

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ**

<p><b>Άξονες γνωστικού περιεχομένου</b></p>	<p><b>Γενικοί Στόχοι (γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες)</b></p>	<p><b>Ενδεικτικές Θεμελιώδεις Έννοιες Διαθεματικής Προσέγγισης</b></p>
<p><b>Η τάξη μου</b></p>	<p><b>Στο μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε:</b></p> <p>Να γνωρίζει, να αναγνωρίζει και να εξοικειωθεί με τα μέλη της τάξης του.</p> <p>Να γνωρίζει και να αναγνωρίζει την τάξη του, τους χώρους και τα αντικείμενα της τάξης του.</p> <p>Να ταξινομεί απλά αντικείμενα της τάξης του.</p> <p>Να εντοπίζει αντικείμενα στην τάξη του.</p> <p>Να αντιλαμβάνεται τη μεταβολή της θέσης προσώπου ή αντικείμενου.</p> <p>Να κατανοεί ότι η λειτουργία της τάξης οργανώνεται σύμφωνα με ένα πρόγραμμα.</p> <p>Να κατανοεί την έννοια της ομάδας και των κοινών δραστηριοτήτων.</p> <p>Να γνωρίζει και να τηρεί βασικούς κανόνες της τάξης.</p>	<p>Αλληλεπίδραση Επικοινωνία Μονάδα- Σύνολο Διάσταση Ομοιότητα- Διαφορά Σύστημα</p>
<p><b>Το σχολείο μου</b></p>	<p>Να γνωρίζει, να αναγνωρίζει και να κινείται ανεξάρτητα στους χώρους του σχολείου.</p> <p>Να γνωρίζει, να αναγνωρίζει και να εξοικειωθεί με τα υπόλοιπα μέλη του σχολείου.</p> <p>Να γνωρίζει και να τηρεί βασικούς κανόνες ασφάλειας, υγιεινής και αντιμετώπισης εκτάκτων γεγονότων του σχολείου.</p> <p>Να διακρίνει τι του αρέσει και τι όχι στο χώρο του σχολείου.</p> <p>Να συμμετέχει σε πολιτιστικά και κοινωνικά δρώμενα στο χώρο του σχολείου.</p>	<p>Αλληλεπίδραση Επικοινωνία Σύστημα Μονάδα- Σύνολο Διάσταση Πολιτισμός</p>

<p><b>Η οικογένειά μου</b></p>	<p>Να αναγνωρίζει τα μέλη, τα στάδια ανάπτυξης και τον τόπο γέννησης κάθε μέλους της οικογένειας.</p> <p>Να γνωρίζει τις κοινές και μη κοινές δραστηριότητες των μελών της οικογένειας.</p> <p>Να γνωρίζει και να τηρεί τους κανόνες της οικογένειας και να σέβεται τις ανάγκες των άλλων μελών.</p> <p>Να γνωρίζει τα βασικά μέλη της οικογένειας των συμμαθητών του.</p> <p>Να κατανοεί ότι η δομή της οικογένειας υπήρχε πάντοτε και υπάρχει παντού.</p>	<p>Αλληλεπίδραση Επικοινωνία Μονάδα– Σύνολο Μεταβολή Ομοιότητα– Διαφορά Σύστημα</p>
<p><b>Το σπίτι μου</b></p>	<p>Να γνωρίζει και να αναγνωρίζει τα χαρακτηριστικά του δωματίου του.</p> <p>Να ξεχωρίζει τους χώρους του σπιτιού και να τους συνδυάζει με τη λειτουργικότητά τους.</p> <p>Να γνωρίζει είδη και μορφές κατοικιών.</p> <p>Να γνωρίζει τη διεύθυνση του σπιτιού του και να μπορεί να εντοπίζει το σπίτι του.</p> <p>Να γνωρίζει τον τρόπο κατασκευής του σπιτιού.</p>	<p>Διάσταση Ομοιότητα– Διαφορά Σύστημα</p>
<p><b>Η γειτονιά μου Η συνοικία/το χωριό μου (η κοινότητά μου)</b></p>	<p>Να γνωρίζει, να αναγνωρίζει και να εξοικειωθεί με τους ανθρώπους, τα καταστήματα, τις υπηρεσίες, τα βασικά σημεία της γειτονιάς του και το ευρύτερο περιβάλλον.</p> <p>Να τηρεί τους κανόνες υγιεινής και ασφάλειας της γειτονιάς του.</p> <p>Να γνωρίζει σύμβολα της καθημερινής ζωής.</p> <p>Να γνωρίζει την εξέλιξη της γειτονιάς.</p> <p>Να γνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά του τόπου του.</p> <p>Να συγκρίνει τόπους με διαφορετικά χαρακτηριστικά, να ταξινομεί εικόνες με βάση κάποιο βασικό χαρακτηριστικό, να συνδυάζει επαγγέλματα με βασικά χαρακτηριστικά του τόπου και να γνωρίζει κάποια χαρακτηριστικά</p>	<p>Αλληλεπίδραση Διάσταση Επικοινωνία Πολιτισμός Ομοιότητα– Διαφορά Μεταβολή</p>

	<p>στοιχεία για την ιστορία του τόπου που ζει.</p> <p>Να έρθει σε επαφή με την έννοια της ανακύκλωσης.</p>	
<b>Ο άνθρωπος και ο χρόνος Κύκλος ζωής και χρόνος</b>	<p>Να γνωρίζει την χρονική αλληλουχία γεγονότων και καταστάσεων.</p> <p>Να προσεγγίζει βασικούς και εναλλακτικούς τρόπους μέτρησης του χρόνου.</p> <p>Να γνωρίζει τη βιολογική εξέλιξη του ανθρώπου και τις μεταβολές του ανθρώπου και του περιβάλλοντος.</p>	Διάσταση Μεταβολή Σύστημα
<b>Γνωρίζω το σώμα μου</b>	<p>Να γνωρίζει και να αναγνωρίζει τα βασικά εξωτερικά χαρακτηριστικά του ανθρώπινου σώματος και το ρόλο των αισθητηρίων οργάνων σε σχέση με τις πληροφορίες που μεταφέρουν.</p> <p>Να γνωρίζει βασικούς κανόνες υγιεινής και ασφάλειας καθώς επίσης και συνήθειες που βοηθάνε στη διατήρηση της καλής υγείας.</p>	Σύστημα Επικοινωνία Ομοιότητα– Διαφορά
<b>Φυτά και ζώα</b>	<p>Να γνωρίζει τα φυτά και τα ζώα του άμεσου περιβάλλοντός του.</p> <p>Να κάνει απλές ταξινομήσεις φυτών και ζώων με βάση κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό.</p> <p>Να γνωρίζει τα στάδια ανάπτυξης φυτών και ζώων και τους παράγοντες που συμβάλλουν στην ανάπτυξή τους.</p> <p>Να έρθει σε επαφή με τους βιότοπους.</p>	Σύστημα Μονάδα– Σύνολο Αλληλεπίδραση Ομοιότητα– διαφορά
<b>Μεταφορές</b>	<p>Να γνωρίζει και να ομαδοποιεί τα μέσα μεταφοράς και να διακρίνει τα μέσα μεταφοράς αγαθών από τα μέσα μετακίνησης των ανθρώπων.</p> <p>Να κατανοεί τους λόγους μετακίνησης των ανθρώπων και των αγαθών.</p> <p>Να γνωρίζει βασικούς κανόνες του κώδικα οδικής κυκλοφορίας για πεζούς και να αναγνωρίζει οικεία σήματα.</p>	Σύστημα Μεταβολή Ομοιότητα– Διαφορά Επικοινωνία
<b>Αντικείμενα από το περιβάλλον</b>	<p>Να έρθει σε επαφή με διαφορετικά υλικά να κατανοήσει τη διαφορετική κατασκευή τους και να μπορεί να τα ομαδοποιεί με βάση κάποιο</p>	Σύστημα Μεταβολή Αλληλεπίδραση

<b>μου</b>	<p>χαρακτηριστικό τους.</p> <p>Να εξοικειωθεί με τη διάκριση των σωμάτων σε στερεά, υγρά και αέρια.</p> <p>Να έρθει σε επαφή με τη μεταβολή των σωμάτων.</p> <p>Να αντιλαμβάνεται ορισμένες χαρακτηριστικές ιδιότητες των μαγνητών.</p>	
<b>Κύκλος του νερού - Καιρός</b>	<p>Να γνωρίζει διάφορα καιρικά φαινόμενα του τόπου του και άλλων τόπων και να τα συνδέει με τις εποχές, τις δραστηριότητες των ανθρώπων και τις διαφορετικές μορφές κατοικίας.</p> <p>Να γνωρίζει τον κύκλο του νερού και να τον συνδέσει με απλά καιρικά φαινόμενα.</p> <p>Να έρθει σε επαφή με απλά μετεωρολογικά σύμβολα.</p>	Αλληλεπίδραση Σύστημα Μεταβολή Επικοινωνία Διάσταση
<b>Ήλιος, αλλαγή ημέρας και νύχτας Ο προσανατολισμός</b>	<p>Να κατανοεί την εναλλαγή ημέρας- νύχτας και να γνωρίσει τη διαφορετική θέση του ήλιου στον ουρανό.</p> <p>Να κατανοεί τη διαφορά ήλιου – φεγγαριού.</p> <p>Να έρθει σε επαφή με τα σημεία του ορίζοντα.</p> <p>Να γνωρίζει τη χρησιμότητα και τις βλαβερές συνέπειες του ήλιου.</p>	Σύστημα Διάσταση Μεταβολή
<b>Η ενέργεια στη ζωή μας</b>	<p>Να έρθει σε επαφή με διαφορετικές μορφές ενέργειας και τρόπους εξοικονόμησης ενέργειας.</p> <p>Να γνωρίζει απλές μορφές κίνησης.</p> <p>Να μάθει βασικούς κανόνες προφύλαξης από το ηλεκτρικό ρεύμα.</p> <p>Να γνωρίζει απλές μηχανές και όργανα συλλογής πληροφοριών που χρησιμοποιεί ο άνθρωπος στην καθημερινή ζωή του.</p>	Αλληλεπίδραση Μεταβολή
<b>Το ταξίδι του ήχου</b>	<p>Να έρθει σε επαφή με τον ήχο και ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά του.</p>	Αλληλεπίδραση Μεταβολή
<b>Επικοινωνία, ενημέρωση</b>	<p>Να έρθει σε επαφή με διαφορετικά μέσα επικοινωνίας και να μπορεί να τα</p>	Επικοινωνία Ομοιότητα–

<p><b>και ελεύθερος χρόνος</b></p>	<p>κατηγοριοποιεί.</p> <p>Να γνωρίζει βασικούς κανόνες που πρέπει να τηρεί για την παρακολούθηση τηλεόρασης.</p> <p>Να γνωρίζει άλλους τρόπους αξιοποίησης και διαχείρισης του ελεύθερου χρόνου.</p>	<p>Διαφορά Αλληλεπίδραση</p>
<p><b>Οι ανάγκες του ανθρώπου</b></p>	<p>Να γνωρίζει τις βασικές ανάγκες του ανθρώπου και να μπορεί να ταυτίζει τις ανάγκες με τα αγαθά.</p> <p>Να έρθει σε επαφή με επαγγέλματα που βοηθάνε στην κάλυψη βασικών αναγκών.</p> <p>Να κατανοεί τις θετικές πλευρές της κοινωνικής ζωής του ανθρώπου.</p>	<p>Μονάδα– Σύνολο Αλληλεπίδραση Διάσταση</p>
<p><b>Πολιτισμός του τόπου μας Πολιτισμός στην ευρύτερη περιοχή</b></p>	<p>Να έρθει σε επαφή με χώρους πολιτισμού του τόπου, απλές λαϊκές παραδόσεις, ήθη και έθιμα και απλές θρησκευτικές παραδόσεις.</p>	<p>Πολιτισμός Χώρος– Χρόνος Μεταβολή</p>
<p><b>Ο αθλητισμός στο σχολείο μας Αθλητισμός και ψυχαγωγία</b></p>	<p>Να κατανοεί τα θετικά στοιχεία της άθλησης.</p> <p>Να μάθει να τηρεί κανόνες όταν συμμετέχει σε ομαδικά αθλητικά παιχνίδια.</p> <p>Να έρθει σε επαφή με βασικά Ολυμπιακά αθλήματα.</p>	<p>Σύστημα Επικοινωνία Αλληλεπίδραση Πολιτισμός Μεταβολή</p>

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

### **Εισαγωγή**

Η Μελέτη Περιβάλλοντος, όπως αναφέρεται και στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της γενικής αγωγής, συνιστά έναν ενιαίο τομέα μάθησης με διεπιστημονικό χαρακτήρα, στον οποίο ενσωματώνονται στοιχεία από το φυσικό, κοινωνικό, θρησκευτικό, πολιτισμικό, ιστορικό και οικονομικό περιβάλλον. Ο κεντρικός στόχος αυτού του γνωστικού αντικείμενου είναι να δοθεί έμφαση στην αλληλεπίδραση και αλληλεξάρτηση μεταξύ του φυσικού και του ανθρωπογενούς περιβάλλοντος, ώστε να αναδύεται ένα πεδίο γνώσης που να επιτρέπει την εξοικείωση του μαθητή με την πολυδιάστατη και συνεχώς μεταβαλλόμενη πραγματικότητα. Για τους μαθητές με τυπική ανάπτυξη, η πειραματική διαδικασία, η ανακάλυψη και η πράξη αποτελούν αποδεκτούς τρόπους μάθησης και κατανόησης του κόσμου. Η ανάγκη για εξερεύνηση και η γνωριμία με το καινούριο και το άγνωστο μέσα από την πρακτική της καθημερινότητας, ερμηνεύουν το ενδιαφέρον και την προτίμηση για βιωματική μάθηση στις σύγχρονες παιδαγωγικές θεωρίες. Αντίθετα, για τους μαθητές με αυτισμό αυτές οι διεργασίες δημιουργούν ιδιαίτερες δυσκολίες, που ο εκπαιδευτικός καλείται να αντιμετωπίσει δίνοντας κάθε φορά απάντηση στο βασικό ερώτημα: «*ποιο είναι το νόημα της δραστηριότητας που αναθέτω στο μαθητή;*» (Powell & Jordan, 2001). Αυτός είναι ο κύριος λόγος που υπαγορεύει την προσαρμογή του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της γενικής αγωγής για τους μαθητές με αυτισμό.

Ο τρόπος διδασκαλίας της Μελέτης Περιβάλλοντος αποτελεί μοναδική ευκαιρία για τη σύνδεση του περιβάλλοντος κόσμου με τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα. Η Μελέτη Περιβάλλοντος μπορεί να λειτουργήσει σαν μέσο για την ανάπτυξη της επικοινωνίας, να διευκολύνει την επίλυση προβλημάτων και να τους κινητοποιήσει να προσεγγίσουν την τέχνη και την τεχνολογία. Είναι ένα παραγωγικό μέσο από όπου φιλτράρεται και διδάσκεται η ουσία «*διαφόρων τρόπων θεώρησης του κόσμου*». Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Therese Jolliffe (1992):

*«...η πραγματικότητα για ένα άτομο με αυτισμό είναι μια μάζα γεγονότων, ανθρώπων, τόπων, ήχων και εικόνων που προκαλούν σύγχυση και αλληλεπιδρούν. Δε φαίνεται να υπάρχουν ξεκάθαρα όρια, τάξη και νόημα σε κάτι. Ένα μεγάλο μέρος της ζωής μου αναλώθηκε στο να προσπαθώ να βρω μοντέλο πίσω από καθετί...Ακόμα κι όταν θέλω μερικές φορές να συμμετέχω σε κάτι, ο εγκέφαλός μου δε θα μου πει πως θα έπρεπε να το κάνω...» (σελ.12).*

Η σύνδεση της διδασκαλίας με την πράξη θεωρείται μία αποτελεσματική προσέγγιση στη μάθηση. Με βάση την παραδοχή ότι οι μαθητές με αυτισμό αντιλαμβάνονται τις έννοιες αποσπασματικά, βασικό στόχο στη διδασκαλία της Μελέτης Περιβάλλοντος, θα πρέπει να αποτελεί η αναζήτηση τρόπων που θα διευκολύνουν τους μαθητές να αναπτύξουν έναν χρήσιμο και παραγωγικό τρόπο πρόσληψης και επεξεργασίας που θα διευκολύνει τη σύνδεση και τη γενίκευση των εμπειριών τους.

Ειδικότερα κατά τη διδασκαλία της Μελέτης Περιβάλλοντος τα σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι:

- Ο προσεκτικός σχεδιασμός της δραστηριότητας με βάση τις δυνατότητες, αδυναμίες και ιδιαιτερότητες του μαθητή.
- Η δόμηση των δραστηριοτήτων.

- Η αξιολόγηση της δραστηριότητας, μέσα από συζήτηση (ερωτήσεις – απαντήσεις) ή φύλλα αξιολόγησης με εικόνες, σύμβολα ή γραπτές ερωτήσεις. Για τους μαθητές με αυτισμό το στάδιο της αξιολόγησης χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Γνωρίζουμε ότι οι συγκεκριμένοι μαθητές δυσκολεύονται στην αξιολόγηση για το λόγο ότι έννοιες όπως «μου αρέσει», «δε μου αρέσει», «θέλω» είναι δύσκολο να γίνουν κατανοητές αλλά και να διδαχθούν. Για τον σκοπό αυτό, ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιεί εικονικές αναπαραστάσεις (Jolliffe, 1992).

Επιπλέον, για την καλύτερη προσέγγιση και διευκόλυνση των μαθητών προτείνεται να χρησιμοποιηθούν (Maddock, 2001):

- οπτικοποίηση κάθε σταδίου της δραστηριότητας για τη σωστή διαδοχή των πράξεων και γεγονότων που θα διευκολύνει τη μετάβαση των μαθητών στο επόμενο στάδιο και την εστίαση της προσοχής τους στα υλικά της δραστηριότητας,
- βιντεοσκόπηση της εκτέλεσης της δραστηριότητας από τον ίδιο το μαθητή, ώστε να υπάρχουν οπτικές ενδείξεις για υπενθύμιση, εξαγωγή συμπερασμάτων και αξιολόγηση από το μαθητή,
- γραφικές αναπαραστάσεις,
- ερωτηματολόγια (με επιλογές εικόνων ή γραπτές ερωτήσεις για μαθητές με περισσότερες ικανότητες) προκειμένου οι μαθητές να μπορούν να εστιάζουν κάθε φορά στις σημαντικές πληροφορίες, και
- λεκτικές οδηγίες.

Επίσης, είναι σκόπιμο να δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στον προγραμματισμό μιας επίσκεψης στην κοινότητα. Είναι σημαντικό η επίσκεψη να έχει νόημα για τον μαθητή και να συνδέεται με γνώσεις που ήδη κατέχει, ώστε ο μαθητής να έχει το ενδιαφέρον να συμμετέχει. Μία επίσκεψη σε ένα χώρο μπορεί να επαναληφθεί αρκετές φορές εστιάζοντας κάθε φορά σε διαφορετικό στόχο (π.χ. επίσκεψη στη γειτονιά: καταστήματα, επαγγελματίες, πλατείες, εκκλησία, άγαλμα...). Επιπλέον, στη διάρκεια της επίσκεψης να δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να εστιάζουν σε διαφορετικές δραστηριότητες με βάση τα ενδιαφέροντά τους (π.χ. ένας μαθητής φωτογραφίζει, άλλος μαγνητοφωνεί, άλλος συλλέγει αντικείμενα...). Ο προγραμματισμός μιας επίσκεψης πρέπει να περιλαμβάνει (Maddock, όπ.παρ.):

➤ **Προετοιμασία για την επίσκεψη:**

- καλή γνώση του χώρου και της διαδρομής
- φωτογραφίες ή φυλλάδια ή βίντεο του χώρου και της διαδρομής για προετοιμασία των παιδιών
- καταγραφή των σταδίων επίσκεψης και προετοιμασία εξατομικευμένων οπτικών ή γραπτών προγραμμάτων
- συζήτηση με τους μαθητές και οργάνωση με σαφείς οπτικές οδηγίες της εργασίας που έχει να κάνει ο καθένας από τους μαθητές
- υπενθύμιση κανόνων συμπεριφοράς στους μαθητές

➤ **Κατά τη διάρκεια της επίσκεψης:**

- μαγνητοφώνηση, βιντεοσκόπηση ή φωτογράφιση - ανάλογα με το τι έχει αναλάβει ο κάθε μαθητής
- ερωτήσεις μαθητών και καταγραφή απαντήσεων
- χρήση οπτικών ή λεκτικών οδηγιών
- συμπλήρωση φύλλων εργασίας

➤ **Μετά την επίσκεψη:**

- καταγραφή και ταξινόμηση των πληροφοριών και σύνδεση με το φωτογραφικό υλικό
- ακρόαση συνεντεύξεων και παρακολούθηση βίντεο

- μετάδοση εμπειριών σε άλλους μαθητές
- καταγραφή εντυπώσεων σε πίνακες, υπολογιστή ή λεκτικά
- **Αξιολόγηση:**
- Η αξιολόγηση θα πρέπει να γίνεται μέσα από συγκεκριμένες ερωτήσεις ακολουθώντας τη δομή της επίσκεψης π.χ.
  - Πού πήγαμε;
  - Πως πήγαμε εκεί;
  - Ποιοι ήταν μέσα στο λεωφορείο;
  - Τι σου άρεσε περισσότερο; Σου άρεσε το.... ;
  - Ποιος ήταν ο κύριος που μας υποδέχτηκε;

Αξίζει να επισημανθεί ότι η Μελέτη Περιβάλλοντος είναι ένα γνωστικό αντικείμενο που συνδέεται άμεσα με τη διδασκαλία στρατηγικών επίλυσης προβλημάτων. Οι στρατηγικές που βοηθούν στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων είναι οι ακόλουθες (Maddock, όπ.παρ.):

➤ **Τέχνασμα παρακώλυσης ενεργειών (sabotage):** Ο εκπαιδευτικός τροποποιεί το περιβάλλον ώστε να αναγκάσει το μαθητή να αναζητήσει μια άλλη λύση. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός ζητάει από το μαθητή να του φέρει από τη βιβλιοθήκη ένα αγαπημένο του αντικείμενο. Ο εκπαιδευτικός έχει κολλήσει το αντικείμενο ώστε ο μαθητής να μην μπορεί να το πάρει. (θεματική ενότητα: γνωριμία με την τάξη).

➤ **Εσκεμμένο λάθος (error):** Ο εκπαιδευτικός σκόπιμα δίνει στο μαθητή αντικείμενα που δεν έχουν σχέση με τη δραστηριότητα για να τον πείσει να αναζητήσει λύση. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή εικόνες ζώων για να τις ταυτίσει με εικόνες φυτών (δραστηριότητα 17.1).

➤ **Παράλειψη (omission):** Ο εκπαιδευτικός παραλείπει αντικείμενα σε μια δραστηριότητα κατά προτίμηση οικεία για το μαθητή. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός παραλείπει να δώσει στο μαθητή τη στέγη ή την πόρτα για να «χτίσει» το δικό του σπίτι με τουβλάκια (δραστηριότητα 9.1).

➤ **Επιλογή (choice):** Ο εκπαιδευτικός δίνει εναλλακτικές λύσεις στο μαθητή και τον παροτρύνει να επιλέξει. Οι εναλλακτικές λύσεις που παρέχονται στο μαθητή αρχικά είναι περιορισμένες και σταδιακά αυξάνονται για να αποφευχθεί η σύγχυση. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει το μαθητή παρουσιάζει ένα «πίνακα επιλογών» και του ζητά να επιλέξει την κατάλληλη φωτογραφία του χώρου του σχολείου που θέλει να πάει (θεματική ενότητα: γνωριμία με το σχολείο).

Η προσαρμογή των Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για τη Μελέτη Περιβάλλοντος για μαθητές με αυτισμό δεν ακολουθεί αυστηρά τη μορφή των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών της Γενικής Αγωγής όσον αφορά τους τρεις άξονες: ανθρωπογενές περιβάλλον, φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση ανθρώπου και περιβάλλοντος. Το παρόν Αναλυτικό Πρόγραμμα περιλαμβάνει όλες τις επιμέρους θεματικές ενότητες εμπλουτισμένες με στοιχεία από τη Γεωγραφία, τη Φυσική, τα Θρησκευτικά και την Ιστορία. Όλες οι προσαρμογές ακολούθησαν την γενική αρχή της Ειδικής αγωγής για την διδασκαλία «από το απλό στο σύνθετο». Έτσι, οι στόχοι σε κάθε θεματική ενότητα παρουσιάζονται με μία σειρά που δηλώνει το βαθμό δυσκολίας. Η σειρά ανάπτυξης των θεματικών ενότητων στο Αναλυτικό Πρόγραμμα δεν είναι δεσμευτική αλλά ενδεικτική. Αυτό σημαίνει ότι η μετάβαση σε μία άλλη θεματική ενότητα δεν προϋποθέτει την ολοκλήρωση της προηγούμενης ή της επόμενης ενότητας.

Αναλυτικότερα το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Μελέτης Περιβάλλοντος έχει την παρακάτω διάρθρωση:

1. Η τάξη μου
2. Το σχολείο μου



3. Η οικογένεια μου
4. Το σπίτι μου
5. Η γειτονιά μου – Η συνοικία / το χωριό μου
6. Ο άνθρωπος και ο χρόνος – Κύκλος ζωής και χρόνος
7. Γνωρίζω το σώμα μου
8. Φυτά και ζώα
9. Μεταφορές
10. Αντικείμενα από το περιβάλλον μου
11. Καιρός- Κύκλος του νερού
12. Ήλιος , αλλαγή ημέρας και νύχτας – Προσανατολισμός
13. Η ενέργεια στη ζωή μας
14. Το ταξίδι του ήχου
15. Επικοινωνία – Ενημέρωση και ελεύθερος χρόνος
16. Οι ανάγκες του ανθρώπου
17. Πολιτισμός του τόπου μας – Πολιτισμός στην ευρύτερη περιοχή
18. Ο αθλητισμός στο σχολείο μας – Αθλητισμός και ψυχαγωγία

Οι παραπάνω θεματικές ενότητες υποδεικνύουν την ευρύτητα των θεμάτων που ο εκπαιδευτικός μπορεί να επεξεργαστεί με την τάξη του και αναδεικνύουν την ιδιαίτερη αξία της Μελέτης Περιβάλλοντος για τους μαθητές με αυτισμό.

Θεματικές Ενότητες	Στόχοι	Ενδεικτικές Δραστηριότητες <sup>1</sup>
<p><b>Η τάξη μου</b></p> <p>Η τάξη μου. (εξοικείωση με το περιβάλλον της τάξης, σχετικές θέσεις αντικειμένων)</p> <p>Η ομάδα της τάξης μου (μέλη, κανόνες, ρόλοι, αλληλεπιδράσεις δεσμοί, δραστηριότητες)</p> <p>Δραστηριότητες στην τάξη (μάθηση, σχολική εργασία, ψυχαγωγία)</p>	<p><b>Στο μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε :</b></p> <p>1. Να γνωρίζει και να εξοικειώνεται με τον εκπαιδευτικό, τους συμμαθητές του και τους εμπλεκόμενους στην εκπαιδευτική διαδικασία.</p> <p>2. Να διακρίνει τον εκπαιδευτικό και τους συμμαθητές του ανάμεσα στα άλλα πρόσωπα του σχολείου.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές κάθονται στο τραπέζι ομαδικών δραστηριοτήτων. Ο κάθε μαθητής έχει μπροστά του ένα χαρτόνι με το όνομά του. Ο εκπαιδευτικός έχει το σύνολο των φωτογραφιών των μαθητών μέσα σε ένα κουτί και ο κάθε μαθητής βρίσκει τη δική του φωτογραφία ή των συμμαθητών που ονομάζει ή δείχνει ο εκπαιδευτικός. Στη συνέχεια ο μαθητής τοποθετεί την κάθε φωτογραφία αντίστοιχα στην ειδική θέση (χαρτόνι) μπροστά από κάθε συμμαθητή του (Γλώσσα).</p>

	<p>3. Να γνωρίζει και να είναι εξοικειωμένος με τους συγκεκριμένους χώρους εργασίας στην τάξη.</p> <p>4. Να γνωρίζει τα αντικείμενα της τάξης και να τα συνδέει με τη χρησιμότητά τους.</p> <p>5. Να ομαδοποιεί αντικείμενα της τάξης του.</p> <p>6. Να διακρίνει ποια είναι η τάξη του.</p> <p>7. Να δείχνει ή να ονομάζει βασικά στοιχεία για την τάξη του.</p> <p>8. Να δείχνει ή να ονομάζει κάποια βασικά στοιχεία για μία διπλανή τάξη.</p> <p>9. Να εντοπίζει αντικείμενα ή πρόσωπα με βάση κάποιο σταθερό σημείο</p>	<p>3.1. Παρόμοιες δραστηριότητες (φωτογραφίες ή σύμβολα) μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αναγνώριση της τάξης του, των χώρων εργασίας μέσα στην τάξη, άλλων αιθουσών, κ.ά.</p> <p>4.1. Ο μαθητής ομαδοποιεί αντικείμενα που χρησιμοποιεί και στη συνέχεια τα αντιστοιχεί με τις συγκεκριμένες ενέργειες π.χ. από ένα σύνολο αντικειμένων επιλέγει αυτά που χρησιμοποιεί όταν γράφει (μολύβια, σβηστήρες, ξύστρες, τετράδιο), και τα βάζει σε ένα κουτί με την ανάλογη οπτική νύξη, ένα παιδί που γράφει σε φωτογραφία, εικόνα ή σύμβολο (Γλώσσα, Μαθηματικά).</p> <p>5.1. Ο εκπαιδευτικός έχει μέσα σε ένα κουτί δύο ή περισσότερες κατηγορίες αντικειμένων (π.χ. μολύβια και τετράδια). Ζητάει από το μαθητή να ξεχωρίσει τα αντικείμενα και να τα τοποθετήσει σε δύο διαφορετικά κουτιά. (Μαθηματικά, Πληροφορική).</p> <p>6.1. Ο εκπαιδευτικός σηματοδοτεί την τάξη με ένα οπτικό σύμβολο (π.χ. ένα καράβι από χαρτόνι με τις φωτογραφίες των μαθητών επάνω) και το τοποθετεί στην πόρτα της τάξης. Στη συνέχεια φωτογραφίζει το σύμβολο. Ο μαθητής παροτρύνεται να διακρίνει την τάξη του ανάμεσα σε άλλες ταυτίζοντας το οπτικό σύμβολο που βλέπει στη φωτογραφία και στην πόρτα της τάξης.</p> <p>7.1. Ο εκπαιδευτικός ζητά από το μαθητή να ονομάσει ή να δείξει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της τάξης, όπως το χρώμα της πόρτας και να τα αναγνωρίσει σε φωτογραφίες.</p> <p>9.1. Ο εκπαιδευτικός ζητάει (λεκτικά ή με φωτογραφία) από το μαθητή να εντοπίσει ένα συγκεκριμένο αντικείμενο (π.χ. ένα μολύβι) που βρίσκεται σε συγκεκριμένο σημείο (π.χ. βιβλιοθήκη) (Γλώσσα).</p>
--	--	--

	<p>10. Να εντοπίζει τη θέση αντικειμένων χρησιμοποιώντας τους όρους πίσω, δίπλα, δεξιά, αριστερά.</p> <p>11. Να αντιλαμβάνεται τη μεταβολή της θέσης ενός αντικειμένου ή προσώπου στο χώρο.</p> <p>12. Να γνωρίζει ποιες δραστηριότητες πραγματοποιούνται μέσα στην τάξη.</p> <p>13. Να κατανοεί ότι η λειτουργία της τάξης οργανώνεται σύμφωνα με ένα πρόγραμμα (ημερήσιο-εβδομαδιαίο).</p> <p>14. Να γνωρίζει ποιες δραστηριότητες γίνονται ομαδικά και ποιες ατομικά.</p> <p>15. Να συνδέει τις δραστηριότητες με τον αντίστοιχο χώρο της τάξης που πραγματοποιούνται αυτές.</p> <p>16. Να γνωρίσει και να τηρεί βασικούς κανόνες της τάξης.</p> <p>17. Να συμμετέχει σε ομαδικές δραστηριότητες μέσα στην τάξη.</p>	<p>11.1. Ο εκπαιδευτικός κρύβει ένα αγαπημένο αντικείμενο του μαθητή στο χώρο της τάξης και του ζητάει να το εντοπίσει δίνοντας του τη φωτογραφία του αντικείμενου. Ο εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει τη δραστηριότητα κρύβοντας το αντικείμενο σε διαφορετικές θέσεις. Οι μαθητές με περισσότερες δυνατότητες μπορούν να ακολουθούν λεκτικές ή γραπτές οδηγίες (Γλώσσα, Μαθηματικά).</p> <p>15.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού συνδέει το συγκεκριμένο αντικείμενο, φωτογραφία ή σύμβολο που βρίσκεται στο ατομικό του πρόγραμμα με την αντίστοιχη δραστηριότητα και το χώρο στον οποίο πραγματοποιείται αυτή (Γλώσσα, Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>16.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια οπτικών οδηγιών μαθαίνει τους βασικούς κανόνες της τάξης π.χ. πρώτα δουλεύω και μετά παίζω (Αυτοεξυπηρέτηση, Πληροφορική).</p>
--	---	--

	<p>18. Να τηρεί κανόνες υγιεινής και ασφάλειας της τάξης.</p>	<p>18.1. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει έναν πίνακα με φωτογραφίες –εικόνες ή σύμβολα των βασικών κανόνων και διαγράφει όσες ενέργειες είναι απαγορευμένες με ένα "X" (Πληροφορική, Γλώσσα, Αυτοεξυπηρέτηση).</p>
<p><b>Το σχολείο μου</b></p> <p>Το σχολείο μου (χώρος, λειτουργικότητα του χώρου)</p> <p>Η ζωή μέσα στο σχολείο (σχολική ζωή, βασικό μέτρα προστασίας από σεισμό και πυρκαγιά, υγιεινή, καθαριότητα περιβάλλοντος)</p> <p>Εκδηλώσεις στο σχολείο (συμμετοχή σε πολιτιστικά και κοινωνικά δρώμενα)</p>	<p>1. Να διακρίνει τους χώρους του σχολείου π.χ. αυλή-κουζίνα, γυμναστήριο κλπ.</p> <p>2. Να κινείται ανεξάρτητα στους χώρους του σχολείου.</p> <p>3. Να γνωρίζει και να είναι εξοικειωμένος με τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου και το εκπαιδευτικό προσωπικό.</p> <p>4. Να γνωρίζει και να τηρεί βασικούς κανόνες υγιεινής και καθαριότητας του περιβάλλοντος του σχολείου.</p> <p>5. Να γνωρίζει τη γειτονιά του σχολείου.</p> <p>6. Να εντοπίζει τι είναι επικίνδυνο στο σχολείο του σε σχέση με το περιβάλλον.</p> <p>7. Να γνωρίζει πώς να ενεργήσει σε περίπτωση σεισμού ή</p>	<p>1.1. Πραγματοποιούνται παρόμοιες δραστηριότητες με εκείνες που περιγράφονται στην ενότητα "η τάξη μου".</p> <p>2.1. Όλοι οι χώροι του σχολείου σηματοδοτούνται με ένα σύμβολο ή άλλο χαρακτηριστικό. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή τη φωτογραφία – εικόνα ή σύμβολο και τον κατευθύνει στον αντίστοιχο χώρο. Σταδιακά ο μαθητής κινείται ανεξάρτητα στους χώρους του σχολείου (Αυτοεξυπηρέτηση, Γλώσσα).</p> <p>6.1. Ο εκπαιδευτικός σε συνεργασία με το μαθητή κατασκευάζει δύο πίνακες. Στον πρώτο τοποθετούνται οι φωτογραφίες που δείχνουν την αποδεκτή εικόνα του σχολείου σε σχέση με το περιβάλλον (π.χ. καθαρή αυλή) και στον δεύτερο τη μη αποδεκτή εικόνα (π.χ. βρώμικη αυλή) (Αυτοεξυπηρέτηση, Εικαστικά, Πληροφορική).</p> <p>7.1. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα βιβλίο με οπτικές οδηγίες (φωτογραφίες – εικόνες ή σύμβολα) που παρουσιάζουν</p>

	<p>πυρκαγιάς και να εξοικειωθεί με την τήρηση κανόνων σε έκτακτες καταστάσεις.</p> <p>8. Να συμμετέχει σε πολιτιστικά και κοινωνικά δρώμενα μέσα στο χώρο του σχολείου π.χ. γιορτές.</p>	<p>τις διαδοχικές ενέργειες που πρέπει να ακολουθήσει ο μαθητής σε περίπτωση σεισμού ή πυρκαγιάς. Πραγματοποιούνται ασκήσεις ετοιμότητας σύμφωνα με αυτές τις οδηγίες (Αυτοεξυπηρέτηση, Εικαστικά, Γλώσσα, Πληροφορική).</p>
<p><b>Η οικογένεια μου</b></p> <p>Η οικογένεια (μορφές οικογένειας και λειτουργίες της, ανάγκες που καλύπτει η οικογένεια, κανόνες, ρόλοι)</p> <p>Η ζωή μέσα στην οικογένεια (επικοινωνία μεταξύ των μελών της οικογένειας: η δομή της και το περιβάλλον)</p> <p>Οικογενειακή ζωή και περιβάλλον (αλληλεπίδραση οικογενειακού και φυσικού-κοινωνικού (περιβάλλοντος)</p> <p>Η ιστορία της οικογένειας</p>	<p>1. Να γνωρίζει από ποια μέλη αποτελείται η οικογένεια του.</p> <p>2. Να γνωρίζει τα στάδια ανάπτυξης των μελών της οικογένειας.</p> <p>3. Να γνωρίζει που γεννήθηκε ο ίδιος και τα μέλη της οικογένειάς του.</p> <p>4. Να κατανοεί ποιες δραστηριότητες πραγματοποιεί με όλα ή με κάποια μέλη της οικογένειας.</p> <p>5. Να κατανοεί ότι για να πραγματοποιήσει μία δραστηριότητα με την οικογένεια πρέπει να συνεργαστεί με τα μέλη της.</p> <p>6. Να τηρεί κανόνες της οικογένειας ώστε να σέβεται τις ανάγκες των άλλων μελών της.</p>	<p>1.1.-2.1.-4.1. Ο εκπαιδευτικός σε συνεργασία με το μαθητή κατασκευάζει ένα κολλάζ με φωτογραφίες (ή λεύκωμα) των μελών της οικογένειας του μαθητή. Το κολλάζ εξελικτικά μπορεί να δείχνει το γενεαλογικό δέντρο της οικογένειας του μαθητή. Ο μαθητής καλείται να τοποθετήσει τις αντίστοιχες φωτογραφίες των μελών της οικογένειας στην κατάλληλη θέση. Παρόμοιο λεύκωμα μπορεί να δημιουργηθεί με φωτογραφίες που δείχνουν κοινές δραστηριότητες ολόκληρης της οικογένειας ή δραστηριότητες που πραγματοποιεί ο μαθητής με κάποιο συγκεκριμένο μέλος της οικογένειας (Εικαστικά, Μαθηματικά).</p> <p>6.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει μία δραστηριότητα αντιστοίχισης με φωτογραφίες. Ο μαθητής καλείται να αντιστοιχίσει τις φωτογραφίες που παρουσιάζουν κάποιο μέλος της οικογένειας σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα (π.χ. ο αδελφός που διαβάζει) με την αντίστοιχη "ανάγκη" του (π.χ. κλειστή τηλεόραση, σύμβολο ησυχίας) (Μαθηματικά, Πληροφορική).</p>

<p>μου (τόπος, καταγωγή, στάδια ανάπτυξης)</p>	<p>7. Να γνωρίζει από ποια μέλη αποτελούνται οι οικογένειες των συμμαθητών του.</p> <p>8. Να κατανοεί ότι η δομή της οικογένειας υπήρχε πάντοτε και υπάρχει παντού.</p>	<p>8.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού συλλέγει φωτογραφίες που παρουσιάζουν οικογένειες από διαφορετικές χρονικές περιόδους και από διαφορετικές χώρες (Εικαστικά, Μαθηματικά)</p>
<p><b>Το σπίτι μου</b></p> <p>Το σπίτι μου (το δωμάτιο μου, άλλοι χώροι του σπιτιού, μορφές κατοικίας, τοποθεσία, χτίσιμο σπιτιού)</p>	<p>1. Να εντοπίζει χαρακτηριστικά στοιχεία του δωματίου του.</p> <p>2. Να ξεχωρίζει τους χώρους του σπιτιού του.</p> <p>3. Να συνδυάζει τους χώρους του σπιτιού με τη λειτουργικότητά τους.</p> <p>4. Να γνωρίζει το είδος της κατοικίας που μένει.</p> <p>5. Να ξεχωρίζει είδη κατοικιών (μονοκατοικία, πολυκατοικία).</p> <p>6. <u>Να γνωρίζει τη διεύθυνση του σπιτιού του.</u></p> <p>7. Να εντοπίζει τη</p>	<p>1.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κατασκευάζει μακέτα ή κολάζ με φωτογραφίες που παρουσιάζει τους χώρους του σπιτιού του και του δωματίου του (Εικαστικά).</p> <p>2.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή το σχέδιο ενός χώρου του σπιτιού του (π.χ. σαλόνι) και του ζητάει να επιλέξει από ένα σύνολο εικόνων, φωτογραφιών ή συμβόλων αυτά που αντιστοιχούν στο συγκεκριμένο χώρο και να τα τοποθετήσει πάνω στο σχέδιο (Μαθηματικά).</p> <p>3.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει μία δραστηριότητα αντιστοίχισης με φωτογραφίες. Ο μαθητής καλείται να αντιστοιχίσει φωτογραφίες ή σύμβολα που δείχνουν συγκεκριμένες δραστηριότητες (π.χ. η οικογένεια τρώει) με τους κατάλληλους χώρους (π.χ. κουζίνα) (Πληροφορική).</p> <p>5.1. Ο μαθητής ομαδοποιεί εικόνες με είδη κατοικιών (μονοκατοικίες, πολυκατοικίες) (Μαθηματικά, Πληροφορική).</p> <p>6.1. Ο μαθητής μαθαίνει να λέει ή να δείχνει κάρτα με τη διεύθυνση του σπιτιού του όταν πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση π.χ. "πού μένεις;" (σταδιακά διαφοροποιούνται οι ερωτήσεις π.χ. ποια είναι η διεύθυνση σου, που είναι το σπίτι σου, κλπ) (Αυτοεξυπηρέτηση, Γλώσσα).</p>

	<p>θέση του σπιτιού του σε σχέση με ένα χαρακτηριστικό στοιχείο του περιβάλλοντος.</p> <p>8. Να γνωρίζει διαφορετικές μορφές κατοικίας σε σχέση με τον τόπο.</p> <p>9. <u>Να γνωρίζει πώς χτίζεται ένα σπίτι.</u></p>	<p>8.1. Ο μαθητής παίζει μαζί με τον εκπαιδευτικό ένα επιτραπέζιο παιχνίδι όπου αντιστοιχεί κάρτες με εικόνες από κατοικίες και γεωγραφικά χαρακτηριστικά.</p> <p>9.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού χτίζει το δικό του σπίτι με τουβλάκια και εντοπίζει τα χαρακτηριστικά στοιχεία του σπιτιού (π.χ. παράθυρο, πόρτα, στέγη, μπαλκόνι...) (Εικαστικά).</p>
<p><b>Η γειτονιά μου , η συνοικία/ το χωριό μου</b></p> <p>Η γειτονιά μου (το άτομο και το άμεσο περιβάλλον, το περιβάλλον γύρω από το σπίτι, κτίρια, κοινωφελείς χώροι)</p> <p>Οι άνθρωποι της γειτονιάς (γείτονες, σχέσεις, οι άνθρωποι που μας εξυπηρετούν)</p> <p>Η ζωή στη γειτονιά (βελτίωση συνθηκών ζωής, εκδηλώσεις)</p> <p>Η γειτονιά και το περιβάλλον</p> <p>Ο τόπος που</p>	<p>1. Να γνωρίζει τη γειτονιά του σπιτιού του.</p> <p>2. Να μπορεί να αναγνωρίζει κάποιους γείτονες.</p> <p>3. Να γνωρίζει τα καταστήματα της γειτονιάς του.</p> <p>4. Να γνωρίζει υπηρεσίες και χώρους που βρίσκονται στη γειτονιά του.</p> <p>5. Να γνωρίζει την εκκλησία της γειτονιάς του.</p> <p>6. Να γνωρίζει άλλες γειτονιές.</p> <p>7. Να ξεχωρίζει γειτονιές με βάση ένα χαρακτηριστικό (π.χ. πλατεία).</p> <p>8. Να τηρεί τους κανόνες υγιεινής και ασφάλειας της γειτονιάς.</p>	<p>1.1.- 2.1.- 3.1- 4.1.- 5.1.- 6.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει επισκέψεις στη γειτονιά του μαθητή. Σε κάθε επίσκεψη υπάρχει συγκεκριμένος στόχος (π.χ. να γνωρίσει ο μαθητής κάποιο κατάστημα, υπηρεσία ή χώρο της γειτονιάς του). <i>Επιδιώκεται η ενεργός συμμετοχή του μαθητή (π.χ. ο μαθητής αγοράζει ψωμί από το φούρνο, στέλνει μία επιστολή από το ταχυδρομείο). Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει φωτογραφίσει το συγκεκριμένο χώρο από πριν ώστε να είναι σε θέση ο μαθητής να τον εντοπίσει. Η ίδια δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί ώστε ο μαθητής να επισκεφτεί και να γνωρίσει γειτονιές και άλλων συμμαθητών του (ομαδική δραστηριότητα) (Αυτοεξυπηρέτηση).</i></p> <p>1.2.- 3.2.- 4.2.- 5.2. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κατασκευάζει μακέτα ή κολάζ με φωτογραφίες που παρουσιάζει τη γειτονιά του (σπίτι, καταστήματα, εκκλησία, υπηρεσίες, χώροι...) (Εικαστικά).</p>

<p>ζω (οικείοι γεωγραφικοί όροι: θάλασσα, ποτάμια, λίμνες, βουνά κλπ., χαρακτηριστικά του τόπου, σύμβολα)</p> <p>Οι δραστηριότητες των ανθρώπων στον τόπο που ζω (απλές ανθρώπινες δραστηριότητες στο φυσικό περιβάλλον)</p> <p>Ιστορία του τόπου μου</p>	<p>9. Να εντοπίζει τι τον ευχαριστεί και τι τον δυσαρεστεί στη γειτονιά του.</p> <p>10. <u>Να γνωρίζει βασικά σύμβολα που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή ζωή.</u></p> <p>11. Να γνωρίζει πως ήταν οι γειτονιές στο παρελθόν.</p> <p>12. Να κατανοεί ότι η γειτονιά είναι μέρος του χωριού ή της πόλης που ζει.</p> <p>13. <u>Να γνωρίζει το όνομα της πόλης ή του χωριού που ζει.</u></p> <p>14. Να γνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά μιας πόλης και ενός χωριού.</p> <p>15. Να κατανοεί ομοιότητες και διαφορές της πόλης και του χωριού.</p> <p>16. Να κατανοεί ότι οι άνθρωποι ζουν με διαφορετικό τρόπο ανάλογα με τον τόπο διαμονής τους.</p> <p>17. Να εντοπίζει πράγματα που θέλει να έχει η πόλη ή το χωριό του.</p>	<p>10.1. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει καρτέλες με σύμβολα καθημερινής χρήσης (π.χ. W.C., STOP, ΕΞΟΔΟΣ, ΕΙΣΟΔΟΣ)</p> <div data-bbox="901 533 1289 645" style="text-align: center;"> </div> <p>Ο μαθητής συνδέει τα σύμβολα με τους αντίστοιχους χώρους ή με φωτογραφίες. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει πίνακα με τα σύμβολα για συχνή εξάσκηση (Αυτό-εξυπηρέτηση, Εικαστικά, Πληροφορική).</p> <p>11.1.- 14.1.- 15.1.- 18.1.- 19.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού συλλέγει φωτογραφίες που παρουσιάζουν εικόνες από την πόλη και το χωριό και τις καθημερινές δραστηριότητες των κατοίκων. Ο μαθητής τις ομαδοποιεί και εντοπίζει τις ομοιότητες και διαφορές. Επιπλέον ο μαθητής παρακολουθεί βίντεο με στιγμιότυπα από την καθημερινή ζωή στην πόλη ή στο χωριό. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει παρόμοιες δραστηριότητες για να γνωρίσει ο μαθητής τα βασικά χαρακτηριστικά του τόπου που ζει, τα προϊόντα της περιοχής, τα επαγγέλματα των κατοίκων (Μαθηματικά, Γλώσσα, Πληροφορική).</p>
---	--	--





	<p>18. Να γνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά του τόπου που ζει (θάλασσα, βουνό).</p> <p>19. <u>Να γνωρίζει βασικά προϊόντα της περιοχής που ζει.</u></p> <p>20. Να συνδυάζει επαγγέλματα με γεωγραφικά χαρακτηριστικά του τόπου τους.</p> <p>21. Να ταξινομεί εικόνες τοπίων με βάση κάποιο συγκεκριμένο φυσικό χαρακτηριστικό <u>(παραθαλάσσιοι τόποι, ορεινά χωριά).</u></p> <p>22. Να μάθει κάποιους τρόπους προστασίας του φυσικού περιβάλλοντος.</p> <p>23. Να γνωρίζει την έννοια της ανακύκλωσης.</p> <p>24. <u>Να γνωρίζει ποια προϊόντα ανακυκλώνονται.</u></p>	<p>20.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό κατασκευάζει πίνακες επαγγελμάτων με πραγματικά αντικείμενα, φωτογραφίες ή σύμβολα. Στον πίνακα υπάρχει κεντρικά η εικόνα του επαγγελματία (π.χ. ψαράς) και ο μαθητής ομαδοποιεί και τοποθετεί τα εργαλεία – αντικείμενα δουλειάς (π.χ. δίχτυα, βάρκα, πετονιές, τελάρα, ζυγαριά...) τα προϊόντα (ψάρια) και εικόνες από το χώρο εργασίας. Στη συνέχεια ο μαθητής αντιστοιχεί επαγγέλματα και γεωγραφικά χαρακτηριστικά του τόπου του (π.χ. ψαράς, αν ζει σε παραθαλάσσιο μέρος, με εικόνες από τη θάλασσα της περιοχής του) (Μαθηματικά, Εικαστικά).</p> <p>23.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει ένα εργαστήριο ανακύκλωσης χαρτιού στην τάξη. 23.2. Οι μαθητές επισκέπτονται ένα εργοστάσιο ανακύκλωσης.</p> <p>24.1. Ο εκπαιδευτικός μέσα από φωτογραφικό υλικό παρουσιάζει ποια προϊόντα ανακυκλώνονται. Σε ειδικούς κάδους συλλογής ανακυκλώσιμων υλικών που υπάρχουν στο χώρο της τάξης και του σχολείου, οι μαθητές</p>
--	---	--

	<p>25. <u>Να αναγνωρίζει απλά σύμβολα στους χάρτες.</u></p> <p>26. Να γνωρίζει κάποια χαρακτηριστικά στοιχεία για την ιστορία του τόπου που ζει.</p> <p>27. Να μάθει τις βασικές θρησκευτικές εκδηλώσεις (ευκαιριακά).</p>	<p>εξασκούνται να τοποθετούν τα υλικά που ανακυκλώνονται στους κατάλληλους κάδους οι οποίοι είναι σηματοδοτημένοι με εικόνες ή σύμβολα.</p> <p>25.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού εντοπίζει και σημειώνει στο χάρτη της πόλης το σπίτι, το σχολείο και άλλα χαρακτηριστικά σημεία της πόλης.</p> <p>25.2. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού ομαδοποιεί φωτογραφίες-εικόνες και τις αντιστοιχεί με ένα σύμβολο του χάρτη (εικόνες από βουνά, από ποτάμια, από πόλεις). Ο εκπαιδευτικός ζητά από μαθητές με περισσότερες δυνατότητες να ονομάσουν ή να δείξουν συγκεκριμένα σύμβολα πάνω στο χάρτη.</p>
<p><b>Ο άνθρωπος και ο χρόνος –Κύκλος ζωής και χρόνος</b></p> <p>Η ιστορία μου (χρονική αλληλουχία γεγονότων)</p> <p>Μετρώ το χρόνο (τρόποι μέτρησης χρόνου)</p>	<p>1. Να ξεχωρίζει τα μέρη της ημέρας (πρωί, μεσημέρι, βράδυ) και να συνδυάζει τις δραστηριότητες που ταιριάζουν στις διαφορετικές χρονικές στιγμές της ημέρας.</p> <p>2. Να ξεχωρίζει το χθες – σήμερα –αύριο.</p> <p>3. Να μάθει τις ημέρες, τους μήνες και τις εποχές.</p>	<p>1.1. Ο μαθητής αντιστοιχεί κάρτες που δείχνουν δραστηριότητες της καθημερινής του ζωής με κάρτες που εικονίζουν διαφορετικές χρονικές στιγμές της ημέρας (π.χ. πρωί – ξύπνημα, μεσημέρι – φαγητό) (Μαθηματικά, Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>3.1. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει για τις ημέρες της εβδομάδας φιγούρες παιδιών με διαφορετικό χρώμα ρούχων για κάθε ημέρα. Σε έναν πίνακα σχεδιάζει τα περιγράμματα των παιδιών με τα αντίστοιχα χρώματα. Κάτω από τα περιγράμματα είναι γραμμένες οι ημέρες με το</p>

	<p>4. Να χρησιμοποιεί κατά το δυνατό εναλλακτικούς τρόπους μέτρησης του χρόνου.</p> <p>5. Να βάζει σε σειρά μια ιστορία ή ένα γεγονός ακολουθώντας χρονική αλληλουχία.</p> <p><b>Να μπορεί να καταλάβει τις βασικές διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα.</b></p> <p>6. Να κατανοεί τη δική του ανάπτυξη.</p> <p>7.</p> <p>Να κατανοεί τα στάδια της ανάπτυξης, της ωρίμανσης και της γήρανσης του ανθρώπου.</p> <p>8. Να δει μεταβολές</p>	<p>ανάλογο χρώμα. Ο μαθητής κάθε μέρα τοποθετεί το παιδάκι στο αντίστοιχο περιγράμμα.</p> <p>Για μαθητές με περισσότερες δυνατότητες ο εκπαιδευτικός επισημαίνει τους όρους χθες – σήμερα – αύριο (Εικαστικά, Μαθηματικά)</p> <p>3.2. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει παρόμοιες δραστηριότητες για τους μήνες και τις εποχές. Με ανάλογο τρόπο ο μαθητής συνδυάζει τις εποχές με τους μήνες και τα κύρια χαρακτηριστικά τους (π.χ. καιρός, ρούχα, δραστηριότητες, φρούτα).</p> <p>4.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού μαθαίνει να μετρά το χρόνο με εναλλακτικούς τρόπους (π.χ. τοποθετεί σε ένα κουτί σποράκια που αντιστοιχούν σε ώρες ή ημέρες προκειμένου να υπολογίσει το τέλος της σχολικής ημέρας, το τέλος της εβδομάδας) (Μαθηματικά).</p> <p>6.1. – 7.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κατασκευάζει λεύκωμα ή πίνακα με φωτογραφίες δικές του σε διαφορετικές σημαντικές στιγμές της ζωής του (γέννηση, βάπτιση, γενέθλια, διακοπές κλπ. μέχρι και τώρα). Το ίδιο λεύκωμα ή πίνακα κατασκευάζει και με άλλα μέλη της οικογένειας (π.χ. γιαγιά) ώστε να κατανοήσει τη βιολογική εξέλιξη του ανθρώπου (Εικαστικά, γλώσσα).</p> <p>6.2. – 7.2. Ο μαθητής παρακολουθεί βίντεο με την ανάπτυξη ενός παιδιού (Πληροφορική).</p> <p>8.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό συλλέγει φωτογραφίες από διαφορετικές χρονικές στιγμές και εντοπίζει τις μεταβολές σε οικεία πρόσωπα ή κτίρια. Επισημαίνεται ότι παρά τις μεταβολές τα πρόσωπα και τα πράγματα παραμένουν ίδια.</p> <p>9.1. Ο μαθητής καλείται να αναγνωρίσει το ίδιο οικείο πρόσωπο σε διαφορετικές</p>
--	--	---

	<p>που γίνονται στο περιβάλλον και στον άνθρωπο.</p> <p>9. Να κατανοεί ότι οι άνθρωποι παραμένουν οι ίδιοι ακόμα κι αν αλλάζουν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους.</p>	<p>φωτογραφίες παρά τις αλλαγές στην εμφάνιση (π.χ. χρώμα και μήκος μαλλιών, διαφορετικά ρούχα κλπ.) (Πληροφορική).</p>
<p><b>Γνωρίζω το σώμα μου</b></p> <p>Γνωρίζω το σώμα μου (εξωτερικά χαρακτηριστικά του ανθρώπινου σώματος, ομοιότητες και διαφορές)</p> <p>Γνωρίζω τον κόσμο με τις αισθήσεις (αντίληψη του εξωτερικού περιβάλλοντος μέσω ορισμένων αισθήσεων και αισθητηρίων οργάνων)</p> <p>Οι άλλοι άνθρωποι (άτομα με ειδικές ανάγκες)</p> <p>Η υγεία μου (προσωπική υγιεινή, καθαριότητα, διατροφή, προστασία από τα</p>	<p>1. Να αναγνωρίζει τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του προσώπου.</p> <p>2. Να αναγνωρίζει τα μέρη του σώματος στον εαυτό του και στους άλλους.</p> <p>3. <u>Να</u> διακρίνει <u>τα δύο φύλα</u>.</p> <p>4. Να γνωρίζει τις ομοιότητες και τις διαφορές με τους άλλους ανθρώπους.</p> <p>5. Να γνωρίζει τα αισθητήρια όργανα και τις αισθήσεις.</p> <p>6. Να γνωρίζει τι είδους πληροφορίες μεταφέρει κάθε όργανο.</p>	<p>1.1. – 2.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει δραστηριότητες ώστε ο μαθητής να γνωρίσει τα χαρακτηριστικά του προσώπου και τα μέρη του σώματος στον εαυτό του, σε άλλους, σε κούκλες ή σε εικόνες. (π.χ. παιχνίδια στον καθρέφτη με δακτυλομπογιές ή αφρό ξυρίσματος, ταυτίσεις, παζλ, κολάζ). Ο εκπαιδευτικός εναλλακτικά χρησιμοποιεί παιχνίδο-τράγουδα με τα μέρη του σώματος και του προσώπου (Εικαστικά, Μουσική, Πληροφορική).</p> <p>3.1. – 4.1. Ο μαθητής ομαδοποιεί φωτογραφίες με βάση τα δύο φύλα (αγόρια – κορίτσια). Εξελικτικά μπορούν να περιλαμβάνονται και φωτογραφίες από μωρών διαφορετικής ηλικίας (άνδρες – γυναίκες). Παρόμοιες δραστηριότητες πραγματοποιούνται για τις ομοιότητες και διαφορές με άλλους ανθρώπους με βάση ένα χαρακτηριστικό (π.χ. μαλλιά, χρώμα δέρματος) (Πληροφορική).</p> <p>5.1. – 6.1. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί διαφορετικά αντικείμενα προκειμένου να ερεθίσει τις αισθήσεις του μαθητή. Στη συνέχεια τον βοηθάει να συνδυάσει το αισθητήριο όργανο που χρησιμοποίησε για να αντιληφθεί κάποια χαρακτηριστική ιδιότητα του αντικειμένου (π.χ. τη γεύση του μήλου, το χρώμα του μήλου, τη μυρωδιά ενός λουλουδιού, τον ήχο ενός μουσικού οργάνου).</p> <p>5.2. – 6.2. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει παιχνίδια γεύσεων, οσμών, αφής.</p> <p>7.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει</p>

<p>φάρμακα, επίσκεψη στο γιατρό)</p>	<p>7. Να γνωρίζει ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζει ένας άνθρωπος με κινητικά ή αισθητηριακά (όραση και ακοή) προβλήματα.</p> <p>8. Να γνωρίζει ποιες συνήθειες της καθημερινότητας μας βοηθούν στη διατήρηση της καλής υγείας.</p> <p>9. Να μάθει βασικούς κανόνες υγιεινής του σώματος.</p> <p>10. Να μάθει βασικούς κανόνες υγιεινής διατροφής.</p> <p>11. <u>Να ταξινομεί τις τροφές σε διάφορες ομάδες.</u></p> <p>12. <u>Να ξεχωρίζει τις υγιεινές από τις βλαβερές τροφές.</u></p> <p>13. <u>Να μπορεί να καταλάβει τη χρησιμότητα και την επικινδυνότητα των φαρμάκων.</u></p>	<p>παιχνίδια προσομοίωσης για να αντιληφθεί ο μαθητής τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα άτομα με κινητικά ή αισθητηριακά προβλήματα.</p> <p>11.1. Ο μαθητής ομαδοποιεί διαφορετικά είδη τροφίμων (π.χ. φρούτα, λαχανικά, κρέατα). Η ίδια δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στο χώρο της υπεραγοράς. (Μαθηματικά, Πληροφορική, Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>12.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό κατασκευάζει έναν πίνακα με τις υγιεινές και τις βλαβερές τροφές (Αυτοεξυπηρέτηση, Εικαστικά). 12.2. Μαθητές με περισσότερες δυνατότητες σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό κατασκευάζουν ένα εβδομαδιαίο πρόγραμμα φαγητού. (Αυτοεξυπηρέτηση)</p> <p>13.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή διαφορετικά προϊόντα επικίνδυνα και μη (π.χ. υγρό καθαρισμού για πιάτα, οινόπνευμα, υγρό καθαρισμού για τζάμια, γάλα, χυμό, νερό) και του ζητάει να βάλει το απαγορευτικό σύμβολο π.χ.</p> <p> , </p> <p>στα επικίνδυνα προϊόντα. Με τον ίδιο τρόπο μπορούν να σηματοδοτηθούν όλα τα επικίνδυνα προϊόντα στο χώρο του σχολείου ή του σπιτιού</p>
--------------------------------------	--	--

		(Αυτοεξυπηρέτηση).  14.1. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί κοινωνικές ιστορίες με εικόνες – σύμβολα ή κείμενο, για την χρησιμότητα και την επικινδυνότητα των φαρμάκων καθώς επίσης και για τη συμπεριφορά του μαθητή κατά την επίσκεψη στο γιατρό.
<p><b>Φυτά και ζώα</b></p> <p>Φυτά της περιοχής μου (γνωριμία με τα φυτά, μέρη φυτού: ρίζα, βλαστός, άνθη, στάδια ανάπτυξης)</p> <p>Οι εποχές και τα φυτά (προσαρμογή των φυτών στις εποχές και στο φυσικό περιβάλλον)</p> <p>Ζώα της περιοχής μου (εξωτερικά χαρακτηριστικά ζώων: κεφάλι, πόδια, ουρά κ.ά.)</p> <p>Οικογένειες ζώων (διάκριση οικείων ζώων στους μαθητές ως προς: τον τρόπο κίνησης, τη συμπεριφορά και τον τόπο στον οποίο ζουν)</p> <p>Τα ζώα και το περιβάλλον</p>	<p>14. Να μάθει κανόνες συμπεριφοράς κατά την επίσκεψη στο γιατρό.</p> <p>1. Να γνωρίζει τα φυτά της περιοχής που ζει.</p> <p>2. Να γνωρίζει φυτά του ευρύτερου περιβάλλοντος.</p> <p>3. Να γνωρίζει τα βασικά μέρη του φυτού.</p> <p>4. Να ομαδοποιεί είδη φυτών σε σχέση με κάποιο χαρακτηριστικό (π.χ. αυτά που παράγουν καρπούς, <u>μορφολογία, χαρακτηριστικά, τόπο που φύονται, διατήρηση φύλλων</u>).</p> <p>5. Να γνωρίζει τα βασικά στάδια ανάπτυξης του φυτού.</p> <p>6. Να μάθει τι χρειάζονται τα φυτά για να αναπτυχθούν (φως – νερό-τροφή).</p> <p>7. Να μάθει ότι τα φυτά αναπαράγονται με σπόρους.</p> <p>8. Να συνδυάζει κάποιες αλλαγές που συμβαίνουν στα φυτά σε σχέση με τις εποχές.</p>	<p>1.1. – 2.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κάνει συλλογές με φυτά της περιοχής και του ευρύτερου περιβάλλοντος που ζει. Η συλλογή πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια περιπάτων ή επισκέψεων.</p> <p>4.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό συλλέγει φυτά της περιοχής, τα ομαδοποιεί με βάση κάποιο χαρακτηριστικό, τα τοποθετεί στον αντίστοιχο πίνακα εποχών.</p> <p>5.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού φυτεύει σπόρους ενός φυτού και κατά τη διάρκεια της ανάπτυξής του φωτογραφίζει τα διαφορετικά στάδια. Στο τέλος σειροθετεί τις φωτογραφίες και ονομάζει ή δείχνει τα στάδια ανάπτυξης.</p> <p>6.1. – 7.1. – 8.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό δημιουργεί ένα μικρό κήπο μέσα στην τάξη ή στην αυλή του σχολείου. Φυτεύει σπόρους, φροντίζει το φυτό, παρακολουθεί την ανάπτυξή του και φωτογραφίζει τα διαφορετικά στάδια ανάπτυξης του φυτού. Στη συνέχεια κατασκευάζει έναν πίνακα που απεικονίζει τον κύκλο ζωής του φυτού (από το σπόρο μέχρι την καρποφορία). Παράλληλα ο εκπαιδευτικός τοποθετεί ένα φυτό σε σημείο που δεν ευνοείται η ανάπτυξή του (π.χ. σε ένα ντουλάπι),</p>

<p>τους (προσαρμογή των ζώων στο περιβάλλον τους)</p> <p>Ο άνθρωπος, τα ζώα και τα φυτά (φροντίδα φυτών και ζώων, ζώα και φυτά απειλούμενα με εξαφάνιση)</p>	<p>9. Να γνωρίζει ποιοι είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη ενός φυτού.</p> <p>10. <u>Να γνωρίζει ότι ορισμένα φυτά διαθέτουν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά για να προστατευτούν από τις καιρικές συνθήκες και τα ζώα (π.χ. αγκάθια, αναρριχώμενα...).</u></p> <p>11. Να γνωρίζει κατοικίδια ζώα.</p> <p>12. Να γνωρίζει ζώα του ευρύτερου περιβάλλοντος. <del>ζώα που ζούνε στο βουνό, στη θάλασσα, στη λίμνη...</del></p> <p>13. Να αναγνωρίζει τα εξωτερικά χαρακτηριστικά ενός ζώου (πόδια, κεφάλι, ουρά).</p> <p>14. Να διακρίνει τις ομοιότητες και τις διαφορές των ζώων σε ό,τι αφορά τον τρόπο κίνησης τους (πτήση, κολύμβηση, βάδισμα, κ.λ.π.).</p> <p>15. Να ομαδοποιεί τα κατοικίδια και τα άγρια ζώα ανάλογα με τη</p>	<p>ώστε ο μαθητής να κατανοήσει ότι ένα φυτό για να αναπτυχθεί χρειάζεται φως – νερό – τροφή.</p> <p>9.1 Ο μαθητής δημιουργεί φωτογραφικά κολάζ με φυτά που αναπτύσσονται σε διαφορετικές περιοχές και καιρικές συνθήκες (Εικαστικά).</p> <p>9.2 Ο εκπαιδευτικός οργανώνει επισκέψεις σε δημόσιους κήπους ή φυτώρια.</p> <p>11.1.-12.1. Ο μαθητής μέσα από φωτογραφίες, βίντεο και επισκέψεις σε αγροκτήματα και ζωολογικούς κήπους γνωρίζει τα κατοικίδια ζώα και τα ζώα του ευρύτερου περιβάλλοντος.</p> <p>12.2. – 13.1. Ο μαθητής διακρίνει φωνές ζώων που ακούει από το κασετόφωνο και δείχνει την αντίστοιχη φωτογραφία του ζώου (Μουσική).</p> <p>13.2. –14.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό φωτογραφίζει και ομαδοποιεί κατηγορίες ζώων με βάση κάποιο συγκεκριμένο χαρακτηριστικό ή ιδιότητα (τόπος διαβίωσης, τρόπος κίνησης, αριθμός ποδιών, είδος τροφής) (Μαθηματικά, Πληροφορική).</p> <p>15.1. Ο μαθητής ομαδοποιεί φωτογραφίες – εικόνες δημιουργώντας κατηγορίες ζωικών οργανισμών (π.χ. έντομα, ψάρια, πτηνά, ερπετά) (Πληροφορική).</p>
--	---	--




	<p>συμπεριφορά που εμφανίζουν και το πού ζουν.</p> <p>16. Να μάθει πως αναπτύσσεται ένα ζώο.</p> <p>17. Να συνδυάζει τα ζώα με τα μικρά τους.</p> <p>18. Να καταλάβει ότι και στα ζώα οι γονείς βοηθούν στην ανάπτυξη τους.</p> <p>19. Να γνωρίζει ποιοι παράγοντες συμβάλλουν στην ανάπτυξη των ζώων (τροφή, θερμοκρασία, νερό, χώρος, φωλιά κ.λ.π.).</p> <p>20. Να μάθει περισσότερα για κάποια βασικά εξωτερικά χαρακτηριστικά των ζώων που έχουν σχέση με την προστασία, την κίνηση και την προσαρμογή στο περιβάλλον.</p> <p>21. Να μάθει για τους εχθρούς των ζώων και με ποιους τρόπους προστατεύονται από αυτούς.</p> <p>22. Να γνωρίζει φυτοφάγα και σαρκοφάγα ζώα.</p> <p>23. Να γνωρίσει τι τρώνε τα φυτοφάγα και τι τα σαρκοφάγα ζώα.</p> <p>24. <u>Να γνωρίζει τις τροφικές σχέσεις μεταξύ διαφόρων οργανισμών τόσο σε</u></p>	<p>17.1. Ο εκπαιδευτικός παίζει με το μαθητή ένα παιχνίδι τόμπολας με ζώα και τα μικρά τους (Πληροφορική).</p> <p>20.1. -21.1. – 22.1. – 23.1. Οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού δημιουργούν ένα αγρόκτημα με μινιατούρες ζώων που χρησιμοποιείται για να γνωρίσουν – μέσα από συμβολικό παιχνίδι- βασικά χαρακτηριστικά των ζώων, διατροφικές συνήθειες, τρόπους προστασίας. (Εικαστικά).</p> <p>24.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό κατασκευάζει πίνακα που απεικονίζει την τροφική αλυσίδα μεταξύ διαφόρων οργανισμών.</p>
--	---	--



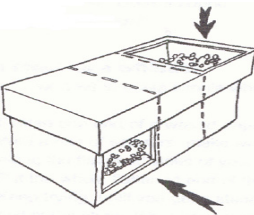
	<p><u>χερσαία όσο και σε θαλάσσια οικοσυστήματα.</u></p> <p>25. <u>Να γνωρίζει ότι κάποιες κατηγορίες ζώων που υπήρξαν στο παρελθόν δεν υπάρχουν σήμερα (π.χ. δεινόσαυροι).</u></p> <p>26. Να γνωρίζει τα βασικά στοιχεία των βιοτόπων.</p>	<p>26.1. Ο μαθητής μέσα από φωτογραφίες, εκδρομές και επισκέψεις γνωρίζει βιότοπους και τα βασικά χαρακτηριστικά τους.</p>
<p><b>Μεταφορές</b></p> <p>Μέσα μεταφοράς σε ξηρά, αέρα, θάλασσα (μεταφορές και συγκοινωνίες) Μεταφορά των αγαθών</p> <p>Κυκλοφοριακή αγωγή</p>	<p>1. Να γνωρίζει τα μέσα μεταφοράς.</p> <p>2. Να ομαδοποιεί τα μέσα μεταφοράς με βάση κοινά χαρακτηριστικά τους (μέσα μεταφοράς της ξηράς, της θάλασσας και του αέρα).</p> <p>3. Να διακρίνει τα μέσα μεταφοράς αγαθών από τα μέσα μετακίνησης ανθρώπων.</p> <p>4. Να κατανοεί τους λόγους μετακίνησης του ανθρώπου από μία περιοχή σε άλλη.</p> <p>5. Να κατανοεί τους λόγους μεταφοράς των προϊόντων από ένα τόπο σε έναν άλλο.</p> <p>6. Να επιλέγει το σωστό μέσο μεταφοράς ανάλογα με τον προορισμό του.</p>	<p>1.1. – 2.1. Ο εκπαιδευτικός διδάσκει στο μαθητή τα βασικά μέσα μεταφοράς χρησιμοποιώντας αντικείμενα (παιχνίδια) ή εικόνες. Ο μαθητής ονομάζει ή δείχνει το κάθε μέσο μεταφοράς. Ομαδοποιεί διαφορετικά αντικείμενα ή εικόνες (αυτοκίνητα, αεροπλάνα, τρένα). Ταξινομεί σε κατηγορίες (μέσα μεταφοράς της ξηράς, της θάλασσας, του αέρα, φορτηγά, επιβατικά) (Γλώσσα, Πληροφορική, Μαθηματικά, Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>3.1. – 4.1. 5.1. Ο εκπαιδευτικός σχεδιάζει σε μεγάλο χαρτόνι δρόμους και προορισμούς (διαδρομές) και μέσα από το συμβολικό παιχνίδι (π.χ. επίσκεψη στον παππού, ψώνια στην αγορά, μπάνιο στη θάλασσα) παροτρύνει το μαθητή να αιτιολογήσει τη μεταφορά ανθρώπων και αγαθών (Γλώσσα, Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>6.1. Παρόμοια δραστηριότητα πραγματοποιείται πάνω στο χάρτη, όπου ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού επιλέγει το κατάλληλο μέσο μεταφοράς ανάλογα τον προορισμό του, τη συντομότερη διαδρομή κ.λ.π. (Αυτοεξυπηρέτηση).</p>

	<p>7. Να γνωρίζει βασικούς κανόνες του κώδικα οδικής κυκλοφορίας που αφορούν τους πεζούς.</p> <p>8. Να αναγνωρίζει βασικά σήματα κυκλοφορίας.</p>	<p>7.1. – 8.1. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί κοινωνικές ιστορίες με στόχο την ασφαλή διακίνηση του μαθητή στο δρόμο. Στη συνέχεια πραγματοποιούν μαζί εξόδους στη γειτονιά του σχολείου για την εφαρμογή των βασικών κανόνων (Γλώσσα, Αυτοεξυπηρέτηση).</p>
<p><b>Αντικείμενα από το περιβάλλον μου</b></p> <p>Το περιβάλλον μου (στερεά, υγρά, αέρια)</p> <p>Αντικείμενα καθημερινής χρήσης (υλικά, χρήση)</p> <p>Μαγνήτες</p>	<p>1. Να γνωρίζει αντικείμενα καθημερινής χρήσης.</p> <p>2. Να αναγνωρίζει ότι τα αντικείμενα καθημερινής χρήσης είναι κατασκευασμένα από διαφορετικά υλικά.</p> <p>3. Να γνωρίζει διαφορετικά είδη υλικών και τον τρόπο που τα χρησιμοποιούμε.</p> <p>4. Να έρθει σε επαφή με διαφορετικά υλικά και να ομαδοποιεί με βάση κάποιο χαρακτηριστικό (σκληρό, μαλακό, ζεστό, κρύο).</p> <p>5. Να κατανοεί τις διαφορές των υλικών σωμάτων (στερεό, υγρό, αέριο).</p> <p>6. Να κατανοεί τις μεταβολές των υλικών σωμάτων και τους τρόπους που τις</p>	<p>1.1. – 2.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή αντικείμενα (ή εικόνες) καθημερινής χρήσης φτιαγμένα από διαφορετικά υλικά. Ζητάει από το μαθητή να του δώσει ένα από τα αντικείμενα (π.χ. κατσαρόλα) ονομάζοντας δύο βασικά χαρακτηριστικά του ή τα υλικά από τα οποία είναι φτιαγμένο (π.χ. δώσε μου αυτό που είναι από μέταλλο και πλαστικό). Ο εκπαιδευτικός συγχρόνως δείχνει στο μαθητή και μία κάρτα που είναι γραμμένα τα υλικά ή τα βασικά χαρακτηριστικά (π.χ. μέταλλο και πλαστικό) Την ίδια δραστηριότητα ο μαθητής μπορεί να την επαναλάβει ταυτίζοντας εικόνες αντικειμένων με κάρτες που είναι γραμμένα τα αντίστοιχα υλικά τους.</p> <p>3.1. – 4.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή διαφορετικά υλικά καθημερινής χρήσης και τους ζητάει να τα ονομάσουν ή να τα δείξουν όταν τα ονομάζει εκείνος. Στη συνέχεια ο μαθητής παροτρύνεται να ομαδοποιήσει τα υλικά που ταιριάζουν μεταξύ τους (π.χ. όλα όσα γυαλίζουν, όσα αλλάζει το σχήμα τους, όσα είναι σκληρά) (Μαθηματικά, Πληροφορική).</p> <p>5.1. – 6.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό παίρνει ένα κομμάτι πάγο, τον αφήνει να λιώσει και στη συνέχεια βράζει το νερό μέχρι να εξατμιστεί, προκειμένου να καταλάβει ότι κάποια υλικά αλλάζουν κατάσταση κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες. Παρόμοια, μπορεί να λιώσει σοκολάτα και να την αφήσει να επανέλθει στη στερεή της</p>

	<p>προκαλούν.</p> <p>7. Να αντιληφθεί ορισμένες χαρακτηριστικές ιδιότητες των μαγνητών.</p>	<p>κατάσταση, για να καταλάβει ότι η αλλαγή είναι προσωρινή. Φτιάχνει ένα κέικ για να καταλάβει ότι η μεταβολή στην κατάσταση των υλικών είναι μόνιμη και ότι δημιουργείται ένα καινούριο υλικό.</p> <p>7.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή διαφορετικά υλικά και ένα μαγνήτη. Του ζητά να διαχωρίσει τα υλικά χρησιμοποιώντας το μαγνήτη και να τα κατηγοριοποιήσει σε αυτά που έλκονται ή όχι. Επιπλέον δίνει στους μαθητές μαγνητικά παιχνίδια, για να δημιουργήσουν ένα κολάζ στο μαγνητικό πίνακα.</p>
<p><b>Καιρός – Κύκλος του νερού</b></p> <p>Ο καιρός και οι εποχές (καιρός, εποχές, ασχολίες)</p> <p>Ο καιρός σε άλλους τόπους (καιρικές συνθήκες σε άλλους τόπους)</p> <p>Κύκλος του νερού (σύνδεση με τα καιρικά φαινόμενα)</p> <p>Μετεωρολογικά σύμβολα</p>	<p>1. Να γνωρίζει τα διαφορετικά καιρικά φαινόμενα.</p> <p>2. Να συνδυάζει τα καιρικά φαινόμενα με τις εποχές.</p> <p>3. Να συνδυάζει τα καιρικά φαινόμενα με τον τρόπο ένδυσης και τις διαφορετικές εποχικές δραστηριότητες.</p> <p>4. Να γνωρίζει την εξάρτηση ορισμένων δραστηριοτήτων του ανθρώπου από τον καιρό.</p> <p>5. Να γνωρίζει τον κύκλο του νερού.</p>	<p>1.1. – 2.1. – 3.1. – 4.1. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει έναν πίνακα για κάθε εποχή (π.χ. χειμώνα) κάθε φορά που η εποχή αλλάζει. Ο πίνακας αυτός αποτελεί μία ολοκληρωμένη εικόνα και περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία που ο εκπαιδευτικός θέλει να διδάξει στο μαθητή (π.χ. για το χειμώνα (υπάρχει ένα σπίτι με αναμμένο το τζάκι, τη σόμπα ή το καλοριφέρ, τα παιδιά είναι ντυμένα με χοντρά ρούχα – πουλόβερ, γάντια, σκούφο- τα δέντρα είναι χιονισμένα, ο ουρανός είναι συννεφιασμένος, σε μια γωνιά κάποια παιδιά επεξεργάζονται τα φρούτα του χειμώνα, σε κάποιο άλλο σημείο του πίνακα υπάρχουν οι ασχολίες του χειμώνα, οι γιορτές του χειμώνα). Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί τον πίνακα αυτόν σε καθημερινή βάση για να λέει ή να δείχνει ο μαθητής όλα τα στοιχεία που συνθέτουν τον πίνακα. Εναλλακτικά ο πίνακας μπορεί να κατασκευάζεται σταδιακά από τον ίδιο το μαθητή και να εμπλουτίζεται με κατασκευές ή συλλογές αντικειμένων (Γλώσσα, Εικαστικά).</p> <p>1.2.- 2.2. – 3.2. – 4.2. Ο μαθητής ταυτίζει εικόνες εποχών με κάρτες που παρουσιάζουν δραστηριότητες ανθρώπων, ρούχα, φρούτα, διαφορετικές μορφές κατοικίας ... (Πληροφορική).</p> <p>5.1. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού πραγματοποιεί ένα απλό πείραμα. Βράζει νερό σε ένα δοχείο. Στη συνέχεια τοποθετεί ένα κομμάτι γυαλί πάνω από το νερό που βράζει και παρατηρεί το σχηματισμό υδρατμών,</p>

	<p>6. Να συνδέει τον κύκλο του νερού με τα απλά καιρικά φαινόμενα.</p> <p>7. Να αναγνωρίζει βασικά μετεωρολογικά σύμβολα.</p> <p>8. Να γνωρίζει καιρικά φαινόμενα που επικρατούν σε άλλους τόπους.</p> <p>9. Να γνωρίζει ακραία καιρικά φαινόμενα.</p> <p>10. Να συσχετίζει την κατοικία με τις καιρικές συνθήκες.</p>	<p>προκειμένου να καταλάβει τον κύκλο του νερού (νερό- εξάτμιση- υδρατμοί – νερό)  <b>5.2. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κατασκευάζει μία τρισδιάστατη μακέτα με βουνά, λίμνες, θάλασσες. Στη συνέχεια ρίχνει νερό από το ψηλότερο σημείο ώστε να παρακολουθήσει και να κατανοήσει την πορεία του νερού (Εικαστικά).</b></p>  <p><b>5.3. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει επισκέψεις ανάλογα με την περιοχή που βρίσκεται το σχολείο σε ποτάμια, λίμνες, ώστε ο μαθητής να δει από κοντά τη ροή του νερού.</b></p> <p><b>6.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή δύο βρεγμένα υφάσματα και του ζητάει να τοποθετήσει το ένα κάτω από τον ήλιο και το άλλο στη σκιά. Παρακολουθούνε μαζί τη διαδικασία στεγνώματος, προκειμένου ο μαθητής να παρατηρήσει ότι τα υφάσματα στεγνώνουν με διαφορετικό τρόπο και να συνδέσει τον τρόπο στεγνώματος με τα διαφορετικά καιρικά φαινόμενα.</b></p> <p><b>7.1. Ο μαθητής ταυτίζει βασικά μετεωρολογικά σύμβολα με τα αντίστοιχα καιρικά φαινόμενα. Εξελικτικά καλείται να τα εντοπίσει σε ένα βίντεο, στην τηλεόραση ή σε ένα χάρτη και να τα συσχετίσει (να πει ή να δείξει) με τα αντίστοιχα καιρικά φαινόμενα.</b></p> <p><b>8.1. -9.1. -10.1 Εναλλακτικά ο μαθητής μέσα από σλάιντς, βίντεο, εικόνες γνωρίζει τον κύκλο του νερού, καιρικά φαινόμενα άλλων τόπων, ακραία καιρικά φαινόμενα και διαφορετικές μορφές κατοικίας (Πληροφορική).</b></p>
--	--	---

<p><b>Ήλιος – Αλλαγή ημέρας και νύχτας Προσανατολισμός</b></p> <p>Ο ήλιος, η μέρα και η νύκτα (ανατολή – δύση, πρωί – βράδυ, διαφορετική θέση ήλιου, στοιχειώδης προσανατολισμός στο χώρο)</p> <p>Ο ήλιος και η ζωή (ο ήλιος πηγή ενέργειας, θερμότητας και φωτός, αγωγή υγείας)</p>	<p>1. Να κατανοεί την εναλλαγή ημέρας και νύχτας.</p> <p>2. Να αναγνωρίζει τη διαφορά ήλιου - φεγγαριού.</p> <p>3. Να γνωρίζει τις διαφορετικές θέσεις του ήλιου.</p> <p>4. Να κατανοεί τη διαφορετική θέση του ήλιου κατά την ανατολή και τη δύση.</p> <p>5. Να γνωρίζει τη χρησιμότητα του ήλιου.</p>	<p>1.1. – 2.1. Ο εκπαιδευτικός φωτογραφίζει χώρους την ημέρα και τη νύχτα (π.χ. το σχολείο το πρωί – το σπίτι το βράδυ). Ο μαθητής ζευγαρώνει τις αντίστοιχες εικόνες (π.χ. το σχολείο την ημέρα με το σχολείο τη νύχτα) ή ομαδοποιεί όλες τις εικόνες που είναι τραβηγμένες ημέρα και όλες τις εικόνες που είναι τραβηγμένες νύχτα.</p> <p>3.1.–4.1. <i>Εξελικτικά παρόμοια δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με φωτογραφίες που βγάζει ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού σε όλη τη διάρκεια της ημέρας (ίδιου χώρου π.χ. του σχολείου) προκειμένου να κατανοήσει τη διαφορετική θέση του ήλιου κατά τη διάρκεια της ημέρας (Εικαστικά, Μαθηματικά).</i></p> <p>3.2. – 4.2. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στο μαθητή μέσα από εικόνες ή βίντεο τις διαφορετικές θέσεις του ήλιου στη διάρκεια της ημέρας και τις διαφορετικές φάσεις του φεγγαριού. Στη συνέχεια ο μαθητής παίζει παιχνίδι εξέλιξης με τις φάσεις του φεγγαριού (Πληροφορική).</p> <p>3.3. – 4.3. Ο εκπαιδευτικός μία ηλιόλουστη ημέρα οδηγεί το μαθητή στην αυλή του σχολείου. Σε διαφορετικές χρονικές στιγμές ζητάει από το μαθητή να σταθεί με την πλάτη στον ήλιο και σχεδιάζει με κιμωλία ή χαράζει τη σκιά του μαθητή. Με τον τρόπο αυτό ο μαθητής στο τέλος της ημέρας παρατηρεί τις διαφορετικές θέσεις της σκιάς που σημαίνουν τις διαφορετικές θέσεις του ήλιου. Παρόμοιο πείραμα ο εκπαιδευτικός μπορεί να πραγματοποιήσει μέσα στην τάξη χρησιμοποιώντας προπλάσματα τόσο για τον ήλιο όσο και για το φεγγάρι.</p> <p>5.1. Ο μαθητής σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό κατασκευάζουν ένα κουτί παρόμοιο με αυτό που παρουσιάζεται στην εικόνα. Τοποθετούν ένα φυτό στο επάνω μέρος του κουτιού και ένα στο κάτω μέρος. Βάζουν το κουτί κοντά στο παράθυρο έτσι ώστε ο ήλιος να βλέπει μόνο το επάνω φυτό. Ποτίζουν και τα δύο φυτά σε τακτά χρονικά διαστήματα. Παρατηρούν τη διαφορετική ανάπτυξη των φυτών έτσι ώστε ο μαθητής να</p>
--	---	---

	<p>6. Να γνωρίζει τις βλαβερές συνέπειες του ήλιου.</p> <p>7. Να γνωρίζει τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα.</p>	<p>καταλάβει τη χρησιμότητα του ήλιου (Εικαστικά).</p>  <p>6.1. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει έναν πίνακα με φωτογραφίες –εικόνες ή σύμβολα με δραστηριότητες κάτω από τον ήλιο και διαγράφει όσες ενέργειες είναι απαγορευμένες με ένα "X".</p> <p>7.1 Ο εκπαιδευτικός τοποθετεί μέσα στην τάξη τα αρχικά κεφαλαία γράμματα των σημείων του ορίζοντα (Α,Δ,Β,Ν). Έμφαση δίνεται μόνο στην ανατολή και τη δύση. Ο εκπαιδευτικός προκειμένου ο μαθητής να συνδυάσει τα δύο αυτά σημεία του ορίζοντα με τις θέσεις του ήλιου μπορεί στο σημείο της ανατολής να τοποθετήσει μία εικόνα με τον ήλιο που ανατέλλει και στη δύση με τον ήλιο που δύει. Εναλλακτικά και προκειμένου ο μαθητής να εξοικειωθεί περισσότερο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζωγραφίσει αντίστοιχες ζωγραφιές στα δύο χέρια του παιδιού και να παίξει μαζί του. Το βάζει να σταθεί μπροστά σε μία εικόνα που έχει τον ήλιο από δεξιά του και του ζητάει να σηκώνει το χέρι που δείχνει την ανατολή ή το χέρι που δείχνει τη δύση (Εικαστικά).</p> <p>7.2. Για μαθητές με περισσότερες δυνατότητες ο εκπαιδευτικός οργανώνει παρόμοιες δραστηριότητες προκειμένου ο μαθητής να εξοικειωθεί και με τα υπόλοιπα σημεία του ορίζοντα.</p> <p>7.3. Ο μαθητής ταυτίζει φωτογραφίες που δείχνουν την ανατολή και τη δύση του ήλιου με τα αντίστοιχα αρχικά (Α-Δ).</p>
<p><b>Η ενέργεια στη ζωή μας</b></p> <p>Η ενέργεια στη ζωή μας (πρώτη γνωριμία με διαφορετικές μορφές ενέργειας, αρ-</p>	<p>1. Να γνωρίζει διαφορετικές πηγές ενέργειας (ήλιος, φωτιά).</p> <p>2. Να κατανοήσει ότι ο άνθρωπος, τα φυτά και τα ζώα χρειάζονται ενέργεια για να</p>	<p>1.1. – 2.1.-3.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει παιχνίδια αιτίας-αποτελέσματος (π.χ. βράζει νερό στη φωτιά που ανάβει με ξύλα, φυσά δυνατά και "ταξιδεύει" το कारαβάκι που έχει βάλει να επιπλέει σε μια λεκάνη, παίζει με τους μαθητές με παιχνίδια που λειτουργούν με μπαταρίες, δείχνει τη χρήση συσκευών που λειτουργούν με ηλεκτρικό ρεύμα</p>

<p>χές κίνησης)</p> <p>Ηλεκτρική ενέργεια ( χρήση, ηλεκτρικό κύκλωμα, μπαταρίες, ασφάλεια, εξοικονόμηση ηλεκτρικής ενέργειας)</p> <p>Μηχανές και όργανα (γνωριμία και χρήση)</p>	<p>ζήσουν.</p> <p>3. Να κατανοήσει ότι οι μηχανές χρειάζονται ενέργεια για να λειτουργήσουν.</p> <p>4. Να κατανοεί τις απλές γενικές αρχές της κίνησης.</p> <p>5. Να γνωρίζει πώς η κίνηση του αέρα και του νερού μετατρέπεται σε ενέργεια.</p> <p>6. Να γνωρίζει τη χρήση του ηλεκτρικού ρεύματος.</p> <p>7. Να γνωρίζει τι είναι το ηλεκτρικό κύκλωμα.</p> <p>8. Να γνωρίζει τη χρήση της μπαταρίας.</p> <p>9. Να κατανοεί ότι οι περισσότερες συσκευές, μηχανές και πολλά παιχνίδια χρειάζονται την ηλεκτρική ενέργεια για να λειτουργήσουν.</p> <p>10. Να χρησιμοποιεί με ασφάλεια απλές ηλεκτρικές συσκευές.</p> <p>11. Να μάθει βασικούς κανόνες προφύλαξης από το ηλεκτρικό ρεύ-</p>	<p>κλπ.) Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού βρίσκει την αιτία-ενέργεια και τη συνδέει με μια κάρτα- σύμβολο (Τι κάνει το νερό να βράζει; Τι κάνει το καραβάκι να "ταξιδεύει"; κλπ.). Στη συνέχεια ο μαθητής αντιστοιχεί εικόνες αιτίας-αποτελέσματος και εντοπίζει το είδος της ενέργειας που χρειάζεται για να κάνουμε κάτι.</p> <p>4.1. Ο εκπαιδευτικός μαζί με το μαθητή παίζουν παιχνίδια "πρόβλεψης-επαλήθευσης" σχετικά με την κίνηση.( π.χ. Ο εκπαιδευτικός τοποθετεί στο υψηλότερο σημείο ενός κεκλιμένου επιπέδου ένα αυτοκινητάκι και ρωτά το μαθητή τι θα συμβεί -πού θα πάει;- αν το αφήσει. Ο μαθητής απαντά λεκτικά ή δείχνει και επαληθεύει ή όχι την απάντησή του.</p> <p>5.1. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί παιχνίδια-μακέτες για να δείξει τη λειτουργία του ανεμόμυλου, του υδρόμυλου αλλά και τη χρήση τους κάθε φορά. Οργανώνει επισκέψεις, αν είναι δυνατόν και σε υδροηλεκτρικό εργοστάσιο, κλπ.</p> <p>6.1. – 7.1. –87.1. – 9.1. Ο μαθητής ομαδοποιεί παιχνίδια και συσκευές που λειτουργούν με μπαταρίες ή ηλεκτρικό ρεύμα. Μαθαίνει, όταν ένα παιχνίδι δε λειτουργεί, να ελέγχει αν είναι στην πρίζα ή αν έχει μπαταρίες (Μαθηματικά).</p> <p>10.1. – 11.1. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί κάρτες με οπτικές οδηγίες για τη λειτουργία ηλεκτρικών συσκευών. Για την εκμάθηση των προφυλάξεων από το ηλεκτρικό ρεύμα χρησιμοποιεί τις κοινωνικές ιστορίες και οπτικά σήματα που πρέπει να υπάρχουν πάντα στον καθη-</p>
--	---	--

	<p>μα.</p> <p>12. Να γνωρίζει απλούς τρόπους εξοικονόμησης της ηλεκτρικής ενέργειας.</p> <p>13. Να γνωρίζει την αλλαγή που προκάλεσε η χρήση της ηλεκτρικής ενέργειας στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου.</p> <p>14. <u>Να γνωρίζει κάποιες μηχανές που απλοποιούν τη ζωή του ανθρώπου.</u></p> <p>15. <u>Να γνωρίζει κάποια όργανα που χρησιμοποιούνται για συλλογή πληροφοριών (π.χ. θερμόμετρο, μέτρο).</u></p>	<p>μερινό χώρο χρήσης της κάθε ηλεκτρικής συσκευής (Αυτοεξυπηρέτηση, Γλώσσα).</p> <p>13.1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στο μαθητή παλιές καθημερινές συσκευές (λάμπα πετρελαίου, σίδερο με κάρβουνα) που δε λειτουργούν με ρεύμα ή εικόνες καθημερινής ζωής παλαιότερης εποχής. Προσπαθεί μέσα από το συμβολικό παιχνίδι να επισημάνει τις δυσκολίες στη χρήση τους και τη διευκόλυνση που παρέχει η ηλεκτρική ενέργεια (Γλώσσα).</p> <p>14.1 Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το συμβολικό παιχνίδι για να γνωρίσει ο μαθητής απλές μηχανές (π.χ. καρυθραύστη) αλλά και πιο σύνθετες (π.χ. βραστήρας, πλυντήριο ρούχων) και τη χρήση τους στην καθημερινή ζωή (Αυτοεξυπηρέτηση).</p>
<p><b>Το ταξίδι του ήχου</b></p> <p>Το ταξίδι του ήχου (γνωριμία, πηγή, πορεία του ήχου από την πηγή μέχρι το αυτί μας)</p>	<p>1. Να ακούει και να αναγνωρίζει διαφορετικούς ήχους.</p> <p>2. Να κατανοεί ότι ο ήχος ταξιδεύει μακριά από την πηγή του.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός πίσω από ένα παραβάν, παράγει διαφορετικούς οικείους ήχους (π.χ. κουδούνισμα τηλεφώνου, ήχος της ηλεκτρικής σκούπας...) και ζητά από το μαθητή να αναγνωρίσει τον ήχο που άκουσε, δείχνοντας το ίδιο το αντικείμενο, τη φωτογραφία του ή να απαντήσει λεκτικά. Η ίδια δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με μουσικά όργανα ή καθημερινούς ήχους (π.χ. σχίσιμο χαρτιού, βήξιμο) (Μουσική).</p> <p>2.1. Ο εκπαιδευτικός μεταφέρει την ίδια δραστηριότητα σε μεγαλύτερη απόσταση π.χ. έξω από την πόρτα της αίθουσας, ώστε να γίνει κατανοητό ότι ο ήχος ταξιδεύει, αλλά και εξασθενεί ταυτόχρονα με την απόσταση.</p>



	<p>3. Να κατανοεί ότι ακούμε τον ήχο όταν φτάσει στα αυτιά μας.</p> <p>4. Να κατανοεί ότι ο ήχος παράγεται από τη δόνηση των αντικειμένων.</p>	<p>Ο μαθητής επιπλέον καλείται να εντοπίσει το σημείο όπου βρίσκεται η πηγή του ήχου (Μουσική).</p> <p>3.1. Ο εκπαιδευτικός παίζει με το μαθητή διάφορα παιχνίδια π.χ. φωνάζει λεκτικά μηνύματα από μακριά και ο μαθητής καλείται να τα μεταφέρει ή να τα εκτελέσει. Πραγματοποιεί την ίδια δραστηριότητα (με λεκτικά μηνύματα ή ήχους) κλείνοντας τα αυτιά του μαθητή κ.λ.π. (Μουσική).</p> <p>4.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει έναν πλαστικό χάρακα στο μαθητή και του επισημαίνει ότι δεν παράγει ήχο. Στη συνέχεια ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού λυγίζει το χάρακα και παρατηρεί τον ήχο που παράγεται.</p> <p>4.2. Ο εκπαιδευτικός μαζί με το μαθητή, βάζει μέσα σε μπουκάλια διαφορετικού μεγέθους διαφορετικά υλικά (συνδετήρες, ζυμαρικά, όσπρια, χάντρες...) Ο μαθητής παρατηρεί τους ήχους που παράγονται από τη δόνηση και τους ξεχωρίζει. Παρόμοια δραστηριότητα γίνεται με νερό σε διαφορετική ποσότητα (Μουσική).</p> <p>4.3. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κατασκευάζει απλά μουσικά όργανα π.χ. τύμπανο, φλογέρα κ.λ.π. (Εικαστικά, Μουσική).</p>
<p><b>Επικοινωνία– Ενημέρωση και ελεύθερος χρόνος</b></p> <p>Η επικοινωνία άλλοτε και σήμερα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας (αγωγή στα μέσα μαζικής επικοινωνίας, κανόνες)</p> <p>Ελεύθερος χρόνος (αξιοποίηση)</p>	<p>1. Να γνωρίζει τα βασικά μέσα επικοινωνίας.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός ζητά από το μαθητή να εντοπίσει μια συγκεκριμένη πληροφορία (π.χ. τη διαφήμιση ενός προϊόντος) σε διαφορετικά μέσα επικοινωνίας (τηλεόραση, ραδιόφωνο, περιοδικό, εφημερίδα). Ο μαθητής με περισσότερες δυνατότητες μεταφέρει αυτήν την πληροφορία μέσω τηλεφώνου σε άλλο οικείο πρόσωπο (Γλώσσα, Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>1.2. Ο εκπαιδευτικός την ώρα του φαγητού ζητά από το μαθητή να του τηλεφωνήσει για να του φέρει το φαγητό του. (Αυτοεξυπηρέτηση)</p> <p>1.3. Ο μαθητής ασκείται στη χρήση του τηλεφώνου μέσα από το συμβολικό παιχνίδι και τις κοινωνικές ιστορίες. Σε πολλές περιπτώσεις χρησιμοποιείται και ο Η.Υ για τη μεταφορά μηνυμάτων (Πληροφορική, Γλώσσα).</p>

<p>Σύγχρονα και παραδοσιακά παιχνίδια</p>	<p>2. Να κατηγοριοποιεί τα διάφορα είδη των Μ.Μ.Ε.</p> <p>3. Να γνωρίζει ποια προγράμματα επιτρέπεται να παρακολουθεί στην τηλεόραση.</p> <p>4. Να μάθει ότι υπάρχουν κανόνες για την παρακολούθηση τηλεόρασης (ένταση ήχου, κατάλληλη απόσταση, διάρκεια και χρονική στιγμή παρακολούθησης, παρουσία ενηλίκων και συζητήσεις με αυτούς, προϋποθέσεις παρακολούθησης).</p> <p>5. Να γνωρίζει άλλους τρόπους αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου του.</p> <p>6. Να μάθει παραδοσιακά παιχνίδια.</p>	<p>2.1. Ο μαθητής ομαδοποιεί διάφορα μέσα επικοινωνίας (έντυπα, ηλεκτρονικά).</p> <p>3.1. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει κάρτες με τα σύμβολα των προγραμμάτων στην τηλεόραση και ο μαθητής ασκείται στην αναγνώριση αυτών που επιτρέπεται να παρακολουθήσει.</p> <p>4.1. Παράλληλα με τις κοινωνικές ιστορίες μαθαίνει τους βασικούς κανόνες παρακολούθησης σχετικά με την ώρα, τη διάρκεια, την απόσταση κλπ.</p> <p>5.1.- 6.1. Ο εκπαιδευτικός μαθαίνει απλά επιτραπέζια παιχνίδια στο μαθητή για απασχόληση στον ελεύθερο χρόνο του. Οι μαθητές με λιγότερες δυνατότητες ασκούνται σε δραστηριότητες "συσκευασίας" (βάζουν από ένα βόλο σε έναν αριθμό κουτιών που δίνει ο εκπαιδευτικός) απλές ή σύνθετες ανάλογα (Μαθηματικά).</p>
<p><b>Οι ανάγκες του ανθρώπου</b></p> <p>Οι βασικές ανάγκες του ανθρώπου</p> <p>Οι ιδιαίτερες ανάγκες του ανθρώπου (Τρόποι ικανοποίησης των αναγκών του ανθρώπου, Αγωγή υγείας)</p>	<p>1. Να γνωρίζει τις βασικές ανάγκες του ανθρώπου.</p> <p>2. Να κατανοεί ότι όλοι</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στο μαθητή διάφορα υλικά και αντικείμενα (ψωμί, νερό, άμμο, μπάλα, κλπ.) και τον παροτρύνει να ξεχωρίσει ποια από αυτά του χρειάζονται για να μπορεί να ζει. Στη συνέχεια χρησιμοποιώντας κατάλληλες εικόνες και κάνοντας τις ανάλογες συνδέσεις (π.χ. με τα φυτά ή τα ζώα) προσπαθεί να εντοπίσει ο μαθητής και άλλες βασικές ανάγκες, όπως η ένδυση, η στέγη, η ζέστη κλπ. Τέλος ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κατασκευάζει ένα λεύκωμα όπου εικονίζονται οι βασικές ανάγκες και γράφει ο ίδιος, αν μπορεί, ή πληκτρολογεί στον Η/Υ, ένα τίτλο για κάθε εικόνα (Γλώσσα).</p>

<p>Αγαθά και κατανάλωση Αγαθά και ανάγκες (τρόποι παραγωγής αγαθών)</p> <p>Εργασία και επαγγέλματα (σύνδεση με βασικές ανάγκες του ανθρώπου)</p> <p>Ζωή σε κοινωνικές ομάδες (ατομική – κοινωνική ζωή και κάλυψη αναγκών – αλληλεπίδραση)</p> <p>Περιβάλλον (αποτελέσματα – σύνδεση με την παραγωγή προϊόντων για την κάλυψη αναγκών)</p>	<p>οι άνθρωποι έχουν τις ίδιες ανάγκες.</p> <p>3. Να μάθει ότι υπάρχουν άνθρωποι που δεν καλύπτουν τις ανάγκες τους.</p> <p>4. Να γνωρίζει μερικά αγαθά που προσφέρει η φύση.</p> <p>5. Να γνωρίζει αγαθά που παράγει ο άνθρωπος.</p> <p>6. Να ταυτίζει τις ανάγκες του με τα αγαθά.</p> <p>7. Να κατανοεί ότι υπάρχουν αγαθά που τα έχουμε άμεση ανάγκη και άλλα όχι.</p> <p>8. Να γνωρίζει πώς παρασκευάζονται κάποια προϊόντα (π.χ. ψωμί).</p>	<p>4.1. – 5.1. Ο εκπαιδευτικός μέσα σε ένα πολύ μεγάλο κουτί που έχει γεμίσει με χώμα ή άμμο θάβει διάφορα αντικείμενα που κατασκευάζει ο άνθρωπος και προϊόντα της φύσης (π.χ. πατάτα, μήλο, μολύβι, παιχνίδι κλπ.). Ο μαθητής καλείται να ανακαλύψει τα κρυμμένα πράγματα και να τα τοποθετήσει σε δύο διαφορετικά καλάθια ανάλογα με την κατηγορία τους (Μαθηματικά).</p> <p>6.1. Ο εκπαιδευτικός παίζει μαζί με το μαθητή ένα παιχνίδι αντιστοίχισης, όπου παρουσιάζονται εικόνες με βασικές ανάγκες του ανθρώπου (π.χ. ένα παιδί κρυώνει) και εικόνες με τα αγαθά που καλύπτουν αυτές τις ανάγκες (π.χ. φωτιά, τζάκι, ρούχα ζεστά) Ο μαθητής προσπαθεί να αντιστοιχήσει σωστά τις εικόνες (Γλώσσα, Πληροφορική).</p> <p>7.1. Ο μαθητής μαζί με τον εκπαιδευτικό κατασκευάζει ένα φωτογραφικό κολάζ (εικόνες από περιοδικά και διαφημιστικά έντυπα) με δύο κατηγορίες προϊόντων, αυτά που έχει ανάγκη ο άνθρωπος και αυτά με τα οποία διασκεδάζει (π.χ. τρόφιμα-παιχνίδια) (Εικαστικά).</p> <p>8.1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει εικόνες με τα στάδια παραγωγής ενός προϊόντος (π.χ. χωράφι-σιτάρι μύλος-αλεύρι, ψωμί - αρτοποιείο ), ο μαθητής προσπαθεί να τις βάλει στη σωστή σειρά και να γράψει τίτλους, αν μπορεί, για κάθε εικόνα μόνος του ή στον Η/Υ. Επίσης αριθμεί τις εικόνες για να ελέγχει πάντα τη σωστή σειρά (Γλώσσα, Μαθηματικά, Πληροφορική).</p> <p>8.2. Ο εκπαιδευτικός μαζί με το μαθητή προσπαθούν να παρασκευάσουν στο σχολείο διάφορα προϊόντα όπως ψωμί, γιαούρτι, ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα που παρουσιάζονται σε εικόνες ή</p>
---	---	--

	<p>9. Να έρθει σε επαφή με επαγγέλματα που βοηθάνε στην κάλυψη βασικών αναγκών.</p> <p>10. Να κατανοεί ότι για να καλύψουμε τις ανάγκες μας χρειάζεται να ζούμε μαζί με άλλους ανθρώπους.</p> <p>11. <u>Να γνωρίζει ότι ο άνθρωπος με τις ενέργειές του για παραγωγή προϊόντων προκαλεί αλλαγές και ρύπανση του περιβάλλοντος.</u></p>	<p>γραπτές οδηγίες. Το προϊόν που παρασκευάζεται μοιράζεται- σερβίρεται από το μαθητή στους υπόλοιπους συμμαθητές οι οποίοι το δοκιμάζουν, αν θέλουν, όλοι μαζί (Μαθηματικά, Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>9.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει επισκέψεις σε αγροκτήματα, εργοστάσια ή καταστήματα για να γνωρίσει ο μαθητής τον τρόπο παρασκευής διαφόρων προϊόντων (π.χ. αρτοποιείο, βιομηχανία γάλακτος κλπ.) Ο μαθητής παράλληλα μπορεί να υπολογίσει το χρόνο της διαδρομής, την απόσταση, να αγοράζει συγκεκριμένες ποσότητες προϊόντων, ώστε να προσφέρει σε οικεία πρόσωπα κ.λ.π. (Μαθηματικά, Αυτοεξυπηρέτηση)</p> <p>10.1. Ο μαθητής μαζί με τον εκπαιδευτικό προσπαθεί να αντιστοιχήσει εικόνες με αντικείμενα καθημερινής χρήσης, με τις ανάλογες εικόνες των επαγγελματιών που τα κατασκευάζουν ή τα πωλούν και γράφει, αν μπορεί, τα ονόματα των προϊόντων και των επαγγελματιών. Στη συνέχεια ο μαθητής μαζί με τον εκπαιδευτικό κατασκευάζει έναν πίνακα με τις βασικές ανάγκες του (Τι χρειάζομαι κάθε μέρα;) και τους ανθρώπους (οικείους- επαγγελματίες) που καλύπτουν αυτές τις ανάγκες, ώστε να κατανοήσει το γιατί οι άνθρωποι ζουν όλοι μαζί. Οι μαθητές με περισσότερες δυνατότητες πραγματοποιούν την εργασία και γραπτά (Γλώσσα, Εικαστικά, Πληροφορική).</p> <p>11.1. Ο μαθητής μέσα από εικόνες που βρίσκει μαζί με τον εκπαιδευτικό σε περιοδικά ή εφημερίδες κατανοεί τις αλλαγές που προκαλεί στο περιβάλλον η ανθρώπινη δραστηριότητα και τις συνέπειες της ρύπανσης στη ζωή του. Στη συνέχεια κατασκευάζει μαζί με τον εκπαιδευτικό φωτογραφικό κολάζ και γράφει, αν μπορεί, κανόνες για την προστασία του περιβάλλοντος, τους οποίους τοποθετεί σε έναν πίνακα στην τάξη (Γλώσσα, Εικαστικά).</p>
<p><b>Ο πολιτισμός του τόπου μας –</b></p>	<p>1. Να γνωρίζει χώρους πολιτισμού του τόπου του.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει επισκέψεις (μία κάθε φορά) σε μουσεία, κινηματογράφους, θέατρα (Αυτοεξυ-</p>

<p><b>Πολιτισμός στην ευρύτερη περιοχή</b></p> <p>Χώροι πολιτισμού (μουσεία, θέατρα κλπ.)</p> <p>Πολιτιστικές εκδηλώσεις (προβολές, παραστάσεις κλπ.)</p> <p>Λαϊκή παράδοση (ήθη και έθιμα, τραγούδια, παροιμίες, αινίγματα, ήρωες του τόπου)</p> <p>Θρησκευτικές παραδόσεις</p>	<p>2. Να μάθει απλές λαϊκές παραδόσεις και ήθη και έθιμα του τόπου.</p> <p>3. Να γνωρίζει απλές θρησκευτικές παραδόσεις (ευκαιριακές ενότητες).</p> <p>4. Να γνωρίσει κάποιον ήρωα της περιοχής και τον πολιούχο άγιο.</p> <p>5. Να γνωρίζει το λαϊκό πολιτισμό και την παράδοση της ευρύτερης περιοχής.</p>	<p>πηρέτηση).</p> <p>2.1. Ο μαθητής μέσα από τον πίνακα εποχών γνωρίζει τις βασικές γιορτές και παραδόσεις (Εικαστικά).</p> <p>3.1. Ο εκπαιδευτικός ευκαιριακά (σε γιορτή ή επέτειο) δείχνει στο μαθητή βίντεο με παραδόσεις ή ήθη και έθιμα του τόπου (Πληροφορική).</p> <p>3.2. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει τη συμμετοχή του μαθητή σε κάποια εκδήλωση του σχολείου ή του τόπου προκειμένου ο μαθητής να πάρει ενεργά μέρος και να γνωρίσει παραδόσεις και ήθη και έθιμα του τόπου.</p> <p>4.1. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει επίσκεψη στην εκκλησία του πολιούχου άγιου (πιθανά κατά την ημέρα της γιορτής), δείχνει στο μαθητή την εικόνα του πολιούχου, συνδυάζει το όνομα του πολιούχου με κάποιο οικείο πρόσωπο (π.χ. το όνομα του πατέρα ενός συμμαθητή). Παρόμοια επίσκεψη μπορεί να πραγματοποιηθεί ευκαιριακά στο άγαλμα κάποιου ήρωα.</p>
<p><b>Ο αθλητισμός στο σχολείο μας – Αθλητισμός και ψυχαγωγία</b></p> <p>Αθλητικές δραστηριότητες στο σχολείο (ομαδικά παιχνίδια, γνωριμία με ολυμπιακά αθλήματα)</p> <p>Κανόνες και</p>	<p>1. Να κατανοεί γιατί οι άνθρωποι γυμνάζονται και ότι η άσκηση βοηθάει στην υγεία τους.</p> <p>2. Να τηρεί κανόνες όταν συμμετέχει σε ομαδικά αθλητικά</p>	<p>1.1. Ο μαθητής μέσα από βίντεο και φωτογραφίες γνωρίζει αθλητές και βλέπει τις δυνατότητες και τις αντοχές τους. Βλέπει αντίστοιχα βίντεο με ανθρώπους που δε γυμνάζονται και τις επιδόσεις τους. Ο εκπαιδευτικός εντοπίζει αυτές τις διαφορές και εξηγεί γιατί υπάρχουν. Μέσα από αντίστοιχα βίντεο με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και τις κατάλληλες ερωτήσεις ο μαθητής κατανοεί κανόνες που τηρούνται κατά τη διάρκεια των αθλημάτων και γνωρίζει τα βασικά ολυμπιακά αθλήματα (Γλώσσα, Πληροφορική).</p> <p>2.1. Ο εκπαιδευτικός κατασκευάζει έναν πίνακα με φωτογραφίες –εικόνες ή σύμβολα των βασικών κανόνων που</p>

αθλήματα	<p>παιχνίδια.</p> <p>3. Να γνωρίζει τα βασικά Ολυμπιακά αθλήματα.</p>	<p>πρέπει να γνωρίζει ο μαθητής όταν συμμετέχει σε ομαδικά αθλητικά παιχνίδια και διαγράφει όσες ενέργειες είναι απαγορευμένες με ένα "X".</p> <p>3.1. Ο μαθητής συλλέγει φωτογραφίες με ολυμπιακά αθλήματα και κατασκευάζει ένα λεύκωμα (Εικαστικά).</p> <p>3.2. Ο μαθητής ταυτίζει τα βασικά σύμβολα των αθλημάτων με αντίστοιχες φωτογραφίες αθλητών την ώρα που πραγματοποιούν το άθλημα.</p> <p>3.3. Ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού ζωγραφίζει ή κατασκευάζει (πηλό, πλαστελίνη, κολάζ) τα ολυμπιακά σύμβολα, τα σύμβολα των αθλημάτων... (Εικαστικά, Πληροφορική).</p>
----------	---	---

<sup>1</sup> Οι δραστηριότητες με πλάγια γράμματα προτείνονται ως διαθεματικές και ανταποκρίνονται στις προτεινόμενες διαθεματικές έννοιες της 3<sup>ης</sup> στήλης του πίνακα του αντίστοιχου ΔΕΠΠΣ

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΤΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ**

<p><b>Άξονες γνωστικού περιεχομένου</b></p>	<p><b>Γενικοί στόχοι (γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες)</b></p>	<p><b>Ενδεικτικές θεμελιώδεις έννοιες διαθεματικής προσέγγισης</b></p>
<p>Δαχτυλομπογιές Κραγιόνια Κάρβουνα Μαρκαδόροι Χαρτί Χαρτόνια Ψαλίδι Πηλός Ζυμάρι Πλαστελίνη Φυσικά ανακυκλώσιμα υλικά.</p>	<p><b>Στο μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε:</b></p> <p>Να χρησιμοποιεί διαφορετικά υλικά για να ζωγραφίσει και να σχεδιάσει.</p> <p>Να μπορεί να σχίζει, να κόβει και να κολλάει για να δημιουργήσει εικαστικά έργα.</p> <p>Να πλάθει και να μορφοποιεί χρησιμοποιώντας μαλακά υλικά και διαφορετικά εργαλεία.</p> <p>Να χρησιμοποιεί φυσικά και ανακυκλώσιμα υλικά για να φτιάξει μικροαντικείμενα.</p>	<p>Ύλη Χρώμα Μορφή Χώρος Χρόνος Επικοινωνία Ομοιότητα - Διαφορά</p>
<p>Χρώμα Γραμμή Σχήματα Μορφές Ύφή</p>	<p>Να χρωματίζει επιφάνειες ή συγκεκριμένα σχέδια με ένα ή περισσότερα χρώματα.</p> <p>Να αναγνωρίζει τα χρώματα στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης.</p> <p>Να σχεδιάζει διάφορα είδη γραμμών και να ορίζει περιγράμματα.</p> <p>Να συνθέτει διάφορα σχήματα και μορφές.</p> <p>Να συνθέτει και να ονομάζει την διαφορετική υφή ορισμένων επιφανειών.</p>	<p>Ύλη Χρώμα Μορφή Χώρος Χρόνος Επικοινωνία Ομοιότητα - Διαφορά</p>

<p>Θέματα από παρατήρηση του περιβάλλοντος: ζώα, φυτά, οικογένεια γιορτές, εποχές, επαγγέλματα</p> <p>Θέματα από σχολικές δραστηριότητες</p> <p>Συλλογές</p> <p>Διακοσμήσεις</p> <p>Επεξεργασίες– παραλλαγές</p> <p>Παιχνίδια με χρώματα</p>	<p>Να παρατηρεί το περιβάλλον και να δημιουργεί εικαστικά έργα με περιγραφική ακρίβεια ή χρησιμοποιώντας στερεότυπα.</p> <p>Να αντλεί θέματα για ζωγραφική από σχολικές δραστηριότητες.</p> <p>Να κάνει διάφορες συλλογές.</p> <p>Να συμμετέχει ικανοποιητικά σε διακοσμήσεις του περιβάλλοντος σε παιχνίδια με χρώματα.</p> <p>Να επεξεργάζεται εικόνες για να κάνει συνθέσεις.</p>	<p>Ύλη Χρώμα Μορφή Ισορροπία Ιδέα Πολιτισμός Χώρος Χρόνος Επικοινωνία Ομοιότητα – Διαφορά</p>
<p>Σχέδιο</p> <p>Ζωγραφική</p> <p>Χρωμάτισμα</p> <p>Πηλοπλαστική</p> <p>Υφαντική</p> <p>Μικροκατασκευές</p> <p>Εμπεριχάραξη</p> <p>Καρτεπικόλληση</p> <p>Αιωρούμενα αντικείμενα</p> <p>Τυπώματα</p>	<p>Να σχεδιάζει να ζωγραφίζει να χρωματίζει και να χρησιμοποιεί στένσιλς.</p> <p>Να πλάθει απλές μορφές και να υφαίνει.</p> <p>Να χρησιμοποιεί διαφορετικά υλικά για να δημιουργήσει μικροκατασκευές, μόντιπλς, τυπώματα και κολάζ.</p>	<p>Ύλη Χρώμα Μορφή Ισορροπία Ιδέα Πολιτισμός Χώρος Χρόνος Επικοινωνία Ομοιότητα – Διαφορά</p>
<p>Ελληνική παραδοσιακή τέχνη</p> <p>Τοπική παραδοσιακή τέχνη</p>	<p>Να αναγνωρίζει και να ονομάζει ορισμένα είδη της παραδοσιακής τέχνης.</p> <p>Να αναγνωρίζει και να ονομάζει ορισμένα είδη της τοπικής παραδοσιακής τέχνης.</p> <p>Να χρησιμοποιεί την τέχνη για να συμπληρώσει άλλα μαθήματα.</p>	<p>Ύλη Χρώμα Μορφή Ισορροπία Ιδέα Πολιτισμός Χώρος Χρόνος</p>



<p>Μοντέρνα τέχνη</p>	<p>Να αναγνωρίζει έργα αρχαίας ή μοντέρνας τέχνης.</p> <p>Να αναγνωρίζει βασικά εικαστικά επαγγέλματα.</p>	<p>Επικοινωνία Ομοιότητα – Διαφορά</p>
<p>Χρήση απλών έργων τέχνης</p> <p>Έκφραση προτιμήσεων</p> <p>Περιγραφή έργων τέχνης</p>	<p>Να γνωρίζει και να χρησιμοποιεί στον προφορικό του λόγο απλούς όρους της τέχνης.</p> <p>Να παρατηρεί να περιγράφει και να εκφράζει προτιμήσεις για τα έργα τέχνης.</p>	<p>Ύλη Χρώμα Μορφή Ισορροπία Ιδέα Πολιτισμός Χώρος Χρόνος Επικοινωνία Ομοιότητα – Διαφορά</p>

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ

### Εισαγωγή

Τα Εικαστικά είναι το αντικείμενο που κινητοποιεί τα παιδιά να ανακαλύψουν την ομορφιά στη φύση και στο περιβάλλον. Ο σκοπός της διδασκαλίας των Εικαστικών στη Γενική Αγωγή είναι η καλλιέργεια της δημιουργικότητας, η παραγωγή καλλιτεχνικού έργου και γενικά η συμμετοχή του παιδιού στις εικαστικές τέχνες. Ακόμη, επιμέρους στόχοι είναι η παρατήρηση, η έρευνα, ο πειραματισμός στο χειρισμό απλών υλικών και μέσων για τη δημιουργία εικαστικών έργων, οι τεχνικές και οι τρόποι έκφρασης, η γνώση της ορολογίας και των συμβόλων, και τέλος, η κατανόηση και απόλαυση της Τέχνης.

Η εικαστική αγωγή ενεργοποιεί τη δημιουργικότητα και τη φαντασία, που είναι δύο από τους πιο σοβαρά διαταραγμένους και ελλειμματικούς τομείς στην ανάπτυξη των παιδιών με αυτισμό. Με τη χρήση διαφόρων υλικών, μέσων και εργαλείων τα παιδιά αυτά (καθ)οδηγούνται σε μια αισθητηριακή εξερεύνηση και κατανόηση του κόσμου. Αναπτύσσουν την αίσθηση της προσωπικής δημιουργίας σε ένα τομέα όπου δεν υπάρχουν σταθερά κριτήρια επιτυχίας και επίδοσης. Παράλληλα, η εικαστική αγωγή προσφέρει ένα μοναδικό μέσο επικοινωνίας και συνεργασίας με τους άλλους, ανεξάρτητα από το επίπεδο γλωσσικής ικανότητας των μαθητών. Η εμπειρία της Grandin (1995) για το θέμα αυτό είναι ενδιαφέρουσα:

*«Μόνο ένα μάθημα έκανε το σχολείο ανεκτό για μένα, τα τεχνικά – το να δημιουργώ κάτι εξαιρετικό από χαρτόνι, χρώματα ή κόλλα. Μου άρεσε να κατασκευάζω πράγματα από τότε που ήμουν μικρό κοριτσάκι. Εκείνη την εποχή δεν δινόταν καμία προσοχή στη σφαιρική καλλιτεχνική πλευρά του εγκεφάλου ή στη γραμμική, επακόλουθη γλωσσική πλευρά του. Προφανώς, όμως, ένα σχολικό πρόγραμμα με επίκεντρο την καλλιτεχνία θα με είχε ενθαρρύνει να μάθω.» (σελ. 47)*

Κάποια παιδιά του φάσματος του αυτισμού έχουν εξαιρετικές ικανότητες στη ζωγραφική αντικειμένων, όπως τα κτίρια και τη νεκρή φύση. Αυτά τα παιδιά έχουν πολύ αναπτυγμένη οπτική αντίληψη, η οποία τους επιτρέπει να αναπαράγουν με εκπληκτική λεπτομέρεια ό,τι βλέπουν. Ωστόσο, τα περισσότερα παιδιά με αυτισμό μπορεί να λειτουργούν σε ένα αισθητηριακό επίπεδο εξερεύνησης υλικών. Κάποια από αυτά μπορεί ακόμη να φοβούνται να πιάσουν τα υλικά με τα χέρια τους και να μη θέλουν να τα χρησιμοποιήσουν, ενώ άλλα μπορεί να ελκύονται ιδιαίτερα από κάποια χρώματα. Ο εκπαιδευτικός καλείται να προσφέρει ευκαιρίες στους μαθητές για να εξερευνήσουν και να χρησιμοποιήσουν διαφορετικά υλικά ώστε να κατανοήσουν τη χρήση τους. Είναι ιδιαίτερα βοηθητικό να τηρείται ένα αρχείο των εργασιών των μαθητών που θα διευκολύνει την κατανόηση των έργων τους.

Ο τρόπος που θα χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευτικός για να «μιήσει» τους μαθητές με αυτισμό στις Εικαστικές τέχνες πρέπει να ακολουθεί ορισμένες αρχές:

- Άμεση και διαρκής σύνδεση των γνώσεων με την καθημερινή πραγματικότητα και τις εμπειρίες των μαθητών της τάξης.
- Δόμηση της σειράς των εικαστικών δραστηριοτήτων, και
- Οπτικοποίηση του υλικού και των οδηγιών.

Παράλληλα ο εκπαιδευτικός καλείται να διδάξει την εικαστική αγωγή χρησιμοποιώντας στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων, προσαρμοσμένες στις

δυνατότητες των μαθητών. Οι στρατηγικές που βοηθούν στην ανάπτυξη αυτών των δραστηριοτήτων, είναι οι ακόλουθες (Maddock, 1997):

➤ **Τέχνασμα παρακώλυσης ενεργειών (sabotage):** Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί κατάλληλες συνθήκες ή τροποποιεί το υλικό ώστε να αναγκαστεί ο μαθητής να αναζητήσει άλλες λύσεις. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός ζητά από τον μαθητή να κάνει κολάζ αλλά του δίνει στεγνή κόλλα (θεματική ενότητα: καρτεπικόλληση).

➤ **Εσκεμμένο λάθος (error):** Ο εκπαιδευτικός κάνει εσκεμμένα λάθη με σκοπό να αναγκάσει τον μαθητή να αναζητήσει εναλλακτικές λύσεις. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός ζητά από τον μαθητή να χρωματίσει ένα μήλο με κόκκινο χρώμα, αλλά αφαιρεί από το κουτί τους κόκκινους μαρκαδόρους (θεματική ενότητα: χρωμάτισμα).

➤ **Παράλειψη (omission):** Ο εκπαιδευτικός παραλείπει αντικείμενα από μια οικεία για τον μαθητή δραστηριότητα ώστε ο μαθητής να αναζητήσει λύσεις για να εκτελέσει τη δραστηριότητα. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός ζητά από τον μαθητή να ζωγραφίσει στο καβαλέτο κάτι που του έκανε εντύπωση από την εκδρομή της προηγούμενης μέρας, αλλά εξαφανίζει τα πινέλα (θεματική ενότητα: θέματα από σχολικές εκδρομές)

➤ **Επιλογή (choice):** Ο εκπαιδευτικός δίνει εναλλακτικές λύσεις στον μαθητή και τον παροτρύνει να επιλέξει. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τον μαθητή να επιλέξει από πίνακα επιλογών τα πινέλα που χρειάζεται για να χρωματίσει μεγάλες επιφάνειες (θεματική ενότητα: απλές τεχνικές για μικρά παιδιά). Αρχικά οι επιλογές είναι περιορισμένες για να μην προκληθεί σύγχυση και άγχος στον μαθητή.

Είναι φανερό ότι οι θεμελιώδεις περιοχές της επικοινωνίας και της κοινωνικότητας διαχέονται στην διδασκαλία των εικαστικών και δεν αναφέρονται ξεχωριστά ως προτεινόμενες διαθεματικές δραστηριότητες.

Η διάρθρωση του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για τα Εικαστικά για παιδιά με αυτισμό ακολουθεί τη δομή του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Γενικής Αγωγής. Οι θεματικές ενότητες παραμένουν ίδιες αλλά οι στόχοι έχουν απλοποιηθεί και συνδεθεί με τις ιδιαιτερότητες των ατόμων με αυτισμό. Η τέχνη έχει θεραπευτικά ωφέλη και είναι μία διαδικασία που μπορεί να ωθήσει τα παιδιά με αυτισμό σε μία αλληλεπίδραση με χρώματα, σχήματα και υλικά της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Θεματικές ενότητες	Στόχοι	Ενδεικτικές δραστηριότητες <sup>1</sup>
<p><b>Εξοικείωση με απλά υλικά, μέσα, τεχνικές</b></p> <p>Δαχτυλομπογιές Κραγιόνια Κάρβουνα Μαρκαδόροι Ξυλομπογιές Χαρτί, χαρτόνια Κουτιά</p>	<p><b>Στον μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε:</b></p> <p>1. Να χρησιμοποιεί με ευχέρεια δύο – τρία διαφορετικά υλικά για να σχεδιάσει και να ζωγραφίσει.</p>	<p>1.1. Ο μαθητής ενθαρρύνεται από τον εκπαιδευτικό να χρησιμοποιήσει κατάλληλα υλικά, όπως: δαχτυλομπογιές, μαρκαδόρους, ξυλομπογιές, κάρβουνα, κραγιόνια, για να ζωγραφίσει (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>1.2. Ενθαρρύνεται να επιλέξει τα κατάλληλα εργαλεία για να εκτελέσει μια δραστηριότητα όπως: πινέλα και για να χρω-</p>

<p>Απλές τεχνικές για μικρά παιδιά.</p> <p>Χαρτί Ψαλίδι Χαρτόνια</p> <p>Χαρτιά, κόλλα</p> <p>Πηλός, ζυμάρι, πλαστελίνη</p> <p>Πειραματισμοί σε απλές τεχνικές</p> <p>Φυσικά υλικά, ανακυκλώσιμα υλικά</p>	<p>2. Να εφαρμόζει απλές τεχνικές ζωγραφικής.</p> <p>3. Να σχίζει χαρτιά.</p> <p>4. Να κάνει ψαλιδίσματα στο χαρτί.</p> <p>5. Να κόβει με ψαλίδι ευθείες γραμμές.</p> <p>6. Να κόβει με ψαλίδι καμπύλες γραμμές.</p> <p>7. Να κόβει απλά σχέδια στο χαρτί.</p> <p>8. Να κόβει περίπλοκα σχέδια στο χαρτί</p>	<p>ματίσει μεγάλες επιφάνειες, μολύβια χρωματιστά για να σχεδιάσει, ψαλίδια για να κόψει χαρτιά (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>1.3. Παροτρύνεται να δοκιμάζει διαφορετικές τεχνικές (π.χ. χρωμάτισμα με όλη την παλάμη με τα δάχτυλα, ή με πινέλα σε μεγάλα χαρτιά, χρωμάτισμα με μαρκαδόρους, τεχνική της μονοτυπίας με πλαστικά χρώματα και χαρτιά.....) για διαφορετικές δραστηριότητες (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>2.1 Ο μαθητής ενθαρρύνεται να χρησιμοποιεί:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ μεγάλα πινέλα για να χρωματίσει μεγάλες επιφάνειες.</li> <li>■ μαρκαδόρους χονδρούς ή λεπτούς, ανάλογα με το σχέδιο που θέλει να καλύψει.</li> <li>■ νεροχρώματα, να τα φυσά με καλαμάκι και να κάνει διάφορα σχέδια.</li> <li>■ λαδοπαστέλ για να κάνει σχέδια πάνω σε βελουτέ χαρτί.</li> </ul> <p>3.1. Ο μαθητής με την βοήθεια του εκπαιδευτικού μαθαίνει αρχικά να σχίζει χαρτιά χωρίς συγκεκριμένη μορφή και στη συνέχεια να σχίζει λουρίδες.</p> <p>4.1. Κάνει ψαλιδίσματα με ψαλίδι χούφτας σε σκληρό χαρτί.</p> <p>5.1. Κόβει αρχικά ίσιες γραμμές με ψαλίδι χούφτας και στη συνέχεια ίσιες γραμμές με κοινό ψαλίδι.</p> <p>6.1. Κόβει μεγάλες καμπυλωτές γραμμές σε χαρτόνι και στη συνέχεια μικρότερες καμπύλες σε λεπτότερα χαρτιά.</p> <p>7.1. Κόβει στην αρχή απλά σχήματα με βοήθεια και στην συνέχεια μόνος του (Μαθηματικά – Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>8.1. Κόβει σύνθετα σχήματα 8.2. Κόβει χαρτιά διαφόρων ειδών. 8.3. Κόβει μεγάλα γράμματα από εφημερίδες ή περιοδικά (Γλώσσα). 8.4. Κόβει διαφορετικά υλικά σε μικρά κομματάκια: σπάγκο, σχοινάκι, ύφασμα. 8.5. Κόβει φωτογραφίες από εφημερίδες και περιοδικά (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p>
---	--	--

	<p>9. Να διπλώνει και να ξεδιπλώνει χαρτιά.</p> <p>10. Να απλώνει την κόλλα .</p> <p>11. Να κολλάει χαρτόνια.</p> <p>12. Να κολλάει διάφορα είδη χαρτιών και υλικών.</p> <p>13. Να πλάθει ελέγχοντας τον τρόπο κίνησης των χεριών του.</p> <p>14. Να πλάθει χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία.</p> <p>15. Να μορφοποιεί χρησιμοποιώντας μαλακά υλικά.</p>	<p>9.1. Ξεδιπλώνει χαρτιά και ξετυλίγει πακέτα.</p> <p>9.2. Διπλώνει χαρτιά διαφόρων μεγεθών και χρωμάτων.</p> <p>9.3. Κάνει χαρτοδιπλωτική: βάρκες, αστέρια, λουλούδια.</p> <p>9.4. Τυλίγει πακέτα.</p> <p>10.1. Ο μαθητής αρχικά μαθαίνει να απλώνει την κόλλα, υγρή ή στικ στο σημείο που θέλει να κολλήσει.</p> <p>11.1. Κολλά διαφορετικής υφής χαρτόνια μεταξύ τους.</p> <p>12.1. Κολλά φανταχτερά χαρτιά επάνω σε χαρτόνι.</p> <p>12.2. Κολλάει ανόμοια υλικά όπως: γκοφρέ και χρωματιστές ζελατίνες πάνω σε χαρτόνι.</p> <p>12.3. Ο μαθητής αρχικά με φυσική καθοδήγηση και στην συνέχεια με τις κατάλληλες οπτικές νύξεις κολλά μεγάλα αντικείμενα όπως: κουτιά, πώματα, φύλλα, κουμπιά, κορδέλες, νήματα σε πλαίσιο. Στη συνέχεια κολλάει μικρά αντικείμενα όπως: φακές, ζυμαρικά, ξύσματα, πριονίδια, άμμο (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>13.1. Ο μαθητής ενθαρρύνεται να περιεργαστεί το ζυμάρι σε ελεύθερο παιχνίδι με διάφορες κινήσεις όπως: τράβα, σπρώξε, ζούλα, πίεσε, κάνε μπάλες, κουλούρες, αυγά, φρούτα, χριστουγεννιάτικα στολίδια (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>14. 1. Πλάθει κορδόνι ή πίτα και στη συνέχεια ζυμώνει, και χαράζει με τα δάχτυλα ή με διάφορα μικροαντικείμενα, πλαστικά μαχαίρια, καρούλια συνδετήρες, καλαμάκια (Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>15.1. Χρησιμοποιεί τον πλάστη για να φτιάξει ένα επίπεδο κομμάτι και στη συνέχεια κουλουράκια ή πίτα (Αυτοεξυπηρέτηση)</p> <p>15.2. Συγκεκριμενοποιεί τα χαρακτηριστικά του σώματος και δημιουργεί φιγούρες από μάζα (Μελέτη Περιβάλλοντος - Αυτοεξυπηρέτηση).</p>
--	--	---

	<p>16. Να δοκιμάζει απλές τεχνικές.</p> <p>17. Να χρησιμοποιεί με παρότρυνση διάφορα υλικά για να κατασκευάσει μικροαντικείμενα.</p>	<p>15.3. Ζυμώνει και απλώνει τον πηλό για να φτιάξει μ' αυτόν τρισδιάστατα αντικείμενα όπως: έπιπλα του σπιτιού, καλαθάκια και αυγά πασχαλινά, μιμούμενος τον εκπαιδευτικό ή βλέποντας ένα αντικείμενο – μοντέλο (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>15.4. Φτιάχνει κεραμικά πλακάκια με πηλό.</p> <p>16.1. Πλάθει με την προσθετική μέθοδο.</p> <p>16.2. Ο μαθητής καλύπτει μια επιφάνεια, που προηγουμένως χρωμάτισε με κηρομπογιές, με μαύρο πλαστικό χρώμα και αφού στεγνώσει κάνει σχέδια με οδοντογλυφίδα ή καλαμάκι.</p> <p>17.1. Ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τον μαθητή να χρησιμοποιεί φυσικά υλικά, βότσαλα, φασόλια, φακές ζυμαρικά, ξηρούς καρπούς, για να κάνει κολάζ (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>17.2. Να χρησιμοποιεί άχρηστα υλικά, κουτιά από συσκευασίες, φελλούς, χάρτινους κυλίνδρους για να κάνει παιχνίδια, με φυσική καθοδήγηση, ακολουθώντας οπτικό πρόγραμμα ή με την βοήθεια μοντέλου (Μελέτη Περιβάλλοντος – Μαθηματικά).</p>
<p><b>Απλά μορφικά στοιχεία</b></p> <p>Χρώμα</p> <p>Γραμμή</p> <p>Σχήματα</p> <p>Παιχνίδια με χρώματα και άλλα υλικά</p> <p>Μορφές</p> <p>Υφή</p>	<p>1. Να γεμίζει με χρώμα επιφάνειες χωρίς πλαίσιο.</p> <p>2. Να χρωματίζει συγκεκριμένα αντικείμενα.</p> <p>3. Να σχεδιάζει</p>	<p>1.1. Ο μαθητής με φυσική καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό χτυπάει και κάνει κυκλικές κινήσεις με μια βούρτσα βαψίματος.</p> <p>1.2. Παρατηρεί το αποτέλεσμα της πράξης του με ενδιαφέρον π.χ. βλέπει τα σημάδια που έκανε με την μπογιά.</p> <p>1.3. Ενθαρρύνεται από τον εκπαιδευτικό να παίξει με τα χρώματα και να δοκιμάσει ποικίλους τρόπους χρωματισμού (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>1.4. Χρωματίζει μια επιφάνεια με όλη την παλάμη και ένα από τα βασικά χρώματα, στην συνέχεια δύο ή και περισσότερα.</p> <p>1.5. Ζωγραφίζει με τα δάχτυλα.</p> <p>2.1. Παροτρύνεται από τον εκπαιδευτικό να χρωματίζει επιφάνειες ή συγκεκριμένα σχέδια με διαφορετικά χρώματα και διαφορετικά υλικά (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>3.1. Σχεδιάζει, αρχικά μιμούμενος τον</p>

	<p>διάφορα είδη γραμμών.</p> <p>4. Να ορίζει περιγράμματα.</p> <p>5. Να αναγνωρίζει τα χρώματα στο περιβάλλον.</p> <p>6. Να αναγνωρίζει χρώματα στα έργα τέχνης.</p> <p>7. Να συμμετέχει σε παιχνίδι με χρώματα.</p> <p>8. Να συνθέτει διάφορα σχήματα.</p> <p>9. Να συνθέτει μορφές.</p> <p>10. Να διακρίνει την διαφορετική υφή ορισμένων επιφανειών.</p> <p>11. Να ονομάζει την</p>	<p><i>εκπαιδευτικό, μονοκοντυλιές, ευθείες γραμμές, τεθλασμένες, καμπύλες και στην συνέχεια μόνος του (Μαθηματικά).</i></p> <p>4.1. <i>Σχεδιάζει με το μολύβι ή με χοντρό μαρκαδόρο το περίγραμμα του χεριού, της παλάμης, του ποδιού, του παπουτσιού, ολόκληρου του σώματος (Μελέτη Περιβάλλοντος).</i></p> <p>5.1. <i>Ο μαθητής παροτρύνεται να παίξει με τα χρώματα και να δοκιμάσει ελεύθερα ποικίλους τρόπους χρωματισμού αντιγράφοντας χρώματα του περιβάλλοντος χώρου.</i>          5.2 <i>Αναμειγνύει τέμπερες, νεροχρώματα ή δαχτυλομπογιές και δημιουργεί ποικίλες αποχρώσεις.</i></p> <p>6.1. <i>Χρησιμοποιεί όλα τα παραπάνω χρώματα για να κάνει μια ανοιξιάτικη ή καλοκαιρινή εικόνα που βλέπει μπροστά του (Μελέτη Περιβάλλοντος).</i></p> <p>7.1. <i>Συμμετέχει σε παιχνίδι με χρώματα, πολύχρωμα μπαλόνια, κορδέλες, μπάλες στεφάνια...</i></p> <p>8.1. <i>Αρχικά ο μαθητής σχεδιάζει με φυσική καθοδήγηση ή μιμούμενος κάποιο μοντέλο, απλά γεωμετρικά σχήματα, σπίτια, μορφές ανθρώπων, ζώα, φυτά ή φρούτα με ατέλειες. Στη συνέχεια οι ζωγραφιές του αποκτούν ευκρίνεια και σχετική τελειότητα (Μελέτη περιβάλλοντος - Μαθηματικά).</i></p> <p>9.1. <i>Ενθαρρύνεται βλέποντας μια εικόνα – μοντέλο, να συνθέσει μια δική του εικόνα, χρησιμοποιώντας σπίτια, αυτοκίνητα, λουλούδια, δρόμους, ουρανό (Μελέτη περιβάλλοντος).</i></p> <p>10.1. <i>Ο μαθητής παροτρύνεται να διακρίνει την διαφορετική υφή διαφορετικών υλικών, όπως χνουδωτό αρκουδάκι, ύφασμα ψιλό και γυαλιστερό, λεπτό χαρτί, απαλό γατάκι, σχήματα από στρατσόχαρτο, αδρή επιφάνεια (Μελέτη περιβάλλοντος).</i></p> <p>11. 1. <i>Δείχνει ή ονομάζει την υφή διαφο-</i></p>
--	--	--

	υφή ορισμένων επιφανειών.	ρετικών υλικών που τοποθετεί ο εκπαιδευτικός μπροστά του όπως: χνουδωτό, απαλό, άγριο, μεταξένιο, λεπτό, τραχύ....
<p><b>Θέματα</b></p> <p>Θέματα από παρατήρηση του περιβάλλοντος: ζώα, φυτά οικογένεια, γιορτές εποχές επαγγέλματα</p> <p>Θέματα από διάφορες σχολικές δραστηριότητες</p> <p>Συλλογές</p> <p>Διακοσμήσεις</p> <p>Επεξεργασίες, παραλλαγές</p>	<p>1. Να παρατηρεί το φυσικό περιβάλλον και να αντιγράφει απλά στερεότυπα έργα.</p> <p>2. Να δημιουργεί έργα με αυξάνουσες λεπτομέρειες.</p> <p>3. Να δημιουργεί έργα με περιγραφική ακρίβεια.</p> <p>4. Να αποδίδει θέματα χρησιμοποιώντας στερεότυπα χρώματα και σχήματα.</p> <p>5. Να αντλεί θέματα για ζωγραφική από σχολικές δραστηριότητες.</p> <p>6. Να συλλέγει εικόνες.</p>	<p>1.1. Παρατηρεί το περιβάλλον και δείχνει ή ονομάζει αυτά που βλέπει (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>1.2. Ζωγραφίζει στερεότυπα σχέδια από το άμεσο περιβάλλον του: σπίτια, ανθρώπους, δένδρα, λουλούδια με την βοήθεια του αντίστοιχου μοντέλου (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>2.1. Ενθαρρύνεται να ζωγραφίσει σπίτια με λεπτομέρειες: παράθυρα πόρτες, στέγη, σκάλες, βλέποντας ένα μοντέλο που μπορεί να είναι πραγματικό σπίτι ή ανάλογη ζωγραφιά (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>3.1. Ζωγραφίζει ανθρώπους με όλα τους τα χαρακτηριστικά, ή λουλούδια, ανάλογα με το μέγεθός τους και τα χρώματά τους (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>4.1. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τον μαθητή να αντιγράψει αυτό που κάνει χρησιμοποιώντας στερεότυπα στις ζωγραφίες του, όπως κύκλο για τον ήλιο, το πρόσωπο ή το λουλούδι, τετράγωνο για το σπίτι, τρίγωνο για την σκεπή, κόκκινο για την φωτιά και την σκεπή, πράσινο για το γρασίδι και τα φυτά, κίτρινο για τον ήλιο, γαλάζιο για τον ουρανό και την θάλασσα (Μελέτη Περιβάλλοντος - Μαθηματικά).</p> <p>5.1. Ο μαθητής παροτρύνεται να ζωγραφίσει κάτι που του έκανε εντύπωση από την επίσκεψη που δέχθηκε το σχολείο του, ή από την σχολική εκδρομή, την παιδική χαρά, την βιβλιοθήκη που επισκέφτηκε η τάξη του, ή την εθνική γιορτή και την παρέλαση (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>6.1. Ο μαθητής παρακινείται από τον εκπαιδευτικό να κάνει ατομικές συλλογές με εικόνες που τον ενδιαφέρουν π.χ εικόνες από περιοδικά και εφημερίδες, όπως: με κόκκινα αυτοκίνητα, με φορτηγά, με υπολογιστές, με κινητά τηλέ-</p>



	<p>7. Να συλλέγει κάρτες.</p> <p>8. Να συλλέγει φωτογραφίες.</p> <p>9. Να συλλέγει διαφορετικά υλικά και μικροαντικείμενα.</p> <p>10. Να διακοσμή με χειροτεχνίες το περιβάλλον του.</p> <p>11. Να επεξεργάζεται διάφορες εικόνες επεμβαίνοντας δημιουργικά.</p> <p>12. Να συμμετέχει σε παιχνίδι με έργα τέχνης.</p>	<p>φωνα.</p> <p>7.1. Συλλέγει κάρτες και τις ομαδοποιεί ανάλογα με το θέμα τους όπως: κάρτες γενεθλίων, γάμου, βάφτισης (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>8.1. Συλλέγει φωτογραφίες και τις ταξινομεί ανάλογα με το μέγεθός τους ή το θέμα τους (Μελέτη Περιβάλλοντος – Μαθηματικά).</p> <p>9.1. Κάνει συλλογές από:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ παιχνίδια, αυτοκινητάκια, κουκλάκια, τρενάκια, μπαλάκια.</li> <li>■ γραμματόσημα, χαρτοπετσέτες ή κέρματα.</li> <li>■ διαφορετικά υλικά: βότσαλα, μπουκαλάκια, σπιρτόκουτα.</li> </ul> <p>9.2. Με τον ίδιο τρόπο ο μαθητής συμμετέχει σε ομαδικές συλλογές που γίνονται σε επίπεδο τάξης (Μαθηματικά – Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>10.1. Συμμετέχει ικανοποιητικά μετά από παρότρυνση στη διακόσμηση της τάξης στις σχολικές γιορτές και στις εθνικές επετείους (Μελέτη Περιβάλλοντος – Μαθηματικά).</p> <p>11.1. Κόβει εικόνες από περιοδικά και τις επανασυνδέει για να δημιουργήσει ένα κολάζ.</p> <p>11.2. Ζωγραφίζει εικόνες, τις κόβει και τις συναρμολογεί για να κάνει συνθέσεις.</p> <p>12.1. Συμμετέχει σε παιχνίδι ερωτήσεων – απαντήσεων, π.χ. Ο εκπαιδευτικός τοποθετεί μπροστά του δύο ή τρεις εικόνες έργων τέχνης και του ζητά να δείξει ή να ονομάσει το πιο σκούρο πράσινο, το πιο φωτεινό κόκκινο, το χρώμα του ήλιου (Γλώσσα).</p>
<p><b>Μορφές εικαστικών τεχνών</b></p> <p>Σχέδιο</p> <p>Ζωγραφική</p>	<p>1. Να σχεδιάζει συγκεντρωμένος με αυξανόμενη χρονική διάρκεια απασχόλησης διάφορα σχέδια.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός στην αρχή παροτρύνει τον μαθητή να σύρει πάνω στο χαρτί το μολύβι για να κάνει μια μονοκοντυλιά.</p> <p>1.2. Κάνει μια γραμμή και στη συνέχεια μια μεγάλη γραμμή σε συγκεκριμένο πλαίσιο.</p>

<p>Χρωμάτισμα</p> <p>Πηλοπλαστική</p> <p>Υφαντική</p> <p>Μικροκατασκευές</p> <p>Εμπεριχάραξη (στένσιλς)</p> <p>Καρτεπικόλληση</p> <p>Αιωρούμενα αντικείμενα (μόμπιλς)</p> <p>Τυπώματα (στάμπες)</p>	<p>2. Να σχεδιάζει περιγράμματα ανθρώπων</p> <p>3. Να σχεδιάζει περιγράμματα ζώων.</p> <p>4. Να σχεδιάζει περιγράμματα φυτών.</p> <p>5. Να σχεδιάζει περιγράμματα σπιτιών.</p> <p>6. Να σχεδιάζει όλα τα παραπάνω σε χαρτί.</p> <p>7. Να προσθέτει συμπληρωματικά στοιχεία (πάνω επίπεδο).</p> <p>8. Να προσθέτει το έδαφος (κατώτερο επίπεδο ζωγραφιάς).</p> <p>9. Να χρωματίζει με προσοχή μεγάλες επίπεδες επιφάνειες.</p>	<p>1.3. Κάνει μια γραμμή που καλύπτει όλο το χαρτί.</p> <p>1.4. Χρησιμοποιεί γραμμές διαφόρων ειδών για να φτιάξει μορφές (Μαθηματικά).</p> <p>2.1. Κάνει απλά σχήματα – ανθρώπους με την κίνηση του πινέλου.</p> <p>2.2. Ζωγραφίζει μια ανθρώπινη φιγούρα με κάποια λεπτομέρεια.</p> <p>2.3. Ζωγραφίζει μια μεγάλη ανθρώπινη φιγούρα.</p> <p>2.4. Δίνει σε ανθρώπινη φιγούρα στοιχειώδη χρώματα.</p> <p>2.5. Παρατηρεί και ζωγραφίζει τα χαρακτηριστικά του προσώπου. (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>3.1. Κάνει περίγραμμα από διαφορετικά ζώα με πινέλα, δάχτυλα ή μαρκαδόρους με την βοήθεια προτύπου (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>4.1. Σχεδιάζει το περίγραμμα από διαφορετικά φυτά με την βοήθεια προτύπου (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>5.1. Σχεδιάζει το περίγραμμα από σπίτια διαφόρων ειδών και μεγεθών χρησιμοποιώντας αντίστοιχο πρότυπο (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>6.1. Επαναλαμβάνει όλα τα σχέδια των παραπάνω δραστηριοτήτων σε ένα μεγάλο χαρτί (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>7.1. Προσθέτει στην παραπάνω ζωγραφιά τον ουρανό, τα σύννεφα, τον ήλιο, τα πουλιά που πετούν, βλέποντας ένα πρότυπο (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>8.1. Ο μαθητής βλέποντας πάντα το πρωτότυπο προσθέτει στην παραπάνω ζωγραφιά το έδαφος με το χορτάρι, τα λουλούδια, τα δένδρα (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>9.1. Χρωματίζει ελεύθερα με πινέλα.</p> <p>9.2. Κάνει μεγάλες κινήσεις σε μεγάλες επιφάνειες.</p> <p>9.3. Ζωγραφίζει με πινέλα μεγάλα και μικρά</p>
---	---	---

	<p>10. Να χρωματίζει με ακρίβεια μικρότερες επίπεδες επιφάνειες.</p> <p>11. Να πλάθει απλές μορφές.</p> <p>12. Να πλάθει ένα – ένα τα μέρη ενός συνόλου που θέλει να αποτυπώσει και να προσέχει την σύνδεση μεταξύ τους.</p> <p>13. Να υφαίνει ένα υφαντό σε μικρό μέγεθος.</p> <p>14. Να κατασκευάζει απλές μικροκατασκευές.</p>	<p>10.1. Κάνει μίξη χρωμάτων και χρωματίζει μέσα σε πλαίσιο. 10.2. Χρωματίζει αντικείμενα - κουτιά, ρολά, άχρηστα υλικά - με πινέλο ή με τα δάχτυλα (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>11.1. Ο μαθητής πλάθει φιγούρες με τα χέρια ή με διάφορα εργαλεία όπως: ειδικά πλαστικά ή ξύλινα μαχαιράκια, κουταλάκια, ξυλάκια (Μελέτη περιβάλλοντος). 11.2. Δίνει στον πηλό το σχήμα που επιθυμεί.</p> <p>12.1. Πλάθει προσθετικά, χωριστά κομμάτια και στη συνέχεια τα συναρμολογεί, προσέχοντας τη σωστή σύνδεση μεταξύ τους. 12.2. Ψήνει τις μορφές που σχημάτισε με το πηλό, εάν βέβαια υπάρχει η δυνατότητα. 12.3. Τέλος, για καλύτερα αποτελέσματα μπορεί να χρωματίσει ή να επισμαλτώσει τις μορφές που έφτιαξε.</p> <p>13.1. Υφαίνει με λουρίδες χαρτιού: σε παραλληλόγραμμο χαρτί 30Χ20, που κόβουμε σε λουρίδες πάχους 2εκ. και σταματάμε 2 εκ. πριν από τις ελεύθερες άκρες του χαρτιού. 13.2. Υφαίνει σε μικρό τελάρο με λουρίδες χαρτιού. 13.3. Υφαίνει σε μικρό τελάρο λουρίδες ύφασμα. 13.4. Υφαίνει σε μικρό τελάρο χόρτο. 13.5. Υφαίνει σε μικρό τελάρο μαλλί ή σπάγκο με φυσική καθοδήγηση ή ακολουθώντας οπτικό πρόγραμμα (Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>14.1. Ο μαθητής στην αρχή με φυσική καθοδήγηση και επίδειξη, και στη συνέχεια με την βοήθεια προτύπου κολλά και βάζει κουτιά διαφόρων μεγεθών για να φτιάξει σπίτια, αυτοκίνητα, τρένα... (Μελέτη περιβάλλοντος) 14.2. Με χαρτοπολτό μπορεί να φτιάξει κούκλες και μάσκες. 14.3 Με καρπούς δένδρων μπορεί να φτιάξει ζώα (Μελέτη περιβάλλοντος).</p>
--	---	---

	<p>15. Να χρησιμοποιεί στένσιλς για να φτιάξει διάφορα σχέδια.</p> <p>16. Να κολλάει διαφορετικά υλικά για να φτιάξει κολάζ.</p> <p>17. Να κατασκευάζει μικρά αιωρούμενα αντικείμενα (μόμπιλς).</p> <p>18. Να τυπώνει απλές στάμπες.</p>	<p>15.1. Χρωματίζει φρούτα, λαχανικά, ζώα, λουλούδια μέσα συγκοινωνίας, και άλλα σχέδια από στένσιλ. Στην αρχή ο μαθητής χρωματίζει με τα δάχτυλα και δαχτυλομπογιές ή πλαστικά χρώματα, στη συνέχεια χρησιμοποιεί πινέλα, μαρκαδόρους ή ξυλομπογιές ανάλογα με τις δυνατότητές του (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>15.2. Με την βοήθεια στένσιλ χρωματίζει καπέλα, μάσκες, χριστουγεννιάτικα στολίδια, ή πασχαλινά (Μελέτη Περιβάλλοντος).</p> <p>16.1. Ο μαθητής κάνει επίπεδο κολάζ, με κόλλα στικ κατά προτίμηση, πάνω σε χαρτί ή χαρτόνι, λευκό ή χρωματιστό. Γι' αυτό τον σκοπό, χρησιμοποιεί άχρηστα υλικά που βρίσκει στο περιβάλλον του π.χ. πριονίδια, άμμο, φτερά, χαρτιά από καραμέλες, φύλλα δένδρων ή γραμματόσημα (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>16.2. Κάνει κολάζ με φωτογραφίες: μαζεύει και κόβει εικόνες από περιοδικά και τις συνθέτει με τον τρόπο που θέλει.</p> <p>16.3. Κάνει ανάγλυφο κολάζ: Πάνω σε χαρτόνι ή κόντρα πλακέ στο οποίο ο εκπαιδευτικός έχει κάνει το περίγραμμα αυτού που θέλει να φτιάξει ο μαθητής, κολλάει με υγρή κόλλα σπίρτα, ζυμαρικά, ξυλάκια, οδοντογλυφίδες, βαμβάκι, μαλλί, κομμάτια ύφασμα, φλούδες δένδρων, ξερά φύλλα (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>17.1. Με την βοήθεια φυσικής καθοδήγησης και ανάλογου προτύπου, ο μαθητής ακολουθώντας οπτικές νύξεις, φτιάχνει φαράκια από φελλό, τα βάφει και στη συνέχεια τα δένει σε πετονιά ή κλωστή και τα κρεμά ψηλά.</p> <p>17.2. Με τον ίδιο τρόπο κατασκευάζει από αφρώδες υλικό μόμπιλς με λουλούδια, ζωάκια, ή μικροαντικείμενα (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>18.1. Τυπώνει με έτοιμες σφραγίδες και μελάνι, πάνω σε απορροφητικό χαρτί ζωάκια, λουλουδάκια, μέσα συγκοινωνίας...</p> <p>18.2. Τυπώνει αριθμούς ή γράμματα (Γλώσσα – Μαθηματικά).</p> <p>18.3. Κάνει τυπώματα από πατάτα, φρούτα, λαχανικά ή φελλό που</p>
--	--	---

	<p>19. Να καλλιεργήσει με την επανάληψη απλών σχεδίων την αίσθηση του ρυθμού.</p>	<p>προηγούμενως τα έχει κόψει στη μέση και έχει σκαλίσει επάνω σχέδια. Χρησιμοποιεί πλαστικά χρώματα ή μελάνι τυπογραφείου και απορροφητικό χαρτί. 18.4. Τεχνική της μονοτυπίας: Πάνω σε γυαλί ή πλεξιγκλάς, ο μαθητής ζωγραφίζει με πλαστικά χρώματα ή μελάνι τυπογραφείου. Στη συνέχεια τοποθετεί πάνω απορροφητικό χαρτί και αποτυπώνεται ότι έχει ζωγραφίσει προηγούμενως. 18.5. <i>Τύπωμα με μελάνι τυπογραφείου πάνω σε ύφασμα</i> (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>19.1. <i>Τυπώνει τα χέρια του σε μεγάλο απορροφητικό χαρτί ή χαρτόνι αφού προηγούμενως τα έχει βουτήξει σε μπογιά</i> <i>Επαναλαμβάνει πολλές φορές σε σειρά το τύπωμα των χεριών του</i> (Μαθηματικά – Μουσική). 19.2. Τυπώνει με επαναλαμβανόμενο τρόπο στάμπες από λαχανικά κομμένα στη μέση (τα κουνουπίδια όταν κοπούν στη μέση δίνουν στάμπες που μοιάζουν με δένδρα. Πολλά μαζί μπορούν να σχηματίσουν δάσος). 19.3. <i>Τυπώνει με επαναλαμβανόμενο τρόπο φύλλα, φτερά, την παλάμη του</i> (Μελέτη περιβάλλοντος – Μαθηματικά – Μουσική).</p>
--	---	--

<p><b>Έργα τέχνης</b></p> <p>Τοπική παραδοσιακή τέχνη</p> <p>Ελληνική παραδοσιακή τέχνη</p> <p>Αρχαία Ελληνική τέχνη</p> <p>Μοντέρνα τέχνη</p>	<p>1. Να γνωρίζει και να ονομάζει ορισμένα είδη της τοπικής τους παραδοσιακής τέχνης.</p> <p>2. Να γνωρίζει και να ονομάζει ορισμένα είδη παραδοσιακής τέχνης.</p> <p>3. Να γνωρίζει ορισμένα μνημεία της αρχαίας Ελληνικής τέχνης.</p> <p>4. Να αναγνωρίζει ως μοντέρνα τέχνη ορισμένα χαρακτηριστικά έργα.</p>	<p>1.1. Ο μαθητής μπορεί να επισκεφθεί μαζί με τον εκπαιδευτικό τοπικό εργαστήριο πηλοπλαστικής, ή ξυλογλυπτικής για να γνωρίσει την τοπική παραδοσιακή τέχνη (Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>1.2. Να δει και να πιάσει τα υλικά και εργαλεία που χρησιμοποιεί ο καλλιτέχνης για να κάνει την δουλειά του (Γλώσσα – Μελέτη περιβάλλοντος – Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>2.1. Ο εκπαιδευτικός προτρέπει τον μαθητή να αναγνωρίσει ορισμένα είδη παραδοσιακής τέχνης: δαντέλες, τσεβρέδες, κεραμικά, ξυλόγλυπτα.</p> <p>2.2. Τον παροτρύνει να συνδέσει τα έργα τέχνης με ευχάριστες δραστηριότητες όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ βάψιμο κεραμικών</li> <li>■ επισκέψεις σε εργαστήρια καλλιτεχνών</li> </ul> <p>(Μελέτη περιβάλλοντος – Αυτοεξυπηρέτηση).</p> <p>2.3. Ενθαρρύνει τον μαθητή να συνδέσει ορισμένα έργα παραδοσιακής τέχνης με ακρόαση παραδοσιακής μουσικής (Μουσική).</p> <p>2.4. Τον προτρέπει να παρακολουθήσει βίντεο με είδη παραδοσιακής τέχνης άλλων περιοχών της Ελλάδας, που δεν έχει την δυνατότητα να επισκεφθεί (Γλώσσα – Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>3.1. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί μαζί με τον μαθητή ένα βίντεο που δείχνει τον Παρθενώνα. Με κατάλληλες ερωτήσεις του ζητά να περιγράψει αυτό που βλέπει και στην συνέχεια να το ξεχωρίσει μέσα από φωτογραφίες που δείχνουν διαφορετικά έργα. Τέλος του ζητά να ζωγραφίσει τον Παρθενώνα (Γλώσσα – Εικαστικά – Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>4.1. Ο μαθητής όταν υπάρχει η δυνατότητα επισκέπτεται έκθεση ζωγραφικής και γνωρίζει έργα γνωστών ζωγράφων στις πραγματικές τους διαστάσεις. Εάν δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα παρακολουθεί αντίστοιχο βίντεο. Στη συνέχεια επιστρέφει στην τάξη και παρακινείται από τον δάσκαλο να αναγνωρίσει και να δείξει ή να ονομάσει τα</p>
--	--	--

		<i>ίδια έργα σε εικόνες (Γλώσσα – Μελέτη περιβάλλοντος).</i>
<p><b>Εισαγωγή στην καλαισθησία</b></p> <p>Περιγραφή έργων τέχνης</p> <p>Χρήση απλών όρων τέχνης</p> <p>Έκφραση προτιμήσεων</p>	<p>1. Να παρατηρεί και να εκφράζει αυτό που βλέπει σε ένα έργο τέχνης.</p> <p>2. Να γνωρίζει απλούς όρους της τέχνης.</p> <p>3. Να χρησιμοποιεί στον προφορικό του λόγο απλούς όρους της τέχνης.</p> <p>4. Να εκφράζει προτιμήσεις.</p>	<p>1.1. Ο μαθητής παρατηρεί ένα έργο τέχνης και παροτρύνεται από τον εκπαιδευτικό να το περιγράψει. Αρχικά εστιάζεται σε μερικά σημεία που τον εντυπωσιάζουν, σταδιακά όμως μαθαίνει να παρατηρεί και να σχολιάζει μικρές λεπτομέρειες.</p> <p>1.2. Διακρίνει και δείχνει ή ονομάζει το επικρατέστερο χρώμα. (Γλώσσα).</p> <p>2.1. Ο μαθητής μαθαίνει λέξεις και όρους που συνδέονται με την τέχνη: σχέδιο, ζωγραφιά, ζωγράφος, στολίδι, μοντέρνα, κλασσική (Γλώσσα – Μελέτη περιβάλλοντος).</p> <p>3.1. Ενθαρρύνεται από τον εκπαιδευτικό να χρησιμοποιεί τους παραπάνω όρους στον προφορικό του λόγο, υποβοηθούμενος από οπτικές νύξεις: π.χ. στην ερώτηση ποιος ζωγράφισε την ζωγραφιά να μπορεί να πει ή να δείξει τον ζωγράφο, στην πραγματικότητα ή σε εικόνα (Γλώσσα).</p> <p>4.1. Ο μαθητής με κατάλληλες ερωτήσεις σχολιάζει τις ζωγραφιές του και τις ζωγραφιές των συμμαθητών του, και επιλέγει αυτές που προτιμά (Γλώσσα).</p> <p>4.2. Ο εκπαιδευτικός έχοντας μπροστά του έργα γνωστών ζωγράφων, ζητά από τον μαθητή να επιλέξει αυτό που του αρέσει περισσότερο. Οι πλέον ικανοί μαθητές μπορούν να δικαιολογήσουν προφορικά αυτή τους την προτίμηση (Γλώσσα).</p>

<sup>1</sup> Οι δραστηριότητες με πλάγια γράμματα προτείνονται ως διαθεματικές και ανταποκρίνονται στις προτεινόμενες διαθεματικές έννοιες της 3<sup>ης</sup> στήλης του πίνακα του αντίστοιχου ΔΕΠΠΣ

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ**

Θεματικές ενότητες	Γενικοί Στόχοι (γνώσεις, δεξιότητες στάσεις και αξίες)	Ενδεικτικές Θεμελιώδεις Έννοιες Διαθεματικής Προσέγγισης
<p><b>Έλεγχος ήχων μέσω δεξιοτήτων στο τραγούδι και στο παίξιμο οργάνων</b></p> <p><b>Δεξιότητες εκτέλεσης</b></p>	<p><b>Στο μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε:</b></p> <p>Να ακούει και να ανταποκρίνεται με διάφορους τρόπους στους ήχους και σε ρυθμικά πρότυπα.</p> <p>Να διακρίνει και να αναγνωρίζει φωνές ανθρώπων και ζώων.</p> <p>Να συμμετέχει όταν ακούει απλά τραγούδια. Να γνωρίζει και να χρησιμοποιεί απλά κρουστά και πνευστά όργανα.</p>	<p>Επικοινωνία Συνεργασία Αλληλεπίδραση Ήχος Χρόνος Μεταβολή Πολιτισμός Σύστημα</p>
<p><b>Επεξεργασία και ανάπτυξη μουσικών ιδεών</b></p> <p><b>Δραστηριότητες μουσικής δημιουργίας</b></p>	<p>Να επιλέγει και να ταξινομεί ήχους από διάφορες πηγές.</p> <p>Να αποθηκεύει και να αναπαράγει διάφορους ήχους και ήχους που παράγει ο ίδιος με ένα όργανο.</p> <p>Να αποθηκεύει και να αναπαράγει μουσικές ιδέες που «συνθέτει» χρησιμοποιώντας διάφορα ηχογόνα σώματα</p>	<p>Επικοινωνία Αλληλεπίδραση Σύστημα Χρόνος-Χώρος Ήχος Συνεργασία Πολιτισμός</p>
<p><b>Ανταπόκριση και αναθεώρηση</b></p> <p><b>Δεξιότητες αξιολόγησης</b></p>	<p>Να αναγνωρίζει και να ανταποκρίνεται στη μουσική και στη σιωπή.</p> <p>Να συνδέει τη μουσική με το συναίσθημα.</p> <p>Να αναγνωρίζει τους ήχους του περιβάλλοντος και τους ήχους βασικών μουσικών οργάνων.</p>	<p>Επικοινωνία Συνεργασία Αλληλεπίδραση Σύστημα Ήχος Χρόνος-Χώρος Μεταβολή Πολιτισμός</p>



## ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

### Εισαγωγή

Ο κύριος σκοπός της διδασκαλίας της Μουσικής αφορά στην ανάπτυξη και καλλιέργεια της ικανότητας για αισθητική απόλαυση κατά την ακρόαση, εκτέλεση και δημιουργία μουσικής. Παράλληλα, είναι ένας τομέας στον οποίο τα παιδιά μπορούν να επιδείξουν και άλλες ικανότητες πέρα από τις γλωσσικές, να βελτιώσουν τη συγκέντρωση και την προσοχή τους, να αναπτύξουν τις μμητικές τους ικανότητες, να πειραματιστούν και να δοκιμάσουν καινούριες ιδέες, και να καλλιεργήσουν την ανοχή και τη συνεργασία. Κατά συνέπεια, η μουσική αποτελεί ένα εργαλείο για την ανάπτυξη της επικοινωνίας σε διαφορετικά επίπεδα.

Τα παιδιά με αυτισμό συνήθως ανταποκρίνονται πολύ καλά στην επανάληψη ενός ρυθμού και σε οικείους τόνους, πράγμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενθαρρύνει το λόγο τους. Επίσης, μέσω της χρήσης οργάνων μπορούν να διδαχτούν δεξιότητες όπως: «παίζουμε με τη σειρά», «ακούω», «περιμένω», «προσέχω». Για τα παιδιά που οι στερεοτυπίες τους εμποδίζουν την ισότιμη συμμετοχή τους στη ρουτίνα του σχολείου, ένα κατάλληλα επιλεγμένο μουσικό θέμα μπορεί να βοηθήσει σημαντικά στη μείωση της συχνότητας των στερεοτυπιών και παράλληλα να δώσει νόημα σε δραστηριότητες που από τη φύση τους δεν είναι γοητευτικές (π.χ. καθαρίζω- στρώνω το τραπέζι). Στα πλαίσια της ομαδικής εργασίας μέσα στην τάξη, ένα μουσικό θέμα επιλεγμένο με προσοχή μπορεί να ορίσει τον χώρο και τον χρόνο μιας δραστηριότητας και να δώσει ρυθμό και ενδιαφέρον σε ένα παιχνίδι στο οποίο συμμετέχουν όλοι.

Αναφέρει σχετικά η Therese Joliffe:

*«Σε όλη μου τη ζωή, δυσκολευόμουν εξίσου όταν προσπαθούσα να καταλάβω τους ήχους και τις λέξεις.....» «....Παρόλα αυτά, μπορώ να διαβάσω νότες και να παίξω μουσική και υπάρχουν ορισμένα είδη μουσικής που αγαπώ. Στην πραγματικότητα, όταν έχω θυμώσει και απελπιστεί από τα πάντα γύρω μου, η μουσική είναι το μόνο πράγμα που με κάνει να αισθάνομαι εσωτερική ηρεμία.» (Peeters, 1992. σελ. 230).*

Σε μερικά παιδιά με αυτισμό η μουσική μπορεί να αποτελεί «νησίδα δεξιοτήτων», δηλαδή χωρίς να έχουν συγκεκριμένες μουσικές γνώσεις, έχουν ιδιαίτερες δεξιότητες στο παίξιμο οργάνων ή στη μουσική σύνθεση. Όμως, το είδος της ακαμψίας της σκέψης των παιδιών με αυτισμό είναι τέτοιο, που η κύρια σχέση τους με τη μουσική είναι η εκτέλεση – αναπαραγωγή μουσικών θεμάτων και όχι η δημιουργική παραγωγή μουσικών ιδεών. Στο άλλο άκρο του φάσματος βρίσκονται τα παιδιά με αυτισμό που δεν αντέχουν κανενός είδους ήχο και η έντασή του αποτελεί πραγματικό μαρτύριο. Αναφέρει χαρακτηριστικά η Temple Grandin (Peeters, 1992, σελ.229):

*«Η ακοή μου είναι σαν να έχω ένα ακουστικό με την ένταση κολλημένη στο «διαπασών». Είναι σαν ένα ανοιχτό μικρόφωνο που πιάνει τα πάντα. Έχω δυο επιλογές: να ανοίξω το μικρόφωνο και να κατακλυστώ από ήχους ή να το κλείσω. Η μητέρα μου έλεγε ότι μερικές φορές συμπεριφερόμουν σαν να ήμουν κωφή. Οι ακουολογικές εξετάσεις έδειξαν ότι η ακοή μου ήταν φυσιολογική. Δεν μπορώ να «ρυθμίσω» τις εισερχόμενες ακουστικές πληροφορίες. Πολλοί αυτιστικοί έχουν πρόβλημα με τη «ρύθμιση» των εισερχομένων αισθητηριακών ερεθισμάτων.»*

Η προσπάθεια για την εξοικείωση αυτών των παιδιών με τη μουσική είναι πρόκληση για οποιονδήποτε εκπαιδευτικό και οφείλει να γίνεται με πολύ προσοχή, σεβασμό και γνώση. Σε κάθε περίπτωση, ο εκπαιδευτικός που θα διδάξει στα παιδιά με αυτισμό την επαφή με τη μουσική, πρέπει να λάβει υπόψη του τα εξής:

- Την άμεση και διαρκή σύνδεση των γνώσεων με την καθημερινή πραγματικότητα και τις εμπειρίες των μαθητών της τάξης του.
- Την ανάγκη για δόμηση της σειράς των μουσικών δραστηριοτήτων που θα διδάξει.
- Την ανάγκη για οπτικοποίηση των τραγουδιών.

Τα παιδιά με αυτισμό είναι σκόπιμο να αναπτύξουν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων οι οποίες, ακόμα και αν δεν υπάρχουν, είναι χρήσιμο κάποιες φορές να τα επινοεί ο εκπαιδευτικός (Maddock, 1997). Οι πιο χαρακτηριστικές μορφές επίλυσης προβλημάτων είναι οι ακόλουθες:

- **Τέχνασμα παρακώλυσης ενεργειών (sabotage):** Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί κατάλληλες συνθήκες ή τροποποιεί το υλικό έτσι, ώστε να αναγκαστεί ο μαθητής να αναζητήσει άλλες λύσεις. Για παράδειγμα, ο εκπαιδευτικός έχει καθορίσει μια – την ίδια πάντα – μουσική για διάφορες δραστηριότητες της τάξης. Ο μαθητής αναγνωρίζει τη μουσική που ακούει στην τάξη όταν: δουλεύει μόνος, τρώει, χαλαρώνει, δουλεύει με τον εκπαιδευτικό, δουλεύει ομαδικά. Ο εκπαιδευτικός δίνει στον μαθητή την κάρτα από το πρόγραμμά του που του υποδεικνύει να πάει στον χώρο όπου δουλεύει μόνος του, ενώ ακούγεται η μουσική της ομαδικής δουλειάς. (Θεματική ενότητα: Έλεγχος ήχων μέσω δεξιοτήτων στο τραγούδι και στο παίξιμο οργάνων δεξιότητες εκτέλεσης. – Στόχος: 1 – Δραστηριότητα: 1.8.)

- **Εσκεμμένο λάθος (error):** Ο εκπαιδευτικός δίνει λάθος αντικείμενα στο μαθητή ώστε να του δημιουργήσει ένα πρόβλημα που θα πρέπει να επιλύσει. Για παράδειγμα, στην δραστηριότητα όπου ο μαθητής αναγνωρίζει ήχους της φύσης, ο εκπαιδευτικός δίνει στον μαθητή φωτογραφία ενός σπιτιού και μιας γαλήνιας θάλασσας και του ζητάει να δείξει το σωστό ενώ ακούει ήχους βροντής. (Θεματική ενότητα: Έλεγχος ήχων μέσω δεξιοτήτων στο τραγούδι και στο παίξιμο οργάνων 0 δεξιότητες εκτέλεσης. – Στόχος: 1 – Δραστηριότητα: 1.5.)

- **Παράλειψη (omission):** Ο εκπαιδευτικός παραλείπει αντικείμενα από μια οικεία στον μαθητή δραστηριότητα. Για παράδειγμα, ο μαθητής έχει ασκηθεί στο να μιμείται τον εκπαιδευτικό όταν εκείνος φυσά απλά μοτίβα σε πνευστό όργανο. Ο εκπαιδευτικός ακολουθεί όλη τη ρουτίνα της δραστηριότητας και ζητά από τον μαθητή να τον μιμηθεί, αλλά δεν έχει τοποθετήσει στο καθορισμένο σημείο το πνευστό που του έδινε πάντα. (Θεματική ενότητα: Έλεγχος ήχων μέσω δεξιοτήτων στο τραγούδι και στο παίξιμο οργάνων 0 δεξιότητες εκτέλεσης. – Στόχος: 7 – Δραστηριότητα: 7.4.)

- **Επιλογή (choice):** Ο εκπαιδευτικός δίνει εναλλακτικές λύσεις στον μαθητή και τον παροτρύνει να επιλέξει. Για παράδειγμα, ο μαθητής επιλέγει μεταξύ τεσσάρων διαφορετικών οργάνων το σωστό για να εκτελέσει ένα μουσικό θέμα μιμούμενος τον εκπαιδευτικό. (Θεματική ενότητα: Δημιουργώντας και αναπτύσσοντας μουσικές ιδέες – δραστηριότητες μουσικής δημιουργίας. – Στόχος: 2 – Δραστηριότητα: 2.3.)

Η διάρθρωση του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για τη Μουσική για παιδιά με αυτισμό ακολουθεί τους τρεις άξονες του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Γενικής Αγωγής για τα παιδιά του Νηπιαγωγείου και δανείζεται στοιχεία από το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την Α΄-Β΄ Δημοτικού, όπου αυτό βοηθάει στην ιεράρχησή του ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας. Οι στόχοι είναι όσο γίνεται πιο συγκεκριμένοι και οι δραστηριότητες τέτοιες, που να μπορούν να αναπτυχθούν με εποπτικά μέσα που ήδη υπάρχουν στα σχολεία, ή είναι πολύ εύκολο να αποκτηθούν.

Κάποιοι στόχοι του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Γενικής Αγωγής κρίθηκε σκόπιμο να παραλειφθούν, όπως η έκφραση συναισθημάτων μέσω της

μουσικής, ο έλεγχος του τονικού ύψους, του ρυθμού και της ορθοφωνίας, η σύνθεση με τη χρήση συμβόλων και σημείων, η αναγνώριση του παλμού, του ηχοχρώματος και της δομής, η χρήση της ορολογίας και η αναγνώριση των διαφόρων στυλ και διαφορετικής κουλτούρας ακουσμάτων θεωρήθηκε σκόπιμο να διδαχτούν από τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών της Γενικής Αγωγής εφόσον ο μαθητής με αυτισμό έχει ως προαπαιτούμενο ένα ικανοποιητικό επίπεδο επικοινωνίας.

Εν κατακλείδι, η μουσική για τα παιδιά με αυτισμό είναι ένα πολύτιμο μέσο επικοινωνίας και κατανόησης του κόσμου επειδή μέσα από το ρυθμό δημιουργεί μια «κανονικότητα» και μια προβλεψιμότητα στο περιβάλλον, στοιχεία απαραίτητα για την εκπαίδευσή τους.

### 1<sup>ος</sup> Άξονας: Εκτέλεση

Θεματικές ενότητες	Στόχοι	Ενδεικτικές δραστηριότητες <sup>1</sup>
<p><b>Έλεγχος ήχων μέσω δεξιοτήτων στο τραγούδι και στο παίξιμο οργάνων – Δεξιότητες εκτέλεσης.</b></p> <p>Εκφραστική χρήση των φωνών σε τραγούδια και ρίμες</p> <p>Παίξιμο μελωδικών και ρυθμικών οργάνων</p> <p>Δοκιμή και εκτέλεση μαζί με άλλους (π.χ. ταυτόχρονο σταμάτημα και ξεκίνημα, κράτημα σταθερού παλμού)</p>	<p><b>Στο μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε:</b></p> <p>1. Να ακούει και να ανταποκρίνεται με διάφορους τρόπους σε διαφορετικούς ήχους.</p>	<p>1.1. Ο μαθητής ανταποκρίνεται, αρχικά με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, στην κατεύθυνση του ήχου που προέρχεται από διάφορες πηγές (ταμπουρίνο, μαράκες, σχίσιμο χαρτιών, όσπρια σε τάπερ, καραμέλες σε κουτί,) με βλεμματική επαφή, με γύρισμα του κεφαλιού ή των ματιών στη σωστή κατεύθυνση.</p> <p>1.2. Ακούει ήχους και ρυθμούς από τον περίγυρο: Εστιάζει την προσοχή του στο κλείσιμο της πόρτας, τον ήχο του νερού της βρύσης, τον ήχο που παράγει ένα κουτάλι αν το αφήσουμε μέσα σε ένα ποτήρι κ.λ.π.</p> <p>1.3. Ακούει -σε κύκλο με τους συμμαθητές του- μεμονωμένα μουσικά όργανα και διαφορετικού είδους μουσικά μοτίβα (αρχικά για 2-3 λεπτά, αργότερα περισσότερο).</p> <p>1.4. Μαθαίνει μια σειρά από λέξεις, που αφορούν ήχους που παράγονται από διάφορα υλικά (τρίψιμο, κροτάλισμα, κούνημα κ.λ.π.).</p> <p>1.5. Αναγνωρίζει και ταυτίζει ήχους της φύσης με τις αντίστοιχες εικόνες: Επιλέγει δείχνει ανάμεσα σε άλλες 1 την εικόνα μιας καταιγίδας όταν ακούει μαγνητοφωνημένο τον ήχο της βροντής.</p>

	<p>2. Να ακούει και να ανταποκρίνεται με διάφορους τρόπους σε ρυθμικά πρότυπα.</p> <p>3. Να διακρίνει και να αναγνωρίζει φωνές ανθρώπων και ζώων.</p> <p>4.. Να αναπτύξει τη φωνητική του ικανότητα με ποικίλες ασκήσεις.</p>	<p>1.6. Περιεργάζεται και χειρίζεται «μουσικά κουτιά».</p> <p>1.7. Αναγνωρίζει ήχους που προέρχονται από πηγές που δεν βλέπει: το κουδούνι του σχολείου, ο θόρυβος της μηχανής ενός αυτοκινήτου, η μπάλα των παιδιών στην αυλή, δείχνοντας τις αντίστοιχες εικόνες.</p> <p>1.8. Ο εκπαιδευτικός έχει καθορίσει μια – την ίδια πάντα – μουσική για διάφορες δραστηριότητες της τάξης. Ο μαθητής αναγνωρίζει τη μουσική που ακούει στην τάξη όταν: δουλεύει μόνος, τρώει, χαλαρώνει, δουλεύει με τον εκπαιδευτικό, δουλεύει μαζί με τους συμμαθητές του. (Πηγαίνει στο τραπέζι όπου κάθονται όλοι μαζί, όταν ακούγεται η αντίστοιχη μουσική για την ομαδική εργασία, χωρίς να χρειάζεται να κοιτάξει το πρόγραμμά του).</p> <p>2.1. Μιμείται τον εκπαιδευτικό χτυπώντας τα χέρια του χωρίς συγκεκριμένο ρυθμό.</p> <p>2.2. Μιμείται τον εκπαιδευτικό χτυπώντας τα χέρια του σε απλό ρυθμό (1-2, 1-2).</p> <p>2.3. Μιμείται τον εκπαιδευτικό χτυπώντας τα πόδια στο πάτωμα, τα χέρια στο τραπέζι, τα χέρια στα γόνατα.</p> <p>3.1. Αναγνωρίζει τις φωνές οικείων ή γνωστών ανθρώπων χωρίς να τους βλέπει λέγοντας ποιος είναι ή δείχνοντας τη φωτογραφία του.</p> <p>3.2. Διακρίνει τις χρήσεις της ανθρώπινης φωνής: ομιλία, ψίθυρο, γέλιο, κλάμα, τραγούδι, κραυγή: Μπορεί να πει (ή να δείξει σε κάρτες με πρόσωπα που συνομιλούν – τραγουδούν – κλαίει - ψιθυρίζουν στο αυτί - φωνάζουν) σε τι αντιστοιχεί αυτό που ακούει από τον εκπαιδευτικό ή από το κασετόφωνο.</p> <p>3.3. Ακούει ηχογραφημένες φωνές ζώων και τις αναγνωρίζει λέγοντας ή δείχνοντας ποιο ζώο είναι.</p> <p>4.1. Ανακαλύπτει, μιμούμενος τον εκπαιδευτικό, κινήσεις του στόματος, της γλώσσας, των χειλιών.</p> <p>4.2. Αναγνωρίζει γνωστές λέξεις (το όνομά του, μαμά, νερό) όταν προφέρονται χωρίς ήχο.</p> <p>4.3. Αναπνέει συνειδητά αργά ή γρήγορα, μιμούμενος τον εκπαιδευτικό.</p>
--	---	--

	<p>5. Να συμμετέχει όταν τα ακούει, και να τραγουδά απλά τραγούδια.</p> <p>6. Να γνωρίσει και να χρησιμοποιεί απλά κρουστά όργανα.</p>	<p>4. 4. Δοκιμάζει είδη εκπνοής φυσώντας ένα κερί.</p> <p>5.1. Ακούει και μπορεί να επαναλάβει στίχο σε δύο νότες (σολ-μι).  5.2. Τραγουδά σε δύο νότες (σολ-μι) αυτοσχέδιες φράσεις μαζί με τον εκπαιδευτικό.  5.3. Αποδίδει κινητικά τον στίχο είτε χτυπώντας τα χέρια είτε με πηδηματάκια επί τόπου.  5.4. Επαναλαμβάνει τραγουδώντας ένα ηχογραφημένο απλό μουσικό πρότυπο με δύο νότες.  5.5. Επαναλαμβάνει, μιμούμενος τον εκπαιδευτικό, στίχους με τρεις νότες (μι-ρε-ντο ή σι-λα-σολ).  5.6. Αυτοσχεδιάζει ρυθμικές φράσεις σε τρεις νότες.  5.7. Τραγουδάει απλά μοτίβα δυνατά και σιγά.  5.8. Συμμετέχει σε απλά τραγούδια («χαρωπά τα δυο μου χέρια τα χτυπώ», «βγαίνει η βαρκούλα του ψαρά»)  χτυπώντας τα χέρια του τη σωστή στιγμή.  5.9. Εκτελεί ενέργειες σε τραγούδια που περιλαμβάνουν απλές κινήσεις: «σηκώνομαι», «κάθομαι».  5.10. Κάνει έντονες κινήσεις σε τραγούδια με υψηλή ένταση και ήσυχες κινήσεις σε τραγούδια με χαμηλή ένταση.  5.11. Τραγουδά ή ακολουθεί το ρυθμό χτυπώντας τα χέρια του στο τραγούδι που έχει καθιερωθεί ως χαιρετισμός της τάξης.</p> <p>6.1. Παρατηρεί οπτικά δύο-τρία κρουστά όργανα (ταμπουρίνο, μαράκες, ξυλόφωνο, τύμπανο) και τα περιεργάζεται ελεύθερα.  6.2. Γνωρίζει, μιμούμενος τον εκπαιδευτικό, πώς να χτυπά, να γυρνά, να κουνά τα κρουστά.  6.3. Ονομάζει τα κρουστά όταν τα δείχνει ο εκπαιδευτικός ή τα δείχνει όταν τα ονομάζει ο εκπαιδευτικός.  6.4. Λέει ρυθμικά ή χτυπά ρυθμικά τα χέρια του στο όνομα κάθε οργάνου.  6.5. Αναγνωρίζει τους ήχους των κρουστών χωρίς να τα βλέπει. Λέει ή δείχνει σε φωτογραφία ποιο όργανο είναι αυτό που ακούει.</p>
--	--	---

	<p>7. Να γνωρίζει και να χρησιμοποιεί απλά πνευστά όργανα.</p> <p>8. Να μπορεί να εκτελεί τις κατάλληλες οδηγίες που σχετίζονται με όσα έχει μάθει.</p>	<p>6.6. Μιμείται απλό ρυθμό (ένα χτύπημα – παύση – δύο συνεχόμενα χτυπήματα) αρχικά χτυπώντας τα χέρια του και αργότερα τα κρουστά όργανα.</p> <p>6.7. Χτυπάει ρυθμικά το ταμπουρίνο όταν λέει ή όταν ακούει γνωστές λέξεις ή ονόματα.</p> <p>6.8. Κάνει κινητικές ασκήσεις σύμφωνα με τον ρυθμό (τρέχει όταν χτυπάει γρήγορα το τύμπανο, περπατά όταν χτυπάει αργά, σταματά όταν δεν χτυπάει).</p> <p>7.1 Παρατηρεί και περιεργάζεται δύο – τρία πνευστά όργανα (φλογέρα – φουσαρμόνικα).</p> <p>7.2. Λέει ρυθμικά ή χτυπά ρυθμικά τα χέρια του στο όνομα κάθε οργάνου.</p> <p>7.3 Αναγνωρίζει τους ήχους των πνευστών που έμαθε, χωρίς να τα βλέπει. Μπορεί να πει (ή να δείξει σε κάρτες με φωτογραφίες γνωστών πνευστών οργάνων) ποιο όργανο είναι αυτό που ακούει.</p> <p>7.4. Μιμούμενος τον εκπαιδευτικό, «φυσάει» στα πνευστά με απλό ρυθμό (ένα – παύση – δύο συνεχόμενα).</p> <p>7.5. Κάνει κινητικές ασκήσεις σύμφωνα με την ένταση του πνευστού: Κινείται ήρεμα όταν ακούει φλογέρα (φλάουτο – κλαρίνο) να παίζει σιγανά. Κινείται με γρήγορο ρυθμό όταν αυξάνεται η ένταση.</p> <p>7.6. Αναγνωρίζει ένα πνευστό ή ένα κρουστό ανάμεσα στους ήχους τριών διαφορετικών οργάνων που χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτικός (φλογέρα, ταμπουρίνο, κιθάρα) χωρίς να τα βλέπει.</p> <p>7.7. Εξασκείται στο «σταματώ»- «ξεκινώ» όταν ακολουθεί ένα ρυθμό και στο «παίζω δυνατά / σιγά»: Σταματά να κινείται όταν παύει η μουσική και συνεχίζει όταν ξαναρχίζει. Κατανοεί μετά από πολλές επαναλήψεις ότι η ένταση αυξάνεται ανάλογα με την δύναμη που «φυσάει» το πνευστό.</p> <p>8.1. Με την προτροπή του εκπαιδευτικού, επαναλαμβάνει τραγουδώντας ένα απλό μαγνητοφωνημένο μουσικό πρότυπο τραγουδιού με τρεις νότες.</p> <p>8.2. Μιμούμενος αρχικά τον εκπαιδευτικό, «εκτελεί» την οδηγία: «χτύπα μια φορά, σταμάτα, χτύπα δύο φορές» όταν</p>
--	---	--

	<p>χρησιμοποιεί ένα κρουστό όργανο.                  8.3. «Εκτελεί» την οδηγία «φύσα μια φορά, σταμάτα, φύσα δύο φορές» όταν χρησιμοποιεί ένα πνευστό όργανο.                  8.4. Περπατά ή χτυπά τα χέρια του ατομικά και με τους συμμαθητές του σε δεδομένο ρυθμό, αρχικά με καθοδήγηση και αργότερα μόνος του.                  8.5. Εκτελεί, αρχικά με βοήθεια, το μοτίβο που έμαθε μπροστά σε κοινό.</p> <p><b>(Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Φυσική Αγωγή)</b></p>
--	--

## 2<sup>ος</sup> Άξονας: Σύνθεση – Δημιουργία

<p><b>Δημιουργώντας και αναπτύσσοντας μουσικές ιδέες – Δραστηριότητες μουσικής δημιουργίας</b></p> <p>Δημιουργία μουσικών προτύπων</p> <p>Εξερεύνηση, επιλογή και οργάνωση ήχων και μουσικών ιδεών</p>	<p>1. Να επιλέγει και να ταξινομεί ήχους από διάφορες πηγές.</p> <p>2. Να αποθηκεύει και να αναπαράγει διάφορους ήχους και ήχους που παράγει ο ίδιος με ένα όργανο.</p> <p>3. Να συνδυάζει ήχους που παράγονται από το σώμα του με ήχους που παράγονται από τα μουσικά όργανα.</p>	<p>1.1. Ανοίγει τη βρύση όταν ο εκπαιδευτικός ζητήσει τον ήχο του νερού που τρέχει, ενώ του δείχνει σε φωτογραφία μια καρέκλα, τη βρύση, το παράθυρο.                  1.2. Ο μαθητής «παράγει» διαφορετικούς ήχους με ένα κομμάτι χαρτί ( το κουνάει, το τσαλακώνει, το σχίζει) όταν ο εκπαιδευτικός του ζητάει να κάνει με το χαρτί όσους περισσότερους ήχους μπορεί.                  1.3. Επιλέγει το ταμπουρίνο (ή άλλο κρουστό όργανο) όταν ο εκπαιδευτικός του ζητήσει ένα μουσικό όργανο που το χτυπάμε.                  1.4. Ομαδοποιεί τα μουσικά όργανα που έμαθε σε αυτά που χτυπάμε, αυτά που κουνάμε, αυτά στα οποία φυσάμε.</p> <p>2.1. Ηχογραφεί – με ή χωρίς τη βοήθεια του εκπαιδευτικού – ήχους από τη ζωή του σχολείου (κουδούνι, φωνές στο διάλειμμα, ήχοι στην αυλή) και τους αναπαράγει.                  2.2. Αναγνωρίζει τα αποτελέσματα της ηχογράφησης.                  2.3. Επιλέγει ένα μουσικό όργανο και παίζει (αρχικά μιμούμενος τον εκπαιδευτικό) μουσική δύο τόνων. Ηχογραφεί τη «σύνθεσή» του και μπορεί να την αναγνωρίσει.</p> <p>3.1. Αναγνωρίζει τους ήχους που μπορεί να παράγει με το σώμα του και τους διακρίνει σε ήχους από «κρουστά» και ήχους από «πνευστά» (φωνή – χτύπημα των χεριών μεταξύ τους – χτύπημα των</p>
--	--	---

	<p>4. Να αποθηκεύει και να παράγει μουσικές ιδέες με διαφορετικά ηχογόνα σώματα.</p>	<p>ποδιών στο πάτωμα – χτύπημα χεριών στα πόδια κ.λ.π.).          3.2. Χρησιμοποιεί μαράκες ή κουδουνάκια παράλληλα με τη φωνή του ή με χτύπημα των ποδιών στο πάτωμα.</p> <p>4.1. Επιλέγει μια σειρά ήχων που παράγονται από διάφορα υλικά (χτυπάω το κουτάλι στο ποτήρι, κουνάω το κουτί με τα όσπρια, χτυπάω τα κουδουνάκια) και τους ενώνει σε μια «σύνθεση». Μπορεί να την επαναλάβει αμέσως μετά και σε άλλη διδακτική ώρα.          4.2. Ηχογραφεί τη «σύνθεσή» του, την αναπαράγει και την αναγνωρίζει.          4.3. «Συνθέτει» ένα απλό μουσικό θέμα με γρήγορο ρυθμό – αρχικά μιμούμενος τον εκπαιδευτικό – με όποιο από τα γνωστά μουσικά όργανα προτιμά.</p> <p><b>(Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Φυσική Αγωγή)</b></p>
<p><b>3<sup>ος</sup> Άξονας: Αξιολόγηση</b></p>		
<p><b>Ανταπόκριση και αναθεώρηση – Δεξιότητες αξιολόγησης</b></p> <p>Εξερεύνηση και έκφραση ιδεών και συναισθημάτων για τη μουσική με χρησιμοποίηση της κίνησης, του χορού, της εκφραστικής και μουσικής γλώσσας</p> <p>Πραγματοποίηση βελτιώσεων σε δουλειά που έχει προηγηθεί</p>	<p>1. Να αναγνωρίζει και να ανταποκρίνεται στη μουσική και στη σιωπή.</p> <p>2. Να αναγνωρίζει τους ήχους του περιβάλλοντος και τους ήχους βασικών μουσικών οργάνων.</p>	<p>1.1. Κινείται ελεύθερα με έντονο ρυθμό όταν η μουσική είναι γρήγορη. Σταματά στις παύσεις.          1.2. Κινείται ήρεμα και στις άκρες των δακτύλων όταν η μουσική είναι αργή.          1.3. Συνδυάζει την μουσική με τα συναισθήματα (χαρά-μουσική που μπορεί να τον ωθήσει σε έντονες κινήσεις, λύπη – μουσική για ήρεμες κινήσεις). Συνηθίζει να ακούει χαρούμενους ρυθμούς, που επιλέγει ο εκπαιδευτικός, όταν είναι ικανοποιημένος, και ρυθμούς για χαλάρωση όταν είναι λυπημένος ή αναστατωμένος. Μετά από εύλογο χρονικό διάστημα (διαφορετικό για κάθε μαθητή), ζητά να ακούσει (ή δείχνει το κασετόφωνο) τους ίδιους ρυθμούς στις δύο αυτές περιπτώσεις.</p> <p>2.1. Αναγνωρίζει χωρίς βοήθεια τους ήχους που παράγονται στο περιβάλλον της τάξης και του σχολείου.          2.2. Αναγνωρίζει και χρησιμοποιεί 3-4 κρουστά όργανα και 1-2 πνευστά σε μουσικά μοτίβα με δύο ή τρεις νότες.          2.3. «Συνθέτει» χρησιμοποιώντας 2-3</p>



		<p>νότες σε διαφορετικά και ετερόκλητα ηχογόνα σώματα και επαναλαμβάνει τις «συνθέσεις» του.</p> <p><b>(Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Φυσική Αγωγή)</b></p>
--	--	---

<sup>1</sup> Οι δραστηριότητες με πλάγια γράμματα προτείνονται ως διαθεματικές και ανταποκρίνονται στις προτεινόμενες διαθεματικές έννοιες της 3<sup>ης</sup> στήλης του πίνακα του αντίστοιχου ΔΕΠΠΣ

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

<p><b>Άξονες γνωστικού περιεχομένου</b></p>	<p><b>Γενικοί στόχοι (γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες)</b></p>	<p><b>Ενδεικτικές Θεμελιώδεις Έννοιες Διαθεματικής Προσέγγισης</b></p>
<p><b>Γνωριμία με τον υπολογιστή</b></p>	<p><b>Στο μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε:</b></p> <p>Να γνωρίσει τα βασικά και τα περιφερειακά εργαλεία του Η.Υ και τη λειτουργία τους.</p> <p>Να κάθεται σωστά μπροστά στον Η.Υ.</p> <p>Να μπορεί να μετακινεί τον κέρσορα με το ποντίκι.</p> <p>Να μπορεί να κάνει μονό και διπλό κλικ για να ανοίξει μια εφαρμογή.</p> <p>Να μπορεί να κάνει κλικ και σύρσιμο για να μεταφέρει εικονίδια.</p> <p>Να ξεκινά και να τερματίζει με το σωστό τρόπο την κεντρική μονάδα.</p> <p>Να ξεκινά και να τερματίζει σωστά ένα πρόγραμμα.</p> <p>Να ανοίγει, να μεγιστοποιεί, να ελαχιστοποιεί και να κλείνει ένα παράθυρο.</p>	<p>Τεχνολογία Σύστημα Συνεργασία Πρόοδος Επικοινωνία Οργάνωση</p>
<p><b>Παιχνίδι και ενημέρωση</b></p>	<p>Να χειρίζεται σωστά ένα cd-rom.</p> <p>Να παίζει απλά ή σύνθετα παιχνίδια.</p> <p>Να ακούει cd με μουσική και να βλέπει ταινία σε DVD στο αντίστοιχο πρόγραμμα.</p> <p>Να βρίσκει πληροφορίες σε ηλεκτρονικά λεξικά ή εγκυκλοπαίδειες και να τα εκτυπώνει.</p> <p>Να σαρώνει εικόνες και φωτογραφίες, να τα αποθηκεύει σε φάκελο και να τα εκτυπώνει.</p>	<p>Λειτουργία Πρόοδος Επικοινωνία Ταχύτητα Έκφραση Δημιουργία Έκφραση Χώρος – χρόνος Οργάνωση</p>

<p><b>Γραφή και ζωγραφική</b></p>	<p>Να ζωγραφίζει στο πρόγραμμα του Η.Υ., να αποθηκεύει τις ζωγραφιές του και να τις εκτυπώνει.</p> <p>Να αναγνωρίζει και να χρησιμοποιεί σωστά όλα τα πλήκτρα στο πληκτρολόγιο.</p> <p>Να γράφει χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή κειμένου.</p> <p>Να ανοίγει καινούριο φάκελο με το όνομά του, και να αποθηκεύει τη δουλειά του.</p> <p>Να ακολουθεί τη σωστή διαδικασία για να δουλέψει πάνω σε δισκέτα και να μεταφέρει τη δουλειά του.</p>	<p>Δημιουργία Έκφραση Επικοινωνία Χώρος – Χρόνος Οργάνωση</p>
<p><b>Υπολογισμοί και πίνακες</b></p>	<p>Να χρησιμοποιεί το πρόγραμμα εκτέλεσης λογαριθμικών πράξεων του Η.Υ. για να κάνει υπολογισμούς.</p> <p>Να φτιάχνει απλούς πίνακες στο Excel μορφοποιώντας κελιά.</p>	<p>Δημιουργία Έκφραση Επικοινωνία Χώρος – Χρόνος Οργάνωση</p>
<p><b>Ηλεκτρονική επικοινωνία</b></p>	<p>Να συνδέει και να αποσυνδέει σωστά τον Η.Υ. στο διαδίκτυο.</p> <p>Να πληκτρολογεί και να βρίσκει συγκεκριμένες σελίδες στο διαδίκτυο.</p> <p>Να αναζητά πληροφορίες χρησιμοποιώντας τις μηχανές αναζήτησης.</p> <p>Να επικοινωνεί με άλλους ανθρώπους χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.</p>	<p>Επικοινωνία Χώρος – Χρόνος Τεχνολογία Πρόοδος</p>

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

### Εισαγωγή

Η Πληροφορική είναι ένας νέος τομέας εκπαίδευσης στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών της Γενικής Αγωγής. Η ανάγκη για τη διδασκαλία γνώσεων και δεξιοτήτων για τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως μέσο εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας των παιδιών με ειδικές ανάγκες είναι αναγνωρισμένη. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής προσφέρει τη δυνατότητα εισαγωγής του μαθητή με αυτισμό σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον που είναι προβλέψιμο και δεν περιέχει κοινωνικά ερεθίσματα. Με αυτόν τον τρόπο, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής βοηθά το μαθητή με αυτισμό να διατηρήσει την προσοχή και συγκέντρωση του σε μία δραστηριότητα. Επίσης, μπορεί να προσφέρει στους πιο ικανούς μαθητές με αυτισμό διόδους «ασφαλέστερης» γραπτής επικοινωνίας με άλλους ανθρώπους που βρίσκονται πολύ μακριά τους. Όπως υποστηρίζουν οι Jordan & Powell (1997), «οποιοδήποτε άτομο με αυτισμό, είτε παιδί είτε ενήλικας, μπορεί να αισθανθεί άνετα με τους υπολογιστές και μπορεί να αναπτύξει καλή σχέση με κάποιον άλλο που δουλεύει στον υπολογιστή μαζί του» (σελ.170-171).

Ειδικότερα, οι υπολογιστές θεωρούνται κατάλληλο μέσο για την διδασκαλία ατόμων με αυτισμό (Jordan & Powell, όπ.παρ., σελ. 172) γιατί:

- διαμορφώνουν οριοθετημένες συνθήκες
- περιορίζουν τα αισθητηριακά ερεθίσματα
- έχουν προβλέψιμη και «νομοταγή» «συμπεριφορά» και άρα είναι ελέγξιμες συσκευές
- δεν τιμωρούν τις λανθασμένες απαντήσεις
- είναι ένα εκπαιδευτικό μέσο που επιδέχεται περαιτέρω βελτίωση
- δίνουν τη δυνατότητα μη-λεκτικής ή λεκτικής έκφρασης

Αξίζει να τονιστεί ότι ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να φροντίσει ώστε η ενασχόληση με τον υπολογιστή να μην μετατραπεί σε μία εμμονή. Για τον σκοπό αυτό θα πρέπει να έχει σαφή χρονικά περιθώρια και εναλλαγή σειράς στη χρήση από άλλους μαθητές. Ακόμη, ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιεί τον υπολογιστή σαν μέσο επιβράβευσης μιας επιθυμητής συμπεριφοράς των μαθητών με αυτισμό.

Για την εκπαίδευση του μαθητή με αυτισμό είναι πιθανό να γίνουν προσαρμογές των υπολογιστών που θα χρησιμοποιηθούν. Αν και τα παιδιά αυτά συνήθως δεν παρουσιάζουν σοβαρά κινητικά προβλήματα, ωστόσο μπορεί να απαιτούνται κάποιες προσαρμογές για μερικά παιδιά: α) μείωση του ήχου, β) μείωση των στοιχείων της οθόνης, γ) οθόνη αφής, δ) «ποντίκια» μεγαλύτερα σε μέγεθος από το συνηθισμένο, ε) εξωτερικούς μεγάλους διακόπτες και στ) ρυθμίσεις στο λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή (π.χ. ο εκπαιδευτικός να μπορεί να ρυθμίσει τον υπολογιστή ώστε να μην χρειάζεται διπλό αλλά μονό «κλικ» για να ανοίγουν τα προγράμματα).

Για τη διδασκαλία χειρισμού του υπολογιστή ο εκπαιδευτικός πρέπει, όσο το δυνατόν, να χρησιμοποιήσει υλικό με ρεαλιστικό χαρακτήρα, επιλέγοντας δραστηριότητες που υλοποιούνται πρώτα στον χώρο της τάξης και μετά εμφανίζονται στην οθόνη του υπολογιστή. Αυτό θα βοηθήσει το μαθητή να κατανοήσει ότι η οθόνη του υπολογιστή και το περιεχόμενό της αφορά την απεικόνιση του πραγματικού κόσμου και όχι κάτι εξωπραγματικό. Για την εκμάθηση της χρήσης των προγραμμάτων και των προσφερόμενων εργαλείων τους, οι οπτικοποιημένες οδηγίες με τη μορφή βιβλίου ή πίνακα που θα βρίσκονται πάντα κοντά στο μαθητή, είναι ιδιαίτερα βοηθητικές, αφού ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να τις συμβουλευτεί σε κάθε στάδιο επαφής του με τον υπολογιστή.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να σχεδιάζει κάθε φορά τις δραστηριότητες έτσι ώστε να κινούν το ενδιαφέρον του μαθητή και να τον βοηθούν να γενικεύει τις αποκτημένες γνώσεις του. Για τον σκοπό αυτό, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός να δίνει περιστασιακά στο μαθητή δραστηριότητες, που να εμπεριέχουν προβληματικές καταστάσεις (Maddock, 1997).

➤ **Τέχνασμα παρακώλυσης ενεργειών (sabotage):** Για παράδειγμα, ο μαθητής που έχει γνωρίσει τα εργαλεία του ηλεκτρονικού υπολογιστή και τη λειτουργία τους, κάθεται μπροστά στον υπολογιστή, πατάει το κουμπί εκκίνησης αλλά όταν ξεκινά η λειτουργία του διαπιστώνει ότι η οθόνη εξακολουθεί να είναι σκοτεινή και δεν λειτουργεί.

➤ **Εσκεμμένο λάθος (error):** Για παράδειγμα, ο μαθητής κάθεται μπροστά στον υπολογιστή, πατάει το κουμπί εκκίνησης αλλά όταν ξεκινά η λειτουργία του διαπιστώνει ότι στη θέση του ποντικιού υπάρχει ένα αυτοκινητάκι που μπορεί να κινηθεί πάνω στο τραπέζι αλλά δεν μπορεί να κινήσει τίποτα πάνω στην οθόνη.

➤ **Παράλειψη (omission):** Για παράδειγμα, ο μαθητής ξεκινά τη λειτουργία του υπολογιστή αλλά πάνω στην επιφάνεια εργασίας δεν βλέπει κανένα εικονίδιο.

➤ **Επιλογή (choice):** Για παράδειγμα, ο μαθητής γράφει κείμενο με τον επεξεργαστή κειμένου και ο εκπαιδευτικός του ζητά να το αποθηκεύσει σε υπάρχοντα φάκελο. Στο αρχείο βρίσκει δυο διαφορετικούς φακέλους. Ο ένας γράφει το όνομα του μαθητή και ο άλλος τον τίτλο του κειμένου. Ο μαθητής καλείται να επιλέξει σε ποιον φάκελο προτιμά να τοποθετήσει στο κείμενό του.

Συνοψίζοντας, η εξοικείωση με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή θεωρείται ένας σημαντικός τομέας εκπαίδευσης ατόμων με αυτισμό που μπορεί να αξιοποιηθεί ως ψυχαγωγική δραστηριότητα ή και προεπαγγελματική δεξιότητα. Οι στόχοι του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για την Πληροφορική αφορούν την απόκτηση δεξιοτήτων για το χειρισμό του υπολογιστή και παρουσιάζονται ακολουθώντας τη γενική αρχή της Ειδικής Αγωγής από το «απλό στο σύνθετο». Ο εκπαιδευτικός δεν είναι υποχρεωμένος να ακολουθήσει αυστηρά τη προτεινόμενη σειρά των στόχων. Η ευελιξία του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι απαραίτητη, καθώς η μετάβαση από τη μια θεματική ενότητα στην άλλη δεν προϋποθέτει απαραίτητα την κατάκτηση της προηγούμενης. Οι θεματικές ενότητες του παρόντος Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών είναι:

- Γνωριμία με τον υπολογιστή
- Παιχνίδι και ενημέρωση
- Γραφή και ζωγραφική
- Υπολογισμοί και πίνακες
- Ηλεκτρονική επικοινωνία

Θεματικές Ενότητες	Στόχοι	Ενδεικτικές Δραστηριότητες
<b>Γνωριμία με τον υπολογιστή</b>	<p>Στο μαθητή πρέπει να δίνονται μαθησιακές ευκαιρίες ώστε:</p> <p>1. Να εξοικειωθεί με τον Η.Υ.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός βάζει το μαθητή μπροστά στον υπολογιστή που είναι σε λειτουργία και τον βοηθάει να παίξει ένα</p>

	<p>2. Να γνωρίζει τα βασικά μέρη του Η.Υ (κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, ηχεία, εκτυπωτής) και τη λειτουργία τους.</p> <p>3. Να γνωρίζει τα περιφερειακά μέρη του Η.Υ (σαρωτή, κάμερα, κλπ) και τη λειτουργία τους.</p> <p>4. Να κάθεται σωστά</p>	<p>πολύ απλό παιχνίδι που του αρέσει και του κεντρίζει το ενδιαφέρον (π.χ. αν του αρέσουν τα χρώματα να «σπάει» χρωματιστά μπαλόνια πατώντας ένα πλήκτρο σε ειδικό πληκτρολόγιο ή το κουμπί ενός μεγάλου ποντικιού, ή αν του αρέσουν οι ήχοι να ακούει έναν αστείο ήχο πατώντας ένα οποιοδήποτε κουμπί του πληκτρολογίου.</p> <p>2.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στους μαθητές μεγάλα τετράγωνα κουτιά από φελιζόλ ή άλλο υλικό και τους βοηθάει να φτιάξουν ένα τεράστιο πληκτρολόγιο. Με χοντρούς μαρκαδόρους γράφουν πάνω τα γράμματα, τους αριθμούς και τα άλλα στοιχεία του πληκτρολογίου, το καθένα στη σωστή θέση. Αν δεν μπορούν να γράψουν ο εκπαιδευτικός τους δίνει μεγάλα αυτοκόλλητα με τα στοιχεία που έχει ετοιμάσει ο ίδιος από πριν. Τους προτρέπει να συμβουλευούνται το κανονικό πληκτρολόγιο για το πού θα γράψουν ή θα κολλήσουν το κάθε στοιχείο. Στη συνέχεια παίζουν και εξασκούνται πάνω στο ομοίωμα. Στο τέλος το στερεώνουν στον τοίχο δίπλα στον Η.Υ (Εικαστικά).</p> <p>2.2. Ο εκπαιδευτικός δίνει πλαστελίνη στο μαθητή και του ζητά με λεκτική οδηγία ή με οπτικό τρόπο να φτιάξει μια οθόνη. Στη συνέχεια του ζητά να προσθέσει ένα πληκτρολόγιο και τη βασική μονάδα (Εικαστικά).</p> <p>2.3. Ο εκπαιδευτικός ετοιμάζει φωτογραφίες/ εικόνες που απεικονίζουν τη λειτουργία κάθε βασικού μέρους του Η.Υ. Ο μαθητής κάθεται μπροστά στον υπολογιστή και του ζητά να ταυτίσει τις φωτογραφίες/ εικόνες με τις συσκευές. Για το σκοπό αυτό, ο εκπαιδευτικός έχει τοποθετήσει πάνω σε κάθε συσκευή φωτογραφία ή εικόνα με το σύμβολο ή το όνομά της. (Γλώσσα, Μαθηματικά)</p> <p>3.1. Ο εκπαιδευτικός διευρύνει τις προηγούμενες δραστηριότητες, προσθέτοντας και τα περιφερειακά μέρη του υπολογιστή.</p> <p>4.1. Ο μαθητής βλέπει την εικόνα ενός</p>
--	--	---

	<p>μπροστά στον Η.Υ.</p> <p>5. Να μετακινεί τον κέρσορα με το ποντίκι προς έναν ορισμένο στόχο και να τον παρακολουθεί στην οθόνη.</p> <p>6. Να ανοίξει μια εφαρμογή.</p> <p>7. Να ανοίξει ένα εικονίδιο ή φάκελο.</p>	<p><i>παιδιού που κάθεται με ίσια πλάτη μπροστά στην οθόνη ενός Η.Υ και γράφει και την εικόνα ενός παιδιού που κάθεται μακριά από την οθόνη και με την πλάτη καμπουριασμένη. Ο εκπαιδευτικός ζητάει από το μαθητή να μιμηθεί τα παιδιά και των δυο εικόνων. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή την εικόνα του παιδιού με την πιο σωστή και βολική στάση για να μπορεί να δουλέψει στον Η.Υ. Κολλάει τη σωστή εικόνα πάνω στο τραπέζι για να μπορεί ο μαθητής να την βλέπει όταν κάθεται μπροστά στον υπολογιστή (Μελέτη Περιβάλλοντος).</i></p> <p>5.1. Ο εκπαιδευτικός καλύπτει την οθόνη με πλαίσιο από χαρτόνι έτσι ώστε να καλυφθούν τα εργαλεία του προγράμματος και ο μαθητής να βλέπει μόνο τον κέρσορα πάνω σε κενή οθόνη. Αφήνει το μαθητή να παίξει με το ποντίκι. Τον προτρέπει να δει στην οθόνη τι συμβαίνει όταν μετακινεί το ποντίκι. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός ανοίγει ένα έγγραφο και «γράφει» δυο γράμματα με απόσταση το ένα από το άλλο. Τοποθετεί τον κέρσορα πάνω στο ένα και με φυσική καθοδήγηση βοηθάει το μαθητή να οδηγήσει τον κέρσορα πάνω στο άλλο.</p> <p>6.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή ένα παιχνίδι με μεγάλα κουμπιά πίεσης και τον αφήνει να το πατήσει πολλές φορές. Στη συνέχεια του δείχνει πως να το πατάει μόνο με το δείκτη του χεριού.</p> <p>6.2. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή τα κουμπιά του ποντικιού και τον αφήνει να τα δοκιμάσει. Στη συνέχεια επιλέγει μια εφαρμογή που ανοίγει με ένα «κλικ» και ζητάει από το μαθητή να οδηγήσει τον κέρσορα εκεί. Με φυσική καθοδήγηση του δείχνει τι συμβαίνει αν κάνει «κλικ» πάνω της. Στη συνέχεια τον προτρέπει να κάνει το ίδιο μόνος του. (Αν ο μαθητής δυσκολεύεται να ξεχωρίσει ποιο κουμπί πρέπει να πατήσει, ο εκπαιδευτικός μπορεί να του δώσει ειδικό ποντίκι με ένα μόνο κουμπί).</p> <p>7.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή ένα παιχνίδι με μεγάλα κουμπιά πίεσης. Του ζητάει να το πατάει πολλές φορές</p>
--	--	---

	<p>8. Να μεταφέρει εικονίδια και να παρακολουθεί την διαδικασία στην οθόνη.</p> <p>9. Να ανοίξει μια εφαρμογή κάνοντας δεξί «κλικ».</p> <p>10. Να ξεκινά την κεντρική μονάδα.</p> <p>11. Να τερματίζει την κεντρική μονάδα.</p> <p>12. Να ξεκινά ένα πρόγραμμα.</p> <p>13. Να τερματίζει ένα πρόγραμμα.</p>	<p>και γρήγορα. Στη συνέχεια του ζητάει να κάνει το ίδιο μόνο με τον δείκτη. Αφού το κατακτήσει του ζητάει να πατάει το κουμπί δυο φορές γρήγορα και να σταματάει. Μεταφέρει την κίνηση στο κουμπί του ποντικιού και του δείχνει τι συμβαίνει όταν αυτό γίνεται πάνω σε μια εφαρμογή. (Στην αρχή ο εκπαιδευτικός μειώνει ή αυξάνει τον χρόνο αντίδρασης του ποντικιού από τον πίνακα ελέγχου του Η.Υ, έτσι ώστε το ποντίκι να αντιδρά στο διπλό κλικ σε χρόνο ανάλογο με τις ταχύτητα του μαθητή).</p> <p>8.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή ένα παιχνίδι με μεγάλα κουμπιά πίεσης. Του ζητάει να πατήσει ένα κουμπί, να το κρατήσει πατημένο και να σύρει το παιχνίδι πάνω στο τραπέζι προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Στη συνέχεια κάνει το ίδιο με το ποντίκι σέρνοντας ένα εικονίδιο πάνω στην επιφάνεια εργασίας.</p> <p>9.1. Ο εκπαιδευτικός αρχικά δείχνει στο μαθητή τι συμβαίνει όταν πατάει το δεξί κουμπί του ποντικιού πάνω σε μια εφαρμογή. Τον βοηθάει να το κάνει και ο ίδιος. Του δείχνει πώς να σύρει τον κέρσορα πάνω στην πρώτη επιλογή του μενού που είναι το άνοιγμα και να κάνει «κλικ». Χρησιμοποιεί αρχικά φυσική καθοδήγηση.</p> <p>10.1. Ο εκπαιδευτικός φτιάχνει ένα βιβλιονάκι με φωτογραφίες, σύμβολα ή λέξεις, που δείχνει βήμα προς βήμα την διαδικασία εκκίνησης του υπολογιστή. Κοιτάζει τον οδηγό με το μαθητή και του εξηγεί τι συμβαίνει κάθε φορά. Τον βάζει να καθίσει μπροστά στον υπολογιστή και του ζητά να ακολουθήσει τα ίδια βήματα. (Γλώσσα)</p> <p>11.1. Επαναλαμβάνει την προηγούμενη διαδικασία για να διδάξει στο μαθητή την διαδικασία τερματισμού.</p> <p>12.1-13.1. Ο εκπαιδευτικός απεικονίζει με φωτογραφίες, σύμβολα ή λέξεις τη διαδικασία για το άνοιγμα και το κλείσιμο ενός προγράμματος που αρέσει πολύ στο μαθητή π.χ. πρόγραμμα ζωγραφικής, και</p>
--	---	--



	<p>14. Να ξέρει πώς να ανοίγει, να μεγιστοποιεί, να ελαχιστοποιεί και να κλείνει ένα παράθυρο.</p> <p>15. Να θέτει σε λειτουργία τον εκτυπωτή, τα ηχεία, το σαρωτή.</p>	<p><i>διδάσκει στο μαθητή να το ακολουθεί βήμα προς βήμα. (Γλώσσα)</i></p> <p>14.1. Ο εκπαιδευτικός ανοίγει το παράθυρο ενός προγράμματος στον Η.Υ που αρέσει πολύ στο μαθητή και του ζητάει να κάνει «κλικ» στα κουτάκια πάνω δεξιά του παραθύρου και να παρατηρήσει τι συμβαίνει. Του εξηγεί τι μπορεί να κάνει με αυτά. Αργότερα του δίνει σαφείς εντολές: π.χ. «Μίκρυνε το παράθυρο» και τον προτρέπει να πατήσει στο σωστό σημείο.</p> <p>15.1. Ο εκπαιδευτικός βάζει πάνω στο κουμπί εκκίνησης κάθε συσκευής ένα κόκκινο τετραγωνάκι ή ένα σύμβολο. Κάθε φορά που ο μαθητής θέλει να χρησιμοποιήσει μια συσκευή, ο εκπαιδευτικός του δείχνει το σημάδι και τον προτρέπει να πατήσει εκεί.</p>
<p><b>Παιχνίδι και ενημέρωση</b></p>	<p>1. Να τοποθετεί ένα CD-ROM στην ειδική θέση στην κεντρική μονάδα</p> <p>2. Να παίζει απλά ή σύνθετα παιχνίδια μόνος του τηρώντας τους κανόνες που ορίζει ο κατασκευαστής.</p> <p>3. Να παίζει απλά ή σύνθετα παιχνίδια με κάποιο σύντροφο (συμμαθητή ή ενήλικο) τηρώντας τους κανόνες και τη σειρά.</p> <p>4. Να ακούει CD με μουσική στο αντίστοιχο πρόγραμμα.</p>	<p>1.1. <i>Ο εκπαιδευτικός ετοιμάζει κάρτες με οπτικές οδηγίες βήμα προς βήμα για να μπορεί ο μαθητής να ακολουθεί τη διαδικασία. (Γλώσσα)</i></p> <p>2.1. <i>Ο εκπαιδευτικός φτιάχνει βιβλία με οπτικοποιημένες τις οδηγίες που δίνει ο κατασκευαστής για κάθε παιχνίδι που θέλει να διδάξει στο μαθητή και το τοποθετεί μπροστά του. Τον καθοδηγεί για το πώς θα το χρησιμοποιεί. Ακόμα και όταν ο μαθητής μάθει να παίζει μόνος του, ο εκπαιδευτικός αφήνει το βιβλίο οδηγιών κοντά του για να μπορεί να το συμβουλευτείται όποτε χρειάζεται. (Γλώσσα)</i></p> <p>3.1. Αρχικά ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τους μαθητές που παίζουν και τους βοηθάει να τηρούν τη σειρά δίνοντας κάθε φορά στο μαθητή που έχει σειρά να παίξει μια χρωματιστή κάρτα. Σταδιακά τους προτρέπει να δίνει ο ένας τη σειρά στον άλλον όταν πρέπει.</p> <p>4.1. <i>Ο εκπαιδευτικός συγκεντρώνει τα cd με μουσική που αρέσει στο μαθητή και του δείχνει με κάρτες, σύμβολα ή λέξεις πώς μπορεί να τα ακούσει στον Η.Υ. Αργότερα του δείχνει και τις άλλες επιλογές που δίνει το πρόγραμμα: να επιλέγει</i></p>

	<p>5. Να βλέπει ταινία DVD στο αντίστοιχο πρόγραμμα.</p> <p>6. Να βρίσκει πληροφορίες σε ηλεκτρονικά λεξικά ή εγκυκλοπαίδειες.</p> <p>7. Να εκτυπώνει τις πληροφορίες που βρίσκει στα λεξικά ή στις ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες.</p> <p>8. Να σαρώνει εικόνες και φωτογραφίες.</p> <p>9. Να εκτυπώνει τις εικόνες που έχει σαρώσει.</p>	<p>ένα συγκεκριμένο τραγούδι ή να «τρέχει» πιο γρήγορα τα τραγούδια με τη σειρά μέχρι να βρει αυτό που τον ενδιαφέρει. (Γλώσσα, Μουσική)</p> <p>5.1. Ακολουθεί την ίδια διαδικασία με την προηγούμενη δραστηριότητα.</p> <p>6.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή cd-rom εγκυκλοπαίδειας ή λεξικού και μια κάρτα με τη λέξη που θα πρέπει να αναζητήσει. Του δείχνει τη διαδικασία ανοίγματος του cd-rom και του ζητά να πληκτρολογήσει τη λέξη της κάρτας στην ειδική θέση και να πατήσει την αναζήτηση για να δει τι θα συμβεί. Σταδιακά του δίνει περισσότερες εντολές από το πρόγραμμα και του ζητά να τις εκτελέσει. Για παράδειγμα, να βρει φωτογραφίες για ένα θέμα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να φτιάξει κάρτες όπου θα υπάρχει το σήμα επιλογής του cd-rom (π.χ. εύρεση, προηγούμενο – επόμενο λήμμα κλπ) και η επεξήγησή του με σύμβολο, λέξη ή εικόνα, έτσι ώστε ο μαθητής να τις συμβουλευέται κάθε φορά που θέλει να βρει και να εκτελέσει μια εφαρμογή. (Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος)</p> <p>7.1. Ο μαθητής βρίσκει το λήμμα που τον ενδιαφέρει και στη συνέχεια συμβουλευέται τις κάρτες επεξήγησης που ετοίμασε ο εκπαιδευτικός για να βρει τι πρέπει να πατήσει για να εκτυπώσει τις πληροφορίες.</p> <p>7.2. Ο μαθητής διαβάζει τις πληροφορίες που δίνει το cd-rom για το συγκεκριμένο λήμμα και αφού εντοπίσει ποιες τον ενδιαφέρουν μαθαίνει να τις επιλέγει (με κλικ και σύρσιμο) πριν δώσει εντολή εκτύπωσης. (Γλώσσα)</p> <p>8.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει μια φωτογραφία που αρέσει πολύ στο μαθητή και του δείχνει πώς μπορεί να την περάσει στην οθόνη του Η.Υ με τη βοήθεια του σαρωτή.</p> <p>9.1. Ο εκπαιδευτικός ζητά από το μαθητή να ζωγραφίσει κάτι που του αρέσει και του δείχνει τη διαδικασία λειτουργίας του</p>
--	--	---

	<p>10. Να αποθηκεύει τις εικόνες που έχει σαρώσει.</p> <p>11. Να μορφοποιεί τις εικόνες που έχει σαρώσει.</p>	<p><i>σαρωτή για να την αναπαράγει, να την εκτυπώσει και να τη μοιράσει στους συμμαθητές του ή στους άλλους εκπαιδευτικούς του σχολείου. (Εικαστικά)</i></p> <p>10.1. Όταν ο μαθητής τελειώσει την εργασία του και θελήσει να κλείσει το πρόγραμμα ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή τι πρέπει να κάνει για να αποθηκεύσει τις εικόνες του για να μπορέσει να τις ξαναβρεί την επόμενη φορά που θα τις χρειαστεί. (Ο εκπαιδευτικός έχει ανοίξει φάκελο από πριν και δείχνει στο μαθητή πώς να αποθηκεύει την εικόνα του στο φάκελο έτσι ώστε να μπορεί να την ανακτήσει εύκολα).</p> <p>11.1. Ο εκπαιδευτικός ζητά από το μαθητή να σαρώσει μια φωτογραφία ενός προσώπου. Στη συνέχεια του δείχνει πώς να κάνει τη φωτογραφία ασπρόμαυρη, να αλλάξει χρώμα στα μαλλιά ή στα μάτια, να μικρύνει ή να μεγαλώσει τη φωτογραφία. Γενικά του δείχνει τι αλλαγές μπορεί να κάνει. Φτιάχνει έναν οδηγό επεξήγησης των επιλογών που δίνει το πρόγραμμα ώστε να μπορεί να τον συμβουλευτεί ο μαθητής κάθε φορά που θέλει να κάνει αλλαγές στις εικόνες του. (Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά)</p>
<p><b>Γραφή και ζωγραφική</b></p>	<p>1. Να ζωγραφίζει με το πρόγραμμα του Η.Υ.</p> <p>2. Να αποθηκεύει τη δουλειά του.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή πώς να εντοπίζει το εικονίδιο του προγράμματος της ζωγραφικής και να κάνει διπλό κλικ πάνω του για να το ανοίξει. Του διδάσκει πώς να χρησιμοποιεί τα προσφερόμενα εργαλεία του προγράμματος και τις δυνατότητες που αυτά του δίνουν. Μπορεί να φτιάξει ένα πίνακα επεξήγησης των συμβόλων του προγράμματος ώστε να μπορεί ο μαθητής να τον συμβουλευτεί κάθε φορά που δυσκολεύεται να βρει αυτό που χρειάζεται. (Γλώσσα, Εικαστικά)</p> <p>2.1. Όταν ο μαθητής κλείνει το πρόγραμμα, ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή τι θα συμβεί αν απαντήσει «όχι» στην ερώτηση αποθήκευσης και τι αν απαντήσει «ναι». Του μαθαίνει έτσι πώς να αποθηκεύει την ζωγραφιά του και στη</p>

	<p>3. Να εκτυπώνει τη δουλειά του.</p> <p>4. Να αναγνωρίζει και να χρησιμοποιεί τα γράμματα στο πληκτρολόγιο.</p> <p>5. Να αναγνωρίζει και να χρησιμοποιεί τους αριθμούς στο πληκτρολόγιο.</p> <p>6. Να αναγνωρίζει και να χρησιμοποιεί τα</p>	<p>συνέχεια του δείχνει πώς να την ανακτά και να δουλεύει πάλι πάνω της. Ο εκπαιδευτικός ανοίγει φάκελο με το όνομα του μαθητή και του δείχνει πώς να μεταφέρει εκεί τις ζωγραφιές του και να τις αναζητά όταν θέλει να τις ανοίξει και πάλι.</p> <p>3.1. <i>Αφού τελειώσει ο μαθητής τη ζωγραφιά του ο εκπαιδευτικός του διδάσκει πώς να την εκτυπώσει για να την αναρτήσει στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης. Του ζητά να σημειώσει στο τετράδιό του τη διαδικασία ή του δίνει ο ίδιος τη διαδικασία με σύμβολα, εικόνες ή λέξεις για να τη συμβουλευτεί οπότε χρειάζεται. (Γλώσσα, Εικαστικά)</i></p> <p>4.1. <i>Ο εκπαιδευτικός καλύπτει με ειδικά διαμορφωμένο χαρτόνι το πληκτρολόγιο και αφήνει να φαίνονται μόνο δυο ή τρία πλήκτρα. Στη συνέχεια δίνει λεκτικές εντολές ή οπτικές ενδείξεις στο μαθητή για να βρίσκει και να πατάει τα ανοιχτά πλήκτρα π.χ. «Πάτησε το Α». Ο εκπαιδευτικός προτρέπει το μαθητή να παρακολουθεί στην οθόνη τι συμβαίνει κάθε φορά που πατάει ένα πλήκτρο. (Γλώσσα)</i></p> <p>4.2. <i>Ο εκπαιδευτικός ανοίγει ένα έγγραφο στον επεξεργαστή κειμένου. Δείχνει στο μαθητή κάρτα με ένα γράμμα και του ζητά να βρει το κουμπί που το απεικονίζει, να το πατήσει και να κοιτάξει στην οθόνη τι συμβαίνει. Κάνει το ίδιο με όλα τα γράμματα. Αρχικά μπορεί να κολλήσει πάνω στα πλήκτρα αυτοκόλλητα που να δείχνουν και τα μικρά και τα κεφαλαία γράμματα για να μπορεί να εντοπίζει ο μαθητής πιο εύκολα το γράμμα που του ζητάει ο εκπαιδευτικός. (Γλώσσα)</i></p> <p>5.1. <i>Ο εκπαιδευτικός καλύπτει με χαρτόνι ειδικά διαμορφωμένο το πληκτρολόγιο, αφήνοντας να φαίνονται μόνο οι αριθμοί. Ετοιμάζει από πριν δραστηριότητα. Δείχνει στο μαθητή τις εικόνες δυο, τριών, τεσσάρων ή περισσότερων ζώων και του ζητά δίπλα σε κάθε σύνολο, στο ειδικό πλαίσιο που υπάρχει να πληκτρολογήσει τον αντίστοιχο αριθμό. (Μαθηματικά)</i></p> <p>6.1. <i>Όταν ο εκπαιδευτικός διαπιστώσει ότι ο μαθητής γνωρίζει τη θέση των</i></p>
--	--	---

	<p>ειδικά πλήκτρα του κενού, της διαγραφής και του enter/return.</p> <p>7. Να γράφει ή να αντιγράφει χρησιμοποιώντας κεφαλαία και πεζά γράμματα.</p> <p>8. Να δουλεύει στο πρόγραμμα αντιγράφοντας ή γράφοντας αυτόνομα γράμματα, λέξεις, αριθμούς, μικρές προτάσεις.</p> <p>9. Να γράφει ή να αντιγράφει ολοκληρωμένο κείμενο.</p> <p>10. Να μορφοποιεί το κείμενό του.</p> <p>11. Να εκτυπώνει το κείμενό του.</p>	<p>γραμμάτων και τα βρίσκει με σχετική ευκολία, του ζητά να πατήσει τα πλήκτρα του κενού, και του enter και να παρακολουθήσει στην οθόνη τι θα συμβεί κάθε φορά. Κάθε φορά που κάνει κάποιο λάθος του ζητά να πατήσει τα πλήκτρα της διαγραφής για να το διορθώσει.</p> <p>7.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει απλές και σταδιακά σύνθετες λέξεις στο μαθητή και του ζητά να βρει τα γράμματα και να τις πληκτρολογήσει στον Η.Υ. Του υπενθυμίζει να ελέγχει στην οθόνη την πορεία της δουλειάς του και να διορθώνει τα λάθη του. Του δείχνει πώς αλλάζουν τα γράμματα σε πεζά και κεφαλαία και σημειώνει τις λέξεις που απαιτούν κεφαλαία με άλλο χρώμα από αυτές που απαιτούν μικρά ώστε ο μαθητής να θυμάται την αλλαγή που πρέπει να κάνει. Γλώσσα)</p> <p>8.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει ασκήσεις αντιγραφής στο μαθητή. Ετοιμάζει από πριν στον Η.Υ ένα φύλλο εργασίας όπου του ζητά να αντιγράψει λέξεις, αριθμούς, φράσεις που βλέπει. Του δείχνει πώς να τονίζει τις λέξεις. Αρχικά πάνω σε κάθε λέξη που του δίνει μαρκάρει έντονα τον τόνο για να θυμάται ο μαθητής ότι θα πρέπει να πατήσει το πλήκτρο του τόνου πριν από το γράμμα. Αν ο μαθητής δυσκολεύεται να βρει το πλήκτρο του τόνου, ο εκπαιδευτικός τοποθετεί οπτική νύξη. (Γλώσσα)</p> <p>9.1. Ως δραστηριότητα στο μάθημα της Γλώσσας ο εκπαιδευτικός ζητά από το μαθητή να αντιγράψει το μάθημα της ημέρας στον Η.Υ. (Γλώσσα)</p> <p>10.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή ένα πίνακα με τα σύμβολα των εργαλείων μορφοποίησης και με την επεξήγηση του τι κάνει το καθένα. Στη συνέχεια του ζητά να αντιγράψει ένα μικρό κείμενο και να το μορφοποιήσει ακολουθώντας συγκεκριμένες εντολές (π.χ. «Κάνε τα γράμματα bold, τη γραμματοσειρά Arial, κλπ»). (Γλώσσα)</p> <p>11.1. Ο εκπαιδευτικός σημειώνει με εικόνες, σύμβολα ή λέξεις τη διαδικασία</p>
--	--	---

	<p>12. Να αποθηκεύει το κείμενό του.</p> <p>13. Να επανακτεί ένα αποθηκευμένο κείμενο.</p> <p>14. Να ανοίγει καινούριο φάκελο.</p> <p>15. Να ταξινομεί τα έγγραφα του σε φάκελο.</p> <p>16. Να γράφει ένα όνομα στο φάκελο με τα έγγραφα του.</p>	<p><i>εκτύπωσης κειμένου, σε ένα πίνακα και το στερεώνει πάνω στον εκτυπωτή. Ζητάει από το μαθητή να γράψει το ατομικό ημερήσιο πρόγραμμά του στον Η.Υ. να το εκτυπώσει και να το πάρει στο σπίτι του. (Γλώσσα)</i></p> <p>12.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή τι θα συμβεί αν απαντήσει «όχι» όταν κλείσει το κείμενό του, στην ερώτηση αποθήκευσης και τι αν απαντήσει «ναι»..</p> <p>13.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή πού θα βρει το κείμενο που δούλευε την προηγούμενη μέρα και πώς θα το ανοίξει για να κάνει προσθήκες ή διορθώσεις.</p> <p>14.1. Ο εκπαιδευτικός ανοίγει ένα καινούριο φάκελο και ζητά από το μαθητή να ακολουθήσει την ίδια διαδικασία για να ανοίξει κι αυτός ένα δικό του.</p> <p>15.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει ένα μεγάλο κίτρινο φάκελο στο μαθητή του και ζητά να βάλει μέσα όλες ζωγραφιές του βρίσκο-νται σκόρπιες στην τάξη. Στη συνέχεια του εξηγεί ότι θα κάνουν το ίδιο και με τα δικά του κείμενα και ζωγραφιές που υπάρχουν σκόρπια μέσα στον Η.Υ. Ο εκπαιδευτικός ζητά από το μαθητή να πάρει όλα τα δικά του έγγραφα ή τις εικόνες του, με κλικ και σύρσιμο και να τα βάλει μέσα στο δικό του φάκελο. Στη συνέχεια του ζητά να κάνει διπλό κλικ πάνω στο φάκελό του για να ελέγξει αν τηρήθηκε σωστά η διαδικασία και αν όλα του τα έγγραφα βρίσκονται μέσα στο φάκελό του. Του ζητά να πει τι υπάρχει στον κίτρινο φάκελο που κρατά στα χέρια και τι στο φάκελο που άνοιξε στον Η.Υ.</p> <p>16.1. Ο εκπαιδευτικός ζητά από το μαθητή να γράψει πάνω στον κίτρινο φάκελο το όνομά του και στη συνέχεια του λέει ότι θα κάνουν το ίδιο και στο φάκελο που άνοιξε στον Η.Υ. Του ζητά να κάνει δεξί κλικ πάνω στο φάκελό του, να σύρει τον κέρσορα πάνω στο μενού που εμφανίζεται και να πατήσει μετονομασία για να δώσει το δικό του όνομα στο φάκελο με τα έγγραφα του. Στη συνέχεια ο μαθητής πληκτρολογεί το όνομά του</p>
--	---	--

	<p>17. Να τοποθετεί μια δισκέτα στην ειδική θέση, να ανοίγει τη δισκέτα, να δουλεύει σε αυτή και να τελειώνει τη δουλειά του με το σωστό τρόπο.</p>	<p>στο ειδικό πλαίσιο. (Γλώσσα)</p> <p>17.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή τη διαδικασία εργασίας πάνω στη δισκέτα. Τον αφήνει να δουλέψει πάνω σε αυτήν και πριν ολοκληρώσει του ζητάει να την κλείσει και να συνεχίσει τη δουλειά του στο σπίτι ή σε κάποιον άλλο Η.Υ του σχολείου.</p>
<p><b>Υπολογισμοί και πίνακες</b></p>	<p>1. Να χρησιμοποιεί το πρόγραμμα εκτέλεσης λογαριθμικών πράξεων του Η.Υ. για να κάνει υπολογισμούς.</p> <p>2. Να φτιάχνει απλούς πίνακες στο excel μορφοποιώντας κελιά.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή πώς ανοίγει το πρόγραμμα των λογαριθμικών πράξεων και πώς λειτουργεί και του δίνει αριθμητικές πράξεις ανάλογες με το επίπεδό του στα μαθηματικά. Του ζητά να τις εκτελέσει και να γράψει τα αποτελέσματα. (Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να γνωρίζει ο μαθητής και να έχει εξασκηθεί σε μια άλλη μηχανή εκτέλεσης λογαριθμικών πράξεων.) (Μαθηματικά)</p> <p>2.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει στο μαθητή ένα πίνακα με οπτικοποιημένες επεξηγήσεις των εργαλείων του Excel και του δείχνει πώς να φτιάχνει πίνακες. Στη συνέχεια τον βοηθά να φτιάξουν σε πίνακα το εβδομαδιαίο πρόγραμμα της τάξης. (Γλώσσα, Μαθηματικά)</p>

<p><b>Ηλεκτρονική Επικοινωνία</b></p>	<p>1. Να συνδέει τον Η.Υ. με το διαδίκτυο.</p> <p>1. Να βρίσκει συγκεκριμένες ιστοσελίδες.</p> <p>2. Να αναζητά πληροφορίες χρησιμοποιώντας τις μηχανές αναζήτησης.</p> <p>3. Να τερματίζει σωστά τη σύνδεση στο διαδίκτυο.</p> <p>5. Να επικοινωνεί με e-mail με άλλους ανθρώπους.</p>	<p>1.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή πώς να κάνει «κλικ» στο εικονίδιο «σύνδεση» και να πατάει το κουμπί της κλήσης στο διαδίκτυο. Του δίνει τη διαδικασία σε πίνακα με φωτογραφίες για να μπορεί να τον συμβουλευτείται όποτε το χρειάζεται.</p> <p>2.1. Ο εκπαιδευτικός δίνει διευθύνσεις σελίδων με παιχνίδια για παιδιά και καλεί το μαθητή να τις πληκτρολογήσει στη σωστή θέση και να τις επισκεφτεί.</p> <p>3.1. Την ώρα του μαθήματος ο εκπαιδευτικός εντοπίζει θέματα για αναζήτηση πληροφοριών και καλεί το μαθητή να συνδέσει τον Η.Υ. στο διαδίκτυο, να επισκεφτεί σελίδα για αναζήτηση και να πληκτρολογήσει τις λέξεις – κλειδιά στη σωστή θέση για να βρει πληροφορίες. Στη συνέχεια τον βοηθά να επιλέξει αυτές που θα εκτυπώσει. (Γλώσσα)</p> <p>4.1. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στο μαθητή πώς να κλείνει τη σύνδεση στο διαδίκτυο. Του δίνει τη διαδικασία σε πίνακα με φωτογραφίες για να μπορεί να τον συμβουλευτείται όποτε το χρειάζεται.</p> <p>5.1. Ο εκπαιδευτικός ανοίγει ένα λογαριασμό επικοινωνίας σε κάποια σελίδα του διαδικτύου και δείχνει στο μαθητή πώς να ελέγχει την αλληλογραφία του και πώς να στέλνει νέα μηνύματα πληκτρολογώντας το κείμενό του και τη διεύθυνση αυτού στον οποίο απευθύνεται. Ο εκπαιδευτικός βρίσκει διευθύνσεις παιδιών που θέλουν να αλληλογραφήσουν με το μαθητή του και τον ενθαρρύνει να συνεχίσει την επικοινωνία μαζί τους. (Γλώσσα)</p>
---------------------------------------	---	---