

Εκπαιδευτικό παιχνίδι

Αποστολή στο γεωπάрко Χελμού Βουραϊκού «Ανακαλύπτοντας μύθους και φυσικά θαύματα»

1. Στόχος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι **Αποστολή στο γεωπάрко: «Ανακαλύπτοντας μύθους και φυσικά θαύματα»** έχει ως στόχο την ενίσχυση της συνεργασίας, της κριτικής σκέψης και την εμπέδωση γνώσεων που αφορούν στην γεωμυθολογία του Παγκόσμιου Γεωπαρκού UNESCO Χελμού Βουραϊκού, σε παιδιά Δ'-ΣΤ' Δημοτικού, μέσα από μια διασκεδαστική και διαδραστική διαδικασία.

Η διαδικασία περιλαμβάνει την παρουσίαση «Τι είναι γεωπάрко και γιατί υπάρχει ένα στον Χελμό και στον Βουραϊκό!», ένα βίντεο με πληροφορίες και εικόνες γύρω από τους μύθους της περιοχής του γεωπαρκού και το πώς αυτοί συνδέονται με το φυσικό περιβάλλον και ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι με κάρτες. Κάθε ομάδα που συμμετέχει, πρέπει να συλλέξει τα κομμάτια ενός παζλ και να το συναρμολογήσει, αποδεικνύοντας τις γνώσεις και την ταχύτητά της.

2. Υλικά που απαιτούνται

- 3 Σημαίες (ή ταμπέλες) Ομάδων: Σημαία ομάδας «Ηρακλή», Σημαία ομάδας «Αρτέμιδος», Σημαία ομάδας «Μελάμποδα»

- 1 Παζλ για κάθε ομάδα : Κάθε παζλ να αποτελείται από 9 κομμάτια (δηλ. παζλ φωτογραφίας χαρακτηριστικού γεώτοπου)

- Ζάρι: Για τον καθορισμό της σειράς παιχνιδιού.

- Κλεψύδρα: Για τη χρονομέτρηση των απαντήσεων (έως 30 δευτερόλεπτα) και της συναρμολόγησης του παζλ (έως 3 λεπτά)

- Κάρτες Ερωτήσεων ανά Γύρο:

Γύρος 1: 3 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής ανά ομάδα (σύνολο 9 ερωτήσεις), με 3 πιθανές απαντήσεις η κάθε μία.

Γύρος 2: 3 ερωτήσεις «Αλήθεια ή Μύθος» ανά ομάδα (σύνολο 9 ερωτήσεις).

Γύρος 3: 3 κάρτες «Μάντεψε τι Είμαι» ανά ομάδα (σύνολο 9 κάρτες). Κάθε κάρτα πρέπει να αναγράφει τη λέξη προς περιγραφή και τις απαγορευμένες λέξεις.

- Νικητήρια ταμπέλα με το ποίημα του γεωπάρκου:

“Του γεωπάρκου η αποστολή,
έφερε νίκη φοβερή!
Κερδίσαμε ένα καφάσι γνώση,
Και περηφάνια άλλη τόση!»

3. Ενδεικτικό χρονοδιάγραμμα εφαρμογής

Το χρονοδιάγραμμα και για τα δύο παιχνίδια είναι σχεδιασμένο να μην ξεπερνάει τα 45 λεπτά το κάθε ένα, δηλαδή τη διάρκεια μιας σχολικής ώρας. Μέσα σε αυτό το χρονικό πλαίσιο έχει συνυπολογιστεί η σύντομη ενημερωτική παρουσίαση, η υλοποίηση του παιχνιδιού αλλά και η συζήτηση με τους μαθητές.

4. Διαδικασία παιχνιδιού

A. Παρουσίαση «Τι είναι γεωπάρκο και γιατί υπάρχει ένα στον Χελμό και στον Βουραϊκό!»

(Παρουσίαση Power Point διάρκειας 5-10 λεπτών)

B. Παρουσίαση βίντεο

Γ. Παιχνίδι με κάρτες

Βήμα 1: Χωρισμός Ομάδων & Ανάθεση Θεματικών

Τα παιδιά χωρίζονται σε 3 ομάδες (ομάδα του Ηρακλή, ομάδα της Άρτεμις, ομάδα του Μελάμποδα) και παραλαμβάνει την σημαία της.

Βήμα 2: Καθορισμός Σειράς Παιχνιδιού

Η σειρά με την οποία θα παίξει κάθε ομάδα καθορίζεται με το ρίξιμο ενός ζαριού. Η ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτη.

Βήμα 3: Συλλογή Κομματιών Παζλ (Οι Γύροι)

Ο στόχος κάθε ομάδας είναι η συλλογή των 9 κομματιών του παζλ της. Κάθε φορά που μια ομάδα απαντά σωστά σε μια ερώτηση/δραστηριότητα, κερδίζει ένα κομμάτι του παζλ της. Οι απαντήσεις δίνονται μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό όριο, που δεν πρέπει να ξεπερνά τα 30 δευτερόλεπτα (με χρήση κλεψύδρας). Μετά την απάντηση (είτε σωστή, είτε λανθασμένη), συνεχίζει η επόμενη ομάδα στη σειρά.

Το παιχνίδι αποτελείται από τρεις γύρους, με διαφορετική δραστηριότητα ο καθένας.

Γύρος 1: Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής (3 ερωτήσεις ανά ομάδα). Παρουσιάζεται μια ερώτηση με τρεις πιθανές απαντήσεις. Η ομάδα πρέπει να διαλέξει τη σωστή απάντηση εντός του χρονικού ορίου.

Γύρος 2: Ερωτήσεις Αλήθεια ή Μύθος (3 ερωτήσεις ανά ομάδα). Παρουσιάζεται μια πρόταση. Η ομάδα πρέπει να επιλέξει αν η πρόταση είναι «Αλήθεια» ή «Μύθος» εντός του χρονικού ορίου.

Γύρος 3: Παιχνίδι «Μάντεψε τι Είμαι» (3 ερωτήσεις ανά ομάδα): Ένα μέλος της ομάδας τραβάει μια κάρτα με μια λέξη και την περιγράφει με λόγια, χωρίς να χρησιμοποιήσει την ίδια τη λέξη ή άλλες απαγορευμένες λέξεις που αναγράφονται στην κάρτα ή συνθετικά τους. Οι συμπαίκτες μαντεύουν τη λέξη.

Βήμα 4: Συναρμολόγηση του Παζλ & νίκη

Όταν μια ομάδα έχει συλλέξει και τα 9 κομμάτια του παζλ της, πρέπει να το συναρμολογήσει. Ο μέγιστος χρόνος για τη συναρμολόγηση του παζλ είναι 3 λεπτά. Η ομάδα που θα ολοκληρώσει πρώτη το παζλ της και θα σηκώσει τη σημαία της, ανακηρύσσεται νικήτρια και διαβάζει τον ποιήμα του γεωπάρκου.

5. Παιδαγωγικοί στόχοι και προσαρμογές δραστηριοτήτων

1. Γνωστικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν οι μαθητές τι είναι ένα Γεωπάρκο και γιατί το συγκεκριμένο γεωπάρκο έχει παγκόσμια σημασία.
- Να κατανοήσουν τη σχέση ανάμεσα στη φυσική ιστορία (γεωλογία) και τη μυθολογία, μέσα από την έννοια της γεωμυθολογίας.
- Να εξοικειωθούν με βασικές έννοιες των φυσικών επιστημών (βράχοι, σπήλαια, καταβόθρες, πηγές, φαράγγια) μέσα από παραδείγματα του τόπου τους.

- Να αναπτύξουν δεξιότητες παρατήρησης, κατανόησης και σύνδεσης φυσικών φαινομένων με πολιτιστικά στοιχεία.

2. Κοινωνικοσυναισθηματικοί στόχοι

- Να ενισχυθεί η συνεργασία και το ομαδικό πνεύμα μέσα από τους γύρους του παιχνιδιού.
- Να καλλιεργηθεί η ενσυναίσθηση και η υπευθυνότητα απέναντι στο φυσικό περιβάλλον.
- Να βιώσουν οι μαθητές τη χαρά της ανακάλυψης, της έρευνας και της παιγνιώδους μάθησης

3. Στόχοι δεξιοτήτων

Ανάπτυξη κριτικής σκέψης (μέσα από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και «Αλήθεια ή Μύθος»).

- Καλλιέργεια γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων (μέσα από την περιγραφή, την παντομίμα και το «Μάντεψε τι είμαι»).
- Εξάσκηση στη διαχείριση χρόνου και στη λήψη αποφάσεων υπό πίεση.
- Ανάπτυξη συνθετικής σκέψης και οπτικοχωρικής αντίληψης (μέσω της συναρμολόγησης του παζλ)

Προτάσεις προσαρμογής ανά τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Στόχος: Εξοικείωση με βασικές έννοιες, έμφαση στη φαντασία και τη βιωματική εμπλοκή.

- Συντομότερη παρουσίαση (5΄) με περισσότερες εικόνες και απλά παραδείγματα.
- Μείωση των ερωτήσεων ανά γύρο (2 αντί για 3) ή απλούστευση της γλώσσας.
- Ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθά ενεργά, δίνοντας στοχευμένες υποδείξεις.

Ε΄ Δημοτικού

Στόχος: Εμβάθυνση στη σχέση φυσικού περιβάλλοντος – μύθου και κατανόηση γεωλογικών φαινομένων.

- Η παρουσίαση μπορεί να εμπλουτιστεί με μικρές ερωτήσεις κατανόησης (π.χ. «Τι θυμάσαι για τα γεωπάρκα;»).
- Οι μαθητές μπορούν να αναλάβουν ρόλους αφηγητών ή «ξεναγών» κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Στον Γ΄ γύρο («Μάντεψε τι είμαι»), ενθαρρύνεται η χρήση περιγραφικού λόγου και επιστημονικού λεξιλογίου.

- Στο τέλος, οι ομάδες μπορούν να γράψουν ένα σύντομο ποιηματάκι ή σύνθημα για το γεωπάрко, εμπνευσμένο από τον νικητήριο στίχο.

ΣΤ΄ Δημοτικού

Στόχος: Κριτική σύνδεση γνώσης – περιβάλλοντος – πολιτισμού και ανάληψη ρόλων ερευνητών.

- Οι μαθητές μπορούν να προετοιμάσουν δικές τους ερωτήσεις για ένα «μπόνους γύρο» ή να αναλάβουν ρόλο εμπυχωτή/κριτή.
- Δίνεται έμφαση στη γεωμυθολογία: μπορούν να συνδέσουν τους μύθους του γεωπάρκου με γεωλογικά φαινόμενα που γνωρίζουν από τη φυσική ή τη γεωγραφία.
- Στον Γ΄ γύρο, η περιγραφή μπορεί να περιλαμβάνει μικρή αφήγηση ή σκηνή θεάτρου.
- Μετά το παιχνίδι, προτείνεται συζήτηση – αναστοχασμός: «Πώς οι μύθοι μας βοηθούν να εξηγήσουμε τα φαινόμενα της φύσης;»

Ειδικές περιπτώσεις

- Για **ομάδες με κινητικές δυσκολίες**: προτείνεται η αντικατάσταση των σωματικών δραστηριοτήτων με ομαδικά παιχνίδια ρόλων ή χειρισμό αντικειμένων σε μικρότερη απόσταση.
- Σε περίπτωση **περιορισμένου χρόνου**: επιλέγονται λιγότεροι γύροι ή συντομεύονται τα στάδια συλλογής υλικών.

Συνολική εκπαιδευτική προσέγγιση

Το παιχνίδι μπορεί να ενταχθεί:

- Σε μάθημα Φυσικών, Γεωγραφίας ή Ιστορίας, ως βιωματική δραστηριότητα.
- Σε πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης ή Εργαστήριο Δεξιοτήτων (θεματική: «Φυσική και Πολιτιστική Κληρονομιά»)
- Ως προπαρασκευαστική δράση πριν από επίσκεψη στο Γεωπάрко