σχέση με την ανάπτυξη των ταλέντων μου», «Κρίνω το σωστό και το λάθος»

Θεματική ενότητα 2: «Τι σημαίνει για μένα Υγεία...», «Το σώμα μου μιλάει...», «Γιατί κάποιος καπνίζει και κάποιος όχι», «Ασφάλεια στο σπίτι, στο σχολείο, στη γειτονιά...», «Υγεία και Περιβάλλον»

Θεματική ενότητα 3: «Το σώμα μου κι εγώ», «Μεγαλώνοντας αλλάζω», «Θέλω να με αποδέχονται οι φίλοι μου», «Τα άτομα που εμπιστεύομαι», «Πες μου κάτι να νιώσω ωραία», «Είδη οικογενειών», «Οι σχέσεις μέσα στην οικογένεια», «Υπευθυνότητες μέσα στην οικογένεια», «Ομοιότητες και διαφορές μεταξύ αγοριών και κοριτσιών», «Στερεότυπα και κοινωνικές αντιλήψεις», «Κοινές ανάγκες-διαφορετικά ενδιαφέροντα», «Η διαφορετικότητα ως θετικό στοιχείο της κοινωνίας»

Θεματική ενότητα 4: «Το ταξίδι των προϊόντων», «Τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι καταναλωτές», «Υπεύθυνος καταναλωτής», «Παράπονα καταναλωτών», «Το μαθητικό συμβούλιο», «Τα έξοδα μιας οικογένειας στην καθημερινή ζωή», «Πως η φτώχεια επηρεάζει τις ζωές των ανθρώπων», «Δικαιώματα και υποχρεώσεις των παιδιών στο σχολείο»

3. Παρουσίαση Λύσεων

Τέλος, στα πλαίσια του κεντρικού στόχου της Αγωγής Υγείας που είναι η συλλογική δράση για περιβαλλοντικές αλλαγές, ζητούμε από τους μαθητές/τριες να αξιολογήσουν την διαδικασία που προηγήθηκε και κυρίως να εισηγηθούν λύσεις, να παρουσιάσουν ιδέες και να προωθήσουν δράσεις για αλλαγή. Το ΝΑΠ Αγωγής Υγείας θα μπορούσε να ενσωματώσει τις ΤΠΕ με προγράμματα όπως το **Microsoft PowerPoint**.

Παραδείγματα δραστηριοτήτων χρησιμοποιώντας το λογισμικό *Microsoft PowerPoint*.

- Τάξη Στ'
Δείχτης επιτυχίας:
 - Να αναπτύσσουν συλλογικές δράσεις με στόχο τη βελτίωση των συνθηκών διακίνησης στο σχολικό και άμεσο οδικό τους περιβάλλον.

Δραστηριότητα: Η συγκεκριμένη δραστηριότητα ακολουθεί αυτήν που αναπτύχθηκε προηγουμένως (σελ.5) και αφορούσε την ασφαλή διακίνηση πεζών και ποδηλατιστών. Τα παιδιά μετά από όσα φωτογράφησαν και κατέγραψαν, συζητούν και σημειώνουν στις ομάδες τους μέτρα που μπορούν να ληφθούν για ασφαλή διακίνηση πεζών και ποδηλατιστών στο συγκεκριμένο οδικό περιβάλλον. Ανακοινώνουν στην ολομέλεια και γίνεται καταγραφή των προτάσεων κάθε τμήματος. Στη συνέχεια, εκπρόσωποι των τμημάτων παρουσιάζουν τις προτάσεις τους χρησιμοποιώντας το λογισμικό σε συνεδρία του Μαθητικού Συμβουλίου, όπου διαμορφώνονται οι τελικές προτάσεις των μαθητών. Αυτές παρουσιάζονται με τον ίδιο τρόπο από το Μαθητικό Συμβούλιο στο Διδασκαλικό Σύλλογο. Οι τελικές προτάσεις μαθητών-εκπαιδευτικών, καταρτίζουν το Πλάνο Δράσης το οποίο καταγράφεται και παρουσιάζεται στους μαθητές, στο προσωπικό του σχολείου και στο Σύνδεσμο Γονέων.
Σημ.: Εδώ μπορεί επίσης συμπληρωματικά να χρησιμοποιηθεί το λογισμικό αναφοράς **Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια** (βλ Παράρτημα Β)

- Τάξη: Γ'

Δείκτης Επιτυχίας:

- Να κατανοούν ότι έχουν το δικαίωμα να αναφέρουν τυχόν προβλήματα που αντιμετωπίζουν στην αγορά προϊόντων από το κυλικείο του σχολείου τους.

Δραστηριότητα: Τα παιδιά στην αρχή διεξάγουν έρευνα με θέμα: «Παρατηρήσεις και εισηγήσεις για το κυλικείο του σχολείου μας». Μετά από συμπλήρωση σχετικού εννοιολογικού διαγράμματος (**Kidspiration**), συζήτηση, προβληματισμό, επίσκεψη στο κυλικείο για επιτόπου παρατήρηση και συμπλήρωση ερωτηματολογίων καταλήγουν ανά τμήμα σε αποτελέσματα υπό τον τίτλο «Πώς θέλουμε και πώς πρέπει να λειτουργεί το κυλικείο του σχολείου μας σε σχέση με την προαγωγή της υγείας μας;». Στη συνέχεια αντιπρόσωποι από κάθε τάξη αναλαμβάνουν να ενημερώσουν με τη χρήση του λογισμικού το Κεντρικό Μαθητικό Συμβούλιο, το οποίο καταλήγει στις δικές του τελικές εισηγήσεις. Αυτό με τη σειρά του ενημερώνει σχετικά το Διδασκαλικό Σύλλογο, τη Διεύθυνση του σχολείου, το Σύνδεσμο Γονέων και τους υπεύθυνους του κυλικείου. Ακόμα μπορεί να ενημερωθούν με τον ίδιο τρόπο οι εκπρόσωποι του Συνδέσμου Καταναλωτών, οι εκπρόσωποι της Κεντρικής Επιτροπής Ελέγχου Σχολικού Κυλικείου καθώς και της Σχολικής Εφορείας.
Σημ.: Εδώ μπορεί επίσης συμπληρωματικά να χρησιμοποιηθεί το λογισμικό αναφοράς **Διατροφή και Υγεία** (βλ Παράρτημα Β)

- Τάξη: Δ'
Δείκτης Επιτυχίας:
 - Να αναφέρουν με γνώμονα τις προσωπικές τους εμπειρίες τα οφέλη που προσφέρει η φυσική δραστηριότητα σε όλες τις πτυχές της υγείας (σωματική, ψυχική, κοινωνική).
 - Να γνωρίζουν τις ευκαιρίες φυσικής δραστηριότητας που προσφέρονται σε παιδιά της ηλικίας τους από την κοινότητά τους.

Δραστηριότητα: Τα παιδιά ερευνούν στο διαδίκτυο, συζητούν, συνεργάζονται σε ομάδες και ετοιμάζουν μια παρουσίαση (σε μορφή **Power Point** με εικόνες κυρίως) για τα οφέλη της φυσικής δραστηριότητας καθώς και για το πώς αυξάνουμε τα επίπεδα φυσικής δραστηριότητας στη ζωή μας. Κάθε ομάδα μπορεί να ασχοληθεί με διαφορετική πτυχή της υγείας. (Για παράδειγμα, εικόνες που αφορούν στη σωματική υγεία περιλαμβάνουν παιδιά που κάνουν διάφορα αθλήματα και φαίνονται δυνατά και γερά, εικόνες που αφορούν στην κοινωνική και ψυχική υγεία απεικονίζουν διάφορα ομαδικά αθλήματα όπου φαίνεται η χαρά στα πρόσωπα των παιδιών, η εμπλοκή ολόκληρης της οικογένειας κτλ). Τα παιδιά γράφουν σχετικούς τίτλους και λεζάντες για κάθε εικόνα. Καταλήγουν σε μια κοινή παρουσίαση ανά τάξη. Στη συνέχεια παρουσιάζουν τις εισηγήσεις τους σε μικρότερες τάξεις στο σχολείο τους. Επιπρόσθετα, μπορούν να επισκεφτούν χώρους που προσφέρονται από την κοινότητα ή το δήμο για φυσική δραστηριότητα και να εξετάσουν κατά πόσον οι χώροι αυτοί είναι ασφαλείς για παιδιά, καταγράφοντας εισηγήσεις για βελτίωση της ασφάλειας καθώς και ιδέες για το πώς μπορούν να αυξηθούν οι χώροι στους οποίους μπορούν οι πολίτες να εμπλέκονται σε φυσική δραστηριότητα. Ακολούθως, παρουσιάζουν τις εισηγήσεις τους με το λογισμικό **Power Point** στα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου, στους δασκάλους, στο/η διευθυντή/τρια, στους γονείς και βεβαίως στην αρμόδια Αρχή.

Ενδεικτικοί τίτλοι άλλων θεμάτων για παρουσίαση λύσεων και αξιοποίηση του πιο πάνω λογισμικού:

- «Πώς πρέπει να περνούμε ένα χαρούμενο διάλειμμα;»
- «Πώς δείχνουμε την αγάπη μας στους άλλους;»
- «Ενισχύουμε τη φυσική μας δραστηριότητα στο σχολείο και στην κοινότητα»
- «Ο εθελοντισμός στη ζωή μας»
- «Δείχνουμε σεβασμό στη διαφορετικότητα»
- «Το δικαίωμα μας να ζούμε και να παίζουμε με ασφάλεια και ποιότητα ζωής»
- «Αξιοποιώντας τον ελεύθερο μας χρόνο στο σχολείο και στην κοινότητα»
- «Οι ευθύνες μας για την εύρυθμη λειτουργία της τάξης και του σχολείου μας»
- «Πώς επιλύουμε τις διαφορές μας;»

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Αγωγή Υγείας (Δημοτική Εκπαίδευση)

Συνοπτικός πίνακας που αφορά στο διδακτικό υλικό που προτείνεται στην ιστοσελίδα του Γραφείου Προγραμμάτων Αγωγής Υγείας σε σχέση με τις δραστηριότητες που κάνουν χρήση ΤΠΕ

Θεματικές υποενότητες	Τίτλος μαθήματος	Ενσωμάτωση ΤΠΕ
2.2 Φαγητό 3.3 Διαπολιτισμικότητα / Αποδοχή και διαχείριση διαφορετικότητας	<i>Ήθη και έθιμα που σχετίζονται με γιορτές (2.2, 3.3)</i>	Παραπομπή σε ιστοσελίδα που περιέχει οπτικοποιημένες συνταγές για διεξαγωγή έρευνας από τους μαθητές: http://dide.flo.sch.gr/Links/cooking.html
2.4 Χρήση και Κατάχρηση Ουσιών	<i>Παθητικό κάπνισμα (2.4)</i>	Διαφημιστικό σποτ από το YouTube με τίτλο «Passive Smoking: Children» (παραγωγή 13/10/2007) http://www.youtube.com/watch?v=ucszwf7JJG8 (αξιοποίηση για συζήτηση στην τάξη)
2.5 Ασφάλεια	<i>Ασφαλείς παιχνιδότοποι (2.5)</i> <i>Ασφάλεια στο σπίτι (2.5)</i> <i>Προστασία από χημικές ουσίες (2.5)</i> <i>Πρόληψη ατυχημάτων στην κουζίνα (2.5)</i> <i>Πρόληψη παιδικών ατυχημάτων (2.5)</i>	Παραπομπή στις ηλεκτρονικές εκδόσεις του Τμήματος Επιθεώρησης Εργασίας (.ppt presentations, .pdf files, conference proceedings, επιτραπέζια παιχνίδια) για αξιοποίηση στη διδασκαλία: http://www.mlsi.gov.cy/mlsi/dli/dli.nsf/dmlpublications_gr/dmlpublications_gr?OpenDocument

<p>4.1 Αγωγή του καταναλωτή</p>	<p>Επιλέγω σωστά τα ρούχα μου (4.1)</p>	<p>Γνώσεις υφαντουργίας για να μάθουν να επιλέγουν σωστά τα ρούχα τους: http://www.youtube.com/watch?v=RSrqF-Xb7u8 (σύντομο βίντεο για τον αργαλειό) http://www.youtube.com/watch?v=56e3b0kVVLw&feature=related (ποίηση για τον αργαλειό) http://www.youtube.com/watch?v=ieMDpcQvHZc (τραγούδι Νίκου Ξυλούρη)</p>
<p>3.2 Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και σχέσεων 3.3 Διαπολιτισμικότητα / Αποδοχή και διαχείριση διαφορετικότητας</p>	<p>Πες ΟΧΙ στον εκφοβισμό (3.2, 3.3)</p>	<p>http://www.youtube.com/watch?v=iDBiqUWRtMo (σύντομη ταινία για ένα αγόρι 13 ετών που δεχόταν εκφοβισμό στο σχολείο) http://www.youtube.com/watch?v=Hy-wXUeoJ0w (σύντομο διαφημιστικό/ιστορία για το τι μορφή μπορεί να πάρει ο εκφοβισμός στο σχολείο-λεκτικός/ψυχολογικός εκφοβισμός) http://www.youtube.com/watch?v=dNeO3dCV8y4&feature=rerlist&playnext=1&list=PL3A2A5391F175757B (σύντομη παρουσίαση για τον εκφοβισμό με τραγούδι) http://www.moec.gov.cy/edu_psychology/pdf/dafni_teachers.pdf (Η εκφοβιστική συμπεριφορά μεταξύ των μαθητών στο σχολείο-εγχειρίδιο για τους εκπαιδευτικούς) http://www.moec.gov.cy/edu_psychology/pdf/dafni_parents.pdf (Η εκφοβιστική συμπεριφορά μεταξύ των μαθητών στο σχολείο – εγχειρίδιο για τους γονείς)</p>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β

Αγωγή Υγείας (Δημοτική Εκπαίδευση)

Συνοπτικός πίνακας των εκπαιδευτικών λογισμικών που έχουν εξασφαλιστεί από το ΥΠΠ για χρήση στα δημοτικά σχολεία για την Αγωγή Υγείας (βλ. Ιστοσελίδα «Ενσωμάτωση ΤΠΕ» - Δημοτική Εκπαίδευση)

	<p>Συνέπειες (2009) Λογισμικό κατάλληλο και για διαδραστικό πίνακα, το οποίο περιλαμβάνει ιστορίες που παρουσιάζουν μια σειρά από μαθησιακές εμπειρίες οι οποίες σχετίζονται με θέματα της κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης των παιδιών. Σε συγκεκριμένα σημεία της κάθε ιστορίας, οι μαθητές καλούνται να πάρουν μία απόφαση, η οποία θα επηρεάσει τη συνέχεια της ιστορίας και θα καθορίσει τις συνέπειες που θα υποστούν οι πρωταγωνιστές της. Κατάλληλο για όλες τις τάξεις του δημοτικού.</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Εισηγήσεις προς Εκπαιδευτικούς</u>
	<p>Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια (2009) Λογισμικό αναφοράς αλλά και εξάσκησης και εμπέδωσης, το οποίο περιλαμβάνει θεωρία και δραστηριότητες σε θέματα Κυκλοφοριακής Αγωγής. Δίνει επίσης στους μαθητές τη δυνατότητα να καλλιεργήσουν το γραπτό λόγο μέσα από ανοικτού τύπου ερωτήσεις. Το πρόγραμμα προσφέρεται σε τρία επίπεδα που απευθύνονται σε μαθητές των Α'-Β', Γ'-Δ' και Ε'-Στ' τάξεων</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Οδηγός Εγκατάστασης</u>• <u>Βιβλίο Δασκάλου</u>• <u>Βιβλίο Μαθητή Α'-Β'</u>• <u>Βιβλίο Μαθητή Γ'-Δ'</u>• <u>Βιβλίο Μαθητή Ε'-Στ'</u>
	<p>Διατροφή και Υγεία (2009) Λογισμικό αναφοράς αλλά και εξάσκησης και εμπέδωσης σε θέματα Διατροφής και Υγείας. Περιλαμβάνει κείμενα τα οποία συνοδεύονται από αφήγηση και εικόνες, δραστηριότητες (αντιστοίχισης, συμπλήρωσης, Σωστό-Λάθος κ.α.), καθώς και παιχνίδια (Κρεμάλα και Φιδάκι). Ενότητες που καλύπτει: Ασφάλεια τροφίμων, Ασφάλεια και Υγιεινή στην Κουζίνα, Συσκευασία τροφίμων κ.α. Κατάλληλο για τις Ε' και Στ' τάξεις.</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Δυνατότητες Εφαρμογής</u>