

The Catalogue of Projects and Inspirations

IT WAS CREATED AS PART OF THE PROJECT



Erasmus+



TRAVELLING PROJECT
- a Journey to Future Competences



Erasmus+



Δημοσίευση που χρηματοδοτείται από τα κονδύλια της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus +

Η δημοσίευση πραγματοποιήθηκε με την οικονομική υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τη θέση των δημιουργών της και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και ο Εθνικός Φορέας του Προγράμματος Erasmus + δεν είναι υπεύθυνοι για το ουσιαστικό περιεχόμενό της.

ΔΩΡΕΑΝ ΕΚΔΟΣΗ



Ο κατάλογος του έργου και της έμπνευσης

Μικρό έργο – Μέθοδος Ταξιδιωτικό κουτί – στην προσχολική εκπαίδευση

Ζούμε σε καιρούς που όλες οι αλλαγές γίνονται τόσο γρήγορα που είναι δύσκολο να τις ακολουθήσουμε. Κάτι καινοτόμο σήμερα μπορεί να είναι η ρουτίνα για τους μισούς ανθρώπους σε όλο τον κόσμο του αύριο. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο υπάρχει μια απαίτηση από σύγχρονες εκπαιδευτικές αλλαγές, που επιτρέπουν να διδάσκουν τα παιδιά να κινούνται στη ζωή με σωστή αυτοπεποίθηση και να βρουν το δικό τους τρόπο σε έναν απρόβλεπτο κόσμο.

Κατά την ανάπτυξη της μεθόδου κουτιών για παιδιά, θέλαμε να αφήσουμε τα παιδιά να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα, την έκπληξη, που έχουμε προετοιμάσει γι' αυτά. Να δώσουμε στα παιδιά την ευκαιρία να εργαστούν δημιουργικά προσαρμοσμένη στις ανάγκες των νεότερων μαθητών και στην εκπαιδευτική διαδικασία που διεξάγεται στο πρώτο στάδιο της εκπαίδευσης. Στόχος μας ήταν να δείξουμε πως μπορούμε να δουλέψουμε με τα παιδιά μέσα από την υλοποίηση μικρών έργων (διάρκειας μιας σύντομης μέρας ή δύο) όπου μπορούν να ανακαλύψουν, να σκέφτονται και να λύσουν το πρόβλημα μόνα τους και να δημιουργήσουν μια νέα λύση.

Σε αυτό το στάδιο, αναπτύσσουμε τη λεγόμενη ρευστή δημιουργικότητα, που σημαίνει όπως περιγράφεται από τον καθηγητή Edward Necka ... "στοιχειώδεις γνωστικές, συναισθηματικές και κινητήριες διαδικασίες που καθορίζουν τις δυνατότητες του ανθρώπου στον τομέα της δημιουργίας νέων ιδεών. Δεν είναι τίποτα περισσότερο από μία απλή κατάθεση, ευκαιρία, δυνατότητα. Είναι ένα αναπόσπαστο στοιχείο και προαπαιτούμενο για την ανάπτυξη άλλων μορφών δημιουργικότητας που σχετίζονται με υψηλότερα επίπεδα ανάλυσης, που δεν τα εγγυάται. Οι γνωστικές συνιστώσες της ρευστής δημιουργικότητας είναι οι διαδικασίες που είναι υπεύθυνες για τη δημιουργία νέων ιδεών, πάνω απ' όλα η διαδικασία της αποκλίνουσας σκέψης, μαζί με τους δημιουργικούς τρόπους της λειτουργικότητας της προσοχής, της αντίληψης, της φαντασίας και της εννοιολογικής γνώσης που την υποστηρίζουν." ...

Έχουμε παρατηρήσει ότι ένα σημαντικό στοιχείο της σύγχρονης εκπαίδευσης είναι η ανάγκη να διδάξουμε στα παιδιά πως να λύνουν τα προβλήματα και να μάθουν πως να τα αντιμετωπίζουν. Ωστόσο, οι κανόνες που έχουν μαθευτεί, γρήγορα παύουν να λειτουργούν όταν αλλάζουν αυτά τα προβλήματα, οπότε είναι σημαντικό να επικεντρωθούμε στη διαδικασία επίλυσης του προβλήματος, μετατρέποντας ή δείχνοντας τη δυνατότητα αντιμετώπισης του. Η αναζήτηση λύσεων στα προβλήματα και η δημιουργική δράση με τα παιδιά, είναι οι στόχοι που μας οδήγησαν στην εργασία για την υλοποίηση του έργου.

Ταξιδιωτικό κουτί – Ταξιδιωτικά σχέδια πως γεννήθηκε η ιδέα

Η ιδέα των ταξιδιωτικών σχεδίων γεννήθηκε μεταξύ των νηπιαγωγών στο Przedszkole Miejskie no 206 νηπιαγωγείο στην Πολωνία, τα οποία ήταν μέρος του eTwinning έργου που ονομαζόταν «Traveling Box (Ταξιδιωτικό Κουτί)». Πρόσφερε την ιδέα των κουτιών που ήταν η αρχή της μεθόδου κουτί στο νηπιαγωγείο μας. Αρχικά, δημιουργήθηκαν από τις νηπιαγωγούς κουτιά που ταξίδευαν από τη μία ομάδα σε μία άλλη ομάδα και τελικά ξεκίνησαν το ταξίδι τους μέσα στον κόσμο. Το έργο είχε μεγάλο ενδιαφέρον και η κοινωνία όχι μόνο της Πολωνίας αλλά και της Ευρώπης έδειξε να της αρέσει πολύ.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο αποφασίστηκε η ανάπτυξη της ιδέας και η επεξεργασία της μεθόδου ως μέρος του Erasmus + TRAVELING PROJECT-A JOURNEY TO FUTURE COMPETENCES (ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΟ ΕΡΓΟ-ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΣΕ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ). Η



χώρα συντονισμού του έργου ήταν η Πολωνία και οι χώρες εταίροι ήταν: η Βουλγαρία, η Ελλάδα, η Λιθουανία, η Λετονία, η Πορτογαλία, η Ρουμανία, η Τουρκία και η Ιταλία.

Ως μέρος του έργου, η ομάδα επεξεργάστηκε κουτιά μεταξύ 5 δραστηριοτήτων:

- τέχνη, συμπεριλαμβανομένης της μουσικής, του θεάτρου, των τεχνών και των χειροτεχνειών,
- μαθηματικά, με χρήση των ΤΠΕ και επιτραπέζιων παιχνιδιών,
- κοινωνία, όσον αφορά την ανοχή και την ενσωμάτωση,
- φύση και οικολογία,
- κίνηση και εκπαίδευση για την υγεία,
- πατριωτισμό, στον τομέα της τοπικής κληρονομιάς.

Στα ταξιδιωτικά σχέδια, τα παιδιά έπαιρναν ένα κλειστό κουτί το οποίο άνοιγαν με τη συντροφιά της/του εκπαιδευτικού. Το περιεχόμενο εξαρτιόταν από την εφεύρεση της/του εκπαιδευτικού που προετοίμαζε το σχέδιο μαθήματος του, πως ήθελε να διαμορφώσει την εργασία με τους μαθητές και τι ήθελε να τους δείξει. Το περιεχόμενο των κουτιών ήταν χειροποίητα υλικά με τη μορφή θεάτρου, παιχνιδιών, κούκλων και υλικών για περαιτέρω δραστηριότητες. Κάθε κουτί-σχέδιο περιείχε το σχέδιο μαθήματος που ήταν η κατεύθυνση για τις δραστηριότητες με τα παιδιά και την κάρτα έργου - ο χάρτης των προσδοκιών και των αποτελεσμάτων.

Στη μέθοδο που επεξεργάστηκε η ομάδα συνεργατών, τα σχέδια μαθημάτων περιελάμβαναν δίγλωσση εκπαίδευση σε επιλεγμένο επίπεδο:

- εισαγωγή του σχεδίου,
- ανάπτυξη,
- περίληψη.

Η κάρτα έργου ήταν μια εικόνα των προσδοκιών των συγκεκριμένων δράσεων και ενός πεδίου για μεταμορφώσεις και δημιουργία νέων μονοπατιών για την ανακάλυψη ή τη μετατροπή του θέματος ή της δραστηριότητας, της οποίας το εισαγωγικό σχέδιο μαθήματος ήταν αφιερωμένο. Ο στόχος για τις/τους εκπαιδευτικούς κατά την υλοποίηση του προγράμματος ήταν να αποκτήσουν τη δυνατότητα να μετατρέψουν τα περιεχόμενα των κουτιών του έργου στην επιλεγμένη δραστηριότητα εργασίας με τα παιδιά. Τα σχέδια μαθημάτων και οι κάρτες έργων που έχουν αναπτυχθεί έχουν τοποθετηθεί στην ιστοσελίδα του έργου στην πλατφόρμα του eTwinning και αποτελούν μία βάση έμπνευσης για όλους τις/τους ενδιαφερόμενους εκπαιδευτικούς.

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΤΟΥ ΜΙΚΡΟΥ ΕΡΓΟΥ:

1. **Η ατμόσφαιρα** - οι δραστηριότητες των παιδιών σε μια ατμόσφαιρα απεριόριστου φιλικού παιχνιδιού που επιτρέπει στο παιδί να ανοίξει τον εαυτό του, να εκφράσει τη δική του παρουσία και ταυτόχρονα να δοκιμάσει την πλήρη αποδοχή από τους άλλους στην ομάδα, καθώς και από την/τον εκπαιδευτικό που δίνει μία αίσθηση ασφάλειας.

2. **Μία ημέρα** - η υλοποίηση του έργου ως μια σειρά από διαφορετικές καταστάσεις που λαμβάνουν χώρα σε μία ημέρα, με τη δυνατότητα επέκτασης σε πολλές, αν τα παιδιά είναι ακόμα ενεργά και ενδιαφέρονται να εργαστούν για το έργο και τη μεταμόρφωσή του.



3. **Ικανότητες** - εκτέλεση καθηκόντων και δραστηριοτήτων στους βασικούς τομείς δραστηριότητας του παιδιού και ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων σύμφωνα με το ισχύον βασικό πρόγραμμα σπουδών για ένα δεδομένο εκπαιδευτικό στάδιο. Αυτή η μέθοδος δίνει στην/στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να πραγματοποιήσει τα καθήκοντα του εγκριθέντος προγράμματος εξίσου με άλλα θέματα που έχει επιλέξει, αλλά και την ευκαιρία να ακολουθήσει τα ενδιαφέροντα της ομάδας των παιδιών που φροντίζει.

4. **Διασκέδαση** - η βασική μορφή δράσης είναι η δραστηριότητα και η δημιουργικότητα των παιδιών που εμφανίζονται στο παιχνίδι, εμπνευσμένα και αυθόρμητα παιχνίδια που χρησιμοποιούν διαφορετική και άτυπη βοήθεια και υλικά.

5. **Χρόνος** - έλλειψη χρονικών ορίων μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας - η μέθοδος βασίζεται κυρίως στο παιχνίδι και στην εξερεύνηση και η διασκέδαση σε "κάτι ή κάποιον" μπορεί να διαρκέσει όλη την ημέρα για τα παιδιά που ενδιαφέρονται για αυτό.

6. **Οικειοθελώς** - συμμετέχοντας σε προσφερόμενες δραστηριότητες και ενεργοποίηση μέσω της δημιουργικής δράσης της/του εκπαιδευτικού.

7. **Ανακαλύπτοντας** - ενθαρρύνοντας το παιδί να ρίξει μία ματιά στην κατάσταση, να αφυπνίσει την περιέργειά του, να διαμορφώσει τα ενδιαφέροντά του, τα πάθη και το πάθος του.

8. **Προβλήματα** - τοποθέτηση ενός παιδιού σε προβληματικές ανοιχτές καταστάσεις με τη διατύπωση διαφόρων προτάσεων ή έτοιμων εργασιών που στοχεύουν στο στόχο, αλλά το μονοπάτι σε αυτό είναι να βρεθεί ή να δημιουργηθεί από το παιδί. Εδώ είναι όλα τα προβλήματα και τα ερωτήματα που τίθενται στο παιδί.

ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΤΟΥ ΜΙΚΡΟΥ ΕΡΓΟΥ:

1. Ανάπτυξη μίας αίσθησης ασφάλειας, αποδοχής και ελευθερίας στη δράση.
2. Διαμόρφωση της ανεξαρτησίας σε δράση, αξιολόγηση των αποτελεσμάτων του έργου και αντιμετώπιση των δυσκολιών.
3. Ανάπτυξη δεξιοτήτων για την επιλογή του στόχου, των μέσων και των μεθόδων εφαρμογής.
4. Διαμόρφωση της δημιουργικής φαντασίας, εφευρετικότητας και πρωτοβουλίας και έκφρασή τους στις διαθέσιμες μορφές έκφρασης.
5. Ενεργοποίηση της σκέψης των παιδιών μέσω "ανοιχτών" καταστάσεων και καθηκόντων, που παραπέμπουν στις ανάγκες, στα ενδιαφέροντα και στις εμπειρίες των παιδιών.
6. Βελτίωση των ήδη υπάρχουσών δεξιοτήτων, ικανοτήτων και συνηθειών από όλους τους τομείς της εκπαίδευσης με την τόνωση, την έμπνευση ή τη διαχείριση της δημιουργικής δραστηριότητας των παιδιών.
7. Τόνωση των βασικών λειτουργιών και των διανοητικών διαδικασιών, ιδιαίτερα της αποκλίνουσας σκέψης, η οποία είναι απαραίτητη προϋπόθεση για τα δημιουργικά επιτεύγματα των μαθητών.

Η ΜΕΘΟΔΟΣ

Η μέθοδος του μικρού έργου - η μέθοδος των κουτιών - είναι μια διεπιστημονική μέθοδος, η οποία αναλαμβάνει σημαντική αυτονομία και ευθύνη στην εκμάθηση των παιδιών. Τα παιδιά ενώ εργάζονται στα έργα τους πρέπει να έχουν ελεύθερη πρόσβαση στα αντικείμενα και τη βοήθεια που αποτελούν την πηγή των ανακαλύψεών τους. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων τα παιδιά μπορούν να εργαστούν σε ομάδες ή μεμονωμένα. Αυτή η μέθοδος συμβάλλει στη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης ομάδας στην οποία τα παιδιά, μέσω της ομαδικής εργασίας, μαθαίνουν να λύνουν

προβλήματα, να ακούνε ενεργά, να επικοινωνούν αποτελεσματικά και να αποκτούν αυτοπεποίθηση. Η μέθοδος του έργου ενεργοποιεί τα παιδιά να σχεδιάζουν και να οργανώνουν την εργασία τους, καθώς και να συνοψίζουν τις δραστηριότητες. Κατά τη διάρκεια του έργου, η εργασία πραγματοποιείται σε ξεχωριστό χρόνο και ρυθμό. Αυτή η μέθοδος καθιστά δυνατή την εμπειρία της αλληλεγγύης και τη χαράς της από κοινού προσπάθειας, καθώς και μία αίσθηση της ταυτότητας με την εργασία.

Τα μικρά έργα πρέπει να χαρακτηρίζονται από:

- Απόκτηση της γνώσης μέσω της διασκέδασης χάρη στην ανακάλυψη και την επίλυση προβλημάτων.
- Η δραστηριότητα του παιδιού θα πρέπει να πάρει όχι μόνο τη γνώση ή την εμπειρία, αλλά επίσης να τονώσει τις δεξιότητες του να θέτει ερωτήσεις.
- Τα παιδιά ασχολούνται με θέματα που τα ενδιαφέρει και που είναι οι φυσικές τους ανάγκες.
- Η εισαγωγή των θεωρητικών εκτιμήσεων πραγματοποιείται όπως απαιτείται και προκύπτει πάντα από τις πρακτικές δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν, τις επιδράσεις που επιτεύχθηκαν και τη δημιουργικότητα του παιδιού.

Προκειμένου να λειτουργήσει αποτελεσματικά η μέθοδος των μικρών έργων, πρέπει να ακολουθηθούν συγκεκριμένες φάσεις εργασίας, που περιλαμβάνουν:

- Έκκληξη - έναρξη του έργου.
- Εφαρμογή του θέματος, εισαγωγή στο παιχνίδι.
- Διασκέδαση στην ομάδα.
- Υλοποίηση του έργου και φυσική μεταμόρφωση του θέματος.
- Παρουσίαση των αποτελεσμάτων της απόδοσης των παιδιών.

Η μέθοδος των μικρών έργων δεν είναι τόσο χρονοβόρα, όπως, επίσης, δεν απαιτεί μια μεγάλη αναδιοργάνωση του χρόνου και του τρόπου εργασίας από τη μεριά της/του εκπαιδευτικού και των παιδιών. Δεν επικεντρωνόμαστε στην εκπόνηση των αποτελεσμάτων του έργου παρά στην ίδια τη λειτουργία. Η στάση της/του εκπαιδευτικού, που πρέπει να είναι συνεργατική και να αλληλεπιδρά με τα παιδιά, είναι εξαιρετικά σημαντική. Η/Ο ρόλος της/του είναι να εισαγάγει μία ατμόσφαιρα εξαιρετικής δράσης, παραμυθιού και χαράς που να ενθαρρύνει τα παιδιά να αναλάβουν δράση.

Η ΚΑΡΤΑ ΕΡΓΟΥ

Η/Ο εκπαιδευτικός πρέπει να καθορίσει και να επανεξετάσει τους διδακτικούς και τους εκπαιδευτικούς του στόχους κατά την προετοιμασία του έργου. Υπάρχει μία κάρτα έργου όπου είναι δυνατό να προγραμματιστούν οι δραστηριότητες και οι αναμενόμενοι στόχοι για να επιτευχθεί και να αναπτυχθεί ένας διανοητικός χάρτης του θέματος, προκειμένου να προετοιμαστεί για τις πιθανές κατευθύνσεις της εργασίας του παιδιού.

ΚΑΡΤΑ ΕΡΓΟΥ / ΚΟΥΤΙΑ

ΔΙΚΤΥΟ ΕΡΓΟΥ - προσδοκίες των παιδιών

ΣΤΑΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



ΒΗΜΑ I-ΑΡΧΗ ΤΟΥ		ΒΗΜΑ II-ΠΛΗΡΩΣΗ		ΒΗΜΑ III-ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ	
ΕΡΓΟΥ		ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ		ΕΡΓΟΥ	
κατευθύνσεις ανάπτυξης του θέματος του σχεδίου		επισκέψεις ειδικών		αναμενόμενα αποτελέσματα	
στόχοι του έργου		δραστηριότητες στο νηπιαγωγείο		τρόποι επαλήθευσης των γνώσεων και των δεξιοτήτων των παιδιών	
Υλικά		υπαίθριες δραστηριότητες		τρόποι ανταλλαγής γνώσεων	

ΔΙΑΣΚΕΛΑΣΗ

Στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία η εκπαίδευση πρέπει να βασίζεται στο παιχνίδι. Στο παιχνίδι, κάτι ή κάποιον, τον μιμείσαι και τον παρατηρείς. Ανεξάρτητα από το είδος της δραστηριότητας που προτιμούν να παίζουν τα παιδιά, είναι πάντα μια δραστηριότητα, που κάνει τα παιδιά εφευρετικά, ενθαρρύνει την υπομονή τους, το πείσμα τους και πάνω απ' όλα διδάσκει την εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και την αυτοπεποίθηση. Η δημιουργική επίλυση προβλημάτων θα πρέπει να πραγματοποιείται σε μια ατμόσφαιρα χαράς, καθώς στη σύμβαση της διασκέδασης οι δύσκολες εργασίες γίνονται πιο εύκολες.

Το παιχνίδι σου επιτρέπει να απελευθερώσεις τον εαυτό σου από την ένταση που συχνά συνοδεύει τα προβλήματα της ομάδας των μαθητών ή την αυτο-αποδοχή και την αυτοπεποίθησή. Η κεντρική θέση στην εργασία με τα παιδιά είναι κατειλημμένη με ενεργές μεθόδους που βασίζονται στη διασκέδαση και την κοινή δράση, διότι υποκινούν τους μαθητές να είναι ανεξάρτητοι και να εξερευνούν τον κόσμο. Στη μέθοδο του κουτιού, το παιχνίδι δεν ήταν αυτοσκοπός και μέσο για την επίτευξη του στόχου που υιοθετήθηκε από την/τον εκπαιδευτικό που καθορίζεται στην κάρτα έργου.

Το σύστημα εφαρμογής της τάξης που χρησιμοποιεί αυτή τη μέθοδο βασίζεται στο διάγραμμα των στοιχείων εργασίας του παιδιού:

1. Ανακάλυψε.
2. Ζήσε.
3. Σκέψου.
4. Δημιούργησε.
5. Ενήργησε.



ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ - Εξέπληξη

Η εργασία με τα παιδιά που χρησιμοποιούν αυτή τη μέθοδο ξεκινά με μια έκπληξη που μπορεί να καλωσορίσει τα παιδιά μόλις μπουν στην αίθουσα τους ή ίσως να τα εκπλήξουν κατά τη διάρκεια της ημέρας όταν τα βρουν πίσω από ένα κοντινό δέντρο στην εκδρομή. Το σημείο εκκίνησης και η έμπνευση, σε κάθε μικρό έργο, είναι η απλούστερη παιδική ερώτηση **ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ;** Ερώτηση με την οποία το εκπαιδευτικό ταξίδι αρχίζει στα μικρά έργα, εκφράζοντας όλη την παιδική ειλικρίνεια και προθυμία να μάθουν, την επιθυμία να αποκτήσουν γνώση. Χωρίς τα συναισθήματα που συνοδεύουν αυτές τις απλές λέξεις δε θα αποκτήσετε γνώσεις ή νέες δεξιότητες.

Η οργάνωση πραγματοποιείται στο πρώτο μέρος της ημέρας, που αποτελείται από την οργάνωση ενός χώρου που θα γίνει ένα "πρόβλημα για να λυθεί", ένα κίνητρο για σκέψη, καθώς και μία μυστήρια μαγεία της ημέρας. Αυτά μπορεί να είναι απλά αντικείμενα όπως ένα πλυντήριο που στέκεται στη γωνία του δωματίου και καλύπτεται από μια παλιά κουβέρτα, κασκόλ σε διάφορα χρώματα κολλημένα σε ένα τεράστιο βάζο ή ένα μεγάλο κλειστό ψάθινο καλάθι στη μέση ξεχειλισμένο με αντικείμενα κουζίνας όπως καλούπια για κέικ, κουτάλια, τρίφτες, ρολά, φίλτρα, κ.λπ. Ένα τέτοιο στοιχείο που χρησιμοποιείται το πρωί προσελκύει τα παιδιά, προκαλεί πολλά ερωτήματα, εικασίες, ανεξάρτητη εξερεύνηση και παιχνίδια.

Στο επόμενο μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας η/ο εκπαιδευτικός έρχεται και αλλάζει «ΚΑΤΙ» σε συγκεκριμένο «ΘΕΜΑ» - «ΕΡΓΑΣΙΑ» - «ΕΡΓΟ». Στην περίπτωση των "Ταξιδιωτικών κουτιών" τα παιδιά πάντα βρίσκουν ένα μικρό κλειστό κουτί που ανοίγει και μπορούν μαζί να γιορτάσουν την ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ - το άνοιγμα αυτού του μικρού κόσμου που περικλείεται σε ένα απλό κουτί. Στη μέθοδο μας είναι πολύ σημαντικό να γιορτάσουμε το άνοιγμα, να ελευθερώσουμε το αποτέλεσμα του "ουαου" όταν κάποιος είναι περίεργος. Τι περιέχει το κουτί; Εξαρτάται πάντοτε από την εφευρετικότητα της/του εκπαιδευτικού, από το πως θέλει να διαμορφώσει την εργασία με την ομάδα του, που θέλει να πάει τα παιδιά και τι θέλει να τους δείξει, τι είδους περιπέτεια έχει προγραμματίσει και ποιους στόχους έχει επιλέξει. Η επιλογή του περιεχομένου παραμένει στη διακριτική ευχέρεια της/του εκπαιδευτικού, καθώς, ως ο μνηστής του παιχνιδιού και της δημιουργικής διαδικασίας, υποδεικνύει τον κύριο στόχο που πρέπει να επιτύχουν τα παιδιά στο πρώτο στάδιο των δραστηριοτήτων τους.

ΖΗΣΗ – διασκέδαση

Στο κουτί - έκπληξη, η/ο εκπαιδευτικός θέτει το θέμα με το οποίο αρχίζει η διασκέδαση. Ενθαρρύνει το παιδί να δρα, να λέει, να δείχνει, του επιτρέπει να ανακαλύψει το άγνωστο, να παίξει τελικά εντελώς ελεύθερα με τα περιεχόμενα του κουτιού. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά εξερευνούν τον κόσμο - βιώνουν όλα τα πιθανά γεγονότα με στοιχεία / βοήθεια που η/ο εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει στο έργο. Όλες αυτές οι δραστηριότητες χρησιμεύουν για να επιβιώσουν. Το παιδί αρχίζει να παίξει με τέτοιο τρόπο που έχει δει κάπου πριν, μιμείται τη συμπεριφορά άλλων ανθρώπων που παίζουν (που είναι επίσης μια σημαντική δεξιότητα), αναρωτιούνται, ψάχνουν, θέτουν ερωτήσεις. Αργότερα, η διασκέδαση αρχίζει να παίρνει μια διαφορετική διάσταση και κατευθύνεται σε άλλα μονοπάτια. Ο ρόλος της/του εκπαιδευτικού είναι να παρατηρεί και να μην παρεμβαίνει στο ελεύθερο παιχνίδι και ταυτόχρονα να δίνει προσοχή σε ποια κατεύθυνση πηγαίνει το παιχνίδι, γιατί εδώ ξεκινά η δημιουργική διαδικασία.

Κατά τη διάρκεια του έργου, με τη μέθοδο του κουτιού, τα παιχνίδια μας βασίστηκαν στη βοήθεια, τα καθήκοντα και τα υλικά στα κουτιά. Αρχικά, η/ο εκπαιδευτικός ήταν με το παιδί, έδινε οδηγίες, έδειχνε, διάβαζε και μιλούσε για το πως να ολοκληρώσει τις έτοιμες εργασίες, αλλά από τη στιγμή που τα παιδιά άρχιζαν να ενεργούν ανεξάρτητα, τους επέτρεπε να εξερευνήσουν το θέμα ανεξάρτητα,

στεκόταν στο πλάι, ενίοτε θέτοντας ερωτήσεις που κατεύθυναν την περαιτέρω δραστηριότητά τους. Τα παιδιά δημιούργησαν ένα θέατρο σκιών, έχοντας στη διάθεσή τους τις φιγούρες, κατασκευάζοντας επίσης τις μαριονέτες, τραγουδώντας και χορεύοντας. Έπαιξαν στο τσίρκο, μαζί με τον πολύχρωμο κλόουν, κυνηγώντας τα μπαλόνια που κινούνταν από τον άνεμο. Έλυσαν την εργασία που απαιτείτο για να αποκρυπτογραφήσουν το χάρτη θησαυρού των πειρατών. Κάλεσαν ζώα και τα ομαδοποίησαν σε οικογένειες, έχτισαν αγροκτήματα για αυτά, ζωγράρισαν και κόλλησαν ψεύτικα αγροκτήματα. Ακούγοντας και παρακολουθώντας παραμύθια για το δάσος των εκατό μιλίων και την αναπτυσσόμενη πόλη, έμαθαν τις αρχές της ανακύκλωσης, θέλοντας να σώσουν τα ζώα που ζουν σε αυτό. Φύτεψαν και καλλιέργησαν φυτά που βοηθούσαν στον καθαρισμό του αέρα.

Υπήρχαν πολλά παιχνίδια διαφορετικά από τα θέματα. Συνοδεύονταν από σύγχρονες τεχνολογίες όπου τα παιδιά μπορούσαν να σχεδιάσουν ένα χάρτη για πειρατές (που μετατράπηκαν σε ozobots) ή να χρωματίσουν την εικόνα ενός αγαπημένου χαρακτήρα χρησιμοποιώντας την εφαρμογή (Quiver) που ήρθε στη ζωή και αναχώρησε στο άγνωστο. Το πιο θαυμάσιο πράγμα ήταν ότι τα παιδιά ήταν αληθινά μέσα σε όλα αυτά - αληθινά στοργικά, έμπειρα, γελώντας και αντιδρώντας αυθόρμητα σε οποιαδήποτε προτεινόμενη εργασία.

Η μέθοδος αναφέρεται στην πραγματικότητα που περιβάλλει τα παιδιά, στα ενδιαφέροντά τους ή στις εμπειρίες ζωής, γι' αυτό είναι πρόθυμα να αναλάβουν δράση, στην πορεία της οποίας επιτυγχάνουν άλλους στόχους, ανάλογα με την κατεύθυνση που αυτές οι δραστηριότητες θα δώσουν. Με αυτόν τον τρόπο, μέσω του παιχνιδιού, το παιδί γνωρίζει τον περιβάλλοντα κόσμο, τις ιδιότητες του, τα στοιχεία του, τις σχέσεις μεταξύ τους και χτίζει τη θέση του στον κόσμο. Η δική του δημιουργική δραστηριότητα είναι επομένως ένα στοιχείο και ένας παράγοντας που τονώνει την ανάπτυξή του. Επειδή αυτή η μέθοδος εισάγεται στο χαμηλότερο αλλά και σημαντικότερο επίπεδο εκπαίδευσης, τα παιδιά δεν έχουν ακόμα κλισέ, έτοιμες λύσεις, είναι πρόθυμα να μάθουν, να διασκεδάσουν και συχνά να προσεγγίσουν με συναισθηματικό, ενστικτώδη τρόπο. Οι εξωτερικές εκπαιδευτικές επιρροές καθίστανται πολύτιμες εφόσον μπορούν να ενεργοποιήσουν το εσωτερικό κίνητρο του παιδιού να δράσει, να ξυπνήσει την ευαισθησία του, τη φαντασία του και να το κινητοποιήσει για να ξεπεράσει τα εμπόδια και τις δυσκολίες.

ΣΚΕΨΟΥ - κάνε ερωτήσεις

Σήμερα, οι εκπαιδευτικοί σπάνια εφεύρουν κάτι από μόνοι τους, έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν διάφορες λύσεις στο διαδίκτυο, παραδείγματα δραστηριοτήτων με παιδιά. Ωστόσο, τα κουτιά μας δίδαξαν να μεταμορφώσουμε και να καταστρέψουμε τα καθιερωμένα προϊόντα, μας έδωσαν θάρρος να διασχίσουμε τα σύνορα. Μας ανάγκασαν να ακολουθήσουμε το παιδί, τις ιδέες του και την ίδια την αλλαγή. Αυτό μας επέτρεψε να βιώσουμε τη δημιουργική διαδικασία. Ο ρόλος της/του εκπαιδευτικού στη μέθοδο μας, συνίστατο στην αντίληψη και την κατάλληλη χρήση φυσικών και σκόπιμα κατευθυνόμενων καταστάσεων για την αυθόρμητη και εμπνευσμένη δραστηριότητα των παιδιών. Το καθήκον της/του εκπαιδευτικού σε αυτήν τη φάση είναι να ενθαρρύνει τα παιδιά να ψάξουν, να πειραματιστούν και να παρουσιάσουν τις δικές τους ιδέες στον τόπο συζητήσεως. Η/Ο εκπαιδευτικός κάνει ανοιχτές ερωτήσεις, παρακινεί τα παιδιά να σκεφτούν. Παρέχει πλήρη ασφάλεια και αίσθηση αποδοχής για ενέργειες που οδηγούν στην επιτυχία.

Ποιες είναι, επομένως, οι κατευθυντήριες γραμμές που δίνουν στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να απελευθερώσουν δημιουργικές συμπεριφορές σε αυτή τη φάση για να αποφευχθεί η πλήξη, η αποθάρρυνση και η μη σκεπτική επανάληψη αυτού που κάποιος έχει ήδη εφεύρει κατά τη διάρκεια των μαθημάτων; Πιστεύουμε ότι δεν υπάρχουν χρυσές συμβουλές, διότι οι εκπαιδευτικοί εργάζονται με ένα ζωντανό οργανισμό που είναι μια ομάδα παιδιών, που αποτελείται από διάφορους χαρακτήρες,



συναισθήματα και συμπεριφορές και κάθε τέτοια ομάδα είναι διαφορετική. Όπως κάθε εκπαιδευτικός είναι διαφορετικός και έχει το δικαίωμα να έχει μεθόδους και εμπειρίες.

Σύμφωνα με τον καθηγητή Krzysztof J. Szmidt μπορούμε να δώσουμε μόνο μερικές συμβουλές για να είναι δημιουργικό αυτό το μονοπάτι για όλους τους συμμετέχοντες:

1. Να είστε ανοιχτοί - αρχίστε να αναρωτιέστε, να κάνετε πολλές ερωτήσεις, να κοιτάτε τον κόσμο με τα μάτια ενός παιδιού.
2. Μην ταξινομείτε - πρώτα κοιτάζετε, ακούστε και σκεφτείτε και στη συνέχεια ονοματίστε.
3. Αναβάλλεται τους βαθμούς - βρείτε τα θετικά.
4. Χρησιμοποιήστε τη φαντασία - απολαύστε φαντασιώσεις, φανταστείτε τι θα συμβεί αν.
5. Ακούστε προσεκτικά - ανεχτείτε την ποικιλία των στάσεων και των αισθημάτων.
6. Ψάξτε - συνδυάστε ιδέες, αλλάξτε, μεταμορφώστε, αναζητήστε νέους συνδυασμούς.
7. Να είστε αυθόρμητοι και χαρούμενοι - κάντε αστεία και γελάστε με τα παιδιά.
8. Συνειδητοποιήστε τις ιδέες σας - να είστε πρωτότυποι, αλλά προσαρμόστε τις ενέργειές σας στην κατάσταση.
9. Γνωρίστε τον κόσμο - οργανώστε για τα παιδιά αυθεντικές περιπέτειες, ταξίδια, διαγωνισμούς.
10. Δημιουργήστε για τα παιδιά - ζωγραφίστε, παίξτε, τραγουδήστε, απαγγείλτε, χορέψτε ή εκφραστείτε.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ - μεταμόρφωσε

Τα παιδιά γεννιούνται ερευνητές. Διερευνούν το περιβάλλον αναζητώντας στοιχεία που είναι αξιοσημείωτα. Η περιέργεια του κόσμου δημιουργεί ένα πεδίο για δημιουργική συμπεριφορά και πειράματα. Ακολουθώντας τα παιδιά, η/ο εκπαιδευτικός δημιουργεί ατμόσφαιρα και καταστάσεις για να δράσει. Συχνά πρόκειται για ανεξάρτητες εμπειρίες και μερικές φορές για δραστηριότητες ομάδας, όπου εμφανίζεται η θέση του ηγέτη. Σε αυτήν τη θέση δεν είναι πάντα ο ηγέτης της ομάδας, μερικές φορές είναι ένα ντροπαλό, ενοχλητικό άτομο που έχει κάτι να πει σε ένα δεδομένο θέμα και αισθάνεται σίγουρο. Γι' αυτό η μέθοδος του έργου είναι τόσο ενδιαφέρουσα - δείχνει τα ενδιαφέροντα των παιδιών, ξεπερνά τη ντροπή και δείχνει τη δημιουργικότητα των παιδιών. Διδάσκει τη συνεργασία, το σεβασμό για τις ιδέες των άλλων μελών της ομάδας, την ανεξάρτητη σκέψη, λαμβάνοντας υπόψη τις προτάσεις άλλων ανθρώπων.

Το κουτί έκπληξη περιέχει ένα θέμα για δράση. Τα υλικά που περιέχονται σε αυτό ενθαρρύνουν συγκεκριμένες δραστηριότητες στα πλαίσια αυτού του θέματος. Τα παιδιά που απορροφούνται και ενδιαφέρονται, έχουν τη δυνατότητα κίνησης, μουσικής, παιχνιδιού κ.λπ. αργότερα παίζουν με το κουτί μόνα τους. Το ανεξάρτητο παιχνίδι ενεργοποιεί τη δημιουργικότητα και έτσι η αρκούδα γίνεται δεινόσαυρος, το θέατρο στην πόλη, κομμάτια παιχνιδιού νάνοι, με τη δημιουργική εφεύρεση των παιδιών. Παρακολουθώντας τις δραστηριότητες των παιδιών και το ελεύθερο αυθόρμητο παιχνίδι τους, η/ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναδείξει ένα άλλο θέμα με δραστηριότητες, να δημιουργήσει μία παράσταση για τους νάνους, να πάει ένα ταξίδι στο πάρκο των δεινοσαύρων ή να διαβάσει μύθους και να δει καρτ-ποστάλ για μία πατρίδα.

Μετατρέψτε το κουτί σε μια συλλογή κουτιών επιτραπέζιων παιχνιδιών και δημιουργήστε παιχνίδια με αυτά με τα παιδιά για αυτούς τους ήρωες. Αυτό θα συμβάλει στην ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων - καλλιτεχνικών, γλωσσικών, μαθηματικών ή φυσικών. Όλα εξαρτώνται από τις δεξιότητες παρατήρησης της/του εκπαιδευτικού και τις δημιουργικές της/του ικανότητες. Όλα αυτά ακολουθώντας τις ιδέες των παιδιών που είναι οι πιο σημαντικές εδώ. Προκειμένου να εξελιχθεί το θέμα, η/ο εκπαιδευτικός πρέπει να παρέχει στα παιδιά κάθε υλικό που μπορεί να είναι χρήσιμο για τη διεξαγωγή πειραμάτων. Η/Ο εκπαιδευτικός μπορεί αλλά δε χρειάζεται να μιλήσει στα παιδιά, να

κοιτάξει ή να παίξει (στα μικρά παιδιά αρέσει να παίζουν με ενήλικες που παίρνουν διαφορετικούς ρόλους), αλλά πάνω απ' όλα, δεν πρέπει να ενοχλεί ή να κατευθύνει ένα συγκεκριμένο παιχνίδι, να δίνει έτοιμες λύσεις. Τα παιδιά από μόνα τους δημιουργούν ένα άλλο θέμα για δραστηριότητες. Οι δραστηριότητες στο πλαίσιο του προγράμματος είναι συχνά εκπληκτικές, πρωτότυπες και μπορούν να εξοπλίσουν τα παιδιά με χρήσιμες δεξιότητες στη ζωή.

ΕΡΓΑΣΟΥ - συνόψισε

Αυτό το μέρος απευθύνεται περισσότερο στο καθήκον της/του εκπαιδευτικού. Πρέπει να καθίσει ανάμεσα στα παιδιά, να δει και να περιγράψει αυτά που έχουν δημιουργήσει. Να συγκεντρώσει τις αντιδράσεις που παρατήρησε με τα παιδιά. Να ανταλλάξει εμπειρίες μαζί τους. Αυτή/ός η/ο εκπαιδευτικός πρέπει να βρει έναν τρόπο να συνοψίσει συναισθηματικά το έργο του παιδιού. Μερικές φορές πρέπει μόνο να διασκεδάσει μαζί τους, μερικές φορές πρέπει να οργανώσει μία παρουσίαση ταλέντων σε μία μεγαλύτερη ομάδα, στην οποία καλεί τους γονείς ή τους συναδέλφους από άλλη ομάδα. Είναι σημαντικό να το κάνει με ελκυστικό τρόπο για αυτούς, μέσα από την κατάλληλη επιλογή τονωτικών μέσων έκφρασης που επηρεάζουν διαφορετικές αισθήσεις.

Η περίληψη των αποτελεσμάτων μπορεί να είναι μία έκθεση έργων, γλυπτών, θεατρικών σκηνών, μία δημοσιευμένη εφημερίδα, μία ζωγραφιά παραμυθιού, διαγωνισμοί αθλητικών αγώνων ή αυτο-οργανωμένων αγώνων ή χορού, παρουσιάσεις που θα ενσωματώνουν τα θέματα των μικρών έργων. Τα μικρά έργα μπορούν να συνδυαστούν με δραστηριότητες σε έργα eTwining και να ολοκληρωθούν σε ευρωπαϊκή κλίμακα, για παράδειγμα, μέσω τηλεδιάσκεψης με παιδιά από άλλες χώρες. Η/Ο εκπαιδευτικός και το παιδί έχουν μία πραγματική επιρροή στο περιεχόμενο της εκπαίδευσης, ενώ το παιδί αναπτύσσει τη δική του δημιουργικότητα. Είναι σημαντικό να δημιουργήσετε κάτι δικό σας με τον δικό σας τρόπο. Για να βγείτε έξω και να παίξετε ποδόσφαιρο αντί να παρακολουθήσετε έναν αγώνα στην τηλεόραση. Για να ζήσετε μια περιπέτεια που θα γίνει ακούσια εκπαίδευση.

*Η ομάδα του έργου σας εύχεται κουράγιο,
η εκπαίδευσή σας συμβαδίζει με τις αλλαγές.*

Υποσημειώσεις:

Edward Nęcka *Psychologia Twórczości* GWP Gdańsk 2001r

Krzysztof J.Szmidt “Szkice do pedagogiki twórczości” Impuls Kraków 2001r.



Σενάριο δραστηριότητας

“Traveling Projects - a Journey to Future Competences”

Σχεδιάστηκε από: Maria Clara
Conceição Jardim de Infância de Azagães
Agrupamento de Escolas de Fajões,
Oliveira de Azeméis

Θέμα έργου: Μοντέρνο ICT/ Μαθηματικά και Επιτραπέζια παιχνίδια

Τίτλος του έργου/κουτιού:

Παίζοντας με τα Μαθηματικά από την ιστορία "Η αχόρταγη κάμπια"

Σενάριο – Εισαγωγή στο έργο

Ομάδα: 25 παιδιά

Ηλικία: 3, 4, 5, 6 ετών

Σκοπός: Προαγωγή της λογική-μαθηματικής σκέψης.

Λειτουργικοί σκοποί (προσανατολισμένοι προς τα παιδιά)

Το παιδί:

- Αναγνωρίζει μικρές ποσότητες μέσω διαφορετικών μορφών αναπαράστασης (μετρήσεις, σχέδια, αντικείμενα και γραφή αριθμών).
- Χρησιμοποιεί απλούς πίνακες για να οργανώσει τις συλλεχθείσες πληροφορίες και τις ερμηνεύει για να απαντήσει στις ερωτήσεις που τίθενται.
- Συγκρίνει τις ποσότητες, προσδιορίζοντας το "μεγαλύτερο" και το "μικρότερο".
- Αναγνωρίζει και λειτουργεί με γεωμετρικά σχήματα, ανακαλύπτοντας και αναφέροντας τις ιδιότητές τους.
- Αναγνωρίζει μοτίβα και εκτελεί ακολουθίες.
- Λύνει απλά προβλήματα που αφορούν μικρές ποσότητες με προσθήκη και αφαίρεση.
- Χρησιμοποιεί τεχνολογική υποστήριξη για την ανάπτυξη μαθηματικών δεξιοτήτων.
- Ακούει και αναπαράγει λέξεις σχετικά με το θέμα στην αγγλική γλώσσα.

Διδακτικοί στόχοι:

- Κουτί διακοσμημένο σύμφωνα με το θέμα.
- Η ιστορία της "αχόρταγης κάμπιας" σε παρουσίαση με powerpoint
- Μαριονέτα η "κάμπια".
- Χαλάκι διπλής όψης με εκπαιδευτικά παιχνίδια "Ας θυμηθούμε την ιστορία" που περιέχουν φρούτα, αριθμούς, κάρτες με τις ημέρες της εβδομάδας, μεγαλύτερες και μικρότερες ταυτότητες και το "Παιχνίδι της Κάμπιας" με φύλλα, φιγούρες, σημάδια πρόσθεσης και αφαίρεσης .
- Ψηφιακά διδακτικά παιχνίδια.

Δραστηριότητες:

- Ο δάσκαλος παρουσιάζει το κουτί στα παιδιά που περιέχει όλο το υλικό που είναι απαραίτητο για τη διεξαγωγή της δραστηριότητας και δημιουργεί κάποια αγωνία σε σχέση με το περιεχόμενό του.
- Παίρνει τη μαριονέτα "κάμπια" έξω από το κουτί και προτείνει να ακούσουν την ιστορία "Η αχόρταγη κάμπια".
- Παρουσιάζει την παρουσίαση της ιστορίας "Η αχόρταγη κάμπια" με εικόνες που προηγουμένως έχουν παιχτεί από μία ομάδα παιδιών.

- Αφαιρεί το χαλί από το κουτί και προτείνει στα παιδιά το πρώτο παιχνίδι “Ας θυμηθούμε την ιστορία”. Σε αυτό το παιχνίδι εμπλέκει την ομάδα στην οργάνωση των πληροφοριών που συλλέγονται από την ιστορία σε ένα απλό πίνακα, για τον προσδιορισμό της ακολουθίας των ημερών της εβδομάδας, στην ολοκλήρωση της καταμέτρησης των φρούτων, στην ένωση των αριθμών στην ποσότητα και στη σύγκριση των ποσοτήτων.
- Στη συνέχεια, προτείνει το "Παιχνίδι της κάμπιας". Σε αυτό το παιχνίδι προτείνεται ότι τα παιδιά προσδιορίζουν το γεωμετρικό σχήμα "κύκλος" και συμπληρώνουν το σώμα τη κάμπιας με σεβασμό ενός καθορισμένου προτύπου χρώματος, εκτελώντας την ακολουθία. Χρησιμοποιώντας το υλικό που διατίθεται στο παιχνίδι, προκαλεί μικρές προσθήσεις και αφαιρέσεις, με τη συμμετοχή όλων των παιδιών.
- Τέλος προτείνει την ολοκλήρωση κάποιων ψηφιακών παιχνιδιών με την πρόσθεση και την αφαίρεση μαθηματικών πράξεων, ζεύγη που ταιριάζουν - αριθμοί, τάριασμα ζευγών - χρώματα, παζλ.

Ακολουθία:

Αυτή η πλήρης δραστηριότητα, η οποία διαρκεί περίπου 45 λεπτά, πραγματοποιείται διαδοχικά με την ομάδα των παιδιών που κάθεται στο πάτωμα. Σε αυτό το στάδιο, η δραστηριότητα είναι διαδοχική σύμφωνα με τις κατευθυντήριες γραμμές του εκπαιδευτικού, με τη συμμετοχή της ομάδας.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, πολλαπλές καταστάσεις μπορούν να αναπτυχθούν χρησιμοποιώντας στοιχεία της CLIL μεθοδολογίας, ρωτώντας τους μαθητές σχετικά με: Αναγνώριση των ημερών της εβδομάδας, Αριθμοί και ποσότητες. Πρόσθεση και αφαίρεση, Χρώματα, Γεωμετρικά σχήματα.

Αυτή η πολλαπλή δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί εξίσου μεμονωμένα:

- 1 - Εργασία μόνο με αλγεβρικές λειτουργίες, είτε μέσω του πίνακα είτε μέσω ψηφιακών παιχνιδιών.
- 2 - Εργασία μόνο με τις γεωμετρικές μορφές με τα ψηφιακά παιχνίδια.
- 3 - Εργασία μόνο με τα χρώματα.
- 4 - Εργασία με τις ημέρες της εβδομάδας μέσα από την ιστορία.

Στη συνέχεια, όλο το υλικό πρέπει να είναι διαθέσιμο έτσι ώστε το παιδί, ελεύθερα, μόνο του ή σε μια ομάδα να μπορεί να πειραματιστεί και να ανακαλύψει άλλες εκπαιδευτικές δυνατότητες των παιχνιδιών.

Σενάριο δραστηριότητας

“Traveling Projects - a Journey to Future Competences”

Συγγραφέας: Daugavpils Natalja Kozireva,
Ludmila Atrahimovicha 11.P.E.I., Latvia

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΕΡΓΟΥ/ΚΟΥΤΙΟΥ Προτεινόμενος τίτλος του έργου/κουτιού:

Ας φτιάξουμε μέρη εθνικών φορεσιών

Ομάδα: 25 μαθητές

Ηλικία: 5-7 ετών

Σκοπός: τοπική κληρονομιά, φορεσιές, παράδοση.

Σκοπός του έργου: Να εμπλουτιστεί το λεξιλόγιο των μαθητών και η γνώση τους για τις παραδοσιακές φορεσιές της Λετονίας.



Στόχοι του έργου:

- Ανάπτυξη δημιουργικότητας και δημιουργικού τρόπου σκέψης.
- Εμπλουτισμός λεξιλογίου με νέες έννοιες όπως κουλτούρα, περιοχή, εθνικό, παραδόσεις και κομμάτια ρούχων, φορεσιές.
- Εμπλουτισμός της γνώσης των παιδιών για την κουλτούρα της Λετονίας, τις περιοχές της Λετονίας (Latgale), τις Λετονικές παραδόσεις και κομμάτια ρούχων.
- Μαθαίνοντας να αναλύει, να αξιολογεί και να αντανακλά πληροφορίες σχετικά με την ανακάλυψη των υλικών και των τεχνικών που χρησιμοποιεί ο Ilze Vesere στο βιβλίο "ΑΣ ΖΩΓΡΑΦΙΣΟΥΜΕ ΕΘΝΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣΙΕΣ".

Μάθηση και ανάπτυξη της ικανότητας δημιουργικής χρήσης των παρατηρούμενων υλικών.

Υλικά: κάρτες με εικόνες, παρουσιάσεις, βιβλία, βίντεο, φωτογραφίες, συζήτηση για τις παραδόσεις, παρατήρηση των τοπικών παραδόσεων, προσωπική εμπειρία.

Προτεινόμενος τίτλος του έργου – “Ας φτιάξουμε κομμάτια εθνικών φορεσιών”.

Λειτουργικοί σκοποί (προσανατολισμένοι προς τα παιδιά)

- μαθαίνει νέες έννοιες όπως κουλτούρα, περιοχή, παραδόσεις και κομμάτια ρούχων, εθνικές φορεσιές.
- μαθαίνει τα πάντα για τα κομμάτια των εθνικών φορεσιών στις διαφορετικές περιοχές της Λετονίας.
- μαθαίνει να ονομάζει διαφορετικά κομμάτια ρούχων, εθνικών φορεσιών, κοσμημάτων.
- μαθαίνει να βλέπει τη διαφορά ανάμεσα στις εθνικές φορεσιές των Λετονικών περιοχών (Kurzeme, Zemgale, Vidzeme, Latgale).
- μαθαίνει νέες λέξεις για να περιγράφει τα κομμάτια των ρούχων, μέρη των εθνικών φορεσιών.

Διδακτικοί στόχοι:

Κάρτες με εικόνες, παρουσιάσεις, βιβλία, βίντεο, φωτογραφίες, συζήτηση για τις παραδόσεις, παρατήρηση των παραδόσεων των περιοχών, διδακτικά παιχνίδια, παιχνίδια με διαφορετικές κάρτες εικόνων, δημιουργία παζλ της εικόνας “Εθνικές φορεσιές της Λετονίας”, μία κούκλα για δημιουργία εθνικών φορεσιών.

Δραστηριότητες:

Ο δάσκαλος παρουσιάζει το βιβλίο του Ilze Vesere “ΑΣ ΖΩΓΡΑΦΙΣΟΥΜΕ ΕΘΝΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣΙΕΣ” και τι υπάρχει μέσα στο κουτί στα παιδιά.

- Διαβάζουμε βιβλία, βλέπουμε φωτογραφίες και εικόνες για τις παραδόσεις της Λετονίας και εθνικές φορεσιές στα διαφορετικά μέρη της Λετονίας.
- Τα παιδιά συζητούν τι ξέρουν για τα είδη των ρούχων των διαφορετικών περιοχών της Λετονίας.
- Τα παιδιά μαθαίνουν τι είναι κουλτούρα, περιοχή, εθνικό, παραδόσεις, εθνικές φορεσιές
- Τα παιδιά μαθαίνουν για τα διαφορετικά κομμάτια ρούχων (εθνικών φορεσιών), κοσμήματα σε διαφορετικές περιοχές της Λετονίας (Latgale).
- Τα παιδιά κάνουν διαφορετικές εργασίες με Λετονικές (Latgalian) εθνικές φορεσιές.
- Τα παιδιά κάνουν το δικό τους παζλ με διαφορετικές εθνικές φορεσιές της Λετονίας.
- Τα παιδιά κάνουν Λετονική κούκλα σε εθνική φορεσιά.
- Τα παιδιά κάνουν διαφορετικά μέρη, κοσμήματα εθνικών φορεσιών για παράδειγμα sakta, κορώνες, βραχιόλια.

Συνέχεια:

- Τα παιδιά παίζουν με παζλ με διαφορετικές εθνικές φορεσιές της Λετονίας που έχουν ετοιμαστεί από πριν.
- Τα παιδιά δημιουργούν διαφορετικές ιστορίες χρησιμοποιώντας την κούκλα σε εθνική φορεσιά που έχει γίνει από πριν.

- Τα παιδιά κάνουν/δημιουργούν/ζωγραφίζουν τις δικές τους παραλλαγές εθνικών φορεσιών χρησιμοποιώντας τα υλικά που παρατήρησαν πριν και τη φαντασία τους.
- Με βάση αυτές τις δραστηριότητες, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη μεθοδολογία CLIL, εισάγοντας διαφορετικά επιμέρους καθήκοντα, δραστηριότητες και ερωτήσεις, για παράδειγμα, πώς νομίζετε τι θα μπορούσαν να κάνουν αυτοί οι άνθρωποι, που εργάστηκαν στο παρελθόν;

Πλάνο δραστηριότητας

Θέμα: Η ιστορία της Λιθουανίας και παραδόσεις για παιδιά

Συγγραφείς: Snieguolė Mažeikienė, Audronė Krishukaitienė, σχολείο Jurbarkas Ažuoliukas Λιθουανία.

Σκοπός: παρουσίαση της ιστορίας της Λιθουανίας, παραδόσεις της Λιθουανίας και γιορτές σε παιδιά

Στόχοι:

1. Παρουσίαση των χαρακτηριστικών της Λιθουανίας
2. Παρουσίαση του μύθου για το Σιδερένιο Λύκο
3. Παρουσίαση των παραδόσεων, τραγουδιών και γιορτών της Λιθουανίας

Εργαλεία εργασίας: power point παρουσίαση, μία κούκλα “Βαλτικό Κορίτσι”, διδακτικό παιχνίδι, κάρτες, παραδοσιακό παιχνίδι της Λιθουανίας “Jurgeli meistrelī”, ηχογραφήσεις, χαρτί, χρωματιστές κορδέλες, χρωματιστά μολύβια, πλαστικές σακούλες, ακρυλική μπογιά.

Διάρκεια: 30 λεπτά.

Ηλικία 3 - 5 ετών

Αριθμός παιδιών : 20-25

Η πορεία της δραστηριότητας

1. Παρουσίαση των δραστηριοτήτων στα παιδιά ατομικά και σε ομάδες:
 - Παρουσίαση των μελών από τη Λιθουανία με την κούκλα “Βαλτικό κορίτσι”. (χωρισμός παιδιών με χρώματα: κίτρινο, πράσινο, κόκκινο).
 - Power point παρουσίαση, “Είναι καλό να ξέρω κάτι για τη Λιθουανία”
 - Μύθος για το Σιδερένιο Λύκο
 - Διδακτικά εκπαιδευτικά παιχνίδια "Δες, αναγνώρισε και τοποθέτησε" (το κάθε παιδί πρέπει να επιλέξει μία κάρτα και όλα τα παιδιά μαζί να δημιουργήσουν ένα μονοπάτι γνώσης για τη Λιθουανία στυλ όπως το "Ντόμινο").
2. Παρουσίαση της Μεθόδου για την ενοποίηση της γνώσης των παιδιών (τα παιδιά θα καθίσουν σε ομάδες στα τραπέζια τα οποία θα έχουν σηματοδοτηθεί με χρώματα: κίτρινο, πράσινο, κόκκινο).
 - Υφαντική το βραχιόλι της Λιθουανίας.
 - Δημιουργία πολύχρωμο χαλάκι.
 - Χρωματισμός της Λιθουανικής φηγούρας "Λύκος".
3. Μια μέθοδος που ενισχύει τη δημιουργικότητα και τις πρακτικές δεξιότητες των παιδιών στα παιχνίδια της Λιθουανίας.
 - Παραδοσιακό παιχνίδι της Λιθουανίας, “Jurgeli meistrelī“ (Τα Παιδιά με τους δασκάλους παίζουν μαζί).
4. Μέθοδος απονομής και προώθησης παιδιών - Λιθουανική καραμέλα "Veliuona", δώρα για κάθε παιδί ένα μοντέλο του Κάστρου Gediminas.

Σενάριο δραστηριότητας

“Traveling Projects - a Journey to Future Competences”

Συγγραφείας: Irina Maria IORGA και Adriana-Mihaela IVAN από Gradinita “Perlutele marii” Κωνσταντζα, Ρουμανία

Αντικείμενο: Τέχνη, μουσική και θέατρο

Θέμα: “Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες”

ΜΕΡΟΣ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ: διεπιστημονική δραστηριότητα

ΕΠΙΠΕΔΟ: προσχολική 6 ετών

ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ: 20-25 παιδιά

ΧΡΟΝΟΣ: 35 λεπτά

ΣΤΟΧΟΙ:

Στο τέλος του μαθήματος οι μαθητές θα είναι σε θέση:

- να υποστηρίζουν συζητήσεις πάνω στο συγκεκριμένο θέμα
- να αισθάνονται άνετα όταν μιλούν μπροστά σε άλλους
- να δείχνουν ενδιαφέρον στις ιστορίες, στη δράση τους, ρυθμίσεις και χαρακτήρες
- να εκφράζουν προφορικά το περιεχόμενο της ιστορίας
- να περιγράφουν τους χαρακτήρες της ιστορίας
- να συνοδεύουν ρυθμικά ένα παιδικό τραγούδι χρησιμοποιώντας ηχητικά στοιχεία
- να συσχετίζουν τους ήχους των ηχητικών αντικειμένων με τη ρυθμική φόρμουλα του τραγουδιού
- να χειριστούν έναν χαρακτήρα της ιστορίας χρησιμοποιώντας πρωτότυπα αντικείμενα και εφαρμόζοντας διακοσμητικά στοιχεία
- να διαφοροποιούν ακουστικούς ήχους διαφορετικής διάρκειας (μακρύς, μεσαίος, βραχύς)
- να τραγουδήσουν ήχους διαφορετικής διάρκειας (μακρύ, μεσαίο, σύντομο) σύμφωνα με τη ρυθμική άσκηση που αντιπροσωπεύεται γραφικά
- να συνθέτουν ρυθμικούς τύπους χρησιμοποιώντας συμβολικά σχήματα για να αντιπροσωπεύουν γραφικά τους ήχους διαφορετικής διάρκειας
- να χαίρονται δραστηριότητες βασισμένες γύρω από τη γνωστή ιστορία

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:

Ομάδα λέξεων	Παραδείγματα
Αντικείμενα	Σπίτι, καρέκλα, κρεβάτι, φαγητό
Επίθετα	Ζεστό, κρύο, μεγάλο, μεσαίο, μικρό, σκληρό, μαλακό, σωστό, μακρύ, σύντομο, αργό, γρήγορο
Χρώματα	Κόκκινο, κίτρινο, μπλε, πράσινο, καφέ, πορτοκαλί, ροζ
Περιβάλλον	Δάσος
Οικογένεια	Μητέρα, πατέρας, μωρό

ΣΤΟΧΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ - την ανάπτυξη της γλώσσας, της δημιουργικότητας και του δημιουργικού τρόπου σκέψης
- την ανάπτυξη της μουσικής ακοής και της ρυθμικής αίσθησης των παιδιών

ΣΤΥΛ ΜΑΘΗΣΗΣ: Οπτική, λεκτική, ακουστική, σωματική



ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΟΥ ΑΝΑΠΤΥΣΣΟΝΤΑΙ: σκέψη, δημιουργικότητα, γλώσσα, πολλαπλή νοημοσύνη, συνεργασία

ΜΕΘΟΔΟΙ: αφήγηση με τη χρήση του χαλιού αφήγησης, Batia Strauss - ενεργή ακρόαση

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΙ ΠΟΡΟΙ: διακοσμημένο κουτί, χαλί αφήγησης, χαρακτήρες ιστορίας - μαριονέτες από ξύλινα κουτάλια, ξύλινα κουτάλια, διακοσμητικά στοιχεία από αφρώδες υλικό, κόλλα, χρωματιστά μολύβια, έγχρωμες χαρτοπετσέτες (διαφορετικά μεγέθη: μεγάλα, μικρά, μεσαία), φύλλα flipchart, θεατρικό πλαίσιο (προαιρετικά), ιστορία "Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες", ρυθμικά τραγούδια, DVD, DVD κασετόφωνο

ΕΙΣΑΓΩΓΗ: Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας ανακαλύπτουν μπροστά τους ένα κουτί, σε σχήμα αρκούδας. Καλούνται να αναφέρουν ποιο ζώο αντιπροσωπεύεται στο κουτί και να αναγνωρίσουν τα χρώματα που κοσμεί το κουτί (μπλε, κίτρινο, κόκκινο). Οι δάσκαλοι εξηγούν ότι το κουτί-αρκούδα έρχεται από τη Ρουμανία και χρησιμοποιούν Ρουμανικούς χαιρετισμούς (γεια-buna). Μέσα στο κουτί τα παιδιά ανακαλύπτουν διαφορετικά υλικά που θα χρησιμοποιήσουν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Όλα τα υλικά έκπληξη αριθμούνται έτσι ώστε τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να τα βρίσκουν στη σειρά.

ΖΕΣΤΑΜΑ: Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας καλούνται να βγάλουν από το κουτί το στοιχείο που φέρει τον αριθμό 1: ένα DVD με μια ταινία από τη Ρουμανία. Τα παιδιά από το νηπιαγωγείο "Perlutele marii" χορεύουν και διατηρούν το ρυθμό του τραγουδιού με ξύλινα ραβδιά. Αφού παρακολουθήσουν το βίντεο, όλα τα παιδιά καλούνται να χορέψουν με παρόμοιο τρόπο. Πρέπει να ανακαλύψουν στο κουτί αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μουσικά όργανα για να επισημάνουν το ρυθμό του τραγουδιού. Τα ξύλινα κουτάλια θα ήταν κατάλληλα για αυτή τη δράση. Κάθε παιδί λαμβάνει δύο ξύλινα κουτάλια και επαναλαμβάνει τις κινήσεις που δείχνουν οι εκπαιδευτικοί ενώ ακούει το τραγούδι "Gummy bear". Στο τέλος του τραγουδιού τα παιδιά προσκαλούνται και πάλι γύρω από το κουτί-αρκούδα.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Τα παιδιά θα βρουν το αντικείμενο που φέρει τον αριθμό 2, το χαλί αφήγησης. Οι δάσκαλοι το τοποθετούν έτσι ώστε να είναι ορατό για όλα τα παιδιά και να μπορούν να το παρατηρήσουν και να το περιγράψουν και να προσπαθήσουν να βρουν τη χρήση του. Αφού τα παιδιά ανακαλύψουν ότι το αντικείμενο αντιπροσωπεύει το σκηνικό για μια ιστορία, οι δάσκαλοι αφαιρούν από το κουτί τις τέσσερις μαριονέτες από ξύλινα κουτάλια- χαρακτήρες της ιστορίας και παίζουν την ιστορία "Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες".

Στο τέλος της παρουσίασης τα παιδιά συζητούν για το θέμα της ιστορίας, τα βασικά στοιχεία, τους τέσσερις χαρακτήρες.

Ερωτήσεις για βοήθεια:

- Που συμβαίνει η δράση?
- Ποιος χαρακτήρας σου αρέσει πιο πολύ?
- Τι πιστεύεις για τη συμπεριφορά της Χρυσομαλλούσας?
- Πώς θα ήταν η ιστορία αν η Χρυσομαλλούσα δεν έπαιζε κάποιον ρόλο?
- Πώς ήταν το φαγητό του μπαμπά αρκούδου? (ζεστό) Μπορείς να ονομάσεις άλλα
- πράγματα που είναι ζεστά?

- Πώς ήταν το φαγητό της μαμάς αρκούδας? (κρύο) Μπορείς να ονομάσεις άλλα πράγματα που είναι κρύα?

Πώς ήταν το κρεβάτι του μπαμπά αρκούδου? (σκληρό) Μπορείς να ονομάσεις άλλα πράγματα που είναι σκληρά?

Πώς ήταν το κρεβάτι της μαμάς αρκούδας? (μαλακό) Μπορείς να ονομάσεις άλλα πράγματα που είναι μαλακά?

Ποια καρέκλα ή κρεβάτι θα ήθελες να χρησιμοποιήσεις?

Ποια αρκούδα έχει τη/ο μεγαλύτερη/ο καρέκλα/κρεβάτι?

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας καλούνται ξανά γύρω από το κουτί -αρκούδα για να ανακαλύψουν την έκπληξη αριθ. 3, τις έγχρωμες αρκούδες (μπαμπάς αρκούδος, μαμά αρκούδα, αρκουδάκι). Κάθε αρκούδα τοποθετείται σε χώρο εργαστηρίου και τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν εκεί που θέλουν να συμμετάσχουν. Τα προηγούμενα χρησιμοποιημένα ξύλινα κουτάλια θα γίνουν χαρακτήρες ιστορίας, αρκούδες, διακοσμώντας τα. Τα παιδιά θα κολλήσουν και θα σχεδιάσουν διαφορετικά στοιχεία για να κάνουν το ξύλινο κουτάλι αρκούδα σύμφωνα με την περιοχή του εργαστηρίου που έχουν ήδη επιλέξει.

Κρατώντας τις μαριονέτες από ξύλινα κουτάλια τα παιδιά σχηματίζουν τρεις ομάδες: η ομάδα του πατέρα αρκούδα, η ομάδα της μητέρας αρκούδας και η ομάδα της αρκούδας μωρού. Από το κουτί-αρκούδας λαμβάνεται ο αριθμός έκπληξης 4: σύμβολα αρκούδας (έγχρωμο χαρτί σε σχήμα αρκούδας) για τις τρεις αρκούδες από την ιστορία. Το σύμβολο μπαμπάς αρκούδος παρουσιάζεται χρησιμοποιώντας μακρύ ήχους (mo-mo) και αργό ρυθμό. Το σύμβολο μαμά αρκούδα παρουσιάζεται χρησιμοποιώντας μέτριο ήχο (ma-ma) και μέτριο ρυθμό. Το σύμβολο μωρό αρκούδα παρουσιάζεται χρησιμοποιώντας σύντομους ήχους (mi-mi) και γρήγορο ρυθμό. Τα παιδιά καλούνται να παρουσιάσουν τις μαριονέτες τους χρησιμοποιώντας τη σωστή φόρμουλα (αργή, μέτρια ή γρήγορη). Διακρίνουν και προσδιορίζουν τη διάρκεια των ήχων (μακρύ, μέτριο ή σύντομο).

Οι εκπαιδευτικοί τοποθετούν τα σύμβολα σε ένα φύλλο flipchart δημιουργώντας μια ρυθμική γραμμή και κάθε ομάδα τραγουδάει τον καθορισμένο ήχο όταν τους δείχνουν το σύμβολο τους.

Ρυθμικές γραμμές:

2/4
 Mi-mi mi-mi mo ma-ma mo ma ma mi-mi mi-mi mo

2/4
 Ma mi-mi mo mi-mi ma ma mi-mi mo mi-mi ma

Στο τέλος της δραστηριότητας, τα παιδιά χρησιμοποιούν τις μαριονέτες τους για να κάνουν τις κινήσεις που προτείνονται από το επόμενο ποίημα:

Αρκουδάκι, αρκουδάκι

Αρχικός συγγραφέας άγνωστος

Αρκουδάκι, αρκουδάκι, γύρισε
 Αρκουδάκι, αρκουδάκι, άγγιξε το έδαφος
 Το αρκουδάκι, αρκουδάκι, φτάσε ψηλά
 Αρκουδάκι, αρκουδάκι, άγγιξε τον ουρανό
 Αρκουδάκι, αρκουδάκι, λύγισε χαμηλά
 Αρκουδάκι, αρκουδάκι, άγγιξε τα δάχτυλα των ποδιών σου
 Αρκουδάκι, αρκουδάκι, πήγαινε επάνω

Αρκουδάκι, αρκουδάκι, πες τις προσευχές σου
Αρκουδάκι, αρκουδάκι, σβήσε το φως
Αρκουδάκι, αρκουδάκι, πες καληνύχτα

Δραστηριότητες συνέχειας:

- Φτιάξτε μία μαριονέτα για το χαρακτήρα της Χρυσομαλλούσας
- Παίξτε την ιστορία "Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες" χρησιμοποιώντας τις μαριονέτες από ξύλινα κουτάλια και αλλάζοντας θέσεις γύρω από το χαλί αφήγησης
- Δημιουργήστε ποικίλες ρυθμικές γραμμές τοποθετώντας τα αρκουδάκια σύμβολα για να δείξετε τη διάρκεια των ήχων.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ:

https://www.youtube.com/watch?v=_YyCudV3fjQ – “Gummy Bear” τραγούδι εκδοχή Πολωνίας

<https://www.youtube.com/watch?v=astISOttCQ0> – “Gummy Bear” τραγούδι εκδοχή Αγγλίας

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/goldilocks-and-the-three-bears> -

“Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες” ιστορία

Σενάριο δραστηριότητας

“Traveling Projects - a Journey to Future Competences”

Σχεδιασμένο από: Hamide KUSCU,
Mehmet Kuscu, Yaser HAZAR
MAKİ, Sarihasanli Sk. No:1, Αλάνυα, Τουρκία

Όνομα δραστηριότητας: Οικολογία

Ομάδα: 20

Ηλικία: 3-6

Στόχοι:

- . να αναπτύξουν τα παιδιά μία έντονη συνειδητοποίηση σχετικά με το περιβάλλον
- . να εξασφαλιστεί στα παιδιά η κατανόηση των αιτίων της ρύπανσης
- . να δημιουργηθεί στα παιδιά επιθυμία για να φυτέψουν
- . να διασφαλιστεί στα παιδιά η κατανόηση ότι ένα μολυσμένο περιβάλλον δεν είναι καλό για τους ανθρώπους
- . να εξοικειωθούν με τους αριθμούς και τα γεωμετρικά σχήματα
- . να διορθώσουν τη χρήση της Αγγλικής γλώσσας

Εργαλεία:

- . αντικείμενα που περιγράφουν ένα μολυσμένο και καθαρό περιβάλλον
- . μία κούκλα και μερικές φιγούρες που παρουσιάζουν λουλούδια και δέντρα
- . χρώμα, σπόρους λουλουδιών και χάρτινα κύπελλα
- . παιχνίδι με σφυρί

Περιγραφή της δραστηριότητας:

Ο εκπαιδευτικός ανοίγει το κουτί και τακτοποιεί τα αντικείμενα για να πει μία ιστορία στα παιδιά. Ενώ λέει την ιστορία, χρησιμοποιεί την κούκλα και άλλα υλικά και με αυτόν τον τρόπο κάνει αναπαράσταση μπροστά στα παιδιά και κάνει το θέμα πιο ελκυστικό στα μάτια τους. Με την

αναπαράσταση, στοχεύει να κάνει τα παιδιά να φανταστούν πόσο κακό είναι να ζουν σε ένα μολυσμένο περιβάλλον και πόσο καλό είναι να ζουν σε ένα καθαρό. Κατά την αναπαράσταση παίρνουν ρόλους, όπως το να γίνουν ένα λουλούδι ή ένα δέντρο. Αφού αυξήσει την ευαισθητοποίηση για τη ζωή μέσα σε ένα καθαρό και πράσινο περιβάλλον ότι είναι καλό από μόνη της, δίνονται στα παιδιά χώμα, χάρτινο κύπελλο και σπόροι λουλουδιών ώστε να μπορούν να φυτέψουν και να αποτελέσουν μέρος ενός καθαρού και πράσινου περιβάλλοντος. Τα παιδιά παίζουν ένα παιχνίδι με σφυρί και τους δίνονται οι σπόροι σύμφωνα με το σκορ τους στο παιχνίδι.

Σενάριο δραστηριότητας

“Traveling Projects - a Journey to Future Competences”

Σχεδιασμένο από: Federica Leli, Damaride Scarinci
e Tisbe Tontini Istituto Comprensivo Anzio 3 - Ιταλία

Θέμα έργου: Φύση και Οικολογία

Προτεινόμενος τίτλος του έργου: “Ας φροντίσουμε τη Φύση”

Σενάριο

- Εισαγωγή στο έργο
- Πορεία του έργου
- Περίληψη του έργου

Ομάδα: 28 παιδιά σε κάθε τάξη

Ηλικία: παιδιά από 3 ως 6 ετών (επίσης μαθητές με ειδικές ανάγκες) από το νηπιαγωγείο.

Σκοπός: Ενθάρρυνση της ανάπτυξης και της εξέλιξης μιας «νοοτροπίας» οικολογικής φύσης, η οποία ενθαρρύνει τους μαθητές να αναλάβουν συμπεριφορές υπευθυνότητας και στάσεις σεβασμού απέναντι στη φύση, μέσω παιχνιδιάρικων και δημιουργικών δραστηριοτήτων. Προώθηση της γνώσης της αγγλικής γλώσσας.

Λειτουργικοί στόχοι (προσανατολισμένοι στο παιδί)

Το παιδί:

- Απομνημονεύει, εσωτερικεύει και πειραματίζεται με σωστές και φιλικές προς το περιβάλλον συμπεριφορές.
- Διακρίνει φυσικά και τεχνητά στοιχεία.
- Αποκωδικοποιεί τα σύμβολα σχετικά με την προστασία του περιβάλλοντος και την ανακύκλωση.
- Μαθαίνει την έννοια των σκουπιδιών, αναγνωρίζει τους διάφορους τύπους και τα υλικά από τα οποία αποτελούνται.
- Πειραματίζεται, χειρίζεται και διακρίνει διαφορετικά υλικά.
- Πειραματίζεται με την ανακύκλωση με χειρισμό ανακυκλωμένων υλικών για την κατασκευή νέων αντικειμένων.
- Ομαδοποιεί, ταξινομεί και ποσοτικοποιεί αντικείμενα που βασίζονται σε ένα κριτήριο (υλικό, σχήμα, χρώμα ...).
- Συγκρίνει και αξιολογεί ποσότητες προσδιορίζοντας τις έννοιες του περισσότερου, λιγότερου, ίσου.
- Συνδέει την ποσότητα με τον αριθμό.
- Χρησιμοποιεί σωστά τους όρους: πάνω, κάτω, μεταξύ.

- Παρουσιάζει σωστά τις τοπολογικές σχέσεις σε γραφικό επίπεδο: πάνω, κάτω, ανάμεσα,
- Αναγνωρίζει ονόματα χρωμάτων.
- Ακούει και καταλαβαίνει μία ιστορία, αναγνωρίζει βασικούς χαρακτήρες και γεγονότα.
- Ακούει, καταλαβαίνει και απομνημονεύει απλές λέξεις στη γλώσσα.
- Μαθαίνει μερικά λεξιλογικά στοιχεία της αγγλικής γλώσσας που σχετίζονται με: τοπολογικές έννοιες, στοιχεία του δάσους, χρώματα, αριθμοί από 1 έως 10, συναισθήματα, οικολογία.
- Πειραματίζεται και συνδυάζει στοιχεία στα αγγλικά για τη διατύπωση σύντομων προτάσεων.

Διδακτικοί στόχοι:

Το διακοσμημένο κουτί περιέχει:

- Κείμενο της ιστορίας: "Καθαρίστε το δάσος" (δημιουργήθηκε από τις εκπαιδευτικούς).
- Στοιχεία δάσους και ζώων από ανακυκλωμένα υλικά: μαλλί, ρολά χαρτιού, πλαστικό, ύφασμα.
- Εύχρηστο υλικό (χαρτί, χαρτόνι, χρώματα ...) και ανακυκλωμένο υλικό (κόλλα, οδοντογλυφίδες, γκλίτερ, μαλλί, βαμβάκι ...).
- Οδηγίες για δημιουργία ζώων του δάσους.

Δραστηριότητες:

Το έργο διαρθρώνεται σε δύο συναντήσεις κατά τη διάρκεια των οποίων θα διεξαχθεί μία σειρά δραστηριοτήτων αφιερωμένων στην περιβαλλοντική εκπαίδευση, με ιδιαίτερη αναφορά στο θέμα των σκουπιδιών και της χωριστής συλλογής.

Θα παρουσιαστεί μία ιστορία για την εισαγωγή των κύριων θεμάτων (σεβασμός στο περιβάλλον, ανακύκλωση ...) και μια σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Τα θέματα στα αγγλικά που σχετίζονται με τη φύση και την οικολογία εμπνευσμένα από τις ιστορίες και τα υλικά που περιέχονται στο κουτί είναι:

- Τοπολογικές έννοιες: πάνω, κάτω, ανάμεσα;
- Στοιχεία του δάσους: το γκαζόν, τα δέντρα, οι θάμνοι, ο ήλιος, τα λουλούδια και τα ζώα.
- Χρώματα.
- Αριθμοί από το 1 ως το 10.
- Συναισθήματα: λύπη και χαρά.
- Οικολογία: χωριστή συλλογή σκουπιδιών

ο Υλικά: πλαστικό, χαρτί και μέταλλο.

ο Λόγια ρύπανσης: βρώμικα σκουπίδια και ανακύκλωση.

Ο δάσκαλος παρουσιάζει στα παιδιά το κουτί που περιέχει το υλικό που είναι απαραίτητο για τη διεξαγωγή της δραστηριότητας και δημιουργεί αγωνία σε σχέση με το περιεχόμενό του. Βγάζει το υλικό από το κουτί, παρουσιάζοντας και μετρώντας ένα προς ένα όλα τα στοιχεία που συνθέτουν το δάσος (το γκαζόν, τα δέντρα, τους θάμνους, τον ήλιο και τα λουλούδια) και καλώντας τα παιδιά να επαναλάβουν μαζί του τα ονόματα των αντικειμένων και το χρώμα τους.

Μετά τη συγκέντρωση του σεναρίου, ο δάσκαλος παίρνει μια τσάντα που περιέχει διαφορετικά υλικά (πλαστικά κύπελα, ρολά χαρτιού και περιτυλίγματα από καραμέλες ...) και αρχίζει να τα ρίχνει στο πάτωμα προσομοιάζοντας τη δράση του βρωμίζοντας το δάσος.

Κατά την εκτέλεση αυτών των κινήσεων, ο δάσκαλος ονομάζει κάθε μεμονωμένο αντικείμενο (χαρτί, φελλό ...) και οριοθετεί τον τόπο που βρίσκεται (στα δέντρα κάτω από τον θάμνο ...) και καλεί τους μαθητές να επαναλάβουν μαζί του χειρονομίες και λέξεις .

Μόλις οργανωθεί ο χώρος εργασίας, αρχίζει η ιστορία: "Τακτοποιήστε το δάσος".

Ο δάσκαλος παρουσιάζει τους πρωταγωνιστές της ιστορίας στους μαθητές (η λειτουργική κουκουβάγια της τελετής, η πεταλούδα, η κάμπια και ο σκαντζόχοιρος, οι βοηθοί του και οι δύο σκίουροι), μέσα από μαριονέτες με ανακυκλωμένα υλικά.

Κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης, ο δάσκαλος καλεί τα παιδιά να επαναλάβουν μερικές λέξεις κλειδιά (για παράδειγμα τα υλικά που συνθέτουν τα σκουπίδια στο δάσος, τα ονόματα των ζώων ...) και να δραματοποιήσουν και να εκφράσουν τα συναισθήματα που συναντούν σταδιακά σε όλη την ιστορία (χαμόγελο, δάκρυα, έκπληξη ...).

Στη συνέχεια ο δάσκαλος καλεί τους μαθητές να βοηθήσουν τους χαρακτήρες της ιστορίας να συλλέξουν τη βρωμιά για να την τοποθετήσουν σε ειδικά καλάθια που φέρουν σύμβολα που αντιπροσωπεύουν τα διαφορετικά υλικά (χαρτί, πλαστικό ...), τους παροτρύνει να επαναλάβουν ξανά τα ονόματα των σκουπιδιών.

Αφού επιβεβαιώνει την κατανόηση, μέσα από μια σειρά από διεγερτικές ερωτήσεις, ο δάσκαλος εισάγει την έννοια της ανακύκλωσης προσκαλώντας τα παιδιά να παρατηρήσουν ότι οι χαρακτήρες που ζωντανεύουν την ιστορία έγιναν με μερικά από τα αντικείμενα των σκουπιδιών που συνάντησαν κατά τη διάρκεια της αφήγησης.

Για να γίνει καλύτερα κατανοητή η έννοια της ανακύκλωσης, ο δάσκαλος προτείνει ένα μικρό εργαστήριο στο οποίο τα παιδιά μπορούν να βιώσουν άμεσα τη δημιουργική επαναχρησιμοποίηση ορισμένων αντικειμένων σκουπιδιών που συλλέγονται κατά τη διάρκεια της ιστορίας δημιουργώντας μαζί τους τα ζώα του δάσους, τους βοηθούς της κουκουβάγιας.

Στη συνέχεια

Κάθε θέμα που καλύπτεται μπορεί να αντιμετωπιστεί και να εμβαθυνθεί αργότερα ακολουθώντας την ίδια ιστορία με ένα ενσωματωμένο υπόβαθρο. Τα υλικά που δημιουργούνται μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση των προτεινόμενων δραστηριοτήτων ή για το σχεδιασμό νέων μονοπατιών για την περαιτέρω εμβάθυνση της γνώσης.

Σενάριο δραστηριότητας

“Traveling Projects - a Journey to Future Competences”

Σχεδιασμένο από: Αποστολία Μπέκα
Προϊσταμένη & Εκπαιδευτικό του 4ου
Νηπιαγωγείου Ν. Ιωνίας Βόλος, Ελλάδα

Τίτλος του έργου/κουτιού

Το θέατρο σκιών - ο Καραγκιόζης κοντά στα παιδιά

Σενάριο - εισαγωγή στο σενάριο

- πορεία του έργου
- περίληψη έργου

Ομάδα: 20 άτομα

Ηλικία: 5,6 χρονών

Σκοπός: ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης και δράσης



Λειτουργικοί στόχοι (προσανατολισμένοι προς τα παιδιά)

Το παιδί:

- μαθαίνει για τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για τη δημιουργία του θεάτρου σκιών
- μαθαίνει για την ιστορία του θεάτρου σκιών
- ακούει προσεκτικά την ιστορία
- μαθαίνει νέες λέξεις στη μητρική γλώσσα
- κατασκυάζει τις δικές του φιγούρες ακολουθώντας τα πρότυπα φιγούρας

Λιδακτικοί στόχοι:

Θεματικό κουτί "Θέατρο σκιών", φιγούρες Καραγκιόζη, φωτοτυπίες τις φιγούρες για κατασκευή, ψαλίδια, πλαστικοποιητή, καλαμάκια, διπλόκαρφα, πανί, φακό.

Δραστηριότητα:

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το κουτί και τις φιγούρες στα παιδιά.

1. Τα παιδιά προσπαθούν να θυμηθούν τα ονόματα των φιγούρων:
1. Καραγκιόζης, 2. Νιόνιος, 3. Μπάρμπα Γιώργος, 4. Βεζυροπούλα, 5. Κολλητήρι
2. Ο εκπαιδευτικός διαβάζει στα παιδιά την ιστορία του θεάτρου σκιών.
3. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά το κουτί του έργου και τους λέει το θέμα του έργου και παρουσιάζει όλα τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για να γίνει ένα θέατρο σκιών.
4. Η "κινούμενη φιγούρα" - δημιουργική εργασία - τέχνη και σχεδιασμός.
5. Τα παιδιά κόβουν τις δικές τους φιγούρες αφού πρώτα τις ζωγραφίσει και συνδέουν κάποια μέρη του σώματός τους με διπλόκαρφα για να κινούνται τα μέρη κατά τη διάρκεια της παράστασης.

Συνέχεια:

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να διεξαχθεί την πρώτη μέρα και εδώ τα παιδιά γνωρίζουν την πρώτη τους κούκλα θεάτρου σκιών - τη φιγούρα Καραγκιόζη.

Τη δεύτερη μέρα μπορούν να εξοικειωθούν με τις άλλες φιγούρες και να προσπαθήσουν να παίξουν πίσω από το πανί και κρατώντας σωστά τις φιγούρες.

Την τρίτη ημέρα μπορούν να φτιάξουν το σκηνικό του έργου.

Την τέταρτη μέρα να φτιάξουν όλες τις φιγούρες που θα χρειαστούν για το έργο.

Την τελευταία ημέρα το έργο μπορεί να συνοψιστεί σε ένα διαδραστικό πίνακα, όπου τα παιδιά μπορούν να μαντέψουν τα ονόματα των φιγούρων του θεάτρου, να ανακαλύψουν νέες φιγούρες κ.λπ.

Με βάση τις προηγούμενες δραστηριότητες μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει στοιχεία της μεθοδολογίας CLIL, ζητώντας από τα παιδιά να απαντήσουν:

1. Που λαμβάνει χώρα η δράση?
2. Ποιος ζει στην παράγκα?
3. Ποιος ζει στο παλάτι;
4. Ποιος ήταν πίσω από το πανί?

Και συνεχίστε να παίζετε με την ιστορία ...

Τα παιδιά μπορούν να ταιριάξουν τα ντόπια ονόματα με τις εικόνες των διαφόρων φιγούρων του θεάτρου σκιών. Μπορούν επίσης να δημιουργήσουν το δικό τους έργο για το θέατρο σκιών, να γίνουν ηθοποιοί κ να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες.

Σενάριο δραστηριότητας

"Traveling Projects - a Journey to Future Competences"

Mihaela Peneva, Diana Todorova
Αρχαιότερη εκπαιδευτικό στο
"Brothers Grimm", Σούμεν, Βουλγαρία

Πρόταση έργου: "Υγιής και δυνατή με μένα"

Σενάριο: - Εισαγωγή στο έργο
-το τέλος του έργου
-περίληψη του έργου

Ομάδα: 30 παιδιά

Ηλικία: 4-5 ετών

Σκοπός: Ενεργοποίηση της κινητικής δραστηριότητας των παιδιών μέσω υπαίθριων δραστηριοτήτων και γενική ενίσχυση του οργανισμού του παιδιού. Τόνωση της δημιουργικότητας και της πρωτοβουλίας.

Λειτουργικοί στόχοι / Παιδί-Φιλικό/:

1. Τα παιδιά στους χάρτες.
2. Ενίσχυση της γνώσης των παιδιών για έναν υγιεινό τρόπο ζωής.
3. Βελτίωση των ελεγχόμενων κινητικών δραστηριοτήτων: τρέξιμο, άλμα με τα δύο πόδια, άλματα βατράχων, περπάτημα σε σάκους / βήματα /.
4. Ενδιαφέρον για την οργάνωση της κινητικής δραστηριότητας και διεξαγωγή κοινών δραστηριοτήτων παιχνιδιών.
5. Αναγνωρίζει τη σημασία της υπαίθριας άσκησης για την ενίσχυση της υγείας.
6. Μαθαίνει νέες λέξεις στα Αγγλικά.
7. Ενθαρρύνονται τα παιδιά να δημιουργούν τα ίδια παιχνίδια.

Διδακτικά υλικά: κομμάτια παζλ, μπαλόνια, στοιχεία στεφανιού, βάση από χαρτόνι για το παιχνίδι "Το μαγικό χαλί".

Δραστηριότητες:

1. Να βρουν θησαυρό μέσα από το χάρτη.
2. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το κουτί και τα παιδιά παρατηρούν τη θεατρική σκηνή.
3. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά το πρώτο παιχνίδι με υλικά στο κουτί.
4. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί τον σκοπό του παιχνιδιού "Συναρμολογήστε το Κουνέλι".
5. Τα παιδιά παίζουν το παιχνίδι.
6. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί τον σκοπό του παιχνιδιού "Τάισε το Κουνέλι".
7. Τα παιδιά παίζουν το παιχνίδι.
8. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά το παιχνίδι "Μαγικό Χαλί".
9. Τα παιδιά παίζουν το παιχνίδι "Το Μαγικό Χαλί".

Όλα τα παιχνίδια επιτρέπουν στο δάσκαλο και στα παιδιά να σκεφτούν νέους κανόνες ή παραλλαγές.

Σενάριο δραστηριότητας

“Traveling Projects - a Journey to Future Competences”

Το ετοίμασαν οι: Ewelina Kuc, Judyta Stegłńska –
Εκπαιδευτικοί στο Council Nursery School No. 206
Łódź, Πολωνία

Θέμα έργου: Ανοχή και Ενσωμάτωση – τίτλος του έργου/κουτί:
”Διαφορετικός δε σημαίνει χειρότερος”

Σχέδιο μαθήματος – Εισαγωγή στο έργο
Ομάδα: 20 παιδιά Ηλικία: 3, 4, 5, 6 ετών

Μέθοδοι:

- Αντιληπτική (παρουσίαση κουτιού)
- Προφορική (εισαγωγή, απαντήσεις παιδιών)
- Στοιχεία της CLIL μεθοδολογίας
- Μνήμης

Τρόπος εργασίας:

- Εργασία σε ομάδες
- Ατομική εργασία

Διδακτικές πηγές :

- Κουτί – έργο με το θέμα
- Το βιβλίο „ Το Ασχημόπαπο”,
- Παιχνίδι μνήμης,
- Φύλλο εργασίας
- Εικόνες με χαρακτηριστικά εμφάνισης (χοντρός, αδύνατος, ψηλός, κοντός, όμορφος, άσχημος, χαρούμενος, λυπημένος)

Δραστηριότητες:

1. Ζέσταμα με το παιχνιδοτραγούδο: „Αν Είσαι Χαρούμενος...”

– Ο/Η εκπαιδευτικός τραγουδάει το τραγούδι με τα παιδιά δείχνοντας τις κινήσεις από το τραγούδι.

2. Παιχνίδι που κάνει εισαγωγή στο θέμα ‘Το Ασχημόπαπο’

- Γνωρίζοντας το κουτί (παρουσιάζει την ιστορία του ‘ασχημόπαπου’). Ο/Η εκπαιδευτικός διαβάζει στα παιδιά επιλεγμένα μέρη της ιστορίας δείχνοντας τη λύπη που είχε το παπάκι (που το κορόιδευαν τα άλλα).

3. Οι εκπαιδευτικοί ρωτάνε τα παιδιά ερωτήσεις:

- Γιατί κορόιδευαν το ασχημόπαπο?

- Πώς αισθάνεται το ασχημόπαπο?

- Τι συνέβη στο ασχημόπαπο στο τέλος της ιστορίας?

Ο/Η εκπαιδευτικός λέει ότι τα ίδια αισθήματα έχουν και οι άνθρωποι.

4. Διδακτικό παιχνίδι: ‘Δύο διαφορετικοί’

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά εικόνες με χαρακτηριστικά (χοντρός, αδύνατος, ψηλός, κοντός, λυπημένος, χαρούμενος, όμορφος, άσχημος). Παιδιά και εκπαιδευτικός λένε τα χαρακτηριστικά και μετά ο/η εκπαιδευτικός δίνει φύλλα εργασίας. Υπάρχουν 3 εικόνες στην κάρτα που δείχνουν διαφορετικά χαρακτηριστικά. Η εργασία των παιδιών είναι να συνδυάσουν την εικόνα με το αντίθετό της (π.χ. Χοντρός-αδύνατος).

5. Χορευτικό παιχνίδι „Δύο σε ζευγάρι”

Ο/Η εκπαιδευτικός βάζει μουσική και τα παιδιά χορεύουν ελεύθερα. Όταν η μουσική σταματήσει τα παιδιά κάνουν ζευγάρια καθορισμένα από τον/την εκπαιδευτικό (κορίτσι-αγόρι, κορίτσι-κορίτσι, αγόρι-αγόρι, ψηλό-κοντό).

6. Διδακτικό παιχνίδι „Μνήμη”

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά τις κάρτες με τις εικόνες, μετά σκορπίζει τις κάρτες έτσι ώστε οι εικόνες/χαρακτηριστικά να είναι κρυμμένα, η εργασία των παιδιών είναι να βρουν δύο ίδιες κάρτες (τα παιδιά αποκαλύπτουν τις κάρτες με δεξιόστροφη σειρά, το καθένα με τη σειρά του). Το παιχνίδι θα τελειώσει όταν όλες οι κάρτες αντιστοιχιστούν σε ζεύγη.

7. Περίληψη και Ευχαριστώ για τις τάξεις

Ο/Η εκπαιδευτικός ανακεφαλαιώνοντας λέει στα παιδιά ότι η εμφάνιση δεν παίζει ρόλο, γιατί ανεξάρτητα με το πως φαινόμαστε μπορούμε να διασκεδάσουμε όλοι μαζί.

Συνέχεια:

1. Τα παιδιά μπορούν να ζωγραφίσουν τις δικές τους κάρτες (με οποιαδήποτε μέθοδο) τον φίλο τους – κοντό, ψηλό, χοντρό, όμορφο, χαρούμενο, αδύνατο)
2. Τα παιδιά μπορούν να ζωγραφίσουν τον αγαπημένο τους φίλο να κόψουν τη ζωγραφιά και να πουν για τα χαρακτηριστικά και τον χαρακτήρα του.





Ελληνική μετάφραση
4ο νηπιαγωγείο Ν. Ιωνίας
Βόλου



Πολωνία, Lodz 2019

