



## Τα αυτοκίνητα τον παλιό καλό καιρό.....

### Σενάριο ανασκόπησης της επίσκεψης στην τάξη

Σκοπός της game based περιήγησης στο εκθετήριο μεταφορών (Τεχνολογία Μεταφορών) του ΝΟΗΣΙΣ, είναι οι μαθητές να γνωρίσουν την ιστορία του αυτοκινήτου στον 20ο αιώνα, αναγνωρίζοντας στοιχεία από την τεχνολογική εξέλιξη, τις κοινωνικές ανάγκες της εποχής, το ιστορικό πλαίσιο αλλά και κάποια από τα χαρακτηριστικά της βιομηχανίας αυτοκινήτων.

Όπως σε όλες τις δραστηριότητες εκτός τάξης, οι μαθητές θα επεξεργαστούν τις πληροφορίες που έλαβαν, μέσα στην τάξη, στη διδακτική διαδικασία του ωρολόγιου προγράμματος. Η πρόταση που ακολουθεί, μπορεί να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο του μαθήματος της Πληροφορικής και της Γεωλογίας – Γεωγραφίας.

Ο εκπαιδευτικός θα φροντίσει, ώστε στο μάθημα της Γεωλογίας-Γεωγραφίας να βρίσκονται στην 4η ενότητα του μαθήματος και να έχουν ήδη ολοκληρώσει τα μαθήματα (37) Οι τομείς παραγωγής της Ευρωπαϊκής Οικονομίας (41) Η βιομηχανία και η βιοτεχνία στην Ευρώπη (42) Η παραγωγή και η κατανάλωση ενέργειας στην Ευρώπη (47) Οι μεταφορές, οι επικοινωνίες και οι άλλες υπηρεσίες στην Ευρώπη. Η αυτοκινητοβιομηχανία αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα στο δευτερογενή τομέα της Ευρωπαϊκής οικονομίας και ο εκπαιδευτικός θα σχεδιάσει την ανασκόπηση των πληροφοριών, που έλαβαν οι μαθητές από την έκθεση, πάνω σε αυτήν την πραγματικότητα.

Έτσι, μετά το παιχνίδι, θα ζητήσει από τους μαθητές να καταγράψουν τις χώρες που αυτοκίνητα παραγωγής τους γνώρισαν στο ΝΟΗΣΙΣ και να σημειώσουν τις ευρωπαϊκές από αυτές.

Επισημαίνεται πόσες πολλές ευρωπαϊκές χώρες ανέπτυξαν τεχνολογία αυτοκινήτου σε σχέση με τις άλλες ηπείρους και γίνεται προσπάθεια ερμηνείας με γεωλογική προσέγγιση ως προς την ήπειρο, ορυκτός πλούτος-μεταλλεύματα αλλά και πολιτισμική προσέγγιση, τεχνογνωσία-επιστήμη.

Ο εκπαιδευτικός ρωτάει τους μαθητές τι ήταν αυτό που τους εντυπωσίασε περισσότερο στην έκθεση και αν τους φάνηκε η εμπειρία ευχάριστη και ενδιαφέρουσα. Επίσης, γίνεται μια συζήτηση σχετικά με το αν θα ήθελαν να μάθουν επιπλέον πληροφορίες και αν τους δυσκόλεψε η εμπλοκή με το παιχνίδι. Τέλος, τους ζητείται να προτείνουν μια ερώτηση – γρίφο ανά ομάδα, όπως ήταν στη δραστηριότητα, που θα πρόσθεταν στην εφαρμογή.

Επίσης, θα ζητείται από τους μαθητές στο σπίτι να συγκρίνουν το ενεργειακό αποτύπωμα κάποιων αυτοκινήτων της έκθεσης, που θα επιλέξουν, σε σχέση με αντίστοιχα σημερινά ηλεκτροκίνητα μοντέλα των ίδιων εταιριών. Οι μαθητές δουλεύουν στις ίδιες ομάδες που δούλεψαν και στο ΝΟΗΣΙΣ και παρουσιάζουν την εργασία τους στην τάξη.

Στο μάθημα της Πληροφορικής, όπου οι μαθητές της Β Γυμνασίου έχουν ήδη διδαχθεί λογιστικά φύλλα, ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να βρουν στοιχεία για τα 5 κορυφαία αυτοκίνητα του 20ου αιώνα από την έκθεση και να αξιοποιήσουν αυτά, δημιουργώντας τους αντίστοιχους πίνακες που να αποτυπώνουν το ρυθμό παραγωγής και το κόστος του αυτοκινήτου, ώστε να συγκριθούν μεταξύ τους με γραφήματα.

Τέλος, στο ίδιο μάθημα, στην ενότητα των πολυμέσων που διδάσκεται η Β' Γυμνασίου, στο πρόγραμμα του Photoshop οι μαθητές καλούνται να αξιοποιήσουν το ταλέντο και τη φαντασία τους στο σχεδιασμό αυτοκινήτων, όπως αυτοί τα φαντάζονται, δημιουργώντας μια αφίσα για το εκθετήριο μεταφορών στο ΝΟΗΣΙΣ, που περιηγήθηκαν. Στην αφίσα δίνεται τίτλος-σλόγκαν της έκθεσης με έμπνευση από το παιχνίδι, που έπαιξαν.

Στόχος των προτεινόμενων δραστηριοτήτων μετά την επίσκεψη στο μουσείο είναι να εντάξουν την άτυπη μορφή μάθησης στο Μουσείο στην τυπική μάθηση στην τάξη, νοηματοδοτώντας τη σχολική γνώση με ένα πλαίσιο που υπήρξε ενδιαφέρον για τα παιδιά, παιγνιώδες αλλά και με ιστορικές, τεχνολογικές και κοινωνικές πληροφορίες για την ιστορία του αυτοκινήτου τον 20ο αιώνα.



Erasmus+

