

Ανάπτυξη προγράμματος Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (κάρτες «υπερατού») για την άγρια πανίδα

Δ. Βάσσιος, Μ. Γεωργιάδου
Πασαλίδη 41, 54453 Θεσσαλονίκη

Περίληψη

Περιβαλλοντική Εκπαίδευση (Π.Ε.) είναι η σχετική με το περιβάλλον εκπαίδευση, η οποία υποδεικνύει το περιβάλλον ως μέσο για πιο αποτελεσματική μάθηση. Στο πλαίσιο της Π.Ε., η επαφή με το περιβάλλον συμβάλλει στην ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για τα περιβαλλοντικά ζητήματα και στην ενδυνάμωση για ανάπτυξη δράσης πάνω σε αυτά. Σκοπός της εργασίας είναι ο σχεδιασμός ενός προγράμματος Π.Ε. που αφορά χαρακτηριστικά είδη πτηνών της άγριας πανίδας της Ελλάδας, βασισμένο σε ένα παλιότερο παιχνίδι με κάρτες (κάρτες «υπερατού»). Το παιχνίδι ως μέθοδος Π.Ε. βασίζεται σε κάποιο περιβαλλοντικό ζήτημα, διευκολύνει την μάθηση, έχει κανόνες και είναι ψυχαγωγικό. Το τελικό διαμορφωμένο παιχνίδι αποτελείται από 32 κάρτες, κατά αντιστοιχία με το παλιό παιχνίδι, οι οποίες απεικονίζουν πτηνά από την άγρια πανίδα της Ελλάδας. Υπάρχουν 8 κατηγορίες καρτών όπου η κάθε μία αντιστοιχεί σε μία οικογένεια πτηνών (αναγράφεται επιπλέον και η τάξη). Κάθε κατηγορία αποτελείται από 4 αντιπροσωπευτικά είδη της οικογένειας. Σε κάθε κάρτα υπάρχει φωτογραφία του πτηνού. Τα χαρακτηριστικά που επιλέχθηκαν για να συγκρίνονται μεταξύ τους είναι το μήκος του πτηνού, το άνοιγμα πτερυγίων και το βάρος (αρσενικού και θηλυκού χωριστά). Για την υλοποίηση του υλικού αντλήθηκαν πληροφορίες από βιβλιογραφία σχετική με την Π.Ε. και την άγρια πανίδα και αναζητήθηκαν φωτογραφίες μέσω του Google.

Λέξεις-κλειδιά: Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, άγρια πανίδα, παιχνίδι, κάρτες "υπερατού".

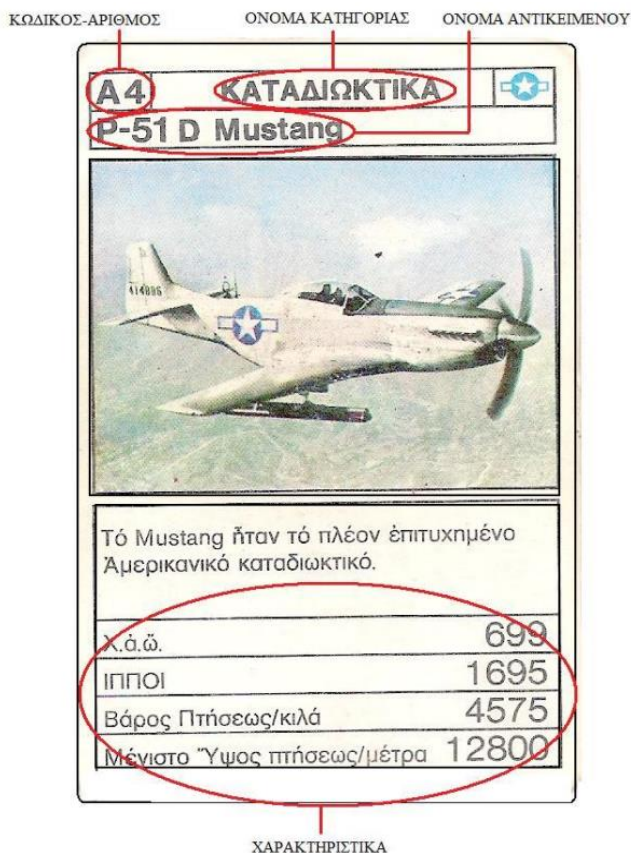
Εισαγωγή

Περιβαλλοντική Εκπαίδευση (Π.Ε.) είναι η εκπαίδευση που σχετίζεται με το περιβάλλον, η οποία υποδεικνύει την ανακάλυψη του περιβάλλοντος ως παιδαγωγικού μέσου για πιο αποτελεσματική μάθηση (Φλογούτη 2011). Στο πλαίσιο της Π.Ε., η επαφή με τα στοιχεία του περιβάλλοντος συμβάλλει στη γνωριμία με αυτό, στην κατανόηση των σχέσεων αλληλεξάρτησης των συνιστωσών του, στην ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για τα περιβαλλοντικά ζητήματα και στην ενδυνάμωση για ανάπτυξη δράσης πάνω σε αυτά (Δημητρίου 2009). Σκοπός της εργασίας είναι ο σχεδιασμός ενός προγράμματος Π.Ε. που αφορά χαρακτηριστικά είδη πτηνών της *άγριας πανίδας* της χώρας μας, βασισμένο σε ένα παλιό παιχνίδι με κάρτες (κάρτες «υπερατού»). Το παιχνίδι ως μέθοδος Π.Ε. βασίζεται σε κάποιο περιβαλλοντικό ζήτημα, διευκολύνει την μάθηση, έχει κανόνες και είναι ψυχαγωγικό (Γεωργόπουλος και Τσαλίκη 1998). Με το παιχνίδι τα παιδιά δεν χαίρονται απλώς αλλά μαθαίνουν την πραγματικότητα και παράλληλα εξασφαλίζεται μια θετική προαίρεση στην τάξη (Χατζοπούλου και Κοντοπούλου 2006).

Μέθοδοι και υλικά

Το παιχνίδι πάνω στο οποίο βασίστηκε το εκπαιδευτικό υλικό είναι οι κάρτες "υπερατού". Κάθε συλλογή καρτών αποτελείται από 32 κάρτες όπου κάθε μία απεικονίζει κάποιο αντικείμενο (π.χ. αεροπλάνο, αυτοκίνητο, κ.τ.λ.). Αναλυτικότερα, υπάρχουν 8 διαφορετικές κατηγορίες σε κάθε παιχνίδι (τράπουλα), όπου η κάθε μία αποτελείται από 4 αντικείμενα (είδη) με κάποιες κοινές ιδιότητες. Κάθε κάρτα περιλαμβάνει φωτογραφία, κωδικό και αριθμό, όνομα κατηγορίας, όνομα αντικειμένου, κάποιες ποσοτικές, κυρίως,

μεταβλητές (χαρακτηριστικά) που συγκρίνονται μεταξύ τους στα πλαίσια του παιχνιδιού και ενδεχομένως κάποιες βασικές πληροφορίες για το καθένα (Εικόνα 1).



Εικόνα 1. Υπόδειγμα κάρτας υπερατού

Πληροφορίες για το πώς παίζεται το παιχνίδι δίνονται στην Εικόνα 2. Σχετικό υλικό και περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι και την ιστορία του υπάρχουν στο <http://yperatou.blogspot.gr/>. Για την υλοποίηση του προγράμματος Π.Ε. για την άγρια πανίδα με πτηνά της Ελλάδας, όσον αφορά τα διάφορα χαρακτηριστικά των πτηνών, αντλήθηκε υλικό από σχετική βιβλιογραφία (Μπακαλούδης 2008, Μπακαλούδης και Βλάχος 2009), ενώ όσον αφορά φωτογραφίες, αυτές αναζητήθηκαν μέσω του Google. Για τον σχεδιασμό του προγράμματος, αναφορικά με τις προδιαγραφές της Π.Ε., μελετήθηκε η αντίστοιχη βιβλιογραφία (Τσαμπούκου-Σκαναβή 2004, Ράγκου 2005).

ΚΑΝΟΝΕΣ

ΑΤΟΥ: Οί παίκτες μοιράζονται τις κάρτες και τις τοποθετούν τή μία κάτω από τήν άλλη. Κάθε κάρτα έχει ένα αριθμό χαρακτηριστικών (ταχύτης, θάρους κλπ). Ο πρώτος παίκτης μετά από αυτόν που μοίρασε εξετάζει τὰ χαρακτηριστικά τής πρώτης του κάρτας και καθορίζει τὸ χαρακτηριστικό πού κατά τήν γνώμη του είναι καλύτερο από τῶν ἄλλων παικτῶν καί ὄλοι συγκρίνουν τīs πρώτες τους κάρτες. Αὐτός πού έχει τόν καλύτερο ἀριθμό στό χαρακτηριστικό πού καθορίσθηκε κερδίζει ὄλες τīs κάρτες, τīs τοποθετεῖ κάτω ἀπό τīs δικές του καί συνεχίζει τὸ παιχνίδι καθορίζοντας αὐτός τὸ ἐπόμενο χαρακτηριστικό. Τὸ ΥΠΕΡΑΤΟΥ κερδίζει ὄλες τīs κάρτες ἐκτός ἀπό τīs ΑΙ, ΒΙ κλπ. ὅποτε γίνεται σύγκριση τῶν χαρακτηριστικῶν. Ἐάν δύο κάρτες ἔχουν τόν ἴδιο ἀριθμό παραμένουν ὄλες κάτω καί τīs κερδίζει ὄλες ὁ νικητῆς τοῦ ἐπομένου γύρου. Νικητῆς θά εἶναι αὐτός πού θά συγκεντρώσει ὄλες τīs κάρτες.

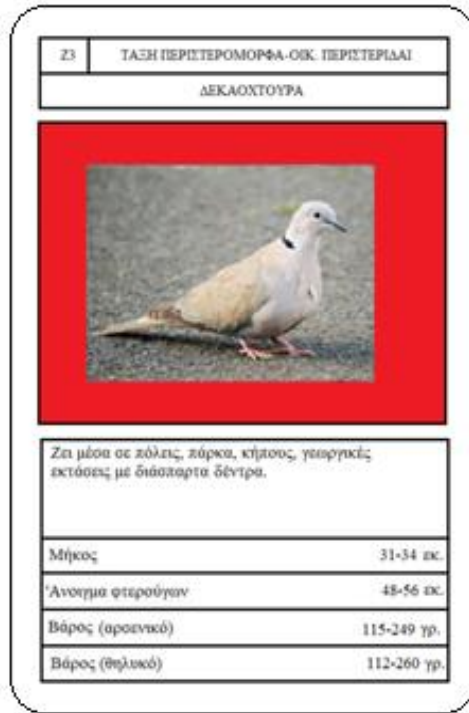
ΚΟΥΑΡΤΕΤΤΟ: Οί κάρτες μοιράζονται καί οί παίκτες μποροῦν νά δοῦν ὄλες τīs δικές τους. Κάθε κάρτα στήν ἐπάνω ἀριστερή γωνία ἔχει ἕνα ἀριθμό (Α1, Β2 κλπ). Ἀντικείμενο τοῦ παιχνιδιού εἶναι ἡ πραγματοποίησης ὄσο δυνατόν περισσότερων κουαρτέτων (σέτ 4 καρτῶν). Τὸ παιχνίδι ἀρχίζει ὁ ἐπόμενος ἀπό αὐτόν πού μοίρασε καί ζητᾶ ἀπό ὄποιονδήποτε παίκτη νά τοῦ δώσει τήν κάρτα πού χρειάζεται γιά νά φτιάξη κουαρτέττο. Ἐάν ὁ παίκτης πού ρωτήθηκε ἔχει τήν κάρτα, πρέπει νά τήν δώσει σέ αὐτόν πού τήν ζήτησε ὁ ὄποιος μπορεί νά ξαναζητήσει καί ἄλλη κάρτα ἀπό ὄποιονδήποτε παίκτη καί συνεχίζει ἔτσι μέχρις ὄτου ὁ παίκτης πού θά ρωτήση δέν θά ἔχη τήν κάρτα πού θέλει. Τότε, ὁ παίκτης πού ρωτήθηκε ζητᾶ κάρτες πού θέλει κ.ο.κ. Κάθε φορά πού ἕνας παίκτης πραγματοποιεῖ ἕνα σέτ π.χ. (Α1, Α2, Α3, Α4) τὸ τοποθετεῖ στό τραπέζι. Τὸ παιχνίδι τελειώνει ὄταν ὄλα τὰ κουαρτέττα ἔχουν πραγματοποιηθεῖ καί ὁ νικητῆς εἶναι ὁ παίκτης μέ τὰ περισσότερα κουαρτέττα.

Εικόνα 2. Κανόνες παιχνιδιού

(Πηγή: <http://yperatou.blogspot.gr/> , προσαρμογή ἀπό Βάσσιο Δ.)

Αποτελέσματα και συζήτηση

Το τελικῶς διαμορφωμένο παιχνίδι αποτελείται ἀπό 32 κάρτες, κατὰ ἀντιστοιχία με το κλασικό παιχνίδι καρτῶν «περατού», οί ὄποιες απεικονίζουν πτηνά ἀπό τήν ἄγρια πανίδα τής Ἑλλάδας (Εικόνα 3).



Εικόνα 3. Υπόδειγμα τροποποιημένης κάρτας υπερατού

Υπάρχουν 8 κατηγορίες καρτών όπου η κάθε μία αντιστοιχεί σε μία *οικογένεια* πτηνών (αναγράφεται επιπλέον και η *τάξη*). Κάθε κατηγορία αποτελείται από 4 αντιπροσωπευτικά *είδη* της οικογένειας. Δεν επιλέχθηκαν τα επιστημονικά ονόματα τάξης, οικογένειας και είδους για να μπορεί να εφαρμοστεί το παιχνίδι σε άτομα χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις οικολογίας, όσον αφορά την ταξινόμηση και την ονοματολογία ειδών. Σε κάθε κάρτα υπάρχει φωτογραφία του πτηνού καθώς και βασικές πληροφορίες για το καθένα, που δίνουν ερέθισμα για περαιτέρω συζήτηση. Τα χαρακτηριστικά που επιλέχθηκαν για να συγκρίνονται μεταξύ τους, στα πλαίσια του παιχνιδιού, είναι το μήκος του πτηνού, το άνοιγμα φτερούγων και το βάρος (αρσενικό και θηλυκό χωριστά). Σε κάθε ένα από αυτά υπάρχει εύρος τιμών (ελάχιστο-μέγιστο) με δυνατότητα έτσι περισσότερων αντίστοιχων συγκρίσεων.

Συμπεράσματα

Το συγκεκριμένο παιχνίδι ως εκπαιδευτικό υλικό Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης μπορεί να εκπληρώσει γνωστικούς στόχους που συνδέονται με την ανάπτυξη γνωστικού υπόβαθρου για την άγρια ορνιθοπανίδα και στόχους συνειδητοποίησης, στάσεων και αξιών που συνδέονται με τη δημιουργία μιας νέας αντίληψης για το περιβάλλον και την καλλιέργεια νέων στάσεων και συμπεριφοράς προς το αυτό. Το παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί ως εκπαιδευτικό υλικό σε παιδιά κυρίως από 10 έως 15 χρονών, χωρίς βέβαια να αποκλείονται μεγαλύτερες ηλικίες, στις οποίες μπορεί να γίνει τροποποίηση των καρτών και να χρησιμοποιηθούν και τα επιστημονικά ονόματα τάξης, οικογένειας και είδους. Ως μελλοντικές επεκτάσεις έρευνας προτείνεται η αξιολόγηση του υλικού π.χ. σε κάποιο Κέντρο Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, καθώς και η ανάπτυξη μιας ψηφιακής εφαρμογής του.

Βιβλιογραφία

- Γεωργόπουλος, Α. και Τσαλίκη, Ε. 1998. Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, αρχές-φιλοσοφία, μεθοδολογία, παιχνίδια και ασκήσεις. Gutenberg. Αθήνα, σελ 71-72.
- Δημητρίου, Α. 2009. Περιβαλλοντική Εκπαίδευση: Περιβάλλον, αειφορία. Θεωρητικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις. Επίκεντρο. Θεσσαλονίκη, σελ. 285-286.
- Μπακαλούδης, Δ. 2008. Βιολογία άγριας πανίδας. Γιαχούδης. Θεσσαλονίκη, σελ 217-313.
- Μπακαλούδης, Δ. και Βλάχος, Χ. 2009. Διαχείριση άγριας πανίδας. Θεωρία και εφαρμογές. Τζιόλας. Θεσσαλονίκη, σελ. 26.
- Ράγκου, Π. 2005. Διδακτική της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Πανεπιστημιακές παραδόσεις). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, σελ. 27-39.
- Τσαμπούκου-Σκαναβή, Κ. 2004. Περιβάλλον και κοινωνία. Μια σχέση σε αδιάκοπη εξέλιξη. Καλειδοσκόπιο. Αθήνα, σελ. 138-147.
- Φλογαίτη, Ε. 2011. Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Πεδίο. Αθήνα, σελ. 151-153.
- Χατζοπούλου, Ε. και Κοντοπούλου, Φ. 2006. Το παιχνίδι ως μέσο αυτοαξιολόγησης του μαθητή στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Μια διδακτική πρόταση, σελ. 769-777. (ΥΠΕΠΘ-Πανεπιστήμιο Αιγαίου, εκδότες). Πρακτικά 2^{ου} Συνεδρίου Σχολικών Προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αθήνα, 15-17 Δεκεμβρίου 2006.

Development of environmental education program («yperatou» cards) for wildlife

D. Vassios, M. Georgiadou
Pasalidi 41, 54453 Thessaloniki

Abstract

Environmental Education is the education related to the environment, indicating the discovery of the environment as an instrument for more effective learning. Within the context of Environmental Education, contact with the environment contributes to increasing interest in environmental issues and the empowerment of taking action about them. The purpose of this project is to develop an Environmental Education program featuring bird species typical of Greece's wild fauna, based on an old game with cards («yperatou»). This game as a method of Environmental Education is based on a certain environmental issue, facilitates learning, has rules and is entertaining. The end product of the game consists of 32 cards, in line with the original "yperatou" card game, depicting birds from the wildlife in Greece. There are 8 categories of cards each of which corresponds to a family of birds (the class is mentioned as well). Every category consists of four representative species of the family. Each card contains a photo of the bird. The features chosen to be compared with each other, within the game, are the length of the bird, its wingspan and its weight (male and female separately). For the realization of the material information was drawn from the bibliography relating to Environmental Education and wildlife and, finally, related photos were found on Google.

Key words: Environmental Education, wildlife, game, cards «yperatou».