



**3η Προκήρυξη της Δράσης «Επιστήμη και Κοινωνία»
με τίτλο «Κόμβοι Έρευνας, Καινοτομίας και Διάχυσης»**

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ: ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΙΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ ΑΞΙΕΣ

ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ ΕΡΓΟΥ: ΓΛΩΣΑΝΑΞ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2019

**ΙΔΡΥΜΑ ΥΠΟΔΟΧΗΣ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ**

**ΚΥΡΙΟΣ ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΝΔΡΟΥΛΑΚΗΣ**

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 37

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ
«ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΙΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ ΑΞΙΕΣ»**

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<i>Ενότητες</i>	<i>Σελίδες</i>
1. Εισαγωγή	3
2. Θεματικός κύκλος: Παραμύθια	6
2.1. Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι	6
2.2. Ο Τζακ και η Φασολιά	9
2.3. Η Τελεία	12
Βιβλιογραφία	20
3. Θεματικός κύκλος: Παιχνίδια	21
3.1. Επιδαπέδιο παζλ	21
3.2. Ήρωες και ηρωίδες του παιχνιδιού	23
3.3. Παραδοσιακά παιχνίδια	26
Βιβλιογραφία	30

1. Εισαγωγή

Το Παραδοτέο Π37, με τίτλο «Εκπαιδευτικό Υλικό 'Γλώσσες για ανθρώπινες αξίες' αποτελεί μέρος της Ενότητας Εργασίας 5 (ΕΕ5), «Δημιουργία ανοιχτού εκπαιδευτικού περιεχομένου», του έργου ΓΛΩΣΑΝΑΞ. Στους στόχους της ΕΕ5 περιλαμβάνονταν ο καθορισμός των αρχών δημιουργίας ανοιχτού εκπαιδευτικού περιεχομένου για την κατανόηση και την αξιοποίηση της πολυγλωσσίας, η δημιουργία ανοιχτού εκπαιδευτικού περιεχομένου για την πολυγλωσσία, και η δημιουργία και προσαρμογή φυσικών-χειραπτικών παιχνιδιών για τις γλώσσες και την εκμάθησή τους.

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό αποτελεί καρπό πρωτότυπης δημιουργικής και παιδαγωγικής εργασίας της ομάδας του έργου ΓΛΩΣΑΝΑΞ, κυρίως με προσαρμογές στις ανάγκες της ομάδας-στόχου προϋπαρχουσών δραστηριοτήτων. Πρόκειται για υλικό που στοχεύει στην πολυγλωσσική και διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση παιδιών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, και είναι σχεδιασμένο για δράσεις τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης.

Η συγκεκριμένη δράση παραγωγής εκπαιδευτικού υλικού σχεδιάστηκε και εφαρμόστηκε με **σκοπό** την ενθάρρυνση των διαγλωσσικών πρακτικών και την ενίσχυση ποικίλων τρόπων επικοινωνίας, με έμπνευση από άτυπες μορφές εκπαίδευσης, και με στοιχεία που προέρχονται από "τα κάτω" (ευρύτερη οικογένεια, συνήθειες, καθημερινές επικοινωνιακές περιστάσεις).

Σε αυτό το πλαίσιο **οι στόχοι** προσανατολίστηκαν στη(ν):

- αξιοποίηση των γλωσσικών-πολιτισμικών χαρακτηριστικών των παιδιών κατά τη διάρκεια των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων
- δημιουργία ενός «χώρου» μοιρασμού εμπειριών και ανάπτυξης της δημιουργικότητας των παιδιών
- ανάπτυξη ενός πλαισίου σεναρίων εφαρμογής μάθησης σε ένα γλωσσικά και πολιτισμικά υπέρ-ποίκιλο περιβάλλον.

Για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού υιοθετήθηκαν δυο κύριες μεθοδολογικές προσεγγίσεις:

- *Συμμετοχική προσέγγιση*
- *Art-based (βασισμένη στην τέχνη) προσέγγιση.*

Αμφότερες οι μεθοδολογίες εφαρμόστηκαν συνδυαστικά κατά την ανάπτυξη του υλικού και κατά την εφαρμογή των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων. Οι προτάσεις-σενάρια προς τους εμπυχωτές/ εμπυχωτρίες υποστηρίζονται από πρακτικές βασισμένες σε ποικίλες μορφές τέχνης. Η θεματολογία των προτάσεων καθώς και η εφαρμογή τους βασίστηκε σε δεδομένα από την *ανάλυση αναγκών* που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του έργου ΓΛΩΣΑΝΑΞ (Παραδοτέο Π31 της ΕΕ5), καθώς και από στοιχεία που προέκυψαν κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του υλικού μέσω της *συμμετοχικής προσέγγισης* που ακολουθήθηκε. Αποτέλεσμα της υιοθέτησης των συγκεκριμένων πρακτικών αποτέλεσε η ενίσχυση και ανάδειξη της *δημιουργικότητας* των παιδιών και των εμπυχωτών/εμπυχωτριών, ενέργεια που, στο συγκεκριμένο έργο,

κρίνεται απαραίτητη για την επικοινωνία μεταξύ των μελών μιας ομάδας και την ένταξή τους σε οποιαδήποτε μορφή εκπαιδευτικής διεργασίας. Η *συμμετοχική προσέγγιση* εφαρμόστηκε στην πλειονότητα των σταδίων της δράσης του εκπαιδευτικού υλικού. Συγκεκριμένα, πραγματοποιήθηκε εφαρμογή *δύο διαδοχικών κύκλων εκπαιδευτικών παρεμβάσεων* με την ενεργή συμμετοχή των παιδιών, των εκπαιδευτικών τους, των εμψυχωτών/εμψυχωτριών, της ευρύτερης οικογένειας και των άλλων συνεργατών/συνεργατριών. Ο κάθε εκπαιδευτικός κύκλος αντιστοιχεί σε μια θεματική ενότητα που περιέχει άξονες, κατευθύνσεις και εκπαιδευτικό υλικό για τους εμψυχωτές/τις εμψυχώτριες.

Ειδικότερα εφαρμόστηκαν οι ακόλουθοι κύκλοι:

- *Α' κύκλος: Θεματική Ενότητα "Παραμύθια"*
- *Β' κύκλος: Θεματική Ενότητα "Παιχνίδι"*

Η κάθε θεματική εκπαιδευτική πρόταση (κύκλος) βασίζεται σε γενικούς και ειδικούς στόχους που διατρέχουν το σύνολο του υλικού και τις προσεγγίσεις που υιοθετήθηκαν (art-based, game-based) και που όλες οδηγούν στους βασικούς στόχους του έργου που είναι η σύνδεση έρευνας και εκπαίδευσης, η πολυγλωσσική συνειδητοποίηση και η ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας σε πολυγλωσσικά-πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα. Συγκεκριμένα, οι παράμετροι στις οποίες στηρίχθηκε η Δράση αφορούν:

α. στα παιδιά ως κοινωνικούς δρώντες. Κάθε παιδί και ομάδα παιδιών φέρει "χαρακτηριστικά" (features) με πολιτισμικές, γλωσσικές και πολιτικές αποχρώσεις. Τα παραπάνω περιέχουν ιδέες για τη ζωή και καθορίζουν τρόπους "δράσης" και "συμπεριφοράς", που έρχονται στην επιφάνεια, κυρίως, μέσα από άτυπες μορφές μάθησης.

β. στην εμπλοκή των παιδιών σε δράσεις που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα, το παιχνίδι και φαντασία. Η επιλογή των τριών βασικών θεματικών βασίζεται στα παραπάνω χαρακτηριστικά.

δ. στην αξιοποίηση όλων των διαθέσιμων πόρων που διαθέτουν τα παιδιά για να επικοινωνήσουν. Ενθαρρύνονται ιδιαίτερα οι διαγλωσσικές πρακτικές ως τρόπος επικοινωνίας, κάτι που διαφαίνεται και από την έρευνα πεδίου.

Η συγκεκριμένη προσέγγιση ενισχύει την εφαρμογή με βιωματικό τρόπο μέσα από τον οποίο προκύπτουν στόχοι και δεν αντιστοιχούν απαραίτητα σε όσους είχαν τεθεί από την αρχή.

Σε αυτή τη βάση δομήθηκε και το εκπαιδευτικό υλικό: Ακολουθείται η ανάπτυξη του υλικού με πολυτροπικές προσεγγίσεις που επιτρέπουν στα παιδιά την έκφραση με ποικίλα μέσα και τρόπους (γλώσσα, εικόνα, κίνηση, μουσική, καλλιτεχνική έκφραση). Συγκεκριμένα παρουσιάζεται ένα σύνολο ερεθισμάτων τα οποία μπορούν να προσαρμοστούν και να χρησιμοποιηθούν με ευελιξία ανάλογα με τη σύνθεση του κοινού και τα διαθέσιμα μέσα.

Το εκπαιδευτικό υλικό δομείται σε δύο εκπαιδευτικούς κύκλους με πολλαπλές παρεμβάσεις, οι οποίες μπορούν να λειτουργήσουν αυτόνομα ή ως συνέχεια η μια για την άλλη. Η κάθε θεματική ενότητα έχει

σχεδιαστεί για να εφαρμοστεί σε πέντε επίπεδα. Τα τέσσερα πρώτα επίπεδα έχουν μια πιο δομημένη μορφή ενώ το πέμπτο είναι πιο ελεύθερο και έχει ως σκοπό την «ανακύκλωση» και «αναπλαισίωση» όσων προηγήθηκαν αφήνοντας «χώρο» σε πιο δημιουργικές αναζητήσεις και αφηγήσεις.

Α' κύκλος: Θεματική ενότητα "Παραμύθια"

Το εκπαιδευτικό υλικό, τόσο η θεματική όσο και η επιλογή των παραμυθιών, βασίζεται στα χαρακτηριστικά του κοινού, όπως η ηλικία τους και η ποικιλότητα των γλωσσικών κοινοτήτων στις οποίες εντάσσονται, καθώς και στις (εκπαιδευτικές) ανάγκες των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα, να σημειώσουμε ότι τα παραμύθια χρησιμοποιούνται ως αφορμή ώστε τα παιδιά να εμφανίσουν "χαρακτηριστικά" (features) γλωσσικά, πολιτισμικά ή άλλα που δεν είναι συνήθως ορατά ή που δεν λαμβάνονται υπόψη στο τυπικό πλαίσιο εκπαίδευσης. Οι προτάσεις προσανατολίζονται κυρίως στη δημιουργία απτικού υλικού (καρτέλες για οπτικές αφηγήσεις, κατασκευές από διάφορα υλικά με εστίαση σε όσα μπορούμε να βρούμε στο χώρο εφαρμογής της δράσης αλλά και αισθητηριακά υλικά). Τα παραμύθια που προτείνονται έχουν διάφορες «προελεύσεις» που όμως συναντώνται μέσω των κοινών στοιχείων που εντοπίζουμε στο περιεχόμενο αλλά και μέσω των κοινών στοιχείων που δημιουργούνται από τα παιδιά με προσφυγικό υπόβαθρο (ποικίλες αφετηρίες) κατά τη διάρκεια εφαρμογής της Δράσης.

Β' κύκλος: Θεματική ενότητα "Παιχνίδι"

Για τον Β' κύκλο η θεματική εστίαση των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων αφορά στο παιχνίδι. Το τελευταίο προσεγγίζεται ως δικαίωμα και ως μέσο μάθησης και ευαισθητοποίησης για τα παιδιά. Σε αυτό τον κύκλο ενισχύεται ιδιαίτερα η έκφραση μέσω της κίνησης (χορός, σωματική αναπαράσταση κ.ά.), που μπορεί να οδηγήσει στην επίτευξη της (διαπολιτισμικής, και προφανώς πολυγλωσσικής) επικοινωνίας μέσα από εξωγλωσσικούς κώδικες. Τα παραπάνω «συναντώνται» στην προσπάθεια δημιουργίας ενός επιδαπέδιου ή επιτραπέζιου παιχνιδιού. Κάθε εκπαιδευτική παρέμβαση συνδέεται με ένα στάδιο

1. ανάπτυξη της βάσης του παιχνιδιού,
2. ευαισθητοποίηση σε μουσικοκινητική έκφραση,
3. δημιουργία των ηρώων και
4. ανάπτυξη των οδηγιών του παιχνιδιού,

για την επίτευξη του στόχου. Το πέμπτο επίπεδο, « συγκεντρώνει » όλα τα προηγούμενα με σκοπό την ανάπτυξη ενός επιδαπέδιου / επιτραπέζιου παιχνιδιού.

2. Θεματικός κύκλος: Παραμύθια

2.1. Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι

Γιατί;

Η ιστορία του Λυχναριού του Αλαντίν περιλαμβάνεται εγκλιωτισμένη στο έργο Χίλιες και Μία Νύχτες (ALF LAYLA WA LAYLA). Χαρακτηριστικό στοιχείο είναι ότι μέσα από όλες τις ιστορίες *“ο πόνος έχει άπειρες ευκαιρίες αναστροφής και η ευχαρίστηση είναι προσιτή σε οποιονδήποτε έχει σώμα, ψυχή και φαντασία”* (Hunt στο Al Hammouri 2007, σ. 32). Η αρχική του εκδοχή είναι γραμμένη στα αραβικά και μαρτυρείται από τον 9ο αιώνα. Η γλώσσα είναι στηριγμένη στην συροαιγυπτιακή, αραβική καθομιλουμένη (ο.π).

Η επιλογή της χρήσης του συγκεκριμένου παραμυθιού έγινε γιατί εξυπηρετεί ώστε τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με γλωσσικούς κώδικες και ανακαλύπτοντας παράλληλα νέες γλωσσικές-πολιτισμικές διαδρομές μέσα από τις γλώσσες των Άλλων. Η επιλογή αυτή αποτελεί ένα άνοιγμα με το οποίο ενθαρρύνεται η επικοινωνία μεταξύ παιδιών με ποικίλες γλωσσικές και πολιτισμικές διαδρομές. Η επιλογή αυτή δεν θα πρέπει να παρερμηνευτεί ως βήμα προτεραιότητας στα παιδιά με ενδεχόμενες γνώσεις αραβικής. Αποτελεί περισσότερο ένα έναυσμα για κοινές αναζητήσεις μέσα από το υλικό που είναι σχεδιασμένο ώστε να υπηρετεί ποικίλα υπόβαθρα.

Στόχοι

- καλλιέργεια ενεργητικής ακρόασης
- πιθανή αναγνώριση πολιτισμικών στοιχείων από τον αραβικό πολιτισμό
- ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας
- καλλιέργεια συνεργασίας μέσα από την ομαδική δράση
- σύνδεση της ιστορίας του Αλαντίν με παραδοσιακά παιχνίδια για παιδιά
- ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας
- παρατήρηση και σύγκριση του ενδυματολογικού κώδικα των χαρακτήρων του παραμυθιού με την εποχή μας ή με άλλους πολιτισμούς
- ενθάρρυνση έκφρασης μέσα από χρήση διαφορετικών γλωσσικών πόρων
- καλλιέργεια δεξιοτήτων κατανόησης, αφήγησης και ανακατασκευής της αφήγησης

Παρουσίαση παραμυθιού

“Ο Αλαντίν είναι γιος ενός ράφτη. Ο πατέρας του πεθαίνει και ένας κύριος του προτείνει να ταξιδέψει σε μια άλλη πόλη από αυτή στην οποία βρίσκεται. Κατά τη διάρκεια της διαδρομής θέλοντας να τον

εξαπατήσει, τον κατεβάζει σε μια σπηλιά για να του βρει κάποια πολύτιμα αντικείμενα και ανάμεσά τους ένα λυχνάρι. Ο κύριος αυτός ήταν ένας κακός μάγος τελικά. Ο Αλαντίν κατάλαβε ότι θα του τα έπαιρνε όλα όσα βρήκε και θα τον άφηνε μέσα στην βαθιά σπηλιά να πεθάνει. Αρνήθηκε να του δώσει τα ευρήματα και ο κακός μάγος έφραξε την σπηλιά. Ανακάλυψε τυχαία τη μαγική δύναμη ενός από τα δαχτυλίδια του. Το τζίνι του δαχτυλιδιού τον μετέφερε στο σπίτι του. Η μητέρα του εντελώς τυχαία ανακάλυψε μια μέρα τη δύναμη του λυχναριού και το τζίνι που έκρυβε μέσα του. Το τζίνι τους εξασφάλισε μία άνετη ζωή. Ο Αλαντίν ήθελε να παντρευτεί την πριγκίπισσα Γιασμίν. Ο πατέρας της θα του το επέτρεπε μόνο εάν έχτιζε ένα ολόκληρο παλάτι μέσα σε μια νύχτα. Το τζίνι έχτισε το παλάτι και τελικά παντρεύτηκαν. Ο κακός μάγος επέστρεψε για να κλέψει το λυχνάρι. Έβαλε σε πολλές περιπέτειες τον Αλαντίν αλλά στο τέλος κατάφερε να πάρει πίσω το παλάτι και την γυναίκα του". (Χ.Σ, 2012, σ. 16)

Βαλιτσάκι του/της εμψυχωτή/ριας

- Μουσική από χώρες της Ανατολής
- Screenshots σε μορφή πλαστικοποιημένων καρτελών
- Ηχητική αφήγηση του παραμυθιού σε άλλες γλώσσες (αραβικά, φάρσι, ελληνικά, αγγλικά)
- Κουρελού/ Μικρό χαλάκι/ ύφασμα/ βετέξ
- Χαρτί του μέτρου
- Μαρκαστόχοι
- Κόλλες
- Ψαλίδια
- Πλαστελίνη/πηλός
- Γκοφρέ χαρτί/δαχτυλίδι
- Υλικά μακέτας (Ανακυκλώσιμα υλικά, φιγούρες κλπ)

Κατευθύνσεις – Ερεθίσματα

Μια φορά κι έναν καιρό...

Οπτική Αφήγηση του παραμυθιού (Α' έκδοχή) (ως εισαγωγή)

Χρήση από μεγάλες καρτέλες- screenshots από το προτεινόμενο βίντεο οι οποίες θα αποτελέσουν ερεθίσματα για την αφήγηση της ιστορίας. Οι εμψυχωτρίες ξεκινούν την αφήγηση με τις καρτέλες και τη χρήση λέξεων συνδεδεμένων με τις καρτέλες σε διάφορες γλώσσες με σκοπό τη συμμετοχή των παιδιών. Το μέρος της οπτικής αφήγησης θα αποτελέσει μικρή εισαγωγή στον κόσμο της ιστορίας

Εναλλακτικά: Μουσική Αφήγηση του παραμυθιού (ως εισαγωγή). Χρήση μουσικής με χαρακτηριστικά της ανατολίτικης μουσικής (περσική, αραβική, ινδική) με σκοπό την ελεύθερη σωματική έκφραση των

παιδιών. Παράλληλα θα υπάρχει προβολή βίντεο του παραμυθιού χωρίς ήχο και λόγια.

Προτεινόμενο βίντεο για την παραγωγή των screenshots: <https://www.youtube.com/watch?v=w5Ga-iHRaPM>

Οπτική Αφήγηση (Β' έκδοχή)

Δίνονται στα παιδιά πλαστικοποιημένες ή εκτυπωμένες εικόνες ως ερεθίσματα. Αφήνουμε τα παιδιά να αντιδράσουν και να προσεγγίσουν λεκτικά ή μη λεκτικά αυτές τις εικόνες. Μια πρόταση είναι να δοθούν εικόνες του παραμυθιού από διαφορετικές τεχνοτροπίες εικονογράφησης με διαφορές ως προς την αισθητική αλλά και ως προς τους κεντρικούς ήρωες (πχ. Αλαντίν με κινεζικά χαρακτηριστικά). Δίνουμε στα παιδιά το προβάδισμα να παίζουν με τις εικόνες. Πιθανώς να γεννηθεί ένα ενδιαφέρον ή ένα πρώτο ερώτημα απ' όπου μπορούμε να ανακαλύψουμε μαζί με τα παιδιά πιθανές εναλλακτικές αφηγήσεις. Τα παιδιά μπορούν να ζωντανέψουν κάποιους από τους χαρακτήρες φτιάχνοντας επίπεδες κούκλες με χειροτεχνία και να παίζουν με αυτές. Όσο βλέπουμε τις εικόνες μπορούμε να ακούμε μουσική (προτείνονται ενδεικτικά: Maqamat Ziriyab Naseer Shamma).

Ζωντανεύουμε τα πρόσωπα της ιστορίας...

Δραματοποίηση της ιστορίας από τα παιδιά: οι εμπυχωτρίες ενθαρρύνουν την ομάδα των παιδιών για να υποδυθούν τους/τις ήρωες/ηρωίδες της ιστορίας προσπαθώντας να εμπλέξουν όσο το δυνατόν περισσότερους/ες. Τα παιδιά ζωντανεύουν με κίνηση την ιστορία και έτσι εξυπηρετείται η ανάγκη τους να είναι σωματικά δραστήρια, ακόμα κι αν δεν έχουν πλήρη επίγνωση των λεκτικών στοιχείων της γλώσσας που ακούνε (μη λεκτική επικοινωνία).

Το δικό μας Μαγικό Χαλί...

Κατασκευή Μαγικού Χαλιού μεγάλων διαστάσεων με μεμονωμένες κόλλες/χαρτόνια Α4, όπου το κάθε παιδί θα ζωγραφίσει ένα μέρος του χαλιού και στο τέλος τα κομμάτια θα ενωθούν δημιουργώντας το μαγικό χαλί της ομάδας. Τα παιδιά συμμετέχουν ατομικά και ομαδικά στη δράση του παραμυθιού μέσα από τη συλλογική δημιουργία ενός από τα βασικά μαγικά στοιχεία της ιστορίας του Αλαντίν (εμπύχωση και δημιουργία-δέσιμο ομάδας). Αντί κόλλας Α4 μπορεί να χρησιμοποιηθεί χαρτί του μέτρου που θα «χωριστεί» σε κομμάτια χωρίς να κοπεί και το κάθε ένα κομμάτι θα ζωγραφιστεί από τα παιδιά. Άλλη εναλλακτική ιδέα, τα μαγικά χαλιά αντί να ζωγραφιστούν μπορούν να κατασκευαστούν με τη βοήθεια χρηματιστών βετέξ. Τα παιδιά ανεβαίνουν στο Μαγικό Χαλί της ομάδας και κάνουν φανταστικά ταξίδια.

Βρες το δαχτυλίδι...

Το μαγικό δαχτυλίδι. Οι εμπυχωτρίες με τα παιδιά παίζουν το παιχνίδι με το δαχτυλίδι, «που ν' το, που ν' το, το δαχτυλίδι» ενδυναμώνοντας με παιγνιώδη τρόπο τις σχέσεις στην ομάδα τους. Άλλη πρόταση είναι

οι ομάδες να κρύψουν το δαχτυλίδι σε διάφορα μέρη στον χώρο και τα παιδιά το αναζητούν.

"Πού'ν'το πού'ν'το το δαχτυλίδι, ψάξε ψάξε δεν θα το βρεις
δεν θα το βρεις, δεν θα το βρεις το δαχτυλίδι που ζητείς,
δεν θα το βρεις, δεν θα το βρεις το δαχτυλίδι που ζητείς!"

2.2. Ο Τζακ και η Φασολιά

Γιατί;

Το παραμύθι αφηγείται την ζωή ενός ζωντανού αγοριού, του Τζακ, που ζει φτωχικά με τη μητέρα του σε ένα μικρό αγροτόσπιτο. Ο Τζακ και η Φασολιά είναι ένα παραμύθι γεμάτο μαγικά στοιχεία που καλλιεργούν τη φαντασία (μαγικά φασόλια, κότα με χρυσά αυγά, μαγική άρπα) και η ευρηματικότητα είναι μέρος του παραμυθιού, αφού αντανakλάται ως βασικό δομικό στοιχείο στην ίδια τη Φασολιά. Ο βασικός λόγος επιλογής του παραμυθιού όμως είναι το θέμα της ενδυνάμωσης που βρίσκεται στο επίκεντρο. Ο Τζακ ανακαλύπτει το ποιος πραγματικά είναι, ανακαλύπτει την εσωτερική του δύναμη και καταφέρνει να σκαρφαλώσει στη φασολιά ξεπερνώντας τους φόβους του. Ο αγώνας είναι αναπόφευκτος στη ζωή, οι γίγαντες είναι πολλοί και μπορούν να πάρουν διάφορες μορφές, το ίδιο όμως και οι φασολιές που μπορεί να φαίνονται πελώριες, αλλά με λίγη προσπάθεια σκαρφαλώνονται.

Στόχοι

- καλλιέργεια ενεργητικής ακρόασης
- καλλιέργεια οπτικού γραμματισμού
- καλλιέργεια μη λεκτικής έκφρασης
- επαφή με γλώσσες
- ανάπτυξη ομαδικότητας
- ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας
- επαφή με τα στοιχεία της φύσης (σπόροι, χώμα, νερό κτλ).
- εμπειρία την ανάπτυξης ενός ζωντανού οργανισμού καλλιεργώντας παράλληλα τη δική τους "υπομονή" και αίσθηση ευθύνης.
- σύνδεση/ αποτύπωση ιστορίας με σωματική έκφραση με τη βοήθεια παντομίμας
- πειραματισμός με την κλίμακα και το μέγεθος
- ανάπτυξη της αίσθησης του χιούμορ

Παρουσίαση του παραμυθιού

Παρακαλούμε επισκεφθείτε τον σύνδεσμο:

http://taparamythiatisgiagias.blogspot.gr/2014/07/blog-post_22.html

Βαλιτσάκι του/της εμψυχωτή/ριας

- Screenshots – καρτέλες από την εικονογράφηση της ιστορίας.
- Εναλλακτικά προτείνεται η ύπαρξη Big Book στην αγγλική γλώσσα (πχ. <https://www.amazon.co.uk/d/Books/Jack-Beanstalk-Big-Debbie-Pullinger/1905666578>)
- Όσπρια σε σπόρους
- Παιδικά σκαλιστήρια και φτυάρια
- Χώμα
- Λουλούδια (για να τα φυτέψουν τα παιδιά)
- Πλαστικό κουτί μεγάλου μεγέθους, διάφανο
- Ξύλινα μανταλάκια, μαλλί ή κλωστές σε διάφορα χρώματα
- Πλαστικά φύλλα (ή από χαρτόνι)
- Βαμβάκι, ρολό από χαρτί κουζίνας
- Πλαστελίνες
- Κόντρα πλακέ ή χαρτόνι για βάση, γκοφρέ
- Εκτυπωμένη φασολιά, πιθανώς πλαστικοποιημένη
- Μινιατούρες ζώων
- Αρχείο ηχογραφημένου παραμυθιού στην αραβική γλώσσα.

Κατευθύνσεις – Ερεθίσματα

Οπτική Αφήγηση της Ιστορίας

Οπτική Αφήγηση της Ιστορίας με screenshots – καρτέλες από εικονογράφηση του παραμυθιού ή από βίντεο. Οι εμψυχώτριες αφού ξεκινήσουν την οπτική αφήγηση δείχνοντας τις καρτέλες ενθαρρύνουν για τη συνέχιση της ιστορίας μέσα από τις οπτικές των παιδιών με (παραδοσιακά) παιχνίδια όπως κρυφτό: τα παιδιά προσπαθούν να κρυφτούν από τον γίγαντα της ιστορίας (βλ. Δραστηριότητα Επέκτασης)

Χρησιμοποιούμε πλαστικοποιημένες εικόνες από το εκπαιδευτικό υλικό «Καλημέρα» (σελ. 59-61) σε εικονογράφηση Αλέξη Κυριτσόπουλου. <http://mariapapadopoulou.gr/index.php?catID=15>

Προτεινόμενο βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=fN_C-eGzEEs

Παραμύθι στο κουτί

Δημιουργούμε κουτιά αισθήσεων εμπνευσμένα από το παραμύθι και παράλληλα δραματοποιούμε σε αυτό το σκηνικό την ιστορία του παραμυθιού. Χρειαζόμαστε μεγάλα πλαστικά (κατά προτίμηση διάφανα) κουτιά, και υλικά όπως φασόλια, πλαστικά φύλλα, κάποια «μαγικά» φασόλια, πλαστικά μικρά αβγά βαμμένα χρυσά και ό,τι άλλο στοιχείο θέλουμε από την ιστορία. Οι εμπυχωτρίες μπορούν να έχουν φτιάξει εκ των προτέρων τους/τις ήρωες/ηρωίδες του παραμυθιού από ξύλινα μανταλάκια. Λέμε την ιστορία παίζοντας τους ρόλους με τις μινιατούρες που έχουν φτιάξει (δραματοποίηση). Καθώς το παραμύθι είναι ανοιχτό και σε εξέλιξη, τα παιδιά συνεργάζονται για να φτιάξουν τη Φασολιά (από γκοφρέ ή πλαστελίνη κ.ά.). Μπορεί ήδη να έχουμε κατασκευάσει το κάστρο του Γίγαντα με απλά υλικά (χάρτινο πιάτο, ρολό από χαρτί κουζίνας, βαμβάκι) ή να το φτιάξουμε όλοι/όλες μαζί και να το βάλουμε μέσα στο κουτί (κατασκευαστικό παιχνίδι). Προτρέπουμε τα μικρότερα παιδιά να εξερευνήσουν τα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα στο κουτί και τα μεγαλύτερα να εμπλακούν στις πιο σύνθετες κατασκευές, όπως για παράδειγμα το κάστρο του Γίγαντα (ομαδική δραστηριότητα βασισμένη στο αισθητηριακό παιχνίδι). Για τη δημιουργία του αισθητηριακού κουτιού, βλ. και εδώ: <http://www.fantasticfunandlearning.com/jack-and-the-beanstalk-sensory-bin-and-story-retelling-activity.html>

Τα Δικά μας Μαγικά Φασόλια

Σε έναν χώρο του σχολείου, τα παιδιά και οι εμπυχωτρίες φυτεύουν όσπρια και λουλούδια. Ακολουθώντας τον μύθο του παραμυθιού, προσθέτουμε και λουλούδια αλλάζοντας την πλοκή της ιστορίας.

Γινόμαστε Γίγαντες

Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να φανταστούν και να μιμηθούν σωματικά (παντομίμα) σκηνές από την καθημερινότητα του γίγαντα (π.χ. πώς τρώει με ένα μεγάλο κουτάλι, πώς αντιδρά, όπως να σκύβει όταν πηγαίνει σε ένα μικρότερο σπίτι κλπ). Τα παιδιά μέσα από αυτό το παιχνίδι πειραματίζονται με την κλίμακα και το μέγεθος και αναπτύσσουν την αίσθηση του χιούμορ.

Επέκταση

Σκαρφαλώνοντας στη Φασολιά

Έχουμε εκτυπώσει σε χαρτιά Α4 μέρη της Φασολιάς και τις πατούσες του γίγαντα προσαρμόζοντας με συρραπτικό ένα λαστιχάκι ώστε να μπορούν να φορεθούν από τα παιδιά. Αρχίζουμε να ενώνουμε σταδιακά σε επίπεδο έδαφος αυτά τα μέρη έτσι η Φασολιά μεγαλώνει σιγά σιγά όσο συνδέονται τα μέρη μεταξύ τους. Στο τέλος έχουμε μια συνολική εικόνα της φασολιάς. Πόσο γρήγορα μπορείς να “ανέβεις” στη Φασολιά; Μπορείς να ανέβεις το ίδιο γρήγορα αν έχεις πόδια γίγαντα;

Κρυφτό με τους ήρωες

Τα παιδιά ως Τζακ κρύβονται στον χώρο για να μην τους δει ο γίγαντας (κρυφτό). Ποιος θα κάνει τον Γίγαντα; Μπορούμε να αφήσουμε ελεύθερη τη δράση ή εναλλακτικά να βάλουμε όρους (συνεργατικό παιχνίδι με κανόνες). Αν περάσει για παράδειγμα ο Τζακ από τη Φασολιά “κερδίζει μια ζωή” (κινητική δραστηριότητα για εμψύχωση και ανάπτυξη διεκδίκησης).

Ενθάρρυνση και Εμπύχωση

Επενδύουμε περισσότερο στην οπτική αφήγηση και στη δραματοποίηση της ιστορίας. Τα screenshots είναι μία καλή εναλλακτική επιλογή για την αφήγηση της ιστορίας. Ωστόσο, περιέχουν πολλά ερεθίσματα (σύντομα κείμενα σε διαφορετικές γλώσσες και εικονογραφημένη πληροφορία) και είναι πιθανό να αποπροσανατολίσουν τα παιδιά, για αυτόν τον λόγο λειτουργούν καλύτερα ως υποστηρικτικό εργαλείο. Προτείνεται να δίνεται προτεραιότητα σε σωματικές-κινητικές διαδραστικές πρακτικές (πχ. παντομίμα). Σημειώνεται ότι, αν επιλέξουμε τον τρόπο αφήγησης με καρτέλες, πρέπει να διασφαλίσουμε ότι οι εικόνες θα είναι ορατές από όλα τα παιδιά. Στην αντίθετη περίπτωση είναι πιθανό στην προσπάθειά τους να έχουν πρόσβαση στις εικόνες να προκληθεί ένταση στην ομάδα.

Αν προκύψει ανάληψη ρόλων σε ζευγάρια (πχ. Γίγαντας-Τζακ) κατά τη διαχείριση της ομάδας ενθαρρύνουμε την ελεύθερη επιλογή χωρίς να παρεμβαίνουμε. Σημειώνεται ότι τα παιδιά είναι πιθανό να δυσκολευτούν στην ιδέα της συνεργασίας σε σχήμα αγόρι-κορίτσι.

2.3. Η Τελεία

Γιατί;

Το συγκεκριμένο παραμύθι μπορεί να αποτελέσει «καμβά» ανάπτυξης ποικίλων θετικών συναισθημάτων στα παιδιά, μέσω των γλωσσών, και όχι μόνο. Μέσω μιας ...τελείας, η Λία νιώθει μπερδεμένη, θυμωμένη, χαρούμενη, περήφανη, γεμάτη συναισθήματα. Τα παιδιά μπορούν να ανακαλύψουν πώς από μια απλή δεξιότητα μπορεί να προκύψει ένα μεγάλο ταλέντο!

Στόχοι

- Κατανόηση ιστορίας μέσα από τις εικόνες
- Ανάπτυξη επικοινωνιακών πρακτικών μέσω των εικόνων (με την υποστήριξη λεκτικών και ηχητικών μηνυμάτων)

- Ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας μέσα από art-based προσεγγίσεις
- Αξιοποίηση της πολυγλωσσίας
- Ενθάρρυνση διαγλωσσικών πρακτικών με στόχο την επίτευξη επικοινωνίας στο πλαίσιο του παιχνιδιού
- Ανάπτυξη ομαδικότητας και συνεργασίας
- Ενθάρρυνση μη λεκτικών επικοινωνιακών πρακτικών
- Έκφραση συναισθημάτων μέσα από τη ζωγραφική
- Μείωση του άγχους και ανάπτυξη “χώρου” αποφόρτισης
- Ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας
- Ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων
- Αίσθημα του ανήκειν στην κοινότητα

Παρουσίαση παραμυθιού

Το κείμενο του εικονογραφημένου βιβλίου: Reynolds, E. & Peter H. 2004. *Η τελεία*, μτφ. Άννα Παπασταύρου Αθήνα : Αίσωπος.

Το μάθημα της ζωγραφικής είχε τελειώσει, αλλά η Λία δεν έλεγε να ξεκολλήσει απ' το θρανίο της. Το χαρτί της ήταν άδειο. Η δασκάλα της Λία έσκυψε πάνω στο κάτασπρο χαρτί.

«Α! Μια πολική αρκούδα σε χιονοθύελλα», είπε.

«Πολύ αστείο!» είπε μουτρωμένη η Λία.

«Αφού, σας λέω, ΔΕΝ ΞΕΡΩ ΝΑ ΖΩΓΡΑΦΙΖΩ!».

Η δασκάλα της Λία χαμογέλασε. «Έλα, φτιάξε κάτι. Μια γραμμή, μια τελεία έστω... Κάνε με θάρρος την αρχή κι ό,τι βγει...»

Άρπαξε τότε η Λία ένα μαρκαδόρο και κάρφωσε με μανία τη μύτη του στο χαρτί. «Ορίστε!».

Η δασκάλα πήρε στα χέρια της το χαρτί και το κοίταξε με μεγάλη προσοχή. «Μμμμ», έκανε. Έσπρωξε το χαρτί προς τη Λία και είπε αργά και σοβαρά: «Τώρα βάλε την υπογραφή σου». Η Λία στάθηκε συλλογισμένη.

«Ε, καλά, μπορεί να μην ξέρω να ζωγραφίζω, αλλά τ'όνομά μου ΞΕΡΩ να το γράφω». Την επόμενη βδομάδα η Λία ήρθε στο μάθημα ζωγραφικής και τι να δει;

Πάνω από την έδρα της δασκάλας, μέσα σε μια σκαλιστή χρυσή κορνίζα, καμάρωνε μια τελεία!

Η ΔΙΚΗ ΤΗΣ ΤΕΛΕΙΑ!

«Πφφφ! Μπορώ να κάνω και πιο ωραίες τελείες απ' ΑΥΤΗΝ!». Άνοιξε το κουτί με τις νερομπογιές της, που δεν τις είχε χρησιμοποιήσει ποτέ, και στρώθηκε στη δουλειά. Ζωγράφιζε, ζωγράφιζε ασταμάτητα η Λία.

Μια κόκκινη τελεία. Μια μοβ τελεία. Μια κίτρινη τελεία. Μια μπλε τελεία. (...) Συνέχισε

τις δοκιμές κι έφτιαξε ένα σωρό τελείες μ' ένα σωρό χρώματα.

«Αφού μπορώ να φτιάξω μικρές τελείες, μπορώ να φτιάξω και ΜΕΓΑΛΕΣ».

Η Λία άπλωσε τις μπογιές της σε πιο μεγάλα πινέλα... σε πιο μεγάλα χαρτιά... Φτιάχνοντας όλο και πιο μεγάλες τελείες. (...)

Στην έκθεση ζωγραφικής του σχολείου, λίγες βδομάδες αργότερα, οι τελείες της Λίας ήταν τέ-λει-ες! Όλοι θαύμασαν το ταλέντο της.

Κάποια στιγμή η Λία πρόσεξε ένα αγοράκι που την κοίταζε με το στόμα ανοιχτό.

«Πο-πο, είσαι σπουδαία ζωγράφος! Μακάρι να μπορούσα να ζωγράφιζα κι εγώ», της είπε.

«Στοίχημα πως μπορείς», είπε η Λία.

«ΕΓΩ; Αποκλείεται. Ούτε ίσια γραμμή με χάρακα δεν μπορώ να τραβήξω».

Η Λία χαμογέλασε. Έδωσε στο αγόρι ένα άσπρο χαρτί. «Για δείξε μου», του είπε. Το μολύβι του αγοριού έτρεμε καθώς σχεδίαζε μια γραμμούλα.

Η Λία πήρε στα χέρια της το χαρτί και το κοίταξε με μεγάλη προσοχή.

«Μμμμ», έκανε.

Υστερα έδωσε το χαρτί στο αγόρι και είπε αργά και σοβαρά...

«Τώρα βάλε την υπογραφή σου».

Βαλιτσάκι του/της εμψυχωτή/ριας

- Υλικά για την κατασκευή μπάλας: εφημερίδες, γκοφρέ χαρτί, μπάλες φελιζόλ
- Υλικά για την κατασκευή κούκλας: εφημερίδες, γκοφρέ χαρτί
- Υλικά για τη δημιουργία σκηνικού κουκλοθέατρο
- Υλικά για τη δημιουργία τερμάτων για ποδόσφαιρο
- Πινέλα και χρώματα (μπογιές)
- Εισαγωγική Δραστηριότητα: χαρτιά A4, χαρτιά από χαρτόνι, ψαλίδια, χρωματιστές ταινίες, κόλλες, χαρτί του μέτρου, κουμπιά, κορδέλες, σχοινιά, λαστιχάκια, ξυλάκια
- Αρχείο ηχογραφημένου παραμυθιού στην αραβική, αγγλική, αλβανική και βουλγαρική γλώσσα

Κατευθύνσεις – Ερεθίσματα

Εισαγωγική Δραστηριότητα

Διαδραστική αφήγηση της πλοκής της ιστορίας: Οι εμψυχωτρίες δείχνουν τις πλαστικοποιημένες εικόνες (screenshots) και ζητάνε από τα παιδιά να «παίξουν» την ιστορία. Η εστίαση είναι στη δημιουργία έργων τέχνης από τελείες! Παράλληλα με την οπτική αφήγηση τα παιδιά ζωγραφίζουν τελείες και έως το τέλος μεταμορφώνουν τις τελείες ακολουθώντας τη φαντασία τους!

Τα υλικά που δίνουμε, αρχικά, στα παιδιά είναι περιορισμένα ώστε αργότερα με περισσότερα υλικά να

μεταβούμε σε πιο πολύπλοκες επικοινωνιακές περιστάσεις.

Εναλλακτικά μετά το τέλος της οπτικής αφήγησης και χωρίς τα παιδιά να έχουν φτιάξει ακόμη τις τελείες: Κάνουμε μια στρογγυλή τρύπα σε χοντρό ύφασμα ή χαρτόνι. Ένα παιδί κάθε φορά κάθεται πίσω από το χαρτόνι και το άλλο με κλειστά μάτια προσπαθεί να μαντέψει ποιος ή ποια είναι (ανάπτυξη αισθήσεων, δέσιμο ομάδας).

Ενδεικτικά βίντεο για τις εμπυχωτήριες:

<https://www.youtube.com/watch?v=t5mGeR4AqdM>

<https://www.youtube.com/watch?v=XDqSZXV13dQ>

<http://www.craghead.com/books/thedotandtheline.html>

Εάν οι τελείες δεν ήταν μόνες τους;

Οι εμπυχωτήριες, σε συνεννόηση με τους/τις εκπαιδευτικούς του σχολείου, βρίσκουν μια λεία μεγάλη επιφάνεια (π.χ. τοίχος) εναλλακτικά κολλάμε χαρτί του μέτρου σε στέρεη επιφάνεια. Εμπνευσμένο κολλάζ από την τέχνη του Μιρό, με τελείες (κύκλοι) και άλλα σχήματα σε κάθετη επιφάνεια με ποικίλα υλικά δημιουργούμε ένα συλλογικό έργο τέχνης.

Δείτε ενδεικτικά : <http://chispum.studio/en/fundacio-joan-miro-barcelona/>

Εάν οι τελείες είχαν συναισθήματα;

Οι εμπυχωτήριες χρησιμοποιώντας ως αφετηρία την τέχνη του Miro ζητάνε από τα παιδιά να αποτυπώσουν τα συναισθήματά τους μέσα από γεωμετρικά σχήματα.

Κι εάν οι τελείες γίνονταν μουσική;

Οι εμπυχωτήριες χρησιμοποιώντας όλους τους γλωσσικούς πόρους προσπαθούν να εμπλέξουν τα παιδιά στη δημιουργία μουσικής για το παραμύθι. Σε πεντάγραμμο ζωγραφίζουν νότες με τελείες οι οποίες μπορεί να συνοδεύονται και από άλλα σχήματα ή λέξεις. Σε δεύτερο χρόνο, με ποικίλα υλικά δημιουργούν μουσικά όργανα από στρογγυλά σχήματα για να παίξουν μουσική.

Συνοδευτικά βίντεο:

https://www.youtube.com/watch?v=znOktCa_kA4&list=RDxcf8UwwayKU&index=12

<https://www.youtube.com/watch?v=6bOenD3Fquc> <https://www.youtube.com/watch?v=UfCrerYRvdg>

Επέκταση

Κι εάν οι τελείες μπορούσαν να κινηθούν;

Στόχος της κύριας δραστηριότητας αποτελεί η δημιουργία αντικειμένων που θα χρησιμοποιηθούν ως παιχνίδια. Με μόνο περιορισμό το στρογγυλό σχήμα οι εμπυχωτήριες ενθαρρύνουν την κατασκευή

στρογγυλών αντικειμένων τα οποία θα χρησιμοποιήσουν ως παιχνίδια (π.χ. μπάλα ποδοσφαίρου, κούκλες).

Σε δεύτερο χρόνο τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και χρησιμοποιούν τα αντικείμενα που κατασκεύασαν για να παίζουν. Ενδεικτικά μπορεί να διοργανωθεί ένας αγώνας ποδοσφαίρου ή μια παράσταση κουκλοθεάτρου.

Έκθεση έργων που δημιουργήθηκαν από τα παιδιά

Ιδανικά, οι εμπυχώτριες συνεννοούνται με τη Διεύθυνση του σχολείου και διοργανώνουν μια έκθεση με τα αντικείμενα από τελείες. Για τις ζωγραφιές και τα αντικείμενα τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν αυτοσχέδια κάδρα. Τα παιδιά αναλαμβάνουν τον ρόλο της οργάνωσης της έκθεσης με τη βοήθεια των εμπυχωτριών.

2.4. Η γυναίκα του αγρότη

Γιατί;

Αποτελεί ένα παραδοσιακό παραμύθι στο Αφγανιστάν από το οποίο κατάγονται ορισμένα παιδιά που συμμετέχουν στις εκπαιδευτικές παρεμβάσεις και διαμένουν στις δομές φιλοξενίας προσφύγων του Βόλου και της Λάρισας. Η ιστορία έχει την κλασική δομή του παραμυθιού την οποία μπορούμε να συναντήσουμε σε αρκετά «παραδοσιακά» παραμύθια με διαφορετικές προελεύσεις. Σε αυτό το πλαίσιο μπορούμε να διακρίνουμε ποικίλα κοινά χαρακτηριστικά όπως την ύπαρξη ζώων και αντικειμένων ως ήρωες της ιστορίας που αποκτούν ανθρώπινες ιδιότητες όπως η ομιλία. Σημαντικό κοινό στοιχείο αποτελεί και η επαναλαμβανόμενη δομή που βοηθά τα παιδιά να θυμούνται την ιστορία.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, καταφέρνουμε να πετύχουμε την ευαισθητοποίηση και την ενδυνάμωση των παιδιών μέσα από δύο δρόμους. Αφενός, μέσα από την ίδια την ιστορία του παραμυθιού και σε δεύτερο επίπεδο από την αλλαγή ρόλων. Τα παιδιά γνωρίζουν την πλοκή της ιστορίας, τους δίνεται ο λόγος και μέσα από τις δικές τους φωνές και επιλογές εξελίσσεται η εκπαιδευτική παρέμβαση. Επιπλέον, είναι σημαντικό να σημειώσουμε ότι ο συμβολισμός και η πλοκή της ιστορίας αποτελούν έναν ακόμη λόγο επιλογής του συγκεκριμένου παραμυθιού. Η ηρωίδα, η γυναίκα του αγρότη, παρά τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει και τις αρνήσεις για βοήθεια, καταφέρνει, στο τέλος, να βγάλει το μήλο από την τρύπα (επίτευξη στόχου).

Στόχοι

- Ανάπτυξη διαπολιτισμικότητας μέσω της εξοικείωσης των παιδιών με παραμύθια από άλλους

πολιτισμούς

- Συνειδητοποίηση της πολυγλωσσίας και του μηχανισμού των γλωσσών
- Αλληλεπίδραση και ενδυνάμωση παιδιών μέσα από το παιχνίδι ρόλων
- Ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας
- Ενθάρρυνση διαγλωσσικών επικοινωνιακών πρακτικών
- Σωματική έκφραση
- Σύνδεση ιστορίας με την καθημερινότητα των παιδιών
- Ανάπτυξη φαντασίας και ευρηματικότητας
- Συνειδητοποίηση του χώρου και της οργάνωσής του
- Ανάπτυξη συνεργατικότητας

Παρουσίαση του παραμυθιού

Η σύζυγος ενός αγρότη μαζεύει μήλα από ένα δέντρο. Ξαφνικά ένα μήλο πέφτει μέσα σε μια τρύπα και δεν μπορεί να το βγάλει έξω. Για να το πάρει πίσω εφαρμόζει μια στρατηγική, όλο και πιο περίπλοκη αλλά και ξεκαρδιστική: Αρχικά ζητά τη βοήθεια από ένα πουλάκι, μια γάτα, έναν σκύλο, μία μέλισσα, έναν μελισσοκόμο, ένα σκοινί, από τη φωτιά, το νερό και μία αγελάδα, αλλά κανείς δεν την βοηθάει. Γιατί ;

http://www.childrenslibrary.org/icdl/BookReader?bookid=shafarm_01010001&twoPage=tr

Βαλιτσάκι του/της εμψυχωτή/ριας

- Χαρτόνι για την κατασκευή ζώων
- Ύφασμα για την κατασκευή ζώων
- Φίλτρα από καφέ για την κατασκευή ζώων
- Μήλα και άλλα φρούτα
- Χάρτινες αυγοθήκες για την κατασκευή μήλων
- Χαρτόνι για να σχεδιαστεί ο χάρτης του κρυμμένου “θησαυρού”
- Χαρτόνι (πράσινο)
- Χάρτινα πιάτα
- Χαρτί του μέτρου
- Κόλλες
- Αρχείο ηχογραφημένου παραμυθιού στην ιταλική, φάρσι, αγγλική γλώσσα

Κατευθύνσεις - Ερεθίσματα

Εισαγωγική Δραστηριότητα

Οι εμπυχώτριες δείχνουν την πρώτη εικόνα του παραμυθιού στα παιδιά. Επειδή πρόκειται για ένα γνωστό παραμύθι στο Αφγανιστάν (και σε άλλους πολιτισμούς) και ίσως τα παιδιά από το Αφγανιστάν να το γνωρίζουν, αφήνουμε τα παιδιά να διηγηθούν το παραμύθι με όποιους γλωσσικούς και εξωλεκτικούς πόρους μπορούν να χρησιμοποιήσουν. Υποστηρικτικά χρησιμοποιούμε εικόνες (πλαστικοποιημένες) για τη συνέχεια του παραμυθιού.

Bzz, bzz..Bow wow..miaow miaow.. tweet tweet

Τα παιδιά με τη χρήση ποικίλων υλικών όπως χαρτόνι, ύφασμα, φίλτρα από καφέ κ.ά. δημιουργούν ήρωες ζώα. Με τη βοήθεια των εμπυχωτριών χωρίζονται σε δύο ομάδες και φτιάχνουν ένα μικρό θεατρικό χρησιμοποιώντας τα λόγια που επαναλαμβάνει η γυναίκα, καθώς και τις φωνές των ζώων. Είναι σημαντικό οι εμπυχώτριες να ενθαρρύνουν τη χρήση ποικίλων, πολυγλωσσικών, γλωσσικών πόρων και πρακτικών χωρίς να επιδιώκουμε την τέλεια επικοινωνία.

Στη συνέχεια μοιράζονται τις ιδέες τους με το σύνολο της ομάδας, «παίζοντας» δύο σκηνές.

Γευστικό παραμύθι από μήλα

Οι εμπυχώτριες, τα παιδιά και οι εκπαιδευτικοί των σχολείων φτιάχνουν πρωινό/γεύμα με μήλα και άλλα φρούτα (φρουτοσαλάτα). Χρησιμοποιώντας το βασικό αντικείμενο της πλοκής του παραμυθιού, τα παιδιά εμπλέκονται σε μια δραστηριότητα της καθημερινότητάς τους.

Κρυμμένος θησαυρός

Οι εμπυχώτριες έχουν κρύψει το μήλο σε ένα σημείο μέσα στο σχολείο. Σε χαρτόνι οι εμπυχώτριες έχουν σχεδιάσει χάρτη που οδηγεί στον θησαυρό. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων και ακολουθούν τις οδηγίες του χάρτη μέχρι να ανακαλύψουν τον θησαυρό.

Επέκταση

Το δέντρο με τις λέξεις

Κάθε παιδί κατασκευάζει το μήλο του με τη βοήθεια ενός χάρτινου πιάτου. Στη συνέχεια, διαλέγουν από τις εκτυπωμένες κάρτες μία λέξη η οποία θα είναι μεταφρασμένη σε τέσσερις γλώσσες και την κολλούν ο καθένας στο μήλο, αναφέροντας ότι η γυναίκα του αγρότη δεν είχε αυτά τα χαρακτηριστικά.

Αραβικά	Ελληνικά	φάρσι	αγγλικά
إخاء	αδελφoσύνη	برادری	brotherhood
محبة	αγάπη	محبت	love
تعاون	συνεργασία	همکاری	cooperation
صداقة	φιλία	دوستی	friendship
صدق	ειλικρίνεια	صداقت	sincerity
عزم	αποφασιστικότητα	اراده	determination
الهدف	στόχος	هدف	target
محاولة	προσπάθεια	تلاش	effort
نجاح	επιτυχία	موفقیت	success
رغبة	επιθυμία	آرزو	Wish

Μάντεψε.... τι!

Τα παιδιά υποδύονται διάφορα ζώα και μιμούνται τους «ήχους» και τις κινήσεις τους. Ένας/Μία μαθητής/ρια κάθε φορά, με το σώμα του/της «υποδύεται» κάποιο ζώο και οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν ποιο είναι το ζώο.

Ενθάρρυνση και Εμφύχωση

Αν δούμε ότι τα παιδιά δεν γνωρίζουν το παραμύθι και δεν ακολουθούν τη ροή με ευκολία θα πρέπει να είμαστε έτοιμοι/ες να προσαρμοστούμε με ευελιξία. Προτείνεται, σε κάθε περίπτωση, να είμαστε εξοικειωμένοι/ες με το παραμύθι, ώστε αν χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε μια απλοποιημένη εκδοχή της ιστορίας.

Αν προκύψει ανάληψη ρόλων σε ζευγάρια (πχ. Γυναίκα Αγρότη - Μελισσοκόμος), κατά τη διαχείριση της ομάδας ενθαρρύνουμε την ελεύθερη επιλογή χωρίς να παρεμβαίνουμε. Σημειώνεται ότι τα παιδιά είναι πιθανό να δυσκολευτούν στην ιδέα της συνεργασίας σε σχήμα αγόρι-κορίτσι.

Μια διαφοροποιημένη και πιο απλή εκδοχή της δραστηριότητας που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι ο εντοπισμός ζώων και μίμηση των «φωνών» τους. Στον εντοπισμό ζώων και στη μίμηση των «φωνών» τους,

οι φωνές των ζώων είναι διαφορετικές από χώρα σε χώρα. Το πουλάκι μπορεί να κάνει φσςς, όχι τσίου ή τουιτ. Το σκυλί μπορεί να ουφ, όχι γαβ. Τα παιδιά αντιλαμβάνονται αμέσως αυτή τη διαφοροποίηση (αντανακλώντας τη δική τους άμεση βιωματική εμπειρία) και ανακαλύπτουν ότι τα ζώα μιλάνε (κι αυτά) «άλλες γλώσσες».

Βιβλιογραφία

Χ.Σ, 2012. Το λαϊκό παραμύθι σήμερα. Διάσημα παραμύθια και οι διασκευές τους στο θέατρο και τον κινηματογράφο. (Εργασία). Πανεπιστήμιο Αιγαίου, ΠΤΔΕ Ρόδου, Ελλάδα

Αρχοντάκη, Ζ., & Φιλίππου, Δ. (2003). *205 βιωματικές ασκήσεις για εμφύχωση ομάδων*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Παπαχριστοφόρου, Μ. (2010). Το παραμύθι του Αλαντίν στην ελληνική προφορική παράδοση και η διαπολιτισμική προσαρμογή του. Στο *Δημοσιεύματα του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας Ακαδημίας Αθηνών*. Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου. (vol. Β', σσ. 255-272).

Πόσλανιεκ, Κ. (1991). *Να δώσουμε στα παιδιά την όρεξη για διάβασμα*. (Στ. Αθήνη, μεταφρ.) Αθήνα: Καστανιώτης.

Al Hammouri R. (2007). *Βικτωριανές και νεότερες αγγλικές μεταφράσεις των Αραβικών Νυχτών (χίλιων και μία νυχτών): Διαπολιτισμικά Γλωσσικά Προβλήματα*. (Μη εκδοθείσα διδακτορική διατριβή). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Ελλάδα.

Pellat Ch. (2014). Alf Layla Wa Layla. In *Encyclopædia Iranica* I/8 (pp. 831-835). An updated version is available online at <http://www.iranicaonline.org/articles/alf-layla-wa-layla> (accessed on 28/03/2017).

3. Θεματικός κύκλος: Παιχνίδια

3.1. Επιδαπέδιο παζλ

Γιατί;

Ο κύκλος ανοίγει με εναλλακτικές μορφές του παζλ, αυτού του διαχρονικού παιχνιδιού, κατάλληλου για όλες τις ηλικίες, που προάγει την ομαδικότητα και τη συνεργασία. Κάθε κομμάτι, όπως και κάθε μέλος της ομάδας είναι ισότιμο και σημαντικό για την κατανόηση και την ολοκλήρωση της εικόνας. Σκοπός της πρώτης ενότητας είναι ο σχεδιασμός και η δημιουργία μιας πολύγλωσσης, πολυπολιτισμικής και πολύχρωμης βάσης για το επιδαπέδιο παιχνίδι το οποίο θα δημιουργηθεί στο τέλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης. Μέσα από τις προτεινόμενες δραστηριότητες τα παιδιά και οι εμψυχωτές – εμψυχώτριες θα καταφέρουν:

- α. Να δημιουργήσουν την επιδαπέδια βάση
- β. Να εκφραστούν σε σχέση με ζώα, πουλιά και περιβάλλοντα όπου τα έχουν συναντήσει
- γ. Να αναπτύξουν όποιες διαγλωσσικές πρακτικές χρησιμοποιούν για συνθήκες επικοινωνίας που αφορούν στη συνεννόηση μεταξύ τους στο πλαίσιο της συνεργασίας τους καθώς και έκφραση – εμφάνιση των εμπειριών τους σε σχέση με τη θεματική της ημέρας.

Στόχοι

32

- Εισαγωγή στην έννοια του παιχνιδιού και των χαρακτηριστικών του
- Ανάπτυξη ομαδικότητας μέσα από το παιχνίδι
- Συνύπαρξη και μοίρασμα κοινών εμπειριών από τόπους όπου έχουν ζήσει τα παιδιά
- Ευαισθητοποίηση για την έννοια του οικοσυστήματος και τα οικόσιτα ζώα
- Αναγνώριση ζώων μέσα από εικόνες και λέξεις
- Μοίρασμα των εμπειριών τους σε σχέση με την επαφή τους με ζώα
- Ευαισθητοποίηση για τις γλώσσες και τη λειτουργία τους
- Ενθάρρυνση διαγλωσσικών πρακτικών (γλωσσικά χαρακτηριστικά, πολιτισμικά στοιχεία)

Βαλιτσάκι του/της εμψυχωτή/ριας

- Χαρτί του μέτρου
- Δακτυλομπογιές
- Χαρτόνια κανσόν

- Χαρτιά A4 χαρτόνι λευκό
- Μαρκαδόροι
- Ξυλομπογιές
- Κόλλα
- Συρραπτικό
- Κολλητική ταινία σε μεγάλο μέγεθος
- 5 μέτρα χαρτόνι του μέτρου χοντρό σκληρό
- χαρτόνια γκροφρέ

Κατευθύνσεις – Ερεθίσματα

Στη γη, στη θάλασσα και στο σπίτι

Χωρίζουμε τα παιδιά σε τέσσερις ομάδες (ομάδα της θάλασσας, ομάδα της ζούγκλας, ομάδα της έρημου και πολική περιοχή). Σε ένα χαρτί του μέτρου αρχίζουν τα παιδιά να ζωγραφίζουν τη βάση του παζλ με όποιο χρώμα επιλέγουν. Δηλαδή κάθε ομάδα θα αναλάβει ένα βιολογικό περιβάλλον και αυτό θα αποτελέσει τη βάση. Στο μέρος του χαρτιού που φαίνεται το κάθε χρώμα αντιστοιχεί και ένα οικοσύστημα το οποίο εκτός από χρώμα μπορεί να έχει και άλλα χαρακτηριστικά. Οι εμπυχωτές-εμπυχωτρίες ενθαρρύνουν τα παιδιά να φανταστούν και να δημιουργήσουν (όπως δέντρα, ζώα, πουλιά κ.ά.) ανάλογα με το κάθε οικοσύστημα. Σε μικρότερα χαρτιά γράφουμε τις λέξεις «θάλασσα», «ζούγκλα», «έρημος» και «πολική περιοχή» στην αγγλική γλώσσα και ζητάμε από τα παιδιά να «μεταφράσουν» τις λέξεις χρησιμοποιώντας όποιους γλωσσικούς πόρους επιθυμούν. Έπειτα, τα κόβουμε (εάν είναι γραπτά) ή τα μαγνητοφωνούμε (χρειάζεται άδεια έστω και για κάποιες λέξεις) και τα τοποθετούμε στο χαρτί του μέτρου.

Πολυγλωσσικό παζλ

Μοιράζουμε στα παιδιά χαρτί A4 και τους ζητάμε να ζωγραφίσουν το ζώο που επιθυμούν. Έπειτα αρχίζουμε και κόβουμε τα κομμάτια του παζλ. Μετά θα παίξουν τα παιδιά με το πολυγλωσσικό παζλ που φτιάξαμε και θα σκορπίσουμε τα κομμάτια του και μετά θα τα ξαναενώσουμε, ώστε να τα βάλουν τα παιδιά στο κατάλληλο βιολογικό περιβάλλον που είχαν φτιάξει στην 1^η δραστηριότητα. (Οι εμπυχωτρίες που έχουν το παζλ έτοιμο δεν χρειάζεται να κόψουν τα παζλ). Στη συνέχεια, μοιράζουμε τις διάφορες καρτέλες που έχουμε στα παιδιά, τα οποία θα προσπαθήσουν να βρουν ποια καρτέλα ταιριάζει με κάθε ζώο, σε όποια γλώσσα ξέρουν. Ελληνικά – Αγγλικά – Γαλλικά – Αλβανικά – Ρουμανικά – Αραβικά ή σε περισσότερες γλώσσες.

Ένα σπίτι για τα ζώα

Σε ένα χαρτί μεγάλο φτιάχνουμε με τα παιδιά ένα σπίτι (όπως εκείνα το φαντάζονται) από χαρτόνι, το ζωγραφίζουμε ή το κατασκευάζουμε. Αφήνουμε τα παιδιά να μας οδηγήσουν. Στη συνέχεια, αρχίζουν τα παιδιά να κολλάνε τα ζώα που είναι οικόσιτα στο σπίτι ή στην αυλή του σπιτιού.

3.2. Ήρωες και Ηρωίδες του παιχνιδιού

Γιατί;

Στην ενότητα αυτή τα παιδιά ενθαρρύνονται να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν τους ήρωες του επιδαπέδιου παιχνιδιού. Τα ίδια τα παιδιά θα έχουν ρόλους ζώων και πουλιών. Συνοδευτικά ερεθίσματα και δημιουργίες θα τα βοηθήσουν να αναπτύξουν τους ρόλους τους. Συγκεκριμένα, μέσα από το στάδιο αυτό τα παιδιά διευκολύνονται να διασκεδάσουν αξιοποιώντας το τυχαίο (ζάρια) για την ομαδική δημιουργία, να παραλληλίσουν τη ζωή και την “κοινωνία” των ζώων με το ίδιο το άτομο και τις ανθρώπινες σχέσεις ανακαλύπτοντας τη συλλογικότητα (συνεργατικό, Μη ανταγωνιστικό παιχνίδι), να τοποθετήσουν τους εαυτούς τους ως δρώντα πρόσωπα (ήρωες και ηρωίδες) στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Καλούνται να εμπλακούν στο παιχνίδι μέσω της δημιουργίας και της αναπαράστασης, να βελτιώσουν τη επικοινωνιακή ικανότητά τους χρησιμοποιώντας παράλληλες μορφές επικοινωνίας (κιναισθητική και γλωσσική αντίληψη και έκφραση) και να ενδυναμωθούν αποδίδοντας στους εαυτούς τους ποιότητες που μπορεί να εντοπίζουν στα ζώα, όπως «γρήγορος», «δυναμικός», «αστείος» κ.ά.

Στόχοι

- ανάπτυξη λεπτών κινητικών χειρισμών μέσα από το κατασκευαστικό μέρος του παιχνιδιού
- βελτίωση της επικοινωνιακής ικανότητας και ομαδικότητας
- καλλιέργεια ευχάριστου κλίματος μέσα από το παιχνίδι
- καλλιέργεια ενδυνάμωσης: τα παιδιά γίνονται δρώντα πρόσωπα (ήρωες) στην εξέλιξη του παιχνιδιού
- βελτίωση της επικοινωνιακής ικανότητας τους χρησιμοποιώντας παράλληλες μορφές επικοινωνίας (κιναισθητική και γλωσσική αντίληψη και έκφραση)
- καλλιέργεια αυτοπεποίθησης αποδίδοντας στους εαυτούς τους ποιότητες που μπορεί να εντοπίζουν στα ζώα π.χ. «γρήγορος», «δυναμικός», «αστείος» κ.ά.

Βαλιτσάκι του/της εμψυχωτή/ριας

- Χρωματιστές κιμωλίες
- Ζάρια μεγάλα
- Έργα προηγούμενων δραστηριοτήτων
- Μεγάλο πλαστικό μπουκάλι Κιμωλίες
- Χαρτόνια κανσόν
- Συρραπτικό
- Χαρτόνια γκοφρέ
- Μαρκαδόροι
- Λάστιχα Χαρτί μέτρου (επέκταση)
- Μπογιές (επέκταση)
- Μεγάλα κομμάτια από χαρτόνι (χαρτόκουτα από συσκευασίες)
- Ψαλίδια
- Μολύβια
- Μπογιές (τέμπερες ή ακρυλικές)
- Ισχυρή κόλλα
- Βλ. Πίνακα 1 για τα χρώματα και τα μέρη του πουλιού.

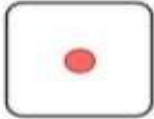
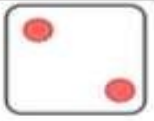
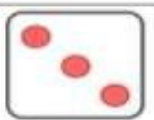
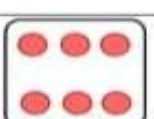
Κατευθύνσεις – Ερεθίσματα

Τυχερά Πουλιά

Καθόμαστε κυκλικά σε μεγάλο χώρο. Σχηματίζουμε πάνω σε σκληρό χαρτόνι περίγραμμα για τα διάφορα μέρη του σώματος των πουλιών με όσο πιο απλά σχήματα μπορούμε. Αυτά τα μέρη είναι ο κορμός (σώμα), το κεφάλι, το ράμφος, τα μάτια (2), φτερά (2), πόδια (2) και ουρά. Τα παιδιά δημιουργούν ομάδες των 2-3 ατόμων κα ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, μπορούν να συμμετέχουν σε διαφορετικό βαθμό στον σχηματισμό του περιγράμματος. Κατόπιν, οι ομάδες των παιδιών κόβουν τα περιγράμματα. Σε κάθε ομάδα αντιστοιχούν μέρη που «φτιάχνουν» ένα πουλί. Αφού έχουν κοπεί, τα μαζεύουμε όλα στο κέντρο, τα αναμειγνύουμε και αρχίζει το παιχνίδι με τα ζάρια. Οι ομάδες ρίχνουν με τη σειρά. Ανάλογα με το αποτέλεσμα που φέρνουν τα ζάρια η κάθε ομάδα προσθέτει ένα στοιχείο ώσπου σταδιακά να δημιουργηθεί ένα πουλί. Στον πρώτο κύκλο των στοιχείων κατασκευάζεται το πουλί. Π.χ. αν φέρει το ζάρι 2, τότε θα πρέπει να διαλέξουν ένα κεφάλι. Όταν δούμε ότι τα πουλιά έχουν ολοκληρωθεί σε όλες τις ομάδες, τότε χρησιμοποιούν το ζάρι για να προσθέτουν χρώματα. Στον δεύτερο κύκλο των χρωμάτων, το πουλί χρωματίζεται ανάλογα με το αποτέλεσμα που θα φέρει το ζάρι. Π.χ. αν φέρουν 4 θα πρέπει να βάλουν κάπου το μωβ, αν όμως ξαναφέρουν 4 την επόμενη φορά θα πρέπει να χρωματίσουν κάτι πορτοκαλί. Μπορούμε να διαφοροποιήσουμε τις οδηγίες ανάλογα με την ηλικία και το πώς δουλεύει στην πράξη το παιχνίδι.

Για τον σχεδιασμό των πουλιών, μπορεί κανείς να αφήσει τη δημιουργικότητά του ελεύθερη. Μια καλή ιδέα είναι τα πουλιά να είναι σε μεγάλο μέγεθος για ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Δείτε περισσότερα: <http://krokotak.com/2015/08/big-cardboard-birds/>

Πίνακας 1 – Ζάρι, χρώματα και μέρη του πουλιού

	1 X	2 X	3 X
	Σώμα Body		
	Κεφάλι Head		
	Μάτια και Ράμφος Eyes and Beak		
	Φτερά Wings		
	Πόδια Legs		
	Ουρά Tail		

Μπορούν τα έντομα να χλιμιντρίζουν;

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Οι ομάδες, με τη βοήθεια των εμψυχωτριών αν χρειαστεί, επιλέγουν ζώα που προτιμούν και φτιάχνουν μάσκες με τη μορφή ζώων. Τα παιδιά αναλαμβάνουν ρόλους.

Αρχικά, τονίζουμε ομαδικά τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που κάνουν κάθε ζώο να ξεχωρίζει. Μπορεί να γίνει μια μικρή παρέλαση όπου σε ένα σημείο που έχουμε προαποφασίσει και σημειώσει με κιμωλία κάθε παιδί ή ομάδα παιδιών σταματά και κάνει μια φιγούρα-πόζα του ζώου που εκπροσωπεί. Στη συνέχεια, καθόμαστε κυκλικά και τοποθετούμε ένα μπουκάλι στο κέντρο. Περιστρέφοντας το μπουκάλι, ανάλογα με το ποια παιδιά «δείχνει» θα πρέπει το κάθε ζώο πρέπει να μάθει στο άλλο μία καινούργια δεξιότητα ή «γλώσσα». Έτσι, για παράδειγμα ο ελέφαντας μπορεί να μάθει να πηδάει σαν βατράχι, ένα εξωτικό πουλί να βρυχάται σαν τίγρη, ένα έντομο μπορεί να χλιμιντρίζει κτλ.

Φιδάκι εδάφους

Αρχικά, τα παιδιά εμπλέκονται στη δημιουργία του παιχνιδιού εδάφους μαζί με τους εμψυχωτές/τις εμψυχώτριες. Προϋπόθεση είναι να υπάρχει μεγάλος σε έκταση χώρος. Αν δεν υπάρχει η δυνατότητα χρωμάτων, μπορεί να γίνει πιο απλά με χρωματιστές κιμωλίες. Δημιουργούνται τρεις-τέσσερις ομάδες ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών. Ένας εκπρόσωπος γίνεται το πιόνι της ομάδας. Το ζάρι καθορίζει ποια ομάδα θα φτάσει στο τέλος, αποφεύγοντας τα εμπόδια (μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα ζάρια που έχουμε από την προηγούμενη δραστηριότητα ή να φτιάξουμε εκείνη τη στιγμή). Τα παιδιά αξιοποιούν τις δημιουργίες και το υλικό των προηγούμενων δραστηριοτήτων για να εκπροσωπήσουν το καθένα τα ζώα της επιλογής τους.

Ενθάρρυνση και Εμφύχωση

Καθώς πολλά από τα ονόματα ζώων μοιάζουν ηχητικά (π.χ. αγγλικά giraffe-αραβικά zirafa, τίγρη-tigre-tiger) διευκολύνεται η κατανόηση. Στο άκουσμα και περισσότερο στη θέα του γουρουνιού αρκετά παιδιά εκφράζουν αποστροφή και αντιπάθεια. Δεν θα πρέπει να μας ξαφνιάσει αυτό το πολιτισμικό στοιχείο.

Επέκταση

Κατά τη διάρκεια της 2ης ιδέας ζωγραφίζουμε ζώα που δεν έχουμε ξαναδεί. Πώς θα ήταν ένα ζώο που συνδυάζει διαφορετικά χαρακτηριστικά; Ζητήστε από τα παιδιά να φανταστούν ένα ζώο με, για παράδειγμα, το κεφάλι του αλιγάτορα, το σώμα μιας τίγρης και τα πόδια κοτόπουλου. Ή μια ιπτάμενη αγελάδα με φτερά πουλιών και ένα αφτί ελέφαντα. Η δραστηριότητα λειτουργεί καλύτερα σε χαρτί του μέτρου ώστε μετά την ολοκλήρωση να έχουμε μια συνολική εικόνα με την ποικιλομορφία των δημιουργιών. Μπορούμε ακόμα να προσπαθήσουμε ομαδικά να δώσουμε και ονόματα σε αυτά τα καινούργια είδη ζώων. Δείτε περισσότερα:

http://www.artforsmallhands.com/2010/07/drawing-zany-zoo_14.html

3.3. Παραδοσιακά Παιχνίδια

Γιατί;

Το παιχνίδι αξιοποιείται εδώ σαν μια ευκαιρία ώστε να εξερευνήσουμε την ταυτότητα, και τα συναισθήματα των παιδιών. Τα παιχνίδια προάγουν την κίνηση, συνδυάζουν την εκπαίδευση με την

ψυχαγωγία και συμβάλλουν στην ενδυνάμωση της ομάδας. Σκοπός της συγκεκριμένης ενότητας είναι να έρθουν τα παιδιά και οι εμψυχωτές/ριες σε επαφή με παιχνίδια πιο «παραδοσιακά» διατηρώντας τη θεματική «ζώα – πουλιά» και εστιάζοντας στους κανόνες που τα διέπουν. Αυτά τα παιχνίδια παίζονται σε διάφορους τόπους. Εάν κάποια παιδιά γνωρίζουν τα παιχνίδια μπορούν είτε με γλωσσικούς είτε με εξωλεκτικούς κώδικες να μεταφέρουν την προϋπάρχουσα γνώση στην υπόλοιπη ομάδα. Μέσα από αυτή τη διαδικασία δίνεται η ευκαιρία σε παιδιά και εμψυχωτές/εμψυχώτριες να γνωρίσουν παραδοσιακά παιχνίδια σε ποικίλες παραλλαγές. Σε δεύτερο επίπεδο γίνεται προσπάθεια να κατανοήσουν τη δομή ενός παιχνιδιού και συγκεκριμένα την ύπαρξη συγκεκριμένων κανόνων - οδηγιών, καθώς και να ενισχύσουν τις γνώσεις τους για τα διάφορα ζώα – έντομα –πουλιά.

Στόχοι

- Αναγνώριση των διαφορετικών ζώων – πουλιών
- Διάκριση ήχων
- Ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας
- Αναγνώριση κανόνων του παιχνιδιού –ανατροπή κανόνων – οδηγιών
- Γνωριμία με παιχνίδια του κόσμου
- Συνειδητοποίηση ύπαρξης κανόνων σε ένα παιχνίδι
- Εξοικείωση με γλώσσες
- Ενθάρρυνση διαγλωσσικών πρακτικών

Βαλιτσάκι του εμψυχωτή/ριας

- Μαντήλι
- Χαρτί Α4
- Ψαλίδια
- Ισχυρή κόλλα
- Μαρκαδόροι
- Κλωστές για την ουρά
- Κορδέλα

Κατευθύνσεις – Ερεθίσματα

Τυφλόμυγα

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και ο/η κάθε εμψυχωτής/ρια είναι υπεύθυνος/η για κάθε ομάδα. Τα

παιδιά μαζεύονται, κάνουν ένα κύκλο και λένε τα ονόματα ζώων - πουλιών με τη σειρά. Στον δεύτερο γύρο, κάθε παιδί πρέπει να πει το όνομα του ζώου ή του πουλιού που έχει απέναντί του. Αν το λέει σωστά, οι υπόλοιποι χειροκροτούν. Έτσι, γνωρίζουν τα ονόματα ζώων – πουλιών καθώς και τους συγκεκριμένους κανόνες του παιχνιδιού μέσα από τη βιωματική διαδικασία.

Για να αρχίσει η τυφλόμυγα επιλέγεται με κλήρο ή με λάχνισμα (όπως το αμπεμπαμπλόμ ή τα αριθμάκια) ένα από τα παιδιά. Ένας από τους συμπαίκτες ή μια από τις συμπαίκτριες του τού δένει τα μάτια με ένα πανί ή μαντήλι, για να μη βλέπει, και το παιχνίδι αρχίζει. Τα υπόλοιπα παιδιά γυρίζουν γύρω-γύρω από το παιδί που κάνει την τυφλόμυγα και το πειράζουν. Εκείνο προσπαθεί να πιάσει κάποιο από τα παιδιά. Το παιδί που πιάνει προσπαθεί κάνοντας διάφορους ήχους να υποδυθεί ένα ζώο ή πουλί και τα υπόλοιπα παιδιά επίσης παράγουν με τη φωνή τους ήχους προσπαθώντας να μπερδέψουν το παιδί με το μαντήλι. Το παιχνίδι κερδίζεται μόνο αν το παιδί μαντέψει σωστά ποιο είναι το ζώο που υποδύεται. Το παιδί που πιάστηκε και αναγνωρίστηκε γίνεται η επόμενη τυφλόμυγα. Αν δεν γίνει σωστά η “αναγνώριση”, τότε το ίδιο παιδί παραμένει ως “τυφλόμυγα” για άλλον ένα γύρο.

Ο γάιδαρος και η ουρά του

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και ο/η κάθε εμπυχωτής/ρια είναι υπεύθυνος/η για την κάθε ομάδα. Τα παιδιά ζωγραφίζουν τον γάιδαρο πάνω σε ένα χαρτόνι, σχεδιάζοντας το περίγραμμά του χωρίς την ουρά του, ενώ σχεδιάζουν και την ουρά του ξεχωριστά και κολλούν τον γάιδαρο που σχεδίασαν στον τοίχο (χωρίς την ουρά). Οι παίκτες με τη σειρά κλείνουν τα μάτια τους με ένα μαντήλι και κρατάνε την ουρά στα χέρια τους. Ο καθένας στέκεται μπροστά από τον γάιδαρο που ζωγράφισε και οι υπόλοιποι τον βοηθούν



να κάνει δυο στροφές γύρω από τον εαυτό του, για να είναι ακόμα πιο δύσκολο να προσανατολιστεί. Τότε, βάζει την ουρά στο χαρτί με τον ζωγραφισμένο γάιδαρο εκεί που πιστεύει ότι είναι η σωστή θέση της. Το αν έχει κερδίσει κάποιος/α το παιχνίδι το αποφασίζουν όλα μαζί τα παιδιά!

Περνά, περνά η μέλισσα

46

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Οι εμπυχωτές/ριες με τα παιδιά δημιουργούν ένα σύντομο τραγούδι με θεματική τα ζώα ή τα πουλιά με λόγια που επαναλαμβάνονται (οι λέξεις μπορεί να είναι σε διάφορες γλώσσες, αλλά είναι απαραίτητο να βγαίνει κάποιο νόημα). Δύο παιδιά κάνουν τους αρχηγούς. Τότε στέκονται το ένα απέναντι στο άλλο και τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν μία ουρά στο πλάι. Τα δύο παιδιά χτυπούν τα χέρια τους ψηλά σαν αψίδα να περάσουν οι άλλοι ένας-ένας από κάτω τραγουδώντας με ρυθμό (ίσως να επιλεγεί ο ρυθμός του «περνά-περνά η μέλισσα»). Σταματούν το τελευταίο παιδί που περνάει κάτω από την αψίδα και του ζητάνε να πάει στη μια άκρη. Το ίδιο επαναλαμβάνεται για όλα τα παιδιά. Φτιάχνοντας δυο αλυσίδες, στην πραγματικότητα, με το ένα παιδί πίσω από το άλλο, οι αρχηγοί που κρατιούνται από τα χέρια, ασκούν δύναμη και τραβιούνται από τα πίσω παιδιά. Όποια ομάδα τραβήξει την άλλη, κερδίζει.

Επέκταση

Κατά τη διάρκεια της συγκεκριμένης ενότητας οι εμπυχωτές/ριες μπορούν να προσκαλέσουν τους γονείς των παιδιών να παίξουν όλοι μαζί διάφορα παιχνίδια, να παρουσιάσουν οι ίδιοι παραδοσιακά παιχνίδια που γνωρίζουν.

Βιβλιογραφία

Αυγητίδου, Σ. (επιμ.) (2001). *Το Παιχνίδι: Σύγχρονες Ερευνητικές και Διδακτικές Προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Δαρδανός.

Ajduković, M., & Ajduković, D. (1993). Psychological well-being of refugee children. *Child abuse & neglect*, 17(6), 843-854.

Δάσιου, Α., & Σιβροπούλου, Ε. (2010). Η συμβολή του κοινωνικοδραματικού παιχνιδιού στην ανάπτυξη του γραμματισμού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Σε Κ. Ντίνας, Α. Χατζηπαναγιωτίδη, Α. Βακάλη, Α. Κωτόπουλος & Α. Στάμου (επιμ.) Πρακτικά Πανελλήνιου Συνεδρίου *Η Διδασκαλία της Ελληνικής Γλώσσας (ως πρώτης/μητρικής, δεύτερης/ξένης)*. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. <http://linguistics.nured.uowm.gr/Nimfeo2009/praktika/files/down/kiriaki/aithusa3/DasiouSivropoulou.pdf>

Due, C., & Riggs, D. W. (2010). Playing at the edges: use of playground spaces in South Australian primary schools with new arrivals programmes. *Social Geography*, 5(1), 25-37.

Bessel-Brown, T. (1985). *Literacy Play in Kindergarten* (Ph.D. dissertation), University of Oregon, USA.

Broadhead, P., Howard, J., & Wood, E. (Eds.). (2010). *Play and learning in the early years: From research to practice*. London, Sage.

Γερμανός, Δ. (2005). Χώρος και Εκπαιδευτικό Περιβάλλον στο Σύγχρονο Νηπιαγωγείο. Στο Ε. Παπαλεοντίου-Λουκά. (επιμ.). *Σύγχρονες προσεγγίσεις στο πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός. Αθήνα.

Fleer, M. (2014). *Theorising play in the early years*. Cambridge: Cambridge University Press.

Goodman, Y. (1990). *How children construct literacy*. Newark, Delaware: International Reading Association.

Griffing, P. (1983). Encouraging dramatic play in early childhood. *Young Children*, 38, 13-2.

Jackson, D. (2006). Playgroups as protective environments for refugee children at risk of trauma. *Australian Journal of Early Childhood*, 31(2), 1-5.

Kirk, J., & Winthrop, R. (2007). Promoting quality education in refugee contexts: Supporting teacher development in Northern Ethiopia. *International Review of Education*, 53(5-6), 715-723.

Kirova, A. (2010). Children's representations of cultural scripts in play: Facilitating transition from home to preschool in an intercultural early learning program for refugee children. *Diaspora, Indigenous, and Minority Education*, 4(2), 74-91.

Μιχαλοπούλου, Κ. (2010). Δραματικό παιχνίδι και αναδυόμενος γραμματισμός στην Προσχολική Εκπαίδευση.

<http://ojs.lib.uth.gr/index.php/tovima/article/viewFile/212/157>

Μπότσογλου, Κ. (2010). *Υπαίθριοι Χώροι Παιχνιδιού και Παιδί*. Αθήνα: Gutenberg.

Σαρρής, Δ. (2017). Εκπαίδευση που εστιάζει στον ήχο. Προτάσεις και πρακτικές για Σχολικές Δραστηριότητες και Προγράμματα. Επιμόρφωση Εισαγωγής. (Ανακτήθηκε στις 17/08/2017 από <http://activities.mysch.gr/stable/20170510.pdf>)

Samuelsson, I. P., & Fleer, M. (Eds.). (2009). Play and learning in early childhood settings: International perspectives. *New York: Springer-Verlag*.

Σιβροπούλου, Ε., & Χατζησαββίδης, Σ. (2004). Γραμματισμός και αυθόρμητες δραστηριότητες στο νηπιαγωγείο: προκαταρκτική προσέγγιση. Στο Π. Παπούλια- Τζελέπη, & Ε. Τάφα, (επιμ.). *Γλώσσα και γραμματισμός στη νέα χιλιετία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Schrader, C. (1990). Symbolic play as a curricular tool for early literacy development. *Early Childhood Research Quarterly*, 5(1), 79-103.

Vygotsky, L. (1992). Ο ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη. Στο Σ. Βοσνιάδου. (επιμ.) Χουρτζαμάνογλου, Ε. (μτφ.) *Κείμενα εξελικτικής ψυχολογίας*. τ. β': Σκέψη. Αθήνα: Gutenberg.