ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΜΕΤΑδραση

ΔΡΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΥΣΗ & ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Σύνταξη:
Ευσταθία Κάλλου & Μαριάννα Ζουλούμη

Επιμέλεια:
Μαρία Κουμιανάκη & Νικολέττα Δημητρούκα

Καλλιτεχνική επιμέλεια:
Λίνα Δρίκου

ΜΕΤΑδραση
ΔΡΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΥΣΗ & ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ....3
ΜΕΡΟΣ 1. Δραστηριότητες αξιοποιώντας την τέχνη....4
1.1 Art Recreating Teaching 4
1.2 Art Project by Google 6
1.3 Κατανοώντας την τέχνη 8
ΜΕΡΟΣ 2. Ελάτε να φυτέψουμε στο χώρο του σχολείου! 9
ΜΕΡΟΣ 3. Παραδοσιακοί χοροί....11
ΜΕΡΟΣ 4. "Κλείσε τα μάτια και σχεδίασε"! 12
ΜΕΡΟΣ 5. Μουσικοκινητικές δραστηριότητες 14
5.1 Μουσικοπερπατήματα....14
5.2 Μουσικοχορευτική παντομίμα 15
5.3 Μουσικοκινητική- εικαστική δραστηριότητα 15
ΜΕΡΟΣ 6. Διδασκαλία μέσω τραγουδιών 16
ΜΕΡΟΣ 7. Βιωματικά παιχνίδια 18
7.1 STOP ! (Παιχνίδι συγκέντρωσης) 18
7.2 Ζωντανός πίνακας (Παιχνίδι επικοινωνίας)....18
7.3 Καυτή – ανακριτική καρέκλα (τεχνική δράματος) 19
ΜΕΡΟΣ 8. Βιωματικές ασκήσεις και παιχνίδια προετοιμασίας για τη δραματοποίηση του παραμυθιού....19
ΜΕΡΟΣ 9. Παιχνίδια Εμπιστοσύνης – ενθάρρυνσης – συνεργασίας 20
9.1 Εμπιστοσύνη στους άλλους....20
9.2 Η τάξη με τα μάτια του φίλου μου 20
9.3 Πετσέτες και μπάλες....21
ΜΕΡΟΣ 10. Παιχνίδια επαφής....22
ΜΕΡΟΣ 11. Παιχνίδια με παντομίμα 23
11.1 Δες τι μου αρέσει....23
11.2 Δες πως αισθάνομαι 23
11.3 Μάντεψε τι είδα....24
11.4 Μάντεψε τι κάνουμε 24
11.5 Μάντεψε τι είναι; 24
11.6 Το μαγικό κουτί....25
ΜΕΡΟΣ 12. Παιχνίδια- τεχνικές διαχείρισης θυμού....26
12.1 Η τεχνική της μικρής χελώνας 26
12.2 Ο πράσινος δράκος και το μαγικό κουτί....29
12.3 «Η ηρεμία θα βοηθήσει» 29
ΜΕΡΟΣ 13. Ιστορίες και παραμύθια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με στόχο
την αυτοεκτίμηση, τη συνεργασία, την επίλυση συγκρούσεων....30
13.1 Το ελατάκι που δεν του άρεσαν τα φύλλα του....30
13.2 Πώς το κολιμπρί πήρε τα χρώματά του....31
13.3 Οι δυο ανόητοι γάτοι Ιαπωνικό παραμύθι 32
13.4 Μέλι και ψωμί 34
ΜΕΡΟΣ 14. Επανάληψη ρημάτων- επιτραπέζιο παιχνίδι 36

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από τον Ιούνιο του 2017 μέχρι σήμερα υλοποιείται στο κτίριο της ΜΕΤΑδρασης, σε σχολεία του Δήμου Αθηναίων και του Δήμου Θεσσαλονίκης, το πρόγραμμα μη τυπικής εκπαίδευσης "Step2school" της ΜΕΤΑδρασης, το οποίο απευθύνεται σε ανήλικους πρόσφυγες και μετανάστες ηλικίας 6-18 ετών. Πρόκειται για μαθήματα ενισχυτικής διδασκαλίας (Ελληνικά, Μαθηματικά, Αγγλικά, Γερμανικά) για παιδιά εγγεγραμμένα στην τυπική εκπαίδευση, καθώς και για μαθήματα ελληνικών, αγγλικών και γερμανικών για παιδιά ηλικίας 16-18 ετών, τα οποία δεν είναι εγγεγραμμένα στην τυπική εκπαίδευση.

Στην πορεία του προγράμματος αυτού διαπιστώθηκε η ανάγκη για συνεχή υλοποίηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με στόχο την ανάπτυξη των γνώσεων, αλλά και των δεξιοτήτων παιδιών και εφήβων όπως η αυτογνωσία, η αυτοεκτίμηση, η ενεργητική ακρόαση, η επικοινωνία και η διαχείριση συγκρούσεων. Χορός, τραγούδι, παραμύθια, ζωγραφική, κηπουρική είναι μερικές από τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στο παρόν εγχειρίδιο και οι οποίες θα βοηθήσουν τα παιδιά να εκφράζουν την άποψή τους, να επεξεργάζονται τις εμπειρίες τους και να χρησιμοποιούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Η χρήση μέσων όπως τα παιχνίδια ρόλων, η δραματοποίηση, τα παραμύθια, η ζωγραφική συμβάλλει στη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος εντός του οποίου τα παιδιά προβληματίζονται, διερευνούν, αποφασίζουν και προσεγγίζουν τη γνώση μέσα από μία ενεργητική και ευχάριστη διαδικασία. Πρόκειται για μία συλλογή δραστηριοτήτων διαφορετικών επιπέδων και ηλικιών οι οποίες παρέχουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιήσουν ποικίλες διδακτικές προσεγγίσεις θέτοντας στο επίκεντρό τους την ανάπτυξη της συνεργασίας, εμπιστοσύνης και ομαδικής εργασίας.

Τέλος, πρέπει να επισημανθεί ότι το παρόν εγχειρίδιο αποτελεί ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς, καθώς το περιεχόμενο του μπορεί να αναπροσαρμόζεται ανάλογα με τις ανάγκες του κάθε τμήματος και κάθε μαθητή.

ΜΕΡΟΣ 1

Δραστηριότητες αξιοποιώντας την τέχνη

1.1 Art Recreating Teaching

Σκοπός: Να δημιουργήσουμε την επιθυμία για επικοινωνία μέσω του σχεδίου και της ζωγραφικής (χωρίς την άμεση εμπλοκή του εκπαιδευτικού) παρέχοντας τις δεξιότητες του ακουστικού, του προφορικού και του γραπτού λόγου. Εξάσκηση στη γραμματική.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Πρέπει να είναι δυναμικός, υπομονετικός, υποστηρικτικός και να παρέχει στους μαθητές ενθάρρυνση. Πρέπει να δίνει σαφείς οδηγίες.
Ενδεχόμενα προβλήματα: Τάξεις μικτής ικανότητας, έλλειψη συνεργασίας.

Υλικά: Χαρτιά, μολύβια, ξυλομπογιές, μαρκαδόροι, νερομπογιές (προαιρετικά), χρονόμετρο, δημιουργικότητα και πολλή φαντασία!!

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Στάδιο 1

Βάζουμε τους μαθητές να δουλέψουν σε ζευγάρια. Πρέπει να ζωγραφίσουν μια οποιαδήποτε εικόνα σε 10 λεπτά, χωρίς να αφήσουν τους άλλους συμμαθητές τους να δουν τι ζωγράφισαν.
Βάζουμε το χρονόμετρο και γυρίζουμε πάνω από τα θρανία των μαθητών κοιτάζοντας τι έχουν ζωγραφίσει χωρίς ωστόσο να εμπλακούμε Εξηγούμε ότι κάθε ζευγάρι θα παρουσιάσει τη ζωγραφιά του ξεκινώντας λέγοντας μια απλή φράση και χωρίς να αποκαλύψει στους άλλους μαθητές τη ζωγραφιά π.χ. Είναι μια όμορφη μέρα, μια εκδρομή στο δάσος.

Στάδιο 2

Οι μαθητές έχουν 20 λεπτά για να κάνουν όσες ερωτήσεις θέλουν ενώ ταυτόχρονα κρατούν σημειώσεις με σκοπό να συλλέξουν αρκετές πληροφορίες ώστε να μπορούν κι εκείνοι να σχεδιάσουν την αρχική ζωγραφιά (αρχική ζωγραφιά εννοούμε τη ζωγραφιά που κρατάει η ομάδα που παρουσιάζει και δεν αφήνουν τους μαθητές να την δουν).
Ο/Η εκπαιδευτικός βάζει το χρονόμετρο στα 15 λεπτά για την περίοδο των ερωτήσεων και το επαναφέρει στα 10 λεπτά για την περίοδο του σχεδιασμού και του χρωματισμού της ζωγραφιάς.
Όταν ο χρόνος τελειώσει, οι μαθητές χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις τους και τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες, προσπαθούν να ζωγραφίσουν την εικόνα που φαντάστηκαν ότι έχει ζωγραφίσει η ομάδα που παρουσιάζει και να την χρωματίσουν βασισμένοι στην παρουσίασή τους και τις απαντήσεις στις ερωτήσεις.

Στάδιο 3

Ο/Η εκπαιδευτικός βάζει την αρχική ζωγραφιά στον πίνακα (της ομάδας που παρουσίαζε) και οι υπόλοιποι μαθητές βάζουν τις δικές τους γύρω από αυτή.
Οι μαθητές ψηφίζουν για την καλύτερη ζωγραφιά, αυτή που μοιάζει περισσότερο στην αρχική. Ο νικητής παίρνει έναν πόντο.
Η δραστηριότητα συνεχίζεται μέχρι όλα τα ζευγάρια να παρουσιάσουν τις ζωγραφιές τους *
Νικητές είναι αυτοί που θα μαζέψουν τους περισσότερους πόντους
Ο/Η εκπαιδευτικός βραβεύει τη νικητήρια ομάδα.

**Εάν οι μαθητές είναι αρκετοί και υπάρχει έλλειψη χώρου, τότε μπορούμε να χωρίσουμε τους μαθητές ανά ομάδες περισσότερων ατόμων*

Πηγή: Salonikides, C. (2018). A.R.T: Art Recreating Teaching. Εισήγηση στο Image Conference, Athens.

1.2 Art Project by Google

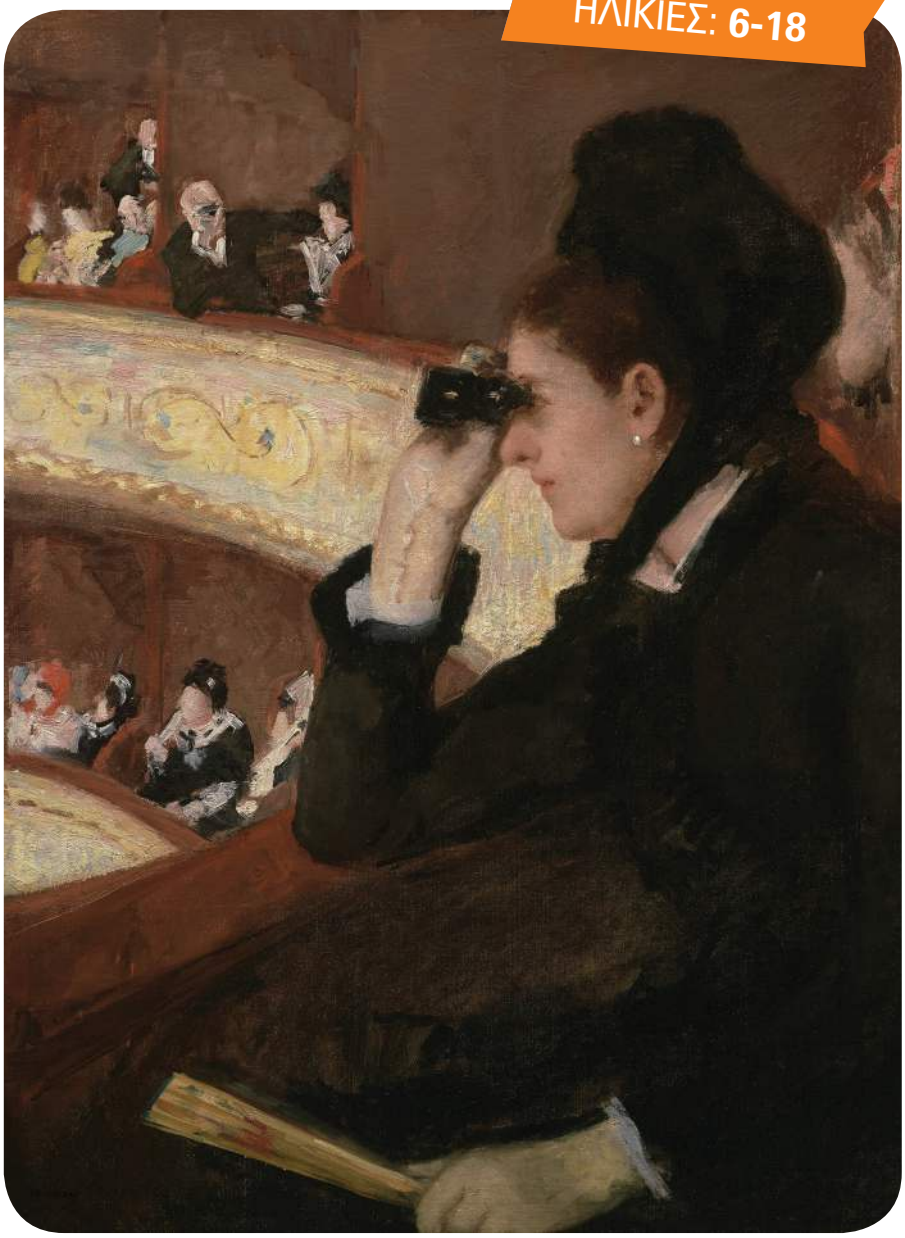
Σκοπός: Εξάσκηση προφορικού λόγου μέσω της χρήσης εικόνας (εξάσκηση λεξιλογίου και γραμματικής ανάλογα το επίπεδο). Εξοικείωση και επαφή με την τέχνη (μέσω πινάκων και εικονικής ξενάγησης σε μουσεία όλου του κόσμου).

Ρόλος εκπαιδευτικού: Πρέπει να είναι εξοικειωμένος με τη χρήση του Google Arts & culture, να ενθαρρύνει τους μαθητές.

Υλικά: Ηλεκτρονικός υπολογιστής, διαδίκτυο, προτζέκτορας (προαιρετικά).

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ (ΚΥΡΙΩΣ ΜΕΣΑΙΑ & ΥΨΗΛΟΤΕΡΑ)**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **6-18**



ΟΔΗΓΙΕΣ

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει με όποιον τρόπο επιθυμεί υλικό μέσω του εν λόγω εργαλείου.

Παράδειγμα 1: Δείχνουμε τον πίνακα της Marry Cassatt "In the loge".

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός κάνει ερωτήσεις στους μαθητές με σκοπό να περιγράψουν την εικόνα και να συζητήσουν γι' αυτή.

Ενδεικτικές ερωτήσεις:

Περιέγραψε τι συμβαίνει στον πίνακα. Πού νομίζετε ότι βρίσκεται; Πότε;

Τι σκέψεις κάνετε για τη γυναίκα αυτή;

Πώς νομίζετε ότι νιώθει; κ.λπ.

Παράδειγμα 2: Δείχνουμε στους μαθητές τον πίνακα "The pinch of poverty" του Kennington.

Γράψτε μια ιστορία βασισμένη στον πίνακα.

Γράψτε έναν τίτλο ειδήσεων που να προκαλεί σκέψη ή ένα tweet σε 140 χαρακτήρες σχετικά με αυτήν την κατάσταση.

Παράδειγμα 3: Δείχνουμε στους μαθητές τον πίνακα 'The immigrants' ship' του John Charles Dollman.

Τι είδους αντικείμενα μεταφέρουν;
Συγκρίνετε τα παιχνίδια των παιδιών εκείνης της εποχής με τα σημερινά;
Γιατί οι άνθρωποι μετανάστευαν τότε κι γιατί μεταναστεύουν σήμερα;
Σημείωση: Μπορούμε να κάνουμε ό,τι ερωτήσεις θέλουμε με βάση την τάξη μας. Επιπλέον, στο τέλος μπορούμε να δώσουμε πληροφορίες για αυτά που έχουμε δείξει στους μαθητές.

Πηγή: Tzouris, D. (2018). Challenging our Perspectives: Teaching Social Issues with Google Arts and Culture. Εισήγηση στο Image Conference, Athens.

1.3 Κατανοώντας την τέχνη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ:
ΜΕΣΑΙΟ ΚΑΙ ΥΨΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

ΗΛΙΚΙΕΣ: **13-18**

Στόχοι:
- Να εγείρουμε το ενδιαφέρον το μαθητών για την τέχνη
- Να προωθήσουμε τη συζήτηση
- Να εγείρουμε προσδοκίες και να εμπλέξουμε τους μαθητές στη διαδικασία του προφορικού λόγου
- Να προετοιμάσουμε ένα project χρησιμοποιώντας έργα τέχνης

Περιεχόμενο: Μνημεία

Βοηθητικό εργαλείο: Πίνακας ζωγραφικής

Γλώσσα: Οποιαδήποτε γλώσσα διδάσκεται στην τάξη. Κύρια έμφαση στην εκμάθηση νέου λεξιλογίου

Εκτιμώμενος χρόνος: 2-3 ώρες

Στάδιο 1 (εμπλοκή)
Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τον καλλιτέχνη και το θέμα και παρέχει σχετικές πληροφορίες σχετικές με το έργο τέχνης: Μνημείο για τους Ισπανούς που πέθαναν για τη Γαλλία

Συζήτηση σε μικρές ομάδες. Ζητάμε από τους μαθητές να απαντήσουν σε ερωτήσεις που τους κάνει ο/η εκπαιδευτικός προκειμένου να προκαλέσουμε το ενδιαφέρον τους και να εμπλέξουμε τα συναισθήματά τους.

Στάδιο 2 (μελέτη)
Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να φτιάξουν το δικό τους "μνημείο" (έναν πίνακα ή ένα γλυπτό) αφήνοντάς τους να χρησιμοποιήσουν ό,τι υλικά θέλουν (κουτιά, χάρτινες αυγοθήκες, κουτάκια αναψυκτικών, υφάσματα, κ.λπ.). Στην ομάδα τους, οι μαθητές συζητούν για να αποφασίσουν το θέμα τους δικού τους μνημείου και το λόγο για τον οποίο το επέλεξαν. Στη συνέχεια κάνουν λίγη έρευνα για το πώς θα το δημιουργήσουν και ξεκινούν την κατασκευή του. Οι μαθητές πρέπει να γράψουν ένα κείμενο στο οποίο θα περιγράφουν το μνημείο τους, τι αντιπροσωπεύει, τον λόγο για τον οποίο το έφτιαξαν, τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους σχετικά με αυτό.

Στάδιο 3 (δραστηριότητα)
Κάθε ομάδα παρουσιάζει το δημιούργημά του στην τάξη εξηγώντας τη διαδικασία σχετικά με το πώς το έφτιαξαν και μοιράζονται τις σκέψεις και τα συναισθήματα για το μνημείο τους. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, οι συμμαθητές τους μπορούν να κρατούν σημειώσεις για να μπορέσουν στη συνέχεια να κάνουν ερωτήσεις ή να εκφράσουν τις εντυπώσεις τους, τι τους άρεσε και τι όχι. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα όσο ελεύθερα και επικοινωνιακά μπορούν, χωρίς να δίνεται ιδιαίτερη σημασία στη δομή της γλώσσας, αλλά χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε γλώσσα εξυπηρετεί και είναι κατάλληλη για το θέμα που μελετάται.

Πηγή: Image Conference, Athens, 6-7 th October 2018.

ΜΕΡΟΣ 2

Ελάτε να φυτέψουμε στο χώρο του σχολείου!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **6-18**

Τι χρειαζόμαστε:
• Γλάστρες (δεν είναι απαραίτητο να έχει το κάθε παιδί τη δικιά του)
• μία ζαρντινιέρα • χώμα • ένα ποτιστήρι
• σπόρους από ηλιοτρόπια, μαρούλια, ραπανάκια, μπιζέλια, ραπανάκια, ντοματάκια, καπουτσίνοι, φασόλια, καρότα, πατάτες, κολοκύθα, καλαμπόκι, πιπεριές, κρεμμυδάκια, φράουλες κ.α.

Ανάλογα την εποχή που πραγματοποιούμε τη σπορά επιλέγουμε τους κατάλληλους σπόρους
https://www.mistikakipou.gr/epoxi-sporas-fitefsis-sigomidis-laxanika/

Στόχος: Με στόχο οι μαθητές να εμπλακούν στο φύτεμα, να γνωρίσουν τα μέρη του φυτού, να μάθουν κάτω από ποιες συνθήκες φυτρώνει ένα φυτό και να προσέχουν και να φροντίζουν τον λαχανόκηπο και τα υπόλοιπα λουλούδια που θα φυτέψουμε, δημιουργούμε τον δικό μας λαχανόκηπο σ' ένα μέρος του σχολείου φωτεινό κατόπιν συνεννόησης με τους admin.

• Δείχνουμε στα παιδιά τους σπόρους και τα υλικά μας και ακούμε το τραγούδι «Καλώς μας ήλθες Άνοιξη!»
• Κάνουμε διάλογο με τους μαθητές:
«Πόσα πέταλα έχουν τα λουλούδια;»
«Ποια είναι τα είδη των φυτών;»
«Πώς φυτρώνουν τα φυτά;»
«Τα μέρη του δέντρου»
«Τα μέρη του λουλουδιού»
«Τι χρειάζεται ένα φυτό για να μεγαλώσει;»
• βλέπουμε το βίντεο:
https://www.youtube.com/watch?v=d2JRVeARdCQ

Δραστηριότητες:

1) παίζουμε το παιχνίδι με τις λέξεις
http://photodentro.edu.gr/photodentro/mtpc_d04_fyta_wordsearch_pidx0015562/

2) φτιάχνουμε μια σύνθεση με φύλλα
https://www.soulouposeto.gr/2018/09/DIY-kataskeyes-me-fylla.html

3) μελετάμε φυτά της άνοιξης
https://artsandculture.google.com/search/asset/?p=oak-spring-garden-foundation&em=m05s2s&categoryId=other

4) Μελετάμε πίνακες της φύσης και γινόμαστε μικροί ζωγράφοι
https://artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum

Πηγή: Εποχή σποράς, φύτευσης και συγκομιδής για κάθε λαχανικό. (2020). Ανακτήθηκε από https://www.mistikakipou.gr/epoxi-sporas-fitefsis-sigomidis-laxanika/

Από τον σπόρο στο φυτό - YouTube. Ανακτήθηκε από https://www.youtube.com/watch?v=3AIULvl2L0E
Παιχνίδι με λέξεις. Ανακτήθηκε από http://photodentro.edu.gr/photodentro/mtpc_d04_fyta_wordsearch_pidx0015562/

SoulouposeTo. (2020). Κατασκευές με Φυσικά Φύλλα. Ανακτήθηκε από https://www.soulouposeto.gr/2018/09/DIY-kataskeyes-me-fylla.html

Oak Spring Garden Foundation/Plants. (n.d.). Retrieved from https://artsandculture.google.com/search/asset/?p=oak-spring-garden-foundation&em=m05s2s&categoryId=other

Van Gogh Museum, Amsterdam, Netherlands - Google Arts & Culture. (n.d.). Retrieved from https://artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum

ΜΕΡΟΣ 3

Παραδοσιακοί χοροί

Με στόχο να καλλιεργηθούν οι ιδιαίτερες κινητικές δεξιότητες των παραδοσιακών χορών, να αποκτηθούν γνώσεις που σχετίζονται με τον παραδοσιακό χορό, τη μουσική και το τραγούδι σε τοπικό και εθνικό επίπεδο, να εκτιμηθούν και να καλλιεργηθούν τα αισθητικά στοιχεία της κίνησης, ο ρυθμός, η μουσική και το τραγούδι και να καλλιεργηθούν στοιχεία της πολιτισμικής μας κληρονομιάς προχωράμε στην εκμάθηση των κινητικών δεξιοτήτων παραδοσιακών χορών.
Επιπρόσθετα, η δραστηριότητα αυτή θα μπορούσε να συμπεριλάβει τη παραδοσιακή μουσική και τους χορούς που προέρχονται από τη χώρα καταγωγής των παιδιών. Συγκεκριμένα, όσοι μαθητές είναι πρόθυμοι μπορούν στη διάρκεια ενός ή παραπάνω μαθημάτων να παρουσιάσουν μουσική και χορούς από τη χώρα τους. Αυτό δύναται να αποτελέσει για την/τον εκπαιδευτικό μια ευκαιρία για συζήτηση με τους μαθητές σχετικά με τη πολιτισμική σημασία του χορού και για τις πολιτισμικές διαφορές και ομοιότητες που παρατηρούνται με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο.

Επιλέγουμε χορούς ανάλογα με την ηλικία των παιδιών
Ενδεικτική πρόταση για Α' και Β' Δημοτικού και Α΄ Γυμνασίου: Γρήγορο Χασάπικο

Πηγή:
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Χοροί Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Ανακτήθηκε από http://www.pischools.gr/lessons/gymnastics/ypost_yliko/paradosiakoi/protovathmia.html

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Χοροί Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Ανακτήθηκε από
http://www.pischools.gr/lessons/gymnastics/ypost_yliko/paradosiakoi/defterovathmia.html

ΜΕΡΟΣ 4

"Κλείσε τα μάτια και σχεδίασε"!

Το παιχνίδι αναφέρεται στην εκπαίδευση της κιναισθητικής αντίληψης των άνω άκρων. Δηλαδή της ικανότητας να υπακούν τα χέρια του παιδιού (δάχτυλα, παλάμες, καρπός, βραχίονας) σε οδηγίες κατεύθυνσης και να σχηματίζουν συγκεκριμένα σχήματα.

Απευθύνεται: Σε παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας για εξάσκηση της κιναισθητικής συνείδησης των άνω άκρων και ιδιαίτερα σε παιδιά με δυσγραφία για βελτίωση της γραφής τους. Είναι παιχνίδι που γίνεται από γονείς, εκπαιδευτικούς και θεραπευτές.

Δραστηριότητα: Ζητάμε από το παιδί να κλείσει τα μάτια του και να σχηματίσει νοερά κατευθύνοντας τα χέρια και τα δάχτυλα του, διάφορα σχήματα.

Τα σχήματα αυτά μπορεί να τα σχηματίζει πάνω:

- στον αέρα
- στο τραπέζι
- σε διαφορετικά είδη χαρτιού πχ. γκοφρέ, γυαλόχαρτο
- στο χαλί
- στον τοίχο
- στην άμμο
- σε χαλίκι
- στο χώμα
- σε ρύζι

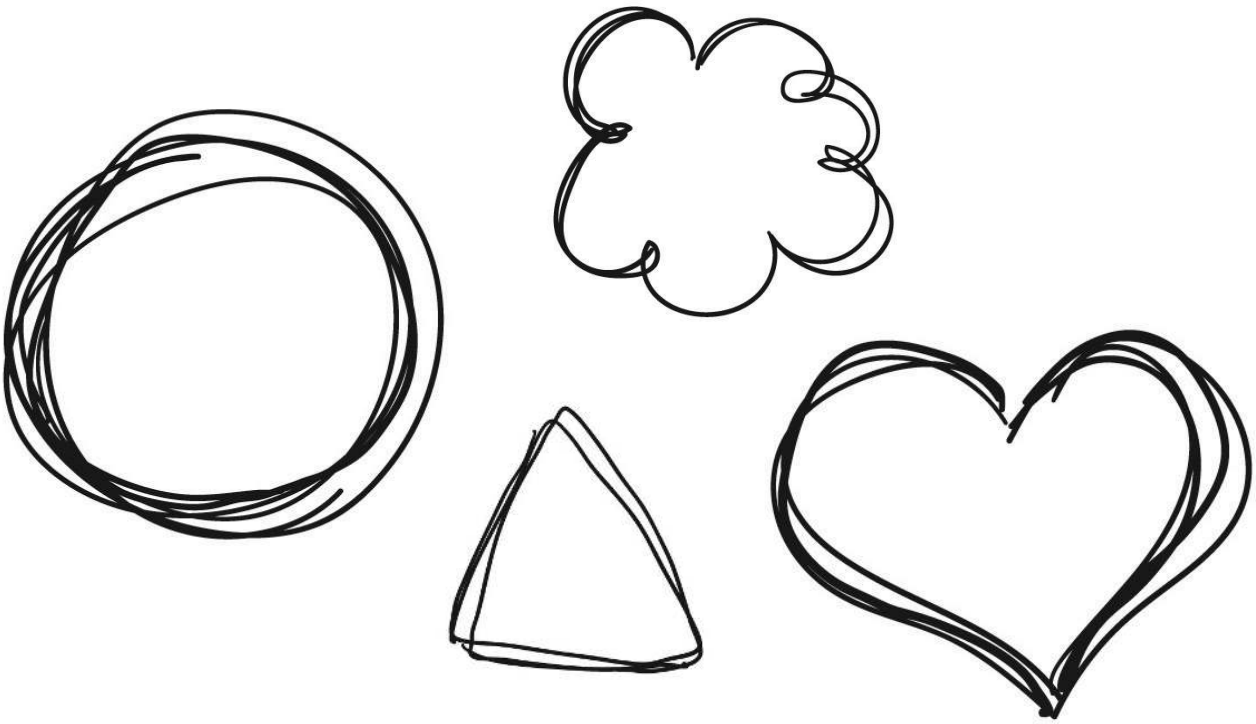
• σε κρύα ή ζεστή επιφάνεια
• σε ίσια ή επικλινή επιφάνεια
Αυτά που μπορούμε να ζητήσουμε από το παιδί να σχηματίσει χωρίς να βλέπει εξαρτώνται από την ηλικία του, αλλά και το τι θέλουμε να ενισχύσουμε αν το παιδί αντιμετωπίζει έλλειμμα στη λεπτή κινητικότητα ή την αυτοματοποίηση της γραφής.

Μερικά παραδείγματα σχημάτων είναι:
• γραμμές πχ. ίσιες, ζικ-ζακ, καμπύλες, με κορυφές κτλ.
• βασικά σχήματα πχ. κύκλος, τρίγωνο, τετράγωνο
• βασικά σχέδια που ζωγραφίζουν τα παιδιά πχ. σπίτι, ήλιος. λουλούδι, βουνό, δέντρο, άνθρωπο
γράμματα

Όταν το παιδί κάνει αυτή την διαδικασία "τυφλής" σχεδίασης ρωτήστε και προτρέψτε να σας εξηγεί τι ακριβώς κάνει την ώρα που το σχεδιάζει πχ. όταν κάνει έναν ήλιο "Κάνω ένα στρογγυλό και μετά από τον κύκλο κάνω μικρές γραμμές γύρω, γύρω." Αυτό θα βοηθήσει ακόμα περισσότερο στην εσωτερίκευση των κινήσεων. Έπειτα αφήστε να κάνει μόνο του την ίδια διαδικασία χωρίς να γνωρίζετε τι θα κάνει και μαντέψτε, από αυτά που λέει και τις κινήσεις του, το τελικό σχήμα. Η διάρκεια ποικίλει ανάλογα με την ηλικία και την διάθεση του παιδιού.

Βασικό tip: Στην αρχή είναι πολύ πιθανό να μην λέει με λεπτομέρειες τις κινήσεις που κάνει. Σχεδιάστε εσείς κάτι χωρίς να βλέπετε λέγοντας παράλληλα τι κάνετε για να μάθει πως γίνεται. Είναι μια δραστηριότητα που μπορεί να γίνει και στο αυτοκίνητο σχηματίζοντας και μαντεύοντας σχέδια στον αέρα

Πηγή:
Μητρακάκη, Α. (5 Απριλίου 2012). "Κλείσε τα μάτια και σχεδίασε"! Παιχνίδι κιναισθητικής αντίληψης. Ανακτήθηκε από http://dyslexiaathome.blogspot.com/2012/04/blog-post_04.html



ΜΕΡΟΣ 5

Μουσικοκινητικές δραστηριότητες

5.1 Μουσικοπερπατήματα

Πρόκειται για πολύ διασκεδαστική δραστηριότητα που δε θέλει καθόλου υλικά, παρά μόνο μουσική και φαντασία! Ενδείκνυνται κομμάτια κλασικής μουσικής ή από ταινίες Disney, διότι εναλλάσσουν αργούς με γρήγορους ρυθμούς.
Μαζί με τα παιδιά κινούμαστε σύμφωνα με τη μουσική, αλλά όχι με συνηθισμένο τρόπο...

• Όταν η μουσική είναι ήρεμη, κάνουμε μεγάλες δρασκελιές σύμφωνα με το ρυθμό ή μεγάλα πηδηματάκια. Μπορούμε να μιμηθούμε ένα καγκουρό ή μια μεγάλη αρκούδα! Μπορούμε ακόμα να κάνουμε ότι περπατάμε σιγά-σιγά για να ξεφύγουμε από ένα γίγαντα που κοιμάται και δε θέλουμε να τον ξυπνήσουμε. Όταν η μουσική είναι γρήγορη, κάνουμε μικρά και γρήγορα πηδηματάκια ή περπατάμε γρήγορα στις μύτες των ποδιών, όπως τα κινούμενα σχέδια!

Η μουσική και η κίνηση μας βοηθούν να εκφράσουμε χωρίς λόγια αυτό που σκεφτόμαστε, επομένως, πέρα από τις παραπάνω ενδεικτικές προτάσεις, αξίζει τον κόπο να δοκιμάσετε με τα παιδιά να εκφράσετε με την ανάλογη μουσική συναισθήματα ή εικόνες του μυαλού!

5.2 Μουσικοχορευτική παντομίμα

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **6-18**

Ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι!
Χωριστείτε σε δύο ομάδες και χρησιμοποιήστε γνωστά τραγούδια για να τα μαντέψει η αντίπαλη ομάδα.
Μπορείτε να εκτυπώσετε στίχους τραγουδιών που θα βρείτε από το Διαδίκτυο. Κάθε φορά που είναι η σειρά μιας ομάδας, επιλέγει στην τύχη κάποιο τραγούδι και πρέπει, χωρίς λόγια και μουσική, να μιμηθεί τους στίχους του τραγουδιού που διαβάζει. Η ομάδα του θα πρέπει να βρει για ποιο τραγούδι πρόκειται και η άλλη ομάδα... απλά απολαμβάνει το θέαμα!

Αν συμμετέχουν μικρά παιδιά, πείτε τους να μιμηθούν κάποιο από τα αγαπημένα τους παιδικά τραγούδια!

5.3 Μουσικοκινητική- εικαστική δραστηριότητα

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΜΕΣΑΙΟ, ΥΨΗΛΟ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **13-18**

Βάζουμε απαλή μουσική στην τάξη και ζητάμε από τους μαθητές να περπατούν ελεύθερα στην αίθουσα όπως ο καθένας επιθυμεί και να συγκεντρωθούν στη σκέψη για τον εαυτό τους. Μετά από 5 λεπτά ζητάμε από τους μαθητές να σκεφτούν την πιο όμορφη-ευχάριστη στιγμή της ζωής τους και κάθε φορά που συναντούν κάποιον συμμαθητή τους με μια λέξη ή μια μικρή φράση να αποδώσουν φωνητικά αυτή την όμορφη στιγμή. Κατόπιν και αφού έχουν περάσει 5 λεπτά ζητάμε από τους μαθητές να σκεφτούν και να κάνουν το ίδιο με την πιο άσχημη στιγμή που θυμούνται. Στη συνέχεια και έχοντας ολοκληρώσει την πρώτη φάση της δραστηριότητας καθόμαστε σε κύκλο με τους μαθητές και τους μοιράζουμε από δύο κόλλες λευκό χαρτί ή χαρτόνια. Με μαρκαδόρους τους ζητάμε να αποτυπώσουν στο ένα χαρτί την πιο όμορφη στιγμή και στο δεύτερο την πιο άσχημη στιγμή της ζωής τους. Τέλος συζητάμε και ο καθένας μοιράζεται με την ομάδα την πιο όμορφη και την πιο άσχημη στιγμή του.

Πηγή: Γαρυφαλάκη, Ε. (2 Απριλίου 2012). Θεωρία πολλαπλής νοημοσύνης: Σωματική - κιναισθητική νοημοσύνη. Ανακτήθηκε από http://kalosagogos.blogspot.com/2012/04/blog-post_02.html

ΜΕΡΟΣ 6

Διδασκαλία μέσω τραγουδιών

Στην αρχική φάση επιδιώκεται από τον εκπαιδευτικό η προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών και η υποδοχή σ' ένα οργανωμένο χώρο που ο εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει με καρέκλες σε κύκλο για να διευκολύνεται η άμεση οπτική επαφή όλων μεταξύ τους και η κίνηση, έκφραση ή μίμηση σε όρθια στάση. Επίσης επαναφέρονται οι μαθητές σε καθιστή στάση όποτε κρίνεται απαραίτητο ή και κατά τη διάρκεια του διαλόγου. Μοιράζονται τα φωτοτυπημένα φύλλα του τραγουδιού που ο εκπαιδευτικός έχει επιλέξει ανάλογα με το επίπεδο και τις δυνατότητες του τμήματος αλλά και τη δική του προτίμηση, καθώς είναι σημαντικό να διασκεδάζουν οι μαθητές και ο ίδιος ο εκπαιδευτικός-εμψυχωτής. Όλη η διαδικασία να γίνεται σε ασφαλή ατμόσφαιρα χωρίς φόβο αποτυχίας ή ντροπή. Τα τραγούδια-στόχοι μπορούν να αντλούνται από την πλούσια παραδοσιακή μουσική μας σε απλούς ρυθμούς που είναι πιο εύκολοι για διδασκαλία έως και παιδικά τραγούδια ή και ροκ μουσική, ανάλογα με το αντικείμενο διδασκαλίας.

Γενική Περιγραφή - Φάσεις Διδασκαλίας

1) Καλωσόρισμα, προθέρμανση (5λεπτά)

Γίνεται παιχνίδι με ονόματα σε κύκλο, ζητείται η έκφραση ή κίνηση με το φώνημα του ονόματος του κάθε μαθητή και ο εκπαιδευτικός συμμετέχει ως μέλος της ομάδας. Ακολουθεί μίμηση από την ομάδα.

Συνεχίζει με τραγούδι καλωσορίσματος1 (γεια σου- γεια σου) (ο εκπαιδευτικός έχει μεταφράσει και μελοποιήσει τα αντίστοιχα αγγλικά τραγούδια καλωσορίσματος και αλλαγής θέσεων, ανάμειξης), ενθαρρύνοντας τους μαθητές να συμμετάσχουν και παιχνίδι με παλαμάκια σε ρυθμό με οδηγίες του εκπαιδευτικού. Στη συνέχεια γίνεται προθέρμανση, τέντωμα και χαλάρωση του σώματος και του προσώπου και ασκήσεις προθέρμανσης φωνής με τη μέθοδο κάντε ότι κάνω και πείτε ό τι λέω. Ο εκπαιδευτικός εισάγει τραγούδια για αλλαγή θέσεων και ανάμειξη2 και στη συνέχεια ο λόγος δίνεται στους μαθητές που καλύπτουν το κενό δίπλα τους (ο χώρος δεξιά μου). Οι μαθητές μιμούνται τις έννοιες αριστερά-δεξιά-πάνω-κάτω-μέσα-έξω κτλ. με θεατρικό παιχνίδι σε κύκλο και ενθαρρύνονται να πάρουν πρωτοβουλία σε αυτά τα τοπικά επιρρήματα και οι υπόλοιποι να μιμηθούν.

Γίνεται ενεργοποίηση τεχνικών αναπνοής μέσω παιχνιδιών και εστιασμένων ασκήσεων (φουσκώνουμε ένα φανταστικό μπαλόνι, βαλβίδα αναπνοή). Ολοκληρώνεται η πρώτη φάση με ήχους κρουστών με τη φωνή με τη μέθοδο πείτε ό,τι λέω από τον εκπαιδευτικό.

2) Εισαγωγή του τραγουδιού (30 λεπτά)
Προβάλλεται το τραγούδι-στόχος μέσω του βιντεοπροβολέα (3 λεπτά) και ξεκινάει η εκμάθηση του ρυθμού (5 λεπτά). Ο εκπαιδευτικός έχει στον πίνακα ζωγραφισμένο ένα τετράγωνο χωρισμένο συμμετρικά σε 16 κύβους και εισάγει το ρυθμό δείχνοντας τη διάρκεια του κάθε κύβου. Καλεί τους μαθητές να εισάγουν σε όποιο σημείο επιθυμούν ήχους μίμησης της φύσης. Χωρίς να χάνεται ο ρυθμός ο εκπαιδευτικός εισάγει τις συλλαβές του τραγουδιού που διδάσκει και θεωρεί δύσκολες στην προφορά. Ο εκπαιδευτικός εισάγει την πρώτη στροφή του τραγουδιού με «κάλεσμα και απάντηση, τραγουδώ-τραγουδάτε».
Ενθαρρύνονται ερωταποκρίσεις σε θέματα περιεχομένου, ο εκπαιδευτικός εξηγεί με παντομίμα το λεξιλόγιο και το περιεχόμενο του τραγουδιού γράφοντας ή σχεδιάζοντας στον πίνακα. Σε αλληλεπίδραση εξερευνούν το νόημα, την προέλευση, το είδος του τραγουδιού και το ρυθμό. (7 λεπτά)

3) Η ομάδα με τον εκπαιδευτικό χορεύει το ρυθμό και τραγουδά σε ομάδες (7 λεπτά)
Στη συνέχεια οι μαθητές ετοιμάζουν μια δραματοποίηση ή χορογραφία σχετική, χωρισμένοι σε ομάδες των 3-4 ατόμων. (3 λεπτά)
Ολοκληρώνεται η φάση με την παρουσίαση σε ήρεμη και ασφαλή ατμόσφαιρα. (5 λεπτά)

4) Σύνοψη νοημάτων – κλείσιμο του μαθήματος (5 λεπτά)
Στη φάση αυτή γυρίζουμε στο όλον του τραγουδιού-στόχου με σκοπό να εκφράσουν κάποιες σκέψεις που ίσως αναθεώρησαν οι μαθητές. Μπορεί επίσης, να γίνει ανακεφαλαίωση του νοήματος.

Τραγούδι καλωσορίσματος [1]
Γεια σου γεια σου τι ωραία που σε βλέπω[(2)]
Τώρα θα πω πως μου έφτιαξες τη μέρα
Γεια σου [(3)]

Hello Song
Hello, hello, It' s good to see you, [(2)]
I must say, you've made my day
Hello [(3)]

Τραγούδι για αλλαγή θέσεων και ανάμειξη[2]
Ο χώρος δεξιά μου είναι άδειος
Και θέλω τον/την τάδε να έρθει δίπλα μου!

The changing song
The space on my left is empty
And I want (my friend) to stand by me!

Πηγή: World Voice, British Council Greece. (n.d.). Retrieved from https://www.britishcouncil.gr/programmes/education/schools/world-voice

ΜΕΡΟΣ 7

Βιωματικά παιχνίδια

7.1 STOP! (Παιχνίδι συγκέντρωσης)

Ακούμε ένα ευχάριστο μουσικό μέρος από το cd player. Τα παιδιά κινούνται μέσα στον χώρο τρέχοντας ή χορεύοντας, ακολουθώντας το ρυθμό της μουσικής. Η μουσική σταματά απότομα και τα παιδιά κοκαλώνουν στις θέσεις, ακριβώς εκεί που βρίσκονται. Μετά από 20 δευτερόλεπτα ξαναρχίζει η μουσική μέχρι το επόμενο stop. (Μουσική: L. Mozart Toy Symphony Finale).

7.2 Ζωντανός πίνακας (Παιχνίδι επικοινωνίας)

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ:
ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ
ΗΛΙΚΙΕΣ: **8-18**

Κάθε παιδί παίρνει έναν αριθμό. Όλοι στη συνέχεια περπατούν ή χορεύουν στο ρυθμό μιας μουσικής. Ο δάσκαλος δίνει ένα σήμα και ο παίκτης με τον αριθμό 1 παίρνει μια ιδιαίτερη πόζα (καθιστή όρθια - ξαπλωτή) που τη διατηρεί σε όλη τη διάρκεια. Στο επόμενο σήμα ο αριθμός 2 πηγαίνει δίπλα στον πρώτο και παίρνει κι αυτός τη δική του πόζα και μετά όλοι οι άλλοι διαδοχικά μέχρι να φτιάξουν ένα σύνθετο άγαλμα. Στο τέλος μπορεί να τραβηχτεί και αναμνηστική φωτογραφία.(Μουσική : Water music – G. F. Handel)

7.3 Καυτή – ανακριτική καρέκλα (τεχνική δράματος)

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **8-18**

Η εν λόγω δραστηριότητα επιτρέπει στα παιδιά να κάνουν ερωτήσεις σε ένα παιδί σε ρόλο ή τον εκπαιδευτικό σε ρόλο- που κάθεται στην καυτή καρέκλα. Στην αρχή του Δράματος αυτή η τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μαζέψουν τα παιδιά διάφορες πληροφορίες. Κατά τη διάρκεια ή στο τέλος του Δράματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ερωτηθούν οι χαρακτήρες σχετικά με τα κίνητρά, συναισθήματα και τις αποφάσεις τους (π.χ. Τα παιδιά ρωτάνε πώς ήταν το ταξίδι προς το άγνωστο, αν είχαν κινδύνους κ.ά).

Πηγή: Διαλεκτόπουλος, Θ. Παραμύθι χωρίς σύνορα. Ανακτήθηκε από http://users.sch.gr/adialektopoulos/autosch/joomla15/index.php/ct-menu-item-9?id=1400

Μπορούν να γίνουν κάποιες ασκήσεις για την προετοιμασία των παιδιών για θεατρικότητα και δραματοποίηση οι οποίες αναφέρονται παρακάτω:

ΜΕΡΟΣ 8

Βιωματικές ασκήσεις και παιχνίδια προετοιμασίας για τη δραματοποίηση του παραμυθιού

Χτίζουμε τους χαρακτήρες
Καθόμαστε όλοι στον κύκλο και με τη βοήθεια της παιδαγωγού διαμορφώνουμε τον χαρακτήρα του κάθε ζώου, τονίζοντας τη διαφορετικότητα, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών του παραμυθιού.

Απελευθερώνουμε τη σωματική έκφραση και αναπτύσσουμε το ομαδικό πνεύμα
Προσπαθούμε να μιμηθούμε τα ζώα του παραμυθιού, τις φωνές και τις κινήσεις τους. Με τη βοήθεια της δασκάλας προσομοιώνουμε τη βάρκα, το ναυάγιο κ.α. Με το ομαδικό θεατρικό παιχνίδι αποκτάμε συνοχή ως ομάδα, αφήνουμε ελεύθερο τον εαυτό μας να κινηθεί στο χώρο και στο χρόνο και εξασκούμαστε στην ομαδική συνεργασία όλων των μελών της ομάδας.

Πηγή: Διαλεκτόπουλος, Θ. Παραμύθι χωρίς σύνορα. Ανακτήθηκε από http://users.sch.gr/adialektopoulos/autosch/joomla15/index.php/ct-menu-item-9?id=1400

ΜΕΡΟΣ 9

Παιχνίδια Εμπιστοσύνης – ενθάρρυνσης – συνεργασίας

Η οικοδόμηση της εμπιστοσύνης ανάμεσα στους μαθητές είναι σημαντική για την απελευθέρωσή τους και δημιουργεί τις απαραίτητες προϋποθέσεις για συνεργασία και ομαδική δημιουργία. Τα παιχνίδια αυτά αναπτύσσουν τις απαραίτητες συνενοχές για τη λειτουργία της ομάδας. Για τα μικρότερα παιδιά προσφέρονται τα παιχνίδια «οδηγώ τον τυφλό» και «ο κυνηγός».

9.1 Εμπιστοσύνη στους άλλους

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **ΟΛΕΣ**

Γινόμαστε μικρότερες ομάδες και ένα μέλος της κάθε ομάδας μπαίνει στη μέση. Αυτός που είναι στη μέση υποδύεται π .χ το φίδι μέσα στη βάρκα και όλοι γύρω να είναι τα κύματα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να αφεθεί αυτός που είναι κεντρικός ήρωας στα χέρια των μελών της υπόλοιπης ομάδας, να τους εμπιστευθεί. Αλλά και τα υπόλοιπα μέλη να νιώσουν υπεύθυνα για κάποιον.

9.2 Η τάξη με τα μάτια του φίλου μου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **8-18**

Τα παιδιά γίνονται ζευγάρια. Το ένα παίρνει τον αριθμό ένα (1) και το άλλο τον αριθμό δυο (2). Το παιδί με τον αριθμό (1) κλείνει τα μάτια του ενώ το άλλο είναι οδηγός του. Περπατούν στην τάξη και ο οδηγός φροντίζει για την ασφάλεια του παιδιού με τα κλειστά μάτια. Το παιδί με τον αριθμό 1 ακουμπάει διάφορα αντικείμενα (έως τρία) τα ψηλαφίζει και μαντεύει τι είναι. Το παιδί με τον αριθμό 2 επιβεβαιώνει αν είναι αυτό που μάντεψε και συνεχίζουν. Στη συνέχεια τα ζευγάρια αλλάζουν ρόλους.

9.3 Πετσέτες και μπάλες

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **ΟΛΕΣ**

Τα παιδιά σε ζευγάρια κρατούν μια πετσέτα που πάνω της υπάρχει μια μπάλα. Κουνούν την πετσέτα σε διάφορες κατευθύνσεις, προσπαθώντας να μην τους πέσει η μπάλα.
Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να γίνει σε μικρές ομάδες και τα παιδιά να κρατούν μια μεγάλη πετσέτα ή ένα μεγάλο κομμάτι ύφασμα. Ιδιαίτερα διασκεδαστικό γίνεται το παιχνίδι, αν αντικατασταθούν οι μπάλες από νερόφουσκες, οι οποίες όταν πέφτουν κάτω σκάνε.

Πηγή Καμπέρη - Τζουριάδου, Ε. & Πανταζή, Σ., (2004). Παιδαγωγικά παιχνίδια, τεύχος Β, Ιωάννινα.

ΜΕΡΟΣ 10

Παιχνίδια επαφής

Η επαφή στα πλαίσια του θεατρικού παιχνιδιού γίνεται με το σώμα ή με τις αισθήσεις. Σε όλες τις περιπτώσεις θεωρείται σημαντική καθώς συντελεί στην ανάπτυξη συναισθηματικών σχέσεων μεταξύ των μαθητών στα πλαίσια της ομάδας και στην αβίαστη συμμετοχή τους σε κάθε είδους ψυχοκινητικές δράσεις. Στα παιχνίδια επαφής ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να ενεργοποιήσει και να αξιοποιήσει όσο το δυνατό περισσότερες από τις αισθήσεις των παιδιών (αφή, όραση, ακοή). Εκτός από τις δραστηριότητες που αναφέρονται στο Π.Σ., προτείνεται ακόμα και το παιχνίδι της «τυφλόμυγας», επειδή βοηθάει τους μαθητές να έχουν λιγότερες αναστολές στο άγγιγμα των άλλων. Με τον τρόπο αυτό μπορούν να συμμετέχουν πιο ενεργά ακόμα και οι πιο συνεσταλμένοι μαθητές.

Εστιάζουμε την προσοχή της αισθήσεις μας

Κάποιος από τις επιμέρους ομάδες γίνεται ο καρχαρίας και οι υπόλοιποι τα ζώα στη βάρκα, προσπαθούν να του ξεφύγουν. Ο καρχαρίας έχει δεμένα τα μάτια του και προσπαθεί να επικοινωνήσει με τις αισθήσεις του. Πρόκειται για μια παραλλαγή του παιχνιδιού «τυφλόμυγα».

Καθοδηγούμενη φαντασία

Τα παιδιά περπατούν στο κύκλο το ένα πίσω από το άλλο ακούγοντας την ενότητα της φωτιάς. Στην αρχή κανένας δε μιλάει και δεν αγγίζει τον άλλο, ώσπου ξεσπάει μια φοβερή πυρκαγιά και τρέχουν να σωθούν. Ξαφνικά σταματά και όλα γίνονται όπως πρώτα.

Πηγή: Διαλεκτόπουλος, Θ. Παραμύθι χωρίς σύνορα. Ανακτήθηκε από http://users.sch.gr/adialektopoulos/autosch/joomla15/index.php/ct-menu-item-9?id=1400

ΜΕΡΟΣ 11

Παιχνίδια με παντομίμα

11.1 Δες τι μου αρέσει

Σε κύκλο, ζητήστε από τα παιδιά να δείξουν, με τη σειρά, με παντομίμα ένα πράγμα που τους αρέσει να κάνουν. Καθώς το ένα παιδί δείχνει με παντομίμα, τα υπόλοιπα καλούνται να μαντέψουν τι είναι αυτό που αρέσει στο φίλο τους. Όταν κάποιος ή κάποιοι δείχνουν κάτι με τη παντομίμα οι άλλοι αρχίζουν να μαντεύουν.

11.2 Δες πως αισθάνομαι

Λέτε στο κάθε παιδί ένα διαφορετικό συναίσθημα και τους ζητάτε να κινηθούν ελεύθερα στο χώρο και να δείχνουν τα συναισθήματα τους. Μπορούν να περπατούν θυμωμένα, φοβισμένα, χαρούμενα, λυπημένα.

11.3 Μάντεψε τι είδα

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΜΕΣΑΙΟ, ΥΨΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **8-18**

Σε μικρές ομάδες λένε ιστορίες, π.χ. για το τι συνέβη στη διαδρομή από το σπίτι στο σχολείο, ή επαναλαμβάνουν ένα γνωστό παραμύθι. Όταν τελειώσουν τους λέτε να διαλέξουν μια από τις ιστορίες, να τη μιμηθούν και να την παρουσιάσουν στις άλλες ομάδες.

11.4 Μάντεψε τι κάνουμε

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΜΕΣΑΙΟ, ΥΨΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **8-18**

Η τάξη χωρίζεται σε δυο ομάδες. Η ομάδα Α βγαίνει από την αίθουσα και περιμένει. Η ομάδα Β αποφασίζει ποια σκηνή της καθημερινότητας ή του θέματος που πραγματευόμαστε θέλει να παραστήσει με παντομίμα. Όταν ετοιμαστούν, καλούν την ομάδα Α να μπει στην τάξη και να μαντέψει τι παριστάνουν (ποιοι είναι, πού βρίσκονται και τι κάνουν), λέγοντας μια ιστορία. π.χ. «είναι κάποια/ος που μαγειρεύει στην κουζίνα.

11.5 Μάντεψε τι είναι;

Ένα παιδί ή μια μικρή ομάδα παιδιών βγαίνει από την τάξη. Τα υπόλοιπα επιλέγουν ένα αντικείμενο της τάξης με το οποίο θα παίξουν. Όταν τα παιδιά που βγήκαν θα επιστρέψουν στην τάξη θα πρέπει να το βρουν κάνοντας κατάλληλες ερωτήσεις. Η ομάδα που επέλεξε το αντικείμενο βοηθάει στον εντοπισμό του αντικειμένου λέγοντας «ζεστό» όσο πλησιάζουν και τη «λέξη «κρύο» όταν απομακρύνονται από το αντικείμενο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **6-18**

11.6 Το μαγικό κουτί

Βάζετε ένα φανταστικό κουτί στο κέντρο του κύκλου. Κάθε παιδί με τη σειρά πάει στο κουτί και προσποιείται ότι βγάζει κάτι. Κάνει με παντομίμα κινήσεις που αντιστοιχούν στο αντικείμενο που έχει επιλέξει. Τα άλλα παιδιά, στον κύκλο, προσπαθούν να μαντέψουν τι έκανε και στη συνέχεια πάνε στη μέση του και επαναλαμβάνουν αυτό που είδαν. Το παιδί που έκανε την παντομίμα, επιβεβαιώνει αν έχουν δίκιο.

Πηγή: Καμπέρη - Τζουριάδου, Ε. & Πανταζή, Σ., (2004). Παιδαγωγικά παιχνίδια, τεύχος Β, Ιωάννινα.

ΜΕΡΟΣ 12

Παιχνίδια- τεχνικές διαχείρισης θυμού

12.1 Η τεχνική της μικρής χελώνας

Σκοπός μιας διδασκαλίας για τη διαχείριση του θυμού στα παιδιά είναι να μάθουν να ελέγχουν το θυμό και τα αρνητικά τους συναισθήματα και μακροπρόθεσμος στόχος αποτελεί η κατάκτηση της ανεξαρτησίας και αυτονομίας τους. Στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι δηλαδή το παιδί να μάθει να ρυθμίζει την συμπεριφορά του αλλά και το θυμικό του, χωρίς τη βοήθεια κάποιου μεγάλου: εκπαιδευτικού ή γονέα.

Η τεχνική της Εναλλακτικής Αντίδρασης ή αλλιώς τεχνική της Μικρής Χελώνας ανήκει στην ψυχολογική κατεύθυνση του Γνωστικού-Συμπεριφορισμού και θεωρείται αρκετά αποτελεσματική για τη διδασκαλία ελέγχου του θυμού και της επιθετικότητας στα μικρά παιδιά.
Σε πρώτη φάση, το παιδί διδάσκεται από τον δάσκαλο ή τον ειδικό την εναλλακτική αντίδραση της μικρής χελώνας όταν η ίδια βρίσκεται σε κατάσταση που προκαλεί ένταση.

Το παιδί ακούει από τον ενήλικα την ιστορία της μικρής χελώνας:
"Το μικρό χελωνάκι, κάθε φορά που πήγαινε στο σχολείο έμπλεκε σε καβγάδες με τα άλλα μικρά χελωνάκια, που το πείραζαν και το χτυπούσαν. Ο δάσκαλος το τιμωρούσε. Μια μέρα συνάντησε τη μεγάλη χελώνα, η οποία του είπε πως η απάντηση στο πρόβλημά του ήταν το καβούκι του. Το συμβούλευσε να κρύβεται στο καβούκι του κάθε φορά που θύμωνε, μέχρι να αισθανθεί καλύτερα. Το χελωνάκι εφάρμοσε τη συμβουλή της χελώνας, και όλα βελτιώθηκαν: σταμάτησε τους καβγάδες, ο δάσκαλος δεν το μάλωνε πια και άρχισε να του αρέσει το σχολείο".

Αφού το παιδί διαβάσει ή ακούσει την ιστορία, στη συνέχεια διδάσκεται από τον ενήλικα εναλλακτικές αντιδράσεις που το ίδιο θα κλιθεί να εφαρμόσει σε περιπτώσεις που νιώσει όπως το χελωνάκι. Το παιδί εξασκείται στις παρακάτω ασκήσεις:
- να μαζεύει κοντά στο σώμα του τα χέρια και τα πόδια,
- να ακουμπά το κεφάλι του στο θρανίο,
- να φανταστεί πως είναι το χελωνάκι που κρύβεται μέσα στο καβούκι του και να σκεπάζει το κεφάλι με τους βραχίονες ή τις παλάμες του,
- να χαλαρώνει τους μύες του σώματός του και να παραμείνει στην ίδια θέση για λίγο.

Αφού το παιδί εξασκηθεί αρκετές φορές στην άσκηση αυτή, στη συνέχεια ο ειδικός του μαθαίνει μυοχαλαρωτικές ασκήσεις.
Έτσι το παιδί σιγά σιγά κατακτά την ικανότητα να αντιμετωπίζει στρεσογόνες καταστάσεις, καταστάσεις συγκρούσεων και έντασης, καθώς και να διαχειρίζεται τα αρνητικά του συναισθήματα, το φόβο, το θυμό και την οργή του.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ:
ΜΕΣΑΙΟ, ΥΨΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

ΗΛΙΚΙΕΣ: **4-7**

12.2 Ο πράσινος δράκος και το μαγικό κουτί

Τα παιδιά μπορούν να βιώσουν θλίψη, θυμό, άγχος, όπως και οι ενήλικες. Μπορεί τα αίτια των συναισθημάτων αυτών που νιώθουν οι μικροί μας φίλοι να μην είναι τόσο σημαντικά για μας, όμως η ένταση είναι εξίσου μεγάλη. Βοηθήστε τα παιδιά σας να αποφορτιστούν με ένα απλό παιχνιδάκι-παραμύθι (Γεωργιάδου, Ν., (2010), Θεραπευτικά Παιχνίδια, Εκδόσεις Οξυγόνο, Αθήνα.)

Παραμύθι-παιχνίδι «Ο πράσινος δράκος και το μαγικό κουτί»:
Υλικά:
- ένα κουτί,
- μαρκαδόρους ή ξυλομπογιές,
- χαρτιά.

Οδηγίες:
Ξεκινήστε με το παραμύθι του δράκου:
«Κάποτε σε ένα πανέμορφο δάσος ζούσε ένας πράσινος, μεγάλος δράκος. Κάθε πρωί που ξυπνούσε έβλεπε τα δέντρα του δάσους, έπαιρνε βαθιές αναπνοές και ένιωθε ευτυχισμένος! Το δάσος ήταν τόσο όμορφο που γρήγορα απέκτησε τεράστια φήμη, με αποτέλεσμα να έρχονται από παντού ζώα να μείνουν εκεί. Από τότε ο

δράκος έχασε την ησυχία του. Και όχι τίποτα άλλο, άρχιζε να νευριάζει εύκολα και να θυμώνει. Την πρώτη φορά που θύμωσε ήταν επειδή τα σκιουράκια μάζεψαν βελανίδια και τα αφήσανε παντού στο έδαφος. Πήγε ο δράκος να κάνει τον περίπατό του, τα πάτησε και άρχισε να χοροπηδά από τον πόνο. Θύμωσε τόσο πολύ που από το στόμα του βγήκε φωτιά. Το αποτέλεσμα ήταν να καεί το δέντρο δίπλα του, αλλά και η γλώσσα του. Για μέρες δεν μπορούσε ούτε να μιλήσει ούτε να φάει. Μόλις συνήλθε, συνέβη κάτι άλλο που τον έκανε να θυμώσει. Ένας λαγός έφαγε καρότα και πέταξε τα κοτσάνια έξω από την σπηλιά του δράκου. Ξαναθύμωσε ο πράσινος δράκος, έβγαλε φωτιά από το στόμα του, έκαψε δυο δέντρα αυτή την φορά και έκανε μεγαλύτερη ζημιά στην γλώσσα του. Όσο για την γλώσσα του, είχε γεμίσει φουσκάλες και τον έκανε να τρώει μόνο γιαούρτι και να μιλάει …πθεβδά! Μια μέρα ήρθε στο δάσος ένα ξωτικό που μόλις είδε την μεγάλη καταστροφή, έψαξε να βρει τι έφταιγε. Δεν άργησε να βρει τον δράκο να θυμώνει και να βγάζει φωτιά από το στόμα του, όταν ένας τυφλοπόντικας είχε γεμίσει τον τόπο με τρύπες. Τότε το ξωτικό πήγε κοντά και του έδωσε το «μαγικό κουτί». Από εκείνη την ημέρα ο δράκος όχι μόνο δεν θύμωνε, αλλά και σταμάτησε να βγάζει φωτιές και να καίει τα δέντρα. Σήμερα το δάσος έχει γίνει καταπράσινο, όπως παλιά».

• Τι ήταν όμως το μαγικό κουτί;
Ήταν ένα χρωματιστό κουτί που μέσα σε αυτό ο δράκος έγραφε ό,τι τον θύμωνε.

• Βάλτε τα παιδιά να φτιάξουν ένα κουτί με την δική τους προσωπική σφραγίδα. Κάθε παιδί έχει το δικό του κουτί. Στην συνέχεια βάλτε τα να γράψουν τι τα κάνει να θυμώνουν. Αν είναι μικρά, μπορούν να ζωγραφίσουν ή να γράψετε εσείς.

• Καθετί που γράφεται μπαίνει στο μαγικό κουτί και μετά γίνεται μια συζήτηση για το τι μπορεί να κάνει το παιδί όταν του συμβαίνει αυτό.

12.3 «Η πρεμία θα βοηθήσει»

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΜΕΣΑΙΟ, ΥΨΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **8-18**

Παιχνίδι για ανάκτηση του χαμένου ελέγχου
και των έντονων αντιδράσεων θυμού

Υλικά:
- Ένα γυάλινο βάζο με καπάκι
- Άμμο θαλάσσης
- Κομφετί ή αλουμινόχαρτο σε πολύ μικρά κομματάκια
- Δυο φλιτζάνια νερό
- Δυο κουταλιές λάδι

Βάλτε την άμμο και το κομφετί σε ένα βάζο.
Προσθέστε το νερό και το λάδι και κλείστε καλά το καπάκι.

Δείξτε το βάζο στα παιδιά και πείτε:
«Ας φανταστούμε πως ένας άνθρωπος ζει σε ένα καταπράσινο δάσος. Παντού ακούγονται πουλιά να τραγουδάνε και ο αέρας μυρίζει θυμάρι και χόρτο. Ο άνθρωπος αυτός (δείτε ξανά το βάζο) ζούσε σε ένα σπίτι φτιαγμένο από ξύλα και κλαδιά δέντρων. Κάθε μέρα έβγαινε από το σπίτι του και πήγαινε να μαζέψει χόρτα και φρούτα για να φάει. Τα βράδια έπαιρνε ένα μικρό μαχαίρι και σκάλιζε πάνω ξύλινα αγάλματα, που τα πουλούσε στην πόλη. Μια μέρα έγινε κάτι τρομερό! Την ώρα που μάζευε φράουλες ξέσπασε η δυνατότερη καταιγίδα του κόσμου. Αμέσως άρχισε να τρέχει προς το σπίτι του για να κρυφτεί. Όταν έφτασε εκεί, όμως, ανακάλυψε πως το σπίτι του δεν υπήρχε πια. Η δυνατή καταιγίδα είχε καταστρέψει τα πάντα και στην θέση του σπιτιού υπήρχε τώρα ένας σωρός από ξύλα και κλαδιά.

Ο άνθρωπος στενοχωρήθηκε πάρα πολύ. Τόσο πολύ αναστατώθηκε που δεν ήξερε τι να κάνει (ανακατέψτε το βάζο δυνατά έτσι ώστε να αναμειχθούν όλα τα υλικά). Όλα τα έβλεπε θολά. Από την θολούρα ξέχασε πως μπορούσε να σκαλίζει όμορφα αγάλματα και κρύφτηκε σε μια σπηλιά και δεν ξαναέβγαινε. Όταν περάσανε, όμως, μερικές μέρες θυμήθηκε πως μπορούσε να φτιάχνει αγάλματα, έψαξε και βρήκε τα καλύτερα κούτσουρα και άρχιζε να τα σκαλίζει. Έβαλε τα δυνατά του και έφτιαξε τα πιο όμορφα γλυπτά, τα οποία και πούλησε και σύντομα έφτιαξε ένα σπίτι από πέτρες που δεν το χαλούσε καμιά καταιγίδα. Τώρα (στο βάζο), το χιόνι είχε κάτσει στον πάτο και όλα είναι καθαρά και ξάστερα».
Εξηγήστε στα παιδιά πως όταν ζούμε κάτι άσχημο, όταν κάτι μας ταρακουνάει μέσα μας, τα βλέπουμε όλα θολά και δεν αναγνωρίζουμε τις δυνατότητές μας.
Όταν όμως ηρεμήσουμε, μπορούμε εύκολα να δούμε τα προτερήματά μας και τα καλά που συμβαίνουν γύρω μας.

Πηγή: Κολιάδης Ε. (2010). Συμπεριφορά στο σχολείο: Αξιοποιούμε δυνατότητες, Αντιμετωπίζουμε προβλήματα, Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
Καμπέρη - Τζουριάδου, Ε. & Πανταζή, Σ., (2004). Παιδαγωγικά παιχνίδια, τεύχος Β, Ιωάννινα.
Καλέντζης, Α. (29 Δεκεμβρίου 2019). Παιχνίδια Διαχείρισης Θυμού: «Ο πράσινος Δράκος και το Μαγικό Κουτί». Ανακτήθηκε από psychologized.blogspot.gr

ΜΕΡΟΣ 13

Ιστορίες και παραμύθια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με στόχο την αυτοεκτίμηση, τη συνεργασία, την επίλυση συγκρούσεων

Οι ιστορίες και τα παραμύθια όπως αναφέρεται και προηγουμένως προσφέρονται και μπορούν να χρησιμοποιηθούν με ποικίλους στόχους. Στη συνέχεια παρουσιάζονται τέσσερις ιστορίες καθώς και ιδέες για τον τρόπο που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΛΩΣΣΟΜΑΘΕΙΑΣ: **ΜΕΣΑΙΟ, ΥΨΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ**

ΗΛΙΚΙΕΣ: **4-7**

13.1 Το ελατάκι που δεν του άρεσαν τα φύλλα του

Γερμανικό παραμύθι, Nellie McCaslin, Creative Drama in the Classroom

Μια φορά κι ένα καιρό ήταν ένα μικρό ελατάκι που βαρέθηκε τις βελόνες του και ήθελε να ΄χει κι αυτό φυλλαράκια όπως τα άλλα δέντρα στο δάσος. Μια μέρα ενώ παραπονιόταν μια φωνή του απάντησε ρωτώντας το τι φύλλα θα ήθελε.
«Πράσινα φύλλα σαν τα υπόλοιπα δέντρα», είπε το μικρό ελατάκι. «Θέλω φύλλα που να είναι πράσινα το καλοκαίρι και να αλλάζουν σε κόκκινα το χειμώνα». Ξαφνικά οι βελόνες του έγιναν απαλά λαμπερά, πράσινα φύλλα.
Το μικρό ελατάκι νόμισε πως φαινόταν πολύ όμορφο. Όλο το πρωί κουνούσε τα κλαδιά του και καμάρωνε. Το μεσημέρι όμως ήρθαν μερικές κατσίκες, είδαν τα φρέσκα πράσινα φύλλα και άρχισαν να τα τρώνε. Το μικρό δεντράκι δεν μπορούσε να τις σταματήσει και σύντομα όλα του τα φύλλα φαγώθηκαν. Ήταν πολύ λυπημένο και τελικά είπε: «μακάρι να είχα γυάλινα φύλλα, θα ήταν και όμορφα και κανένας δε θα μπορούσε να τα φάει. Αμέσως γέμισε με γυαλιστερά γυάλινα φύλλα, κούνησε τα κλαδιά του με καμάρι και τα είδε να λαμπυρίζουν στον ήλιο. Όμως το μεσημέρι φύσηξε δυνατός αέρας και καθώς η καταιγίδα δυνάμωνε όλα τα γυαλιά έσπασαν και έπεσαν στο έδαφος. Το μικρό ελατάκι λυπήθηκε και είπε: «Ξέρω πως θέλω χρυσά φύλλα, θα λαμπυρίζω, οι κατσίκες δε θα μπορούν να τα φάνε και καμιά καταιγίδα δε θα μπορεί να τα σπάσει».
Ξαφνικά γέμισε με λαμπερό χρυσάφι που άστραφτε στο φως του ήλιου. Ήταν σίγουρο πως ήταν το πιο όμορφο δέντρο σε όλο το δάσος. Όλη τη μέρα θαύμαζε τα φύλλα του, όμως το βράδυ, ληστές πλησίασαν και έκλεψαν τα χρυσά φύλλα του δέντρου. Το μικρό δέντρο έμεινε να κρυώνει δυστυχισμένο μέσα στο δάσος. «Εύχομαι», είπε «να είχα πίσω τις βελόνες μου, ήταν τα καλύτερα φύλλα». Γρήγορα τα κλαδιά του γέμισαν με βελόνες και δεν ευχήθηκε για φύλλα ποτέ ξανά.
Παρότι το παραμύθι αναφέρεται σε ένα «άτομο» μπορεί να παιχτεί με όλη την ομάδα. Δε χρειάζεται να δώσετε διάλογους, αλλά τα παιδιά μπορούν να βάλουν όταν θέλουν τους δικούς τους. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μουσική ή μουσικά όργανα για να δημιουργήσετε την ατμόσφαιρα που θα τα κάνει να εκφραστούν. Το θέμα του «ανικανοποίητου» γίνεται κατανοητό από τα παιδιά και είναι κάτι που πολλές φορές τα απασχολεί. Πως μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε: - Μπορούν τα παιδιά να δραματοποιήσουν την ιστορία. - Μπορείτε να τα ρωτήσετε για το πώς αισθανόταν το ελατάκι και γιατί; - Αν η ομάδα σας είναι μεγάλη μπορείτε να χωρίσετε τα παιδιά σε δυο μικρότερες ομάδες. Η μια ομάδα μπορεί να κάνει το δέντρο με τα φύλλα και η άλλη αυτούς που τα καταστρέφουν, με εναλλασσόμενους ρόλους, π.χ. τις κατσίκες, τον αέρα, κ.λ.π. Στη συνέχεια οι ομάδες μπορούν να αλλάξουν ρόλους. - Μπορείτε επίσης να ζητήσετε να συνεχίσουν την ιστορία με άλλες πιθανές ιδέες για τα φύλλα που μπορεί να ήθελε το ελατάκι και τις συνέπειες. Τα παιδιά παρουσιάζουν καταπληκτικές ιδέες και μπορεί δραματοποιώντας την ιστορία να δημιουργήσουν αυθόρμητα εξαιρετικούς διαλόγους.

13.2 Πώς το κολιμπρί πήρε τα χρώματά του

Μύθος από τη Λατινική Αμερική, Alida Gersie and Nancy King "Stories"

Κάποτε ήταν ένα μικρό γκρίζο πουλί που επιθυμούσε να είναι πολύχρωμο. Κάθε φορά που έβλεπε τα κόκκινα, τα κίτρινα, τα πράσινα και τα μπλε των λουλουδιών, του δάσους και του ουρανού αναστέναζε, ελπίζοντας ότι θα μπορούσε να γίνει όμορφο. Όποιον και να ρωτούσε, κανένας δεν ήξερε πως να το βοηθήσει να αλλάξει το χρώμα των φτερών του. Μια μέρα, ενώ έπινε νέκταρ από ένα κατακόκκινο λαμπερό λουλούδι, άκουσε μια αξιολύπητη φωνή, μια φωνή τόσο δυνατή που τράνταξε όλη τη γη. Κοίταξε γύρω του και είδε ένα πάνθηρα να ουρλιάζει από θυμό. Το πουλί πέταξε στον πάνθηρα και του ρώτησε γιατί κάνει τόση φασαρία. Ο πάνθηρας του 'πε ότι ένα βράδυ πάτησε κατά λάθος τη φωλιά ενός ποντικιού και σκότωσε τα ποντικάκια του.
Αργότερα, καθώς κοιμόταν η ποντικίνα του 'βαλε πάνω στα κλειστά του μάτια λάσπη και μαστίχα για να κολλήσει κι έτσι να μη μπορεί να βλέπει. Δεν μπορούσε καν να καταλάβει αν είναι μέρα ή νύχτα. Ο πάνθηρας στέναξε: "μακάρι να μπορούσα να δω". Το πουλί άκουγε με προσοχή και συμπόνια και μετά είπε στον πάνθηρα πόσο κι αυτό επιθυμούσε να ντυθεί με λαμπερά χρώματα αντί για τα βαρετά γκρίζα. Του περιέγραψε όλους τους τρόπους με τους οποίους προσπάθησε ν΄ αλλάξει τα χρώματά του χωρίς επιτυχία.
Ο πάνθηρας άκουσε την ιστορία του πουλιού και του 'πε: "αν βγάλεις με το ράμφος σου όλη τη λάσπη και τη μαστίχα από τα μάτια μου έτσι ώστε να βλέπω, θα σου δείξω πως να αλλάξεις το χρώμα των φτερών σου. Έτσι έγινε η συμφωνία. Καθώς ο πάνθηρας κράτησε το πρόσωπό του όσο ακίνητο μπορούσε, το πουλί έβγαλε από τα μάτια του όλη τη μαστίχα και τη λάσπη. Αυτό δεν ήταν εύκολο αφού το πουλί ήταν πολύ μικρό και η λάσπη πάρα πολύ. Αλλά επιτέλους ο πάνθηρας μπόρεσε να δει. Κράτησε κι αυτός το λόγο του και πήγε το πουλί στο μέρος όπου υπήρχε άμμος και πηλός απ' όλα τα χρώματα.

Οι δυο τους ανακάτεψαν τα χρώματα της γης, του ήλιου και των αστεριών και τα ΄φτιαξαν νήματα τα οποία πήρε μετά το πουλί και τά 'πλεξε σ' ένα ωραίο φόρεμα. Χρησιμοποίησε λίγο από το ασήμι της αράχνης για να φτιάξει φτερά. Όταν το φόρεμά του τελείωσε έβγαλε το παλιό γκρίζο του και φόρεσε το καινούργιο, φτιαγμένο απ' όλα τα χρώματα του κόσμου. Ο πάνθηρας το κοίταξε και του 'πε: "το καινούργιο σου φόρεμα είναι πανέμορφο". Από τότε. όλα τα κολιμπρί έχουν όμορφα, λαμπερά χρωματιστά φτερά πλεγμένα μέσα στις αραχνοΰφαντες φτερούγες που λαμπυρίζουν.

Αφηγείστε την ιστορία ως το σημείο που ο πάνθηρας λέει στο πουλί τι του συνέβη και το πουλί με τη σειρά του αναφέρει το δικό του πρόβλημα, σχετικά με τα χρώματα που θα ήθελε να έχει.
- Ζητάτε από τα παιδιά να σκεφτούν πώς θα μπορούσε να βοηθήσει το ένα το άλλο.
- Αφού ακούσετε τις ιδέες μπορείτε ή να τα οδηγήσετε να δραματοποιήσουν μια από αυτές ή τους λέτε τη συνέχεια της ιστορίας, μέχρι εκεί που έκαναν τη συμφωνία να βοηθήσει το ένα το άλλο.
- Μπορείτε να εμπλακείτε στο δρώμενο, δίνοντας σε όλα τα παιδιά το ρόλο του πουλιού και παίρνοντας εσείς το ρόλο του πάνθηρα. Μπορεί να γίνει μια συζήτηση στην οποία εσείς σε ρόλο πάνθηρα μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις στα πουλιά σχετικά με το πώς αισθάνονται και γιατί.
- Τα παιδιά μπορούν να αναπαραστήσουν τη σκηνή που το πουλί έβγαλε από τα μάτια του πάνθηρα τη λάσπη και στη συνέχεια, να τα «οδηγήσετε» με αφήγηση, ή υποδυόμενη/ος τον πάνθηρα, στο μέρος που υπήρχαν τα χρώματα.
- Μπορούν να διαλέξουν τα χρώματα που θέλουν, να τα υφάνουν, να φτιάξουν το καινούργιο τους φόρεμα. Στο τέλος μπορούν να βρουν τρόπους για να γιορτάσουν και να δείξουν τη χαρά τους. Μπορείτε αν θέλετε όταν τελειώσετε με το δρώμενο, να κάνετε μια συζήτηση με τα παιδιά για τις ανάγκες των παιδιών γενικά, αλλά και ειδικότερα για κάποιες δικές τους ανάγκες και επιθυμίες που μπορεί αν έχουν σε σχέση με τη δική τους ζωή

13.3 Οι δυο ανόητοι γάτοι (Ιαπωνικό παραμύθι)

Nellie McCaslin, Creative Drama in the Classroom

Ήταν μια φορά δυο γάτοι που ζούσαν ειρηνικά και αρμονικά. Ήταν καλοί φίλοι και μοιραζόταν την τροφή που έβρισκαν και το μέρος που έμεναν. Όμως, μια μέρα, ο καθένας τους, καθώς πήγαινε στο μονοπάτι που οδηγούσε στο δάσος, βρέθηκε μπροστά σε ένα φρέσκο κέικ.
Ενθουσιασμένοι από την ανακάλυψή τους, έδειξαν το κέικ τους ο ένας στον άλλο και άρχισαν να κάνουν συγκρίσεις, για το μέγεθος και για το ποιο είναι το πιο φρέσκο. Όμως ο μεγαλύτερος από τους γάτους είχε βρει το μικρότερο κέικ. «Δεν είναι δίκαιο» είπε. «Είμαι μεγαλύτερος από σένα και πρέπει να πάρω το μεγαλύτερο κέικ. Έλα να τα ανταλλάξουμε». Αλλά ο μικρότερος αρνήθηκε «Όχι είμαι μικρότερος», είπε «και χρειάζομαι περισσότερη τροφή για να μεγαλώσω και να γίνω σαν και σένα». Έτσι άρχισαν να διαφωνούν και ο καθένας τους, επέμενε ότι θα έπρεπε να πάρει το μεγαλύτερο κέικ. Κατηγόρησαν ο ένας τον άλλο για απληστία και καθώς θύμωναν όλο και περισσότερο, άρχισαν να γρυλίζουν και να φτύνουν.

Στο τέλος, ο μεγαλύτερος γάτος είπε: «Ας σταματήσουμε. Δε βγάζει πουθενά το να μαλώνουμε έτσι. Πάμε να βρούμε τη σοφή μαϊμού. Όπως φαντάζεστε, πήρε ξανά ένα μεγάλο κομμάτι και από το μικρό και έτσι το άλλο έγινε πάλι μεγαλύτερο. Χωρίς να δίνει σημασία στους γάτους που με αγωνία έβλεπαν τα κέικ τους να εξαφανίζονται, η γριά μαϊμού, πήγαινε από το ένα στο άλλο μέχρι που και τα δυο εξαφανίστηκαν. Λοιπόν είπε, μου ζητήσατε να σας λύσω το πρόβλημα και το έκανα. Χωρίς τα κέικ δεν θα έχετε λόγο να μαλώνετε. Αμέσως μετά έφυγε, αφήνοντας τους δυο γάτους, να αισθάνονται πεινασμένοι αλλά και πολύ ανόητοι. Αλλά ποτέ, δε μάλωσαν ποτέ ξανά.

Η ιστορία αυτή αρέσει πολύ στα παιδιά, γιατί καταλαβαίνουν καλά τι σημαίνει δίκαιο παιχνίδι και επίσης ο χαρακτήρας του κατεργάρη τους είναι γνωστός. Παρότι η ιστορία είναι απλή, εμπεριέχει βάθος στη μελέτη των χαρακτήρων και έτσι δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να τη χρησιμοποιήσει με ποικίλους τρόπους. Είναι δεδομένο ότι μετά την αφήγηση, θα ακολουθήσει συζήτηση για την απληστία και το δίκαιο παιχνίδι.

Επειδή η ιστορία είναι σύντομη, μια μικρή ομάδα μπορεί να μοιραστεί και να παίξει και τους τρεις ρόλους. Όταν παίξουν την ιστορία πολλές φορές, ώστε όλες οι ομάδες να κάνουν και τη μαϊμού, τα παιδιά μπορούν να δώσουν τις δικές τους εκδοχές για το πώς θα έλυναν το πρόβλημα.

Είναι σημαντικό να μη χαθεί η αξία της ιστορίας, η οποία έγκειται στο ότι καταφέρνει να «δώσει ένα μάθημα» μέσα από αστείο τρόπο και χρησιμοποιώντας ζώα. Αν θέλετε, αντί να αφηγηθείτε ολόκληρη την ιστορία, μπορείτε να σταματήσετε την αφήγηση στο σημείο που συναντούν τη μαϊμού, πριν δώσει τη λύση, και να ζητήσετε από τα παιδιά, να δώσουν τις δικές τους εκδοχές. Στη συνέχεια αφηγείστε την ιστορία.

13.4 Μέλι και ψωμί

Frank Asch, Making plays from stories, Parents Magazine Press, New York 1981

Ένα πρωί, την ώρα που ο Πέτρος ετοιμαζόταν να φύγει για το σχολείο, η μαμά του έβγαλε από το φούρνο ένα καρβέλι φρέσκο ψωμί. «Μπορώ να έχω ένα κομμάτι;» ρώτησε ο Πέτρος.
«Το ψωμί είναι πολύ ζεστό τώρα», είπε η μαμά του, «αλλά θα φας όταν επιστρέψεις από το σχολείο».
«Θα βάλω και μέλι;» ρώτησε ο Πέτρος.
«Βεβαίως θα το φας με πολύ μέλι», απάντησε η μαμά.
«Εντάξει», είπε ο Πέτρος και έφυγε για το σχολείο.

Εκείνη τη μέρα στο σχολείο, ο Πέτρος ζωγράφισε τη μαμά του. Όταν τελείωσαν αποφάσισε να πάρει τη ζωγραφιά του στο σπίτι. Στο δρόμο καθώς πήγαινε σταμάτησε να δείξει τη ζωγραφιά στην κουκουβάγια. «Είναι πολύ ωραία» είπε η κουκουβάγια, «αλλά έκανες πολύ μικρά τα μάτια της».
«Έχω μαζί τους μαρκαδόρους μου» είπε ο Πέτρος. «Ίσως μπορώ να τα διορθώσω».
«Έκανες καλή δουλειά» είπε η κουκουβάγια μόλις ο Πέτρος τελείωσε.
Ο Πέτρος συνέχισε το δρόμο του και κοντά στο ποτάμι, στάθηκε να δείξει τη ζωγραφιά του στον αλιγάτορα. «Υπέροχη» είπε ο αλιγάτορας. «Αλλά το στόμα χρειάζεται να είναι αρκετά μεγαλύτερο». «Πώς σας φαίνεται τώρα», ρώτησε ο Πέτρος αφού το διόρθωσε. «Πολύ καλύτερο» είπε ο αλιγάτορας.
Λίγο πιο κάτω, συνάντησε το λαγό και του έδειξε τη ζωγραφιά του. «Μ' αρέσει» είπε ο λαγός, «αλλά τα αυτιά είναι πολύ μικρά». «Αυτό είναι απλό, μπορώ να το διορθώσω», είπε ο Πέτρος. Διόρθωσε τη ζωγραφιά και

όταν την έδειξε, ο λαγός είπε: «Υπέροχη».
Όταν ο Πέτρος έδειξε τη ζωγραφιά στον ελέφαντα, ο ελέφαντας είπε ότι του άρεσε αλλά ότι έβρισκε πολύ μικρή τη μύτη. Ο Πέτρος τη διόρθωσε και ο ελέφαντας είπε: «Είναι πάρα πολύ καλή».
Μετά, ο Πέτρος έδειξε τη ζωγραφιά στο λιοντάρι που είπε ότι θα έπρεπε τα μαλλιά να είναι πιο πλούσια. Έτσι ο Πέτρος διόρθωσε και τα μαλλιά.
Όταν στη συνέχεια συνάντησε την καμηλοπάρδαλη, εκείνη είπε: «Μ΄ αρέσει πολύ, μόνο ο λαιμός είναι λίγο κοντός». Ο Πέτρος έκανε πιο ψηλό το λαιμό και η καμηλοπάρδαλη, είπε πως η ζωγραφιά ήταν τέλεια.
Άρχισε να τρέχει στην υπόλοιπη διαδρομή και όταν έφτασε στο σπίτι είπε στη μαμά του: «Κοίτα τι έκανα σήμερα, σε ζωγράφισα». «Είναι πανέμορφη» είπε η μαμά του. «Έτσι όπως είναι»; ρώτησε ο Πέτρος. «Ναι έτσι όπως είναι», είπε η μαμά του. Πήρε τη ζωγραφιά, την κόλλησε πάνω στην πόρτα του ψυγείου και αμέσως μετά έδωσε στον Πέτρο μια μεγάλη φέτα από το φρέσκο ψωμί με πολύ μέλι.

Μπορείτε να αφηγηθείτε την ιστορία και τα παιδιά, σε μικρές ομάδες να μοιραστούν τους ρόλους των ηρώων της ιστορίας και να τη δραματοποιήσουν. Μπορείτε επίσης να σταματήσετε την ιστορία στα σημεία που τα ζώα της ιστορίας ή και άλλα ζώα, ζητούν κάποια αλλαγή στη ζωγραφιά του Πέτρου. Τα παιδιά μπορεί να βρίσκουν τι μπορεί να του ζητούσαν τα ζώα ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους.

Πηγή: Καμπέρη - Τζουριάδου, Ε. & Πανταζή, Σ., (2004). Παιδαγωγικά παιχνίδια, τεύχος Β, Ιωάννινα.

ΜΕΡΟΣ 14

Επανάληψη ρημάτων- επιτραπέζιο παιχνίδι

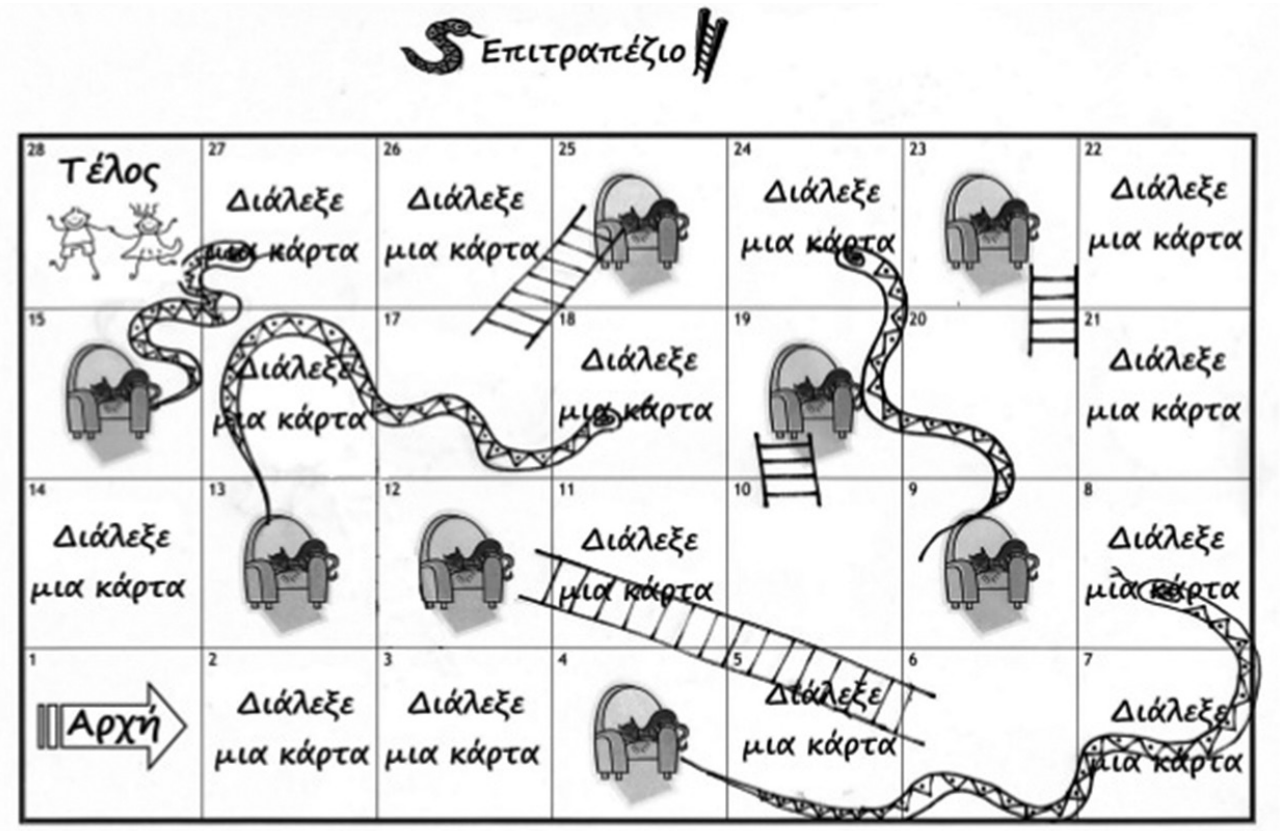
Το γνωστό σε όλους επιτραπέζιο παιχνίδι με φιδάκι μετατρέπεται σε ένα υλικό επανάληψης και άσκησης για τους χρόνους, τα πρόσωπα, τους αριθμούς και τις εγκλίσεις των ρημάτων. Μ'αυτό τον τρόπο οι μαθητές ξεχνούν ότι κάνουν μάθημα και εμείς πετυχαίνουμε το στόχο μας.

Το πρώτο απευθύνεται σε ηλικίες από Δ' τάξη – Στ' τάξη Δημοτικού.

Το δεύτερο επιτραπέζιο παιχνίδι με ρήματα για εκμάθηση των ρημάτων στον Ενεστώτα, Παρατατικό και Αόριστο απευθύνεται στη Β' τάξη και για επανάληψη στη Γ' τάξη. Οι μαθητές μπορούν να σχηματίσουν και προτάσεις όταν βρίσκουν το χρόνο των ρημάτων.

Επανάληψη ρημάτων Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βρείτε πιόνια και ζάρια από άλλα παιχνίδια. Εκτυπώστε τον πίνακα και τις κάρτες όσες φορές χρειάζεται και πλαστικοποιήστε τα. Τα παιδιά μπορούν να χωριστούν και σε μικρές ομάδες για να έχουν την ευκαιρία να παίξουν αρκετές φορές. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον πίνακα και για άλλα παιχνίδια μαθημάτων φτιάχνοντας τις δικές σας κάρτες. https://plastelini.xyz/επανάληψη-ρημάτων-παιχνίδι/

Πηγή: Πλαστελίνη. (18 Σεπτεμβρίου 2016). Επανάληψη ρημάτων Επιτραπέζιο Παιχνίδι.
Ανακτήθηκε από https://plastelini.xyz/επανάληψη-ρημάτων-παιχνίδι/



Σημειώσεις

ΜΕΤΑδραση

ΔΡΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΥΣΗ & ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ