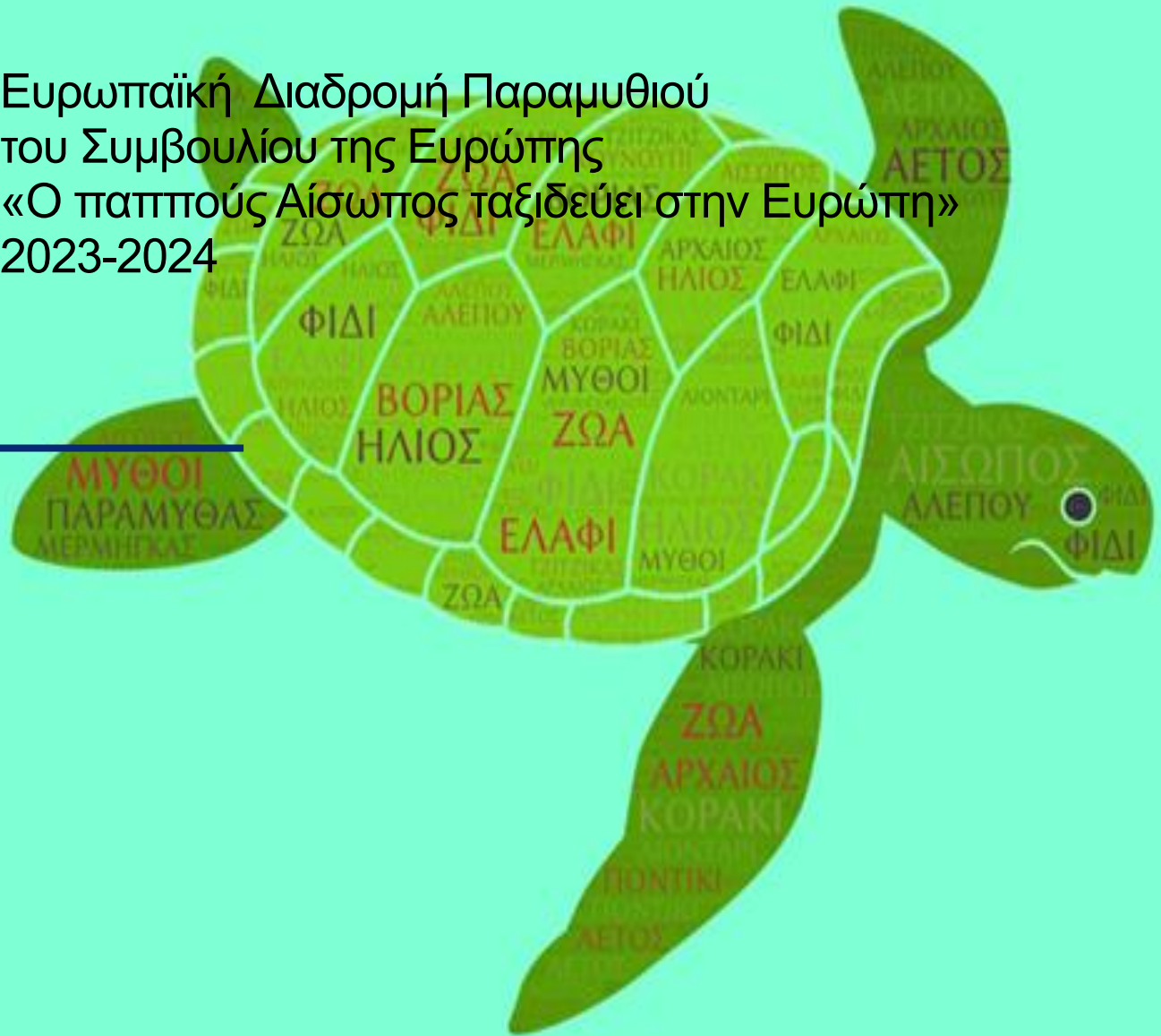


Ευρωπαϊκή Διαδρομή Παραμυθιού
του Συμβουλίου της Ευρώπης
«Ο παππούς Αίσωπος ταξιδεύει στην Ευρώπη»
2023-2024



Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

40° ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ

ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΒΕΛΟΓΙΑΝΝΗ



European Fairy Tale Route

**Cultural route
of the Council of Europe**
**Itinéraire culturel
du Conseil de l'Europe**

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ
ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

EUROPEAN FAIRYTALE CULTURAL ROUTE

«Ο ΠΑΠΠΟΥΣ ΑΙΣΩΠΟΣ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ»

“THE GRANDFATHER AISOPOS TRAVELS ALL AROUND EUROPE”

Με την συνεργασία του Τμήματος Διεθνών Σχέσεων
και Ευρωπαϊκής Ένωσης του Υπουργείου Πολιτισμού

40ο ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ

ΑΤΤΙΚΗ, ΕΛΛΑΔΑ

email: mail@40nip-perist.att.sch.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή.....	5
1. Προετοιμασία και σχεδιασμός του εκπαιδευτικού προγράμματος	
1.1. Παρουσίαση μουσειοβαλίτσας και δημιουργίας γωνίας στην τάξη.....	8
1.2. Ο παππούς Αίσωπος επισκέπτεται την τάξη μας.....	9
1.3. Τι γνωρίζεται για τον Αίσωπο;.....	13
1.4. Ποιος είναι ο αγαπημένος σας μύθος;.....	15
2. Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος	
2.1. Οι μύθοι του Αισώπου	
2.1.1. Στα παλιά τα χρόνια.....	17
2.1.2. Ο λαγός και η χελώνα.....	19
2.1.3. Ημέρα αφήγησης.....	27
2.1.4. Ο Ήλιος και ο Βοριάς.....	28
2.1.5. Ο λαγός και η χελώνα χρησιμοποιώντας τις Νέες Τεχνολογίες.....	29
2.1.6. Δημιουργώντας μια ταινία κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους «Η Αλεπού και το Κοράκι»	30
2.1.7. Αφήγηση μύθων στα ελληνικά και στα αγγλικά.....	34
2.1.8. Ο Αίσωπος και οι μύθοι του.....	35
2.2. Ο παππούς Αίσωπος συναντά τον Πινόκιο	
2.2.1. Δημιουργώντας ελεύθερη γωνιά παρατήρησης.....	36
2.2.2. Γνωριμία με το θεματικό πάρκο του Πινόκιο στην Ιταλία.....	37
2.2.3. Πρωταπριλιά με τον Πινόκιο.....	38
2.2.4. Παρακολούθηση θεατρικής παράστασης.....	39
2.2.5. Παιχνίδια δραματοποίησης με θέμα τον Πινόκιο.....	40
2.3. Ο Παππούς Αίσωπος ταξιδεύει στην Ευρώπη	
2.3.1. Ο μύθος της Ευρώπης.....	41
2.3.2. Ταξιδεύοντας με την μελισσούλα Beebot.....	45
2.3.3. Μνημεία και χώρες που θα επισκεφτεί ο παππούς Αίσωπος.....	47
2.3.4. Το «σ' αγαπώ « σ' όλες τις γλώσσες.....	50
2.3.5. Παιχνίδια γνωριμίας με τις χώρες της Ευρώπης.....	51
3. Διάχυση του εκπαιδευτικού προγράμματος	
3.1. Δημιουργία αφίσας.....	53
3.2. Παρουσίαση καλοκαιρινής γιορτής.....	53
3.2.1. «Με τους μύθους αγκαλιά, στις Ευρώπης τα στενά».....	54
4. Συμπεράσματα.....	59
5. Βιβλιογραφία.....	62
6. Εκπαιδευτικό υλικό- Συνδέσεις.....	62

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το [Πρόγραμμα Πολιτιστικών Διαδρομών του Συμβουλίου της Ευρώπης](#) ξεκίνησε το 1987 με σκοπό να αναδείξει, μέσα από ένα ταξίδι στο χώρο και στο χρόνο, τους τρόπους με τους οποίους η πολιτιστική κληρονομιά των διαφόρων χωρών και πολιτισμών της Ευρώπης συμβάλλει στην κοινή ευρωπαϊκή υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά.

Οι Πολιτιστικές Διαδρομές εφαρμόζουν στην πράξη τις θεμελιώδεις αξίες του Συμβουλίου της Ευρώπης: ανθρώπινα δικαιώματα, πολιτιστική δημοκρατία, πολιτιστική ποικιλομορφία και ταυτότητα, αμοιβαίες ανταλλαγές και πολιτιστικός πλούτος πέρα από σύνορα, διαμέσου των αιώνων. Επίσης, οι Διαδρομές αυτές λειτουργούν ως διάυλος διαπολιτισμικού διαλόγου και προάγουν την καλύτερη γνώση και κατανόηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής ταυτότητας.

Συνεπώς, προτεραιότητα της «*Ευρωπαϊκής Διαδρομής Παραμυθιού*» αποτελεί η ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας και της εκπαίδευσης των παιδιών όλων των ηλικιών που σχετίζεται με την διάδοση της παράδοσης των παραμυθιών από την αρχαιότητα έως σήμερα. Η Ευρωπαϊκή Διαδρομή των Παραμυθιών θα συμβάλει στην προώθηση της ευρωπαϊκής ταυτότητας μέσα από την γνώση και την πληροφόρηση της κοινής ευρωπαϊκής κληρονομιάς. Ο θεσμός της «*Ευρωπαϊκής Διαδρομής του Παραμυθιού του Συμβουλίου της Ευρώπης*» στοχεύει στο να αποκτήσει ένα εξέχοντα ρόλο στην ανάπτυξη της συμπερίληψης στην εκπαίδευση και στην ανάπτυξη της γλωσσικής και πολυπολιτισμικής ικανότητας υπογραμμίζοντας την σημασία των πολιτιστικών διαδρομών σαν μια ζωντανή εικονογράφηση, δημιουργώντας ένα συμπαγές πολιτιστικό και τουριστικό πρόγραμμα που αναφέρεται στην πολυφωνία, τον πλουραλισμό και στην διαφορετικότητα της ευρωπαϊκής κουλτούρας και βασιζεται σε κοινές αξίες και σε ό,τι αφορά τους διαπολιτισμικούς διαλόγους και στην αμοιβαία κατανόηση. (Cantoni L., σελ.7)

Σύμφωνα, λοιπόν, με τις αρχές του Συμβουλίου της Ευρώπης που αφορά την «*Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή του Παραμυθιού*» το προτεινόμενο πλαίσιο της έρευνας είναι βασισμένο και σχεδιασμένο σε παιδαγωγικά κριτήρια που αφορούν την εκπαίδευση και την μάθηση των παιδιών. Όπως αναφέρει ο Cantoni, από την παιδαγωγική πλευρά και την τυπική εκπαίδευση το μυθιστόρημα και το παραμύθι αποκτούν ένα ρόλο βασικό στον διαμόρφωση της προσωπικότητας του παιδιού και στην ανάπτυξη του ως πολίτης και ενήλικας.

Η ταυτότητα καταλαμβάνει μια βασική θέση στην ζωή του ανθρώπου και σχηματίζει μια βάση πάνω στην οποία ο άνθρωπος ζει μέχρι το τέλος της ζωής του. Κάθε άνθρωπος έχει μια ταυτότητα και χάρη σε αυτή τοποθετεί τον εαυτό του σαν μια συγκεκριμένη ομάδα. Η έννοια της ταυτότητας αναφέρεται ως ένα σύνολο συμπεριφορών και συναισθημάτων που αποκτάται βαθμιαία. Η συγκεκριμένη πολιτιστική διαδρομή στοχεύει στην μελέτη και στην έρευνα στο πως τα παραμύθια μπορούν να δώσουν την βοήθεια τους στην ανάπτυξη της ατομικής ταυτότητας εμπλουτίζοντας την με σωστές αξίες και αρχές. (Cantoni L., σελ.9)

Κινητήρια δύναμη αυτής της πολιτιστικής διαδρομής που θα οργανωθεί και θα σχεδιαστεί, θα είναι οι αγαπημένοι των παιδιών μύθοι του Αισώπου. Ο μύθος αποτελεί αναμφίβολα ένα από τα αρχαιότερα λογοτεχνικά είδη, επειδή πηγάζει από την φυσική ανάγκη του ανθρώπου να εκφραστεί μέσα από οπτικά μέσα, εικόνες σε συγκεκριμένη μορφή. Από την στιγμή που ο άνθρωπος εκφράστηκε μέσα από την ομιλία, άρχισε να συνθέτει μύθους. Ο μύθος όμως αποτελεί μία αφήγηση

και το γεγονός αυτό το κάνει να έχει στενή σχέση και σύνδεση με το παραμύθι. Το παραμύθι λοιπόν και ο μύθος έχουν στενές ρίζες καθώς και τα δύο αυτά είδη παραθέτουν παρόμοιους αν όχι ίδιους προβληματισμούς. (Σαρίκας,1993)

Οι μύθοι δηλαδή παρουσιάζουν και μεταφέρουν διδάγματα στους ανθρώπου με ευχάριστο και κατανοητό τρόπο. Για την ωφελιμότητα των μύθων γίνεται αναφορά και από τον Πλάτωνα στο έργο του «Πολιτεία», ο οποίος αποδέχεται ότι τα νήπια απολαμβάνουν την αφήγηση μύθων, είναι ανάγκη το μικρό παιδί να έρχεται σε επαφή, αλλά να διηγούνται στα παιδιά τους άριστους μύθους, τους οποίους θα αντλήσουν από προσεκτική επιλογή, γιατί αυτοί διαμορφώνουν και καλλιεργούν την ψυχή των παιδιών. (Αναγνωστόπουλος Β., σελ. 64, 1997)

Υπάρχουν πολλά είδη μύθων, ένα από αυτά που αναφέρονται κυρίως στα μικρά παιδιά, είναι οι μύθοι στους οποίους τα ζώα πράττουν και συμπεριφέρονται σαν ανθρώπινα όντα και προβάλλουν τα λάθη και τις αδυναμίες των ανθρώπων. Οι μύθοι αυτοί χαρακτηρίζονται από την τάση του ανθρώπου, όταν ζούσε πρωτόγονα, να αναπτύξει πολύ στενή σχέση με τα ζώα. Παρατηρούσε τις αντιδράσεις τους και έτσι ανέπτυξε τις δικές του. Αργότερα έδωσε στα ζώα διάφορες ιδιότητες που αντικατοπτρίζουν την ψυχοσύνθεση και τις αντιδράσεις του ανθρώπου. (Αναγνωστόπουλος Β., σελ.82-84)

Ένας από τους πιο γνωστούς μυθοποιούς, ίσως και ο πρώτος είναι ο Αίσωπος. Θεωρήθηκε ο δημιουργός αυτού του είδους των μύθων. Ο Αίσωπος δεν έπλασε τους μύθους του έχοντας απομνημονεύσει μύθους από περιοχές που πέρασε, άρχισε να συνθέτει δικούς του, στους οποίους στην κατάλληλη ευκαιρία παρουσίαζε στο κοινό με σκοπό να ψυχαγωγήσει αλλά και να διδάξει. Η ευκολία με την οποία συνέθετε και η ποικιλία των μύθων που του αποδίδονται άπλωσε την φήμη του σε ολόκληρο τον τότε γνωστό ελληνικό κόσμο με αποτέλεσμα ο διδακτικός μύθος να συνδεθεί με το όνομά του.

Το μεγαλύτερο μέρος του έργου αποτελείται από ιστορίες στις οποίες πρωταγωνιστούν ζώα ή φυτά και αυτά διαθέτουν όλα τα πνευματικά και ψυχικά χαρακτηριστικά των ανθρώπων. Οι μύθοι του δεν εξιδανικεύουν, ούτε ωραιοποιούν, δεν δημιουργούν φανταστικούς κόσμους, αλλά χρησιμοποιούν τον ζωικό και φυτικό κόσμο με σκοπό να διδάξουν. Είναι απλοϊκοί, αλλά εκφράζουν βαθιά την φιλοσοφία των λαϊκών ανθρώπων, χαρακτηρίζονται από λιτότητα και ακριβολογία, αποτελούν το καταστάλαγμα της ανθρώπινης παρουσίας και δράσης είναι πάντοτε επίκαιροι και επιδέχονται προσαρμογές στην πραγματικότητα κάθε εποχής και κοινωνίας χωρίς να χάσουν το βαθύτερο διδακτικό τους νόημα. (National geographic, σελ10,11)

Με βάση τα παραπάνω χαρακτηριστικά η «*Ευρωπαϊκή Διαδρομή Παραμυθιού*» που θα σχεδιαστεί και θα οργανωθεί στο συγκεκριμένο νηπιαγωγείο έχει σαν σκοπό με αφορμή τους μύθους του Αισώπου να ακολουθήσει μια διαδρομή βιωματικών εμπειριών, γνώσης, δημιουργίας, αυτογνωσίας και διαμόρφωσης της ατομικής και διαπολιτισμικής ταυτότητας του ευρωπαίου πολίτη. Βασίζεται στην κοινή μας άυλη πολιτιστική κληρονομιά και στηρίζεται στις δημόδεις ιστορίες και προφορικές παραδόσεις του παρελθόντος. Επιπλέον, θα γίνει προσπάθεια να συγκεντρωθεί εκπαιδευτικό υλικό (βιβλία, παιχνίδια, κάρτες), που αναφέρονται τόσο στους μύθους του Αισώπου, όσο και στους

άλλους ήρωες που προβάλλονται από τις άλλες χώρες που συμμετέχουν στη συγκεκριμένη Πολιτιστική Διαδρομή.

Στόχος και σκοπός είναι τα παιδιά να βιώσουν ένα φανταστικό πολιτιστικό ταξίδι που θα αιωρείται ανάμεσα στην παράδοση, στην αφήγηση, στην μελέτη, στην δημιουργία, μέσα στο χώρο και στο χρόνο. Τέλος, οι μαθητές θα μπορούν να εξερευνήσουν τα μαγεμένα μέρη που στέγαζαν τους αγαπημένους τους χαρακτήρες παραμυθιού, αλλά και να εμβαθύνουν στη λογοτεχνική κουλτούρα των παραμυθιών και άλλων χωρών.

- ***Γνωριμία με τους μύθους του Αισώπου και αξιοποίηση τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.***

Μέσα από τους μύθους στοχεύουμε τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με αξίες που εμπνέουν την Ευρώπη, όπως η ισότητα, η δικαιοσύνη, η διαφορετικότητα, η προστασία του περιβάλλοντος.

Συγκεκριμένα:

- γνωριμία με την άυλη πολιτιστική κληρονομία του τόπου μας που αφορά τους μύθους,
- συλλογή, μελέτη και καταγραφή εκπαιδευτικού υλικού που αφορούν τους μύθους του Αισώπου
- σχεδιασμός και οργάνωση μιας πολιτιστικής διαδρομής που θα λάβει χώρα μέσα στην τάξη, μέσα από την οποία τα παιδιά θα γνωρίσουν τους ήρωες των παραμυθιών και άλλων χωρών της Ευρώπης.
- επικοινωνία με πολιτιστικούς φορείς που σχετίζονται με την αφήγηση παραμυθιών στην Ελλάδα αλλά και στην Ευρώπη,
- την θεατρική και καλλιτεχνική έκφραση και δημιουργία των αισώπειων μύθων
- δημιουργία παραμυθιών από τους μαθητές /τριες
- ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων μέσα από την υλοποίηση της πολιτιστικής διαδρομής

1. Προετοιμασία και σχεδιασμός του εκπαιδευτικού προγράμματος

Πριν ξεκινήσουμε την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος που αφορά την Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή Παραμυθιού, ενημερώσαμε τους γονείς και την τοπική κοινότητα. Κοινοποιήσαμε ένα ενημερωτικό φυλλάδιο με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες, αλλά και τις δράσεις που έχουμε σχεδιάσει και εμπνευστεί και σκοπεύουμε να υλοποιήσουμε κατά την διάρκεια της σχολικής χρονιάς.

Τι είναι οι Πολιτιστικές Διαδρομές της Ευρώπης;

Το Πρόγραμμα Πολιτιστικών Διαδρομών του Συμβουλίου της Ευρώπης ξεκίνησε το 1987 με σκοπό να αναδείξει, μέσα από ένα ταξίδι στο χώρο και στο χρόνο, τους τρόπους με τους οποίους η πολιτιστική κληρονομιά των διαφόρων χωρών και πολιτισμών της Ευρώπης συμβάλλει στην κοινή ευρωπαϊκή υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά.

Η «Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή Παραμυθιού»

Η «Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή Παραμυθιού» αναφέρεται στην ανάπτυξη της φιλανθρωπίας και της εκπαίδευσης των παιδιών όλων των ηλικιών που σχετίζεται με την διάδοση της παράδοσης των παραμυθιών από την αρχαιότητα έως σήμερα. Η «Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή των Παραμυθιών» θα συμβάλει στην προώθηση της ευρωπαϊκής ταυτότητας μέσα από την γνώση και την πληροφόρηση της κοινής Ευρωπαϊκής κληρονομιάς.

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ
EUROPEAN FAIRYTALE CULTURAL ROUTE
«Ο ΠΑΠΠΟΥΣ ΑΙΣΩΠΟΣ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ»
"THE GRANDFATHER AISOPOS TRAVELS ALL AROUND EUROPE"

ΕΕΤΡ THE ROUTE'S PARTNERS

1.1. Παρουσίαση μουσειοβαλίτσας και δημιουργίας γωνίας στην τάξη

- Να οργανώσουμε το περιβάλλον του νηπιαγωγείου κατάλληλα ώστε να δημιουργηθούν οι κατάλληλες συνθήκες για την ανακάλυψη, εξερεύνηση και ανάπτυξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- Να εμπλουτίσουμε το φυσικό περιβάλλον του νηπιαγωγείου (παρεούλα, γωνιά παρατήρησης, βιβλιοθήκη) με το κατάλληλο

εκπαιδευτικό υλικό, όπως βιβλία, εικόνες, παιχνίδια σχετικά με τον Αίσωπο αλλά και με τους μύθους του.

- Να ενσωματώσουμε με κατάλληλες ψηφιακές τεχνολογίες ώστε το παιδί να έρθει σε επαφή και να διερευνήσει τον Αίσωπο και τους μύθους του μέσα σ' ένα κατάλληλο ψηφιακό περιβάλλον.

Οι εκπαιδευτικοί της τάξης διαμόρφωσαν μαζί με τα παιδιά την γωνιά παρατήρησης

"οι αναμνήσεις του παππού Αίσωπου". Η γωνιά αυτή εμπλουτίστηκε με την μουσειοβαλίτσα, που περιλάμβανε: την «κούκλα της τάξης» με την μορφή ενός παππού σύγχρονου, τον χάρτη της Ευρώπης, εικόνες από τον Αίσωπο, βιβλία με μύθους του Αισώπου, με χαρτιά και είδη ζωγραφικής και υλικά κατασκευών, Σκοπός μας είναι η βιβλιοθήκη να εμπλουτίζεται με διαφορετικού τύπου βιβλία, βιβλία παλιά, βιβλία που ακούγονται, με σκληρό εξώφυλλο, βιβλία τρισδιάστατα. Η γωνιά παρατήρησης θα συμπληρώνεται ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των παιδιών καθ' όλη την διάρκεια της υλοποίησης του προγράμματος.

1.2. Ο παππούς ο Αίσωπος επισκέπτεται την τάξη μας

- Να αναγνωρίζουν τα στοιχεία που προσδιορίζουν τον επισκέπτη της τάξης (κούκλα της τάξης), την ταυτότητα και τον ρόλο του, το θέμα και τις προθέσεις του.

Στην ολομέλεια της τάξης παρουσιάζεται μια βαλίτσα που ήρθε με το ταχυδρομείο. Τα παιδιά ενθουσιάζονται όταν την βλέπουν και είναι περίεργα να δουν τι κρύβει μέσα. Όταν την ανοίγουμε κρύβει ένα γράμμα από τον Αίσωπο Παραμυθάκη, μια κούκλα με την μορφή σύγχρονου παππού, έναν χάρτη της Ευρώπης, και κορνίζες με φωτογραφίες του από διαφορετικά ταξίδια και με παιδιά απ' όλο τον κόσμο.

Τα παιδιά είναι ενθουσιασμένα και η κούκλα τα προσκαλεί να μείνει μαζί τους αρκετό χρόνο και να γνωρίσουν από κοντά τον πιο γνωστό παραμυθά του κόσμου, τον Αίσωπο και τις ιστορίες του.

Στο κέντρο του σχολείου δημιουργείται μια γωνιά παρατήρησης με τα εκθέματα που κρύβει η μουσειοβαλίτσα, εικόνες από τον Αίσωπο και βιβλία με του μύθους του.







1.3. Τι γνωρίζεται για τον Αίσωπο;

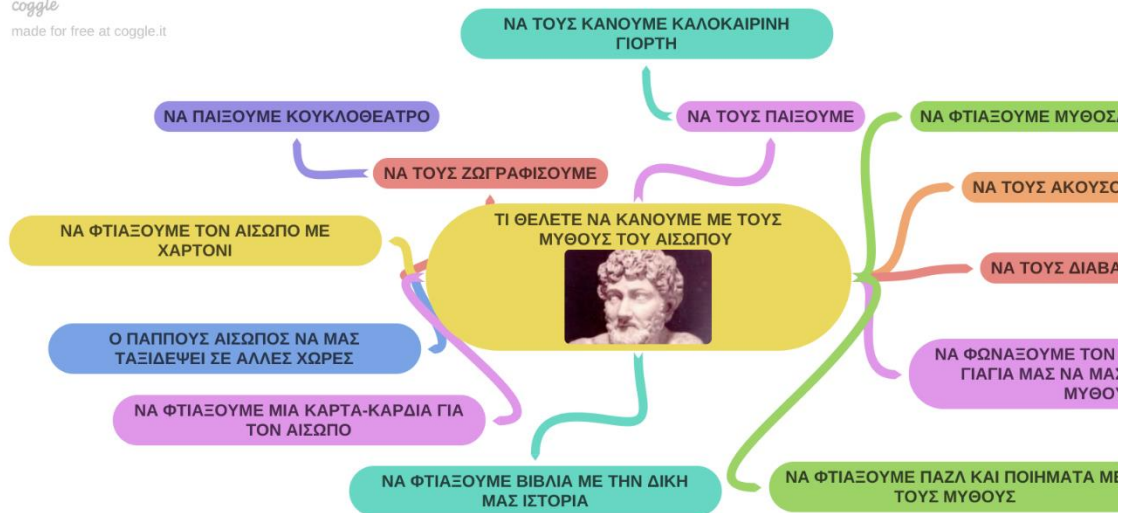
- Να αναγνωρίζουν ότι ο προφορικός λόγος αποτελεί ένα σύστημα με το οποίο τα παιδιά μπορούν να εκφράσουν τις απόψεις τους να θέσουν ερωτήματα, να λύνουν προβλήματα.

Στην ολομέλεια η εκπαιδευτικός θέτει τα παρακάτω ερωτήματα:

- Τι γνωρίζετε για τον Αίσωπο;
- Τι θέλετε να μάθετε για αυτόν;
- Ποιους μύθους του Αισώπου γνωρίζετε;

Οι ερωτήσεις αυτές γίνονται για να διερευνηθούν οι πρότερες γνώσεις των παιδιών και στην συνέχεια να σχεδιάσουμε μαζί με τα παιδιά τι θέλουμε να μάθουμε και με ποιον τρόπο θα σχεδιάσουμε τις προθέσεις των παιδιών, ώστε να ανακαλύψουν τον Αίσωπο και να διερευνήσουμε τους μύθους του και τις αξίες του με μια πιο σύγχρονη ματιά. Έτσι δημιουργήθηκαν δύο εννοιολογικοί χάρτες.





Αφού δείξαμε στα παιδιά δύο βίντεο με ιστορικά στοιχεία για την ζωή του Αισώπου.

- <https://youtu.be/XCVJDhuZesE?si=4s-WCmKdSAMrsRs1>
- <https://youtu.be/n4HrVQ5bsWA?si=YDRIZUzNlgjZdZB4>

Έπειτα, δημιουργήσαμε δυο εννοιολογικούς χάρτες: τι μάθαμε για τον Αίσωπο και τι θέλουμε να κάνουμε με τους μύθους του Αισώπου.



coggle
made for free at coggle.it



1.4. Ποιος είναι ο αγαπημένος σας μύθος;

- Να προβαίνουν σ ένα καταιγισμό ιδεών και να αναφέρουν λέξεις που σχετίζονται με το θέμα της διερεύνησης τους.

Τα παιδιά στα πλαίσια του καταιγισμού ιδεών αναφέρουν τους μύθους του Αισώπου που γνωρίζουν, είτε μέσα από αφηγήσεις, είτε μέσα από το διαδίκτυο είτε από

βιβλία. Μαζί με τα παιδιά ψηφίζουμε ποιος είναι ο αγαπημένος τους μύθος. Η ψηφοφορία έδειξε πως οι πιο αγαπημένοι μύθοι είναι:

- Ο λαγός και η χελώνα
- Το συμβούλιο των ποντικών
- Η αλεπού και το κοράκι

2. Υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος

Μέρος 1^ο: Οι μύθοι του Αισώπου

2.1.1. Στα παλιά τα χρόνια...

- Να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά είδη θεατρικής τέχνης και συγκεκριμένα με την παραδοσιακή τέχνη της αφήγησης.

Στα πλαίσια της υλοποίησης του προγράμματος έχουμε προσκαλέσει στο σχολείο μας την ομάδα αφήγησης «Παραμυθοπλάστης» όπου αφηγήθηκε μύθους του Αισώπου με παραδοσιακό τρόπο και με την χρήση παραδοσιακών μουσικών οργάνων. Ακούστηκαν οι μύθοι:

«Ο Ερμής και ο ξυλοκόπος», «το συμβούλιο των ποντικών», «ο λαγός και η χελώνα», «ο τζίτζικας και ο μέρμηγκας». Ο συγκεκριμένος μύθος έγινε με αφορμή την εικαστική κατασκευή μιας μυρμηγκοφωλιάς από πηλό, όπου το ίδιο το μυρμηγκι αφηγείται την ιστορία.







2.1.2. Ο Λαγός και η χελώνα

- Να παρακολουθούν μια παράσταση κουκλοθεάτρου και να εκφράζουν ελεύθερα τις απόψεις τους
- Να δημιουργούν πρωτότυπα έργα ως απόκριση σε ένα ερέθισμα (κουκλοθέατρο) και να συνδυάζουν υλικά με δημιουργικό τρόπο
- Να συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο έργο τέχνης

Η εκπαιδευτικός διάβασε στα παιδιά την ιστορία του λαγού και της χελώνας. Στη συνέχεια οι εκπαιδευτικοί παρουσίασαν την ιστορία στο κουκλοθέατρο με κούκλες που είχαν φτιάξει με τα παιδιά. Ακολούθησε συζήτηση και προβληματισμός, γιατί νίκησε η χελώνα και ποιο ήταν το λάθος του λαγού. Από τα παιδιά βγήκε το συμπέρασμα ότι δεν πρέπει να υποτιμούμε κανέναν και πως η χελώνα νίκησε όχι γιατί ήταν γρήγορη και

δυνατή αλλά γιατί ήταν σταθερή στο στόχο της. Τα παιδιά ζωγράφισαν το μύθο και στο τέλος ρωτήθηκαν ποιος θα ήθελαν να νικήσει αν ξαναγινόταν ο αγώνας. Κάποια παιδιά επέλεξαν το λαγό γιατί ήταν πιο γρήγορος και τα περισσότερα είπαν πως ήθελαν να νικήσει η χελώνα, γιατί η προσπάθεια μετράει. Επίσης, κάποια παιδιά ήθελαν να νικήσουν και τα δυο ζώακια. Τέλος, με τα παιδιά έγινε μια μακέτα αναπαράστασης του μύθου και προστέθηκαν δύο όψεις του μύθου. Στην πρώτη όψη η χελώνα φτάνει στην αφετηρία και στην δεύτερη τερματίζουν και οι δύο μαζί.



ΕΦΡΑΙΜΙΑ

Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή
"Ο παππούς Αίσωπος ταξιδεύει στην Ευρώπη"

ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ "Ο ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ Η ΧΕΛΩΝΑ"
(ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΟΙΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ)

Μια φορά κι έναν καιρό
σε ένα δάσος μακρινό
ήταν ο λαγός και η χελώνα
και ξεκίνησαν αγώνα

Έτρεχε γρήγορα ο λαγός
και πήγε για μπάνιο βιαστικός
έτρεχε αργά όμως η χελώνα
και έκανε να προχωρήσει έναν αιώνα

Τον λαγό τον πήρε ο ύπνος όλη μέρα
και η χελώνα έτρεχε πιο πέρα
η χελώνα προς το τέρμα φτάνει
και χοροπηδάει στο ταβάνι.

Ο λαγός έτρεξε με νεύρα
αλλά στον αγώνα κέρδισε η χελώνα
με ήρεμο το πνεύμα!!!

ΑΡΗΝΗ

Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή
"Ο παππούς Αίσωπος ταξιδεύει στην Ευρώπη"

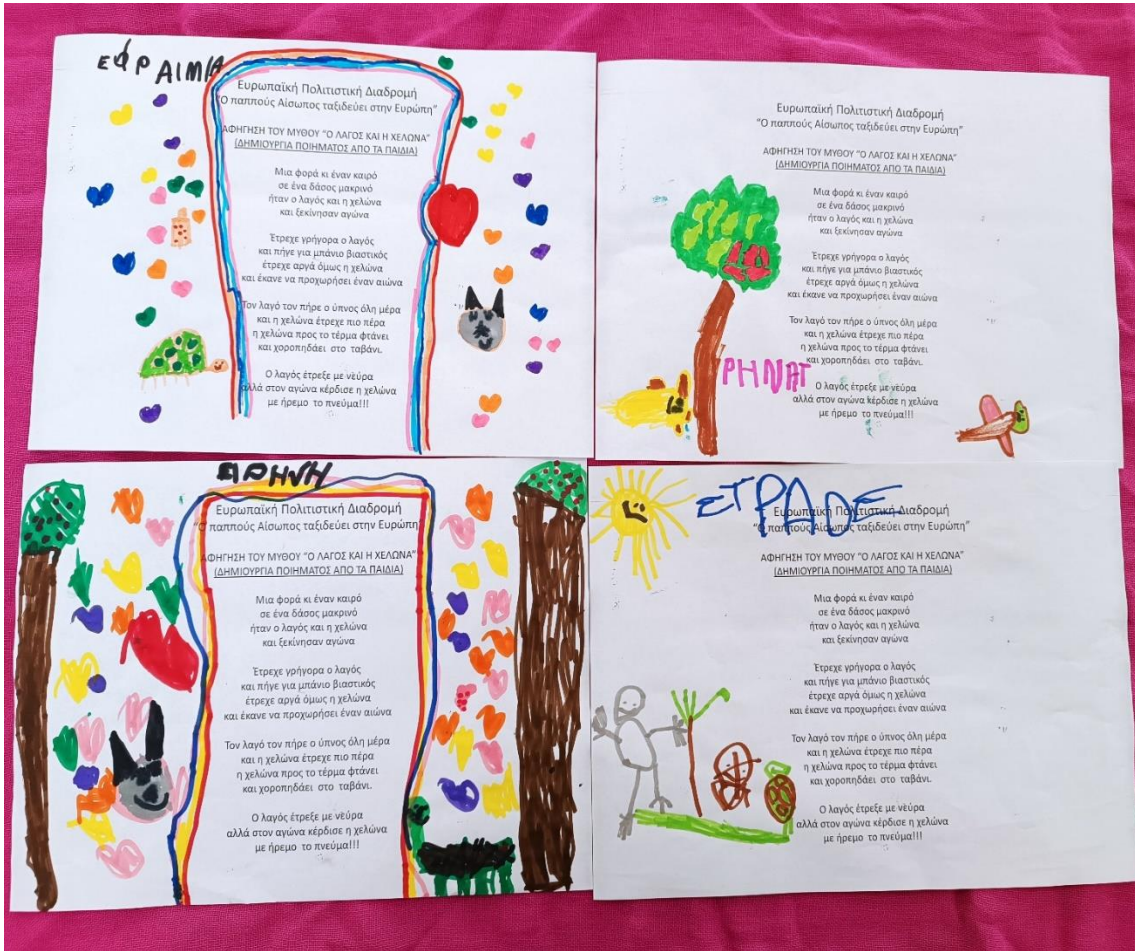
ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ "Ο ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ Η ΧΕΛΩΝΑ"
(ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΟΙΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ)

Μια φορά κι έναν καιρό
σε ένα δάσος μακρινό
ήταν ο λαγός και η χελώνα
και ξεκίνησαν αγώνα

Έτρεχε γρήγορα ο λαγός
και πήγε για μπάνιο βιαστικός
έτρεχε αργά όμως η χελώνα
και έκανε να προχωρήσει έναν αιώνα

Τον λαγό τον πήρε ο ύπνος όλη μέρα
και η χελώνα έτρεχε πιο πέρα
η χελώνα προς το τέρμα φτάνει
και χοροπηδάει στο ταβάνι.

Ο λαγός έτρεξε με νεύρα
αλλά στον αγώνα κέρδισε η χελώνα
με ήρεμο το πνεύμα!!!







Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή
"Ο παππούς Αίσωπος ταξιδεύει στην Ευρώπη"

Ζωγράφισε ό,τι σου άρεσε απο τον μύθο "Ο λαγός και η χελώνα"



ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ ΧΕΛΩΝΑ

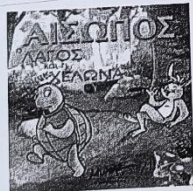
ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ ΧΕΛΩΝΑ



ΕΙΡΗΝΗ

Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Διαδρομή
"Ο παππούς Αίσωπος ταξιδεύει στην Ευρώπη"

Ζωγράφισε ό,τι σου άρεσε απο τον μύθο "Ο λαγός και η χελώνα"



ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ ΧΕΛΩΝΑ

ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ ΧΕΛΩΝΑ



ΕΦΡΑΙΜΙΑ



2.1.3. Ημέρα αφήγησης

- Να εκτιμούν τη σημασία του παρελθόντος στην κατανόηση της σύγχρονης πραγματικότητας
- Να συνεργάζονται στην οργάνωση εκδηλώσεων
- Να σέβονται την ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά

Με τα παιδιά του νηπιαγωγείου προσκαλέσαμε τους παππούδες και τις γιαγιάδες για να αφηγηθούν μύθους του Αισώπου. Στην πρόσκληση αυτή ανταποκρίθηκαν αρκετοί. Είπαν τους μύθους με όμορφο, παραστατικό τρόπο, γεμάτο αγάπη, όπως μόνο οι παππούδες και οι γιαγιάδες μπορούν να το καταφέρουν. Ακούστηκαν τα παραμύθια: «ο ψεύτης βοσκός», «η αλεπού και τα σταφύλια», «η αλεπού και η χελώνα», «η αλεπού και το κοράκι». Στο τέλος τους δόθηκε βραβείο αφήγησης από το σχολείο.





2.1.4. Ο Ήλιος και ο Βοριάς

- Να πειραματίζονται και να ανακαλύπτουν δυνατότητες έκφρασης του σώματος τους μέσα από την αναπαράσταση της ιστορίας
- Να επιλέγουν το ρόλο που τους ταιριάζει
- Να αναπαριστούν λεκτικά και σωματικά το μύθο
- Να εκφράζουν τις σκέψεις τους για το μήνυμα του μύθου στην σύγχρονη πραγματικότητα
- να αναπαριστούν το μύθο μέσα από τις ζωγραφιές τους
- να δημιουργούν ένα ψηφιακό βιβλίο

Τα παιδιά άκουσαν από την εκπαιδευτικό το μύθο του Αισώπου μέσα από έμμετρο λόγο και στην συνέχεια αναπαράστησαν τον μύθο μέσα από τη δραματοποίηση. Στην συνέχεια ζωγράφισαν τον μύθο και οι ζωγραφιές έγιναν ένα ψηφιακό βιβλίο.

<https://read.bookcreator.com/pzYXhSnbRrM1oC5Bfz2vSCNFJ7k1/jDDciQFbQs6EXbwLqZSx6w>

2.1.5. Ο λαγός και η χελώνα, χρησιμοποιώντας τις Νέες Τεχνολογίες

- Τα παιδιά να μπορούν να αναδιηγηθούν μια ιστορία που έχουν ακούσει
- Να έρθουν σε επαφή με φορητές συσκευές, και να χρησιμοποιήσουν εφαρμογές για την δημιουργία μιας ιστορίας.
- Να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους
- Να συνεργαστούν και να εργαστούν ομαδικά
- Να αντλήσουν ικανοποίησή από την παραγωγή ενός κοινού έργου

Τα παιδιά αναδιηγούνται το μύθο του Αισώπου «Ο λαγός και η χελώνα». Την προηγούμενη ημέρα η εκπαιδευτικός διάβασε το μύθο και τα παιδιά τον ζωγράφισαν και έφτιαξαν τους πρωταγωνιστές του μύθου (το λαγό, τη χελώνα) σε μικρές κουκλίτσες. Την επόμενη μέρα, τα παιδιά διηγήθηκαν τον μύθο και έφτιαξαν τους διαλόγους σύμφωνα με τον μύθο. Οι νηπιαγωγοί έδωσαν στα παιδιά ένα tablet και με τη βοήθειά τους τα παιδιά φωτογράφιζαν αρχικά τις κατασκευές τους και στη συνέχεια διηγήθηκαν την ιστορία, ενώ οι νηπιαγωγοί τα ηχογράφησαν. Στο τέλος, οι νηπιαγωγοί θα δημιουργήσουν ένα βίντεο με την μέθοδο του «clipchamp» με τις φωτογραφίες των κατασκευών και τους διαλόγους των παιδιών.



Ο ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ Η
ΧΕΛΩΝΑ βίντεο (3).mp

2.1.6. Δημιουργώντας ταινία κινουμένων σχεδίων (animation movie) με το μύθο «Η Αλεπού και ο κόρακας»

- Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών
- Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης, επεξεργασίας, αναπαραγωγή πληροφοριών και καταγραφής (ήχου, εικόνας, βίντεο)

Τα παιδιά αφηγούνται το μύθο «η αλεπού και το κοράκι». Στο νηπιαγωγείο έχουμε καλέσει την ομάδα «ΚΑΡΠΟΣ», ένα κέντρο εκπαιδευτικών δράσεων και διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Ο «Καρπός» δημιουργεί δράσεις που αφορούν την εκπαίδευση και τον πολιτισμό με βασικά εργαλεία την εικόνα, τον ήχο, τον κινηματογράφο, τη φωτογραφία, την τηλεόραση και την αφήγηση. Οργανώνει εργαστήρια κινηματογράφου, σεμινάρια εκπαιδευτικών και σχεδιάζει εκπαιδευτικό υλικό που εξοικειώνουν τους νέους με τη δημιουργική χρήση των μέσων επικοινωνίας και όλων των μορφών οπτικοακουστικής έκφρασης. Έχουμε επιλέξει να παρακολουθήσουμε το πρόγραμμα «**ANIMATION - ΤΑ ΥΛΙΚΑ ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ**» <https://karposontheweb.org/workshops/kinimatografika-ergasthria-gia-sxoleia/>

Κατά την διάρκεια του προγράμματος χρησιμοποίησαν τις φιγούρες ζώων που είχαμε φτιάξει με τα παιδιά με θέμα τους μύθους του Αισώπου και σε ένα χαρτί έγραψαν το όνομα τους. Στη συνέχεια, σε μικρές ομάδες τα παιδιά φωτογράφιζαν τις φιγούρες και το όνομα τους και τα έβαζαν σε κίνηση. Στο τέλος, από την ομάδα «ΚΑΡΠΟΣ» δημιουργήθηκε μια ταινία μικρού μήκους κινουμένων σχεδίων.

<https://drive.google.com/file/d/1Nksq3weoG7fhPBxjGcccXXWJGFBvJPi/view?usp=sharing>

και οι αντιδράσεις των παιδιών:

<https://drive.google.com/file/d/1FXcqb8cPjNwqw8NIXrg1PV4CXDcfZ0kW/view?usp=sharing>











2.1.7. Αφήγηση μύθων στα ελληνικά και στα αγγλικά

- Να διακρίνουν τα διαφορετικά είδη προφορικών κειμένων
- Να κάνουν περιγραφές με λογική σειρά και συνέπεια
- Να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο τους

Τα παιδιά με τον δικό τους τρόπο αφηγούνται τους μύθους του Αισώπου, ενώ παράλληλα η εκπαιδευτικός του μαθήματος των Αγγλικών αφηγείται κάποιους από τους μύθους του Αισώπου στη γλώσσα των Αγγλικών.

ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ
 Φωνή 004.m4a	 Ο λαγός και η χελώνα ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤ,

2.1.8. Ο Αίσωπος και οι μύθοι του

- Να χρησιμοποιούν διαφορετικά μέσα που τους είναι χρήσιμα για μια σύνθεση μιας εικαστικής δημιουργίας
- Να προσπαθούν να εμπλέκονται σε πράξεις γραφής με πολλούς και ποικίλους τρόπους

Με τα παιδιά αποφασίζουμε να δημιουργήσουμε μια ομαδική εργασία που να αναπαριστά τον Αίσωπο και τους πιο χαρακτηριστικούς μύθους του. Δημιουργούμε μια αφίσα όπου αναπαριστάνεται ο Αίσωπος και μαζί με τα παιδιά επιλέγουμε τους πιο αγαπημένους τους μύθους. Τα παιδιά προσπαθούν να γράψουν τους τίτλους των μύθων. Η εργασία αυτή αποτελεί έναν πίνακα αναφοράς, ώστε να κλείσει η ενότητα που αφορά τους μύθους του Αισώπου.



ΜΕΡΟΣ 2ο : Ο παππούς Αίσωπος συναντά τον Πινόκιο

2.2.1. Δημιουργώντας γωνιά παρατήρησης με θέμα τον Πινόκιο

Είναι καιρός τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με ένα πολύ σημαντικό κείμενο της λογοτεχνίας και έναν πολύ αγαπημένο τους παιδικό ήρωα, όπως αυτό του Πινόκιο του Κάρλο Κολόντι. Μαζί με τα παιδιά φτιάχνουμε τη γωνιά του Πινόκιο με παιχνίδια, βιβλία και πάζλ που φέρνουν τα παιδιά από το σπίτι τους.



2.2.2. Γνωριμία με το θεματικό πάρκο του Πινόκιο στην Ιταλία

- Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου, έτσι ώστε να αντλούν πληροφορίες που είναι σημαντικές

Μαζί με τα παιδιά διερευνούμε την ιστοσελίδα του θεματικού πάρκου <https://www.pinocchio.it/en>, που είναι αφιερωμένο στον Πινόκιο και στο συγγραφέα του, Κάρλο Κολλόντι.. Ήταν μεγάλη τους έκπληξη, όταν ανακάλυψαν πως υπάρχει ένα πάρκο με εκθέματα, γλυπτά και βιβλιοθήκη αφιερωμένο τόσο στον λογοτεχνικό ήρωα όσο και στον συγγραφέα του.

2.2.3. Πρωταπριλιά με τον Πινόκιο

- **Να αλληλοεπιδρούν με τα παιδιά έτσι ώστε να ευχαριστηθούν το παιχνίδι**
- **Να έρχονται σε επαφή με έθιμα και παραδόσεις του τόπου μας**

Την 1^η Απριλίου, την ημέρα της Πρωταπριλιάς, επιλέξαμε να έρθουμε σε επαφή με τον Πινόκιο. Μαζί με τα παιδιά φτιάξαμε το κεφάλι του Πινόκιο, όμως του έλειπε η μύτη του. Χρησιμοποιώντας τουβλάκια ή χάντρες από το αριθμητήριο, τα παιδιά κάθε φορά που έλεγαν ένα αθώο ψεματάκι έβαζαν και μια χάντρα πάνω στη μύτη του Πινόκιο έως ότου να πέσουν κάτω.



2.2.4. Παρακολούθηση θεατρικής παράστασης

- Να γνωρίζουν τα διαφορετικά είδη θεατρικής τέχνης

Τα παιδιά παρακολούθησαν τη παιδική θεατρική παράσταση «Πινόκιο» στο Εθνικό Θέατρο. <https://www.n-t.gr/el/youngstage/repertory/Pinokio>



2.2.5. Παιχνίδια δραματοποίησης με θέμα τον Πινόκιο

- Να αναγνωρίζουν το σώμα και το πρόσωπο ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας
- Να συνεργάζονται μεταξύ τους για την ανάπτυξη και την έκφραση ενός ρόλου
- Να πειραματίζονται και να ανακαλύπτουν τις δυνατότητες έκφρασης που τους δίνει το σώμα τους, το ύφος και το χρώμα της φωνής τους.

Με τα παιδιά δραματοποιούμε την ιστορία του Πινόκιο δουλεύοντας σε ζευγάρια και χωρίζοντας το παραμύθι σε ζευγάρια. Τα παιδιά επιλέγουν να ζωντανέψουν και να δραματοποιήσουν με το δικό τους τρόπο σκηνές από το παραμύθι, όπως :

- ο Τζεπέτο και ο Πινόκιο,
- ο Γρύλος και ο Πινόκιο,
- η Νεραΐδα και ο Πινόκιο,
- η Αλεπού και η Γάτα,

- οι Μαριονέτες χορεύουν,
- τα παιχνίδια του Λούνα Παρκ,
- ο Πινόκιο στη θάλασσα και η φάλαινα.



ΜΕΡΟΣ 3ο : Ο παππούς Αίσωπος ταξιδεύει στην Ευρώπη

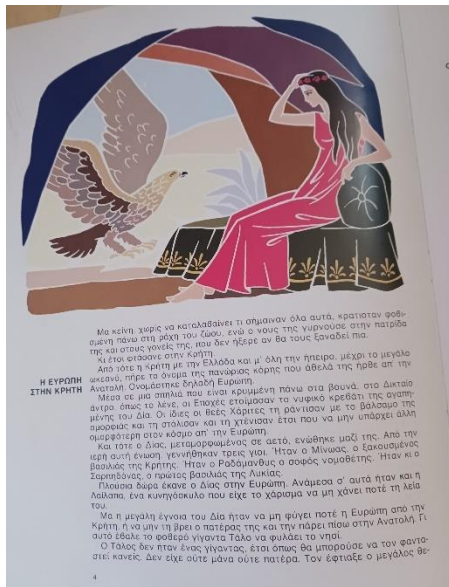
2.3.1. Ο μύθος της Ευρώπης

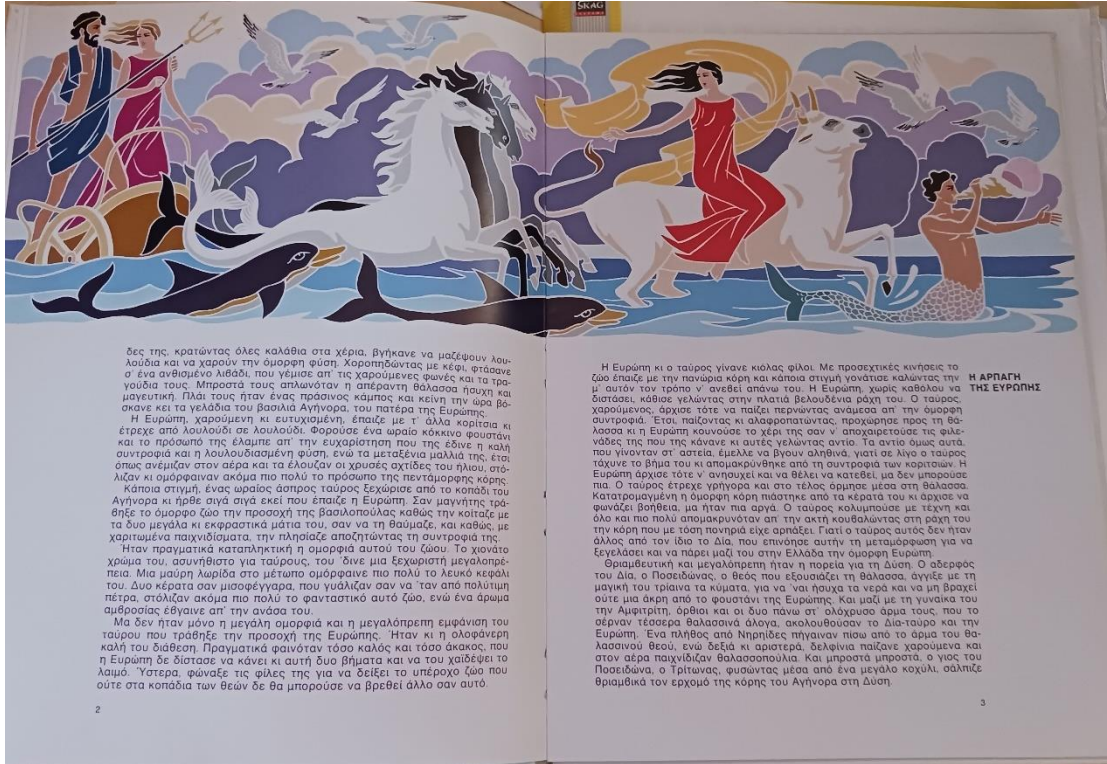
- Να απολαμβάνουν την ανάγνωση βιβλίων
- Να δημιουργούν τα δικά τους έργα τέχνης μετά από την ανάγνωση του μύθου
- Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να εκτιμούν την τέχνη ως παγκόσμια μορφή έκφρασης και επικοινωνίας

Ο «μύθος της Ευρώπης» θεωρείται ο μύθος που ενώνει τις χώρες της Ευρώπης και σηματοδοτεί την κουλτούρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Πολλοί καλλιτέχνες από την

αρχαιότητα έως σήμερα φιλοτέχνησαν τον μύθο και πολλά από αυτά τα έργα βρίσκονται σε διάφορες πόλεις της Ευρώπης. Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τον μύθο μέσα από βιβλία, αλλά και έργα τέχνης. Στη συνέχεια ζωγράφισαν το μύθο και ό,τι τους προκάλεσε εντύπωση.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Europa_\(consort_of_Zeus\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Europa_(consort_of_Zeus))









2.3.2. Ταξιδεύοντας με τη μελισσούλα Beebot

- Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου
- Να χρησιμοποιούν τις βασικές εντολές προγραμματισμού

- **Να εκτιμούν και να αξιοποιούν τον διαφορετικό τρόπο σκέψης που τους προσφέρουν τα περιβάλλοντα προγραμματισμού**

Με τα παιδιά εντοπίσαμε στο χάρτη την Ευρώπη, ως ήπειρο και στη συνέχεια εντοπίσαμε την Ελλάδα μέσα στο χάρτη, αλλά και που βρίσκεται σε σχέση με τις υπόλοιπες ευρωπαϊκές χώρες. Η πρωταρχική μας ιδέα ήταν να προτείνουμε στον παππού Αίσωπο άλλες χώρες για να επισκεφτεί και να διαδώσει τους μύθους του Αισώπου. Για να το πετύχουμε αυτό, χρησιμοποιήσαμε το ρομπότ της Beebot.

Το Bee-bot, ένα από τα πιο δημοφιλή προγραμματιζόμενα παιχνίδια δαπέδου, είναι η «έξυπνη» μέλισσα, ένα προγραμματισμένο ρομπότ, του οποίου ο έλεγχος βασίζεται στις αρχές προγραμματισμού της γλώσσας Logo. Είναι ένα ρομπότ δαπέδου ειδικά κατασκευασμένο για να χρησιμοποιείται ακόμη και από παιδιά προσχολική ηλικίας καθώς και των πρώτων τάξεων της δημοτικής εκπαίδευσης και αποτελεί ένα σημείο εκκίνησης για τη διδασκαλία του ελέγχου, της κατεύθυνσης (προσανατολισμού) και της γλώσσας του προγραμματισμού.

Έτσι με τα παιδιά εντοπίζαμε στο χάρτη χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και χρησιμοποιώντας το ρομπότ τα παιδιά κατάφεραν να ελέγξουν και να εκτελέσουν απλές διαδρομές στο δάπεδο οδηγώντας τη μελισσούλα σε διαφορετικούς ευρωπαϊκούς προορισμούς. Αυτές οι διαδρομές που επέλεξαν τα παιδιά θα ήταν αργότερα και οι ταξιδιωτικοί προορισμοί που θα πρότειναν τα παιδιά στον παππού Αίσωπο Παραμυθάκη να επισκεφτεί.



2.3.3. Μνημεία και χώρες που επισκέπτεται ο παππούς Αίσωπος

- Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται, με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου
- Να εκτιμούν την καλλιτεχνική δημιουργία των λαών της Ευρώπης
- Να απολαμβάνουν την διαδικτυακή επίσκεψη σε μνημεία με παγκόσμιο ενδιαφέρον και να μαθαίνουν την ιστορία τους.

Προτείνουμε στα παιδιά μαζί με τους γονείς τους να επιλέξουν μια χώρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης και να μάθουν πληροφορίες για αυτή, όπως που βρίσκεται στο

χάρτη, ποια είναι η σημαία τους, ποιο είναι το χαρακτηριστικό της μνημείο που θα μπορούσε να επισκεφτεί ο παππούς Αίσωπος. Όλες αυτές τις πληροφορίες τις συμπληρώνουν σε ένα φύλλο εργασίας και την επόμενη μέρα τα παιδιά το παρουσιάζουν στην τάξη. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης εντοπίζουμε στο χάρτη τόσο το φυσικό όσο και στο ψηφιακό τη χώρα και αναζητούμε τις ιστορίες που κρύβονται πίσω από κάθε μνημείο. Η δραστηριότητα αυτή τελειώνει δείχνοντας στα παιδιά τον παππού Αίσωπο να φωτογραφίζεται μπροστά από τα περισσότερα μνημεία.







2.3.4. Το “Σ’ αγαπώ” σ’ όλες τις γλώσσες

- Να αναγνωρίζουν λέξεις και φράσεις στη μητρική αλλά και σε άλλες γλώσσες

Με τα παιδιά μαθαίνουμε ένα πολύ παλιό ελληνικό τραγούδι που λέει τη λέξη «σ' αγαπώ» σε διαφορετικές γλώσσες του κόσμου.

https://www.youtube.com/watch?v=aoH_L3rKGHQ

Με αυτό το τραγούδι τα παιδιά κατανοούν ότι κάθε χώρα, κάθε λαός, κάθε άνθρωπος σε διάφορα μέρη της γης έχει κοινά συναισθήματα που τα εκφράζει με διαφορετικό τρόπο, όπως είναι η γλώσσα, οι χειρονομίες, η τέχνη και ο πολιτισμός.

2.3.5. Παιχνίδια γνωριμίας με τις χώρες της Ευρώπης και τα σύμβολά της

- Να αξιοποιούν λογισμικά κλειστού τύπου
- Να επεξεργάζονται τις δυνατότητες ενός περιβάλλοντος εικονικής περιήγησης και να χρησιμοποιήσουν τα κατάλληλα εργαλεία για να αντλήσουν πληροφορίες

Επισκεφτήκαμε την επίσημη ιστοσελίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης που είναι αφιερωμένη στο παιδί. https://learning-corner.learning.europa.eu/index_el. Προηγήθηκαμε μαζί με τα παιδιά και ανακαλύψαμε ότι υπάρχουν πολλά παιχνίδια και εκπαιδευτικό υλικό που αναφέρεται και σε παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας.

Επιλέξαμε, αρχικά, να διαβάσουμε το παραμύθι «*ο Γιούκι και η Ένωση του δάσους*», που αναφέρεται στους λόγους που δημιουργήθηκε η Ευρωπαϊκή Ένωση και στο ρόλο του Συμβουλίου της Ευρώπης και των καρτών μελών της. Εξηγεί τη δημιουργία της ΕΕ μέσα από έναν φανταστικό κόσμο όπου ζουν ο Γιούκι, η πυγολαμπίδα και οι φίλοι του τα ζώα.

<https://www.consilium.europa.eu/el/documents-publications/educational-resources-teach-learn-play/teaching-and-learning-for-primary->

education/?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=2023-05-01-yooki-ECcorner#yooki

Επίσης, παίξαμε με τα παιδιά ψηφιακά παιχνίδια μνήμης που βρήκαμε στην ιστοσελίδα, δυο memory game που στο πρώτο τα παιδιά ανακαλύπτουν και μαθαίνουν τις σημαίες των ευρωπαϊκών χωρών και στο δεύτερο τα μνημεία της Ευρώπης

- https://learning-corner.learning.europa.eu/play-games/match-flags_el
- https://learning-corner.learning.europa.eu/play-games/match-landmarks_el

Επίσης βρήκαμε πολλές πληροφορίες για την Ευρώπη και τις χώρες που τις απαρτίζουν

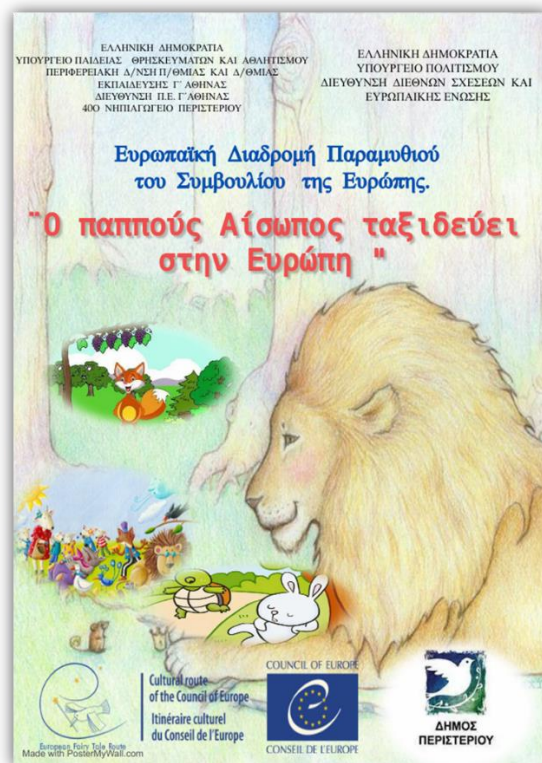
https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/eu-whats-it-all-about_el,

που είναι ένας διασκεδαστικός διαδραστικός χάρτης.

3. Αξιολόγηση και διάχυση του εκπαιδευτικού προγράμματος

3.1. Δημιουργία αφίσας

Χρησιμοποιώντας το «postermyswall», δημιουργήσαμε την αφίσα της δικής μας διαδρομής παραμυθιού και με αυτό τον τρόπο επικοινωνήσαμε σε όλους (γονείς, εκπαιδευτική κοινότητα, τοπική κοινωνία, συνεργαζόμενους φορείς) το έργο μας.



3.2. Παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος

Με το Σύλλογο Διδασκόντων και το Σύλλογο Γονέων και Κηδεμόνων αποφασίστηκε ότι το εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα πρέπει να διαδοθεί και

κοινοποιηθεί τόσο στην τοπική όσο και στην εκπαιδευτική κοινότητα. Γι' αυτό υλοποιήθηκαν οι παρακάτω δράσεις:

- καλοκαιρινή γιορτή με τίτλο: «**με τους μύθους συντροφιά στις Ευρώπης τα στενά...**» και
- παρουσίαση της «*Ευρωπαϊκής Διαδρομής Παραμυθιού του Συμβουλίου της Ευρώπης*» στην εκπαιδευτική κοινότητα σε ημερίδα που θα πραγματοποιηθεί στις 3 Σεπτεμβρίου 2024 από την Σύμβουλο Εκπαίδευσης Νηπιαγωγών του 3^{ου} ΠΕΚΕΣ Αττικής. Επίσης, θα γίνει προσπάθεια το συγκεκριμένο έργο να κοινοποιηθεί και σε άλλους φορείς.

3.2.1. «Με τους μύθους αγκαλιά, στις Ευρώπης τα στενά...»

Η καλοκαιρινή γιορτή πραγματοποιήθηκε την Τετάρτη 5 Ιουνίου 2024, το απόγευμα στο *Αμφιθέατρο του Δημαρχείου Περιστερίου*. Στην εκδήλωση τα παιδιά παρουσίασαν τους μύθους του Αισώπου απαγγέλοντας ποιήματά, δραματοποίησαν κάποιους μύθους όπως «ο λαγός και η χελώνα», «ο σκύλος και το κρέας», «ο τζίτζικας και ο μέρμηγκας», και τραγούδησαν παιδικά τραγούδια που αφορούσαν όχι μόνο τους μύθους του Αισώπου αλλά και την συνεργασία ανάμεσα στα μέλη κράτη της Ευρώπης και τα δικαιώματα των ανθρώπων. Στην εκδήλωση παραβρέθηκαν ο Αντιδήμαρχος της Παιδείας του Δήμου Περιστερίου Αναστάσιος Θεοδωράκος, η κα. Πατρίτσια Μασουράκη, υπεύθυνη της Διεύθυνσης Διεθνών Σχέσεων και Ευρωπαϊκής Ένωσης, η κα. Ζαχαρούλα Δραμισιώτη, Δημοτική Σύμβουλος του Δήμου Περιστερίου και οι γονείς των μαθητών. Την εκδήλωση προλόγισε ο Αντιδήμαρχος Περιστερίου, η κα. Μασουράκη Πατρίτσια και είχαμε την τιμή να διαβαστεί το μήνυμα που μας απέστειλε η Πρόεδρος της Ένωσης της Ευρωπαϊκής Διαδρομής Παραμυθιού Dr. Μαρίνα ντ' Αμάτο.









4. Συμπεράσματα

Κλείνοντας τη σχολική χρονιά και το συγκεκριμένο έργο θα ήταν καλό να αξιολογήσουμε τις ενέργειες και τις δράσεις μας που αφορούν την επίτευξη των στόχων που θέσαμε αρχικά για την συγκεκριμένη «Ευρωπαϊκή Διαδρομή Παραμυθιού» του Συμβουλίου της Ευρώπης.

Τα παιδιά γνώρισαν τους μύθους του Αισώπου, ήρθαν πιο κοντά με αυτούς με ένα σύγχρονο τρόπο αλλά και επικαιροποιώντας τους μύθους στην σύγχρονη κοινωνία και συνδέοντας τους με τις αξίες που έχει θέσει η ευρωπαϊκή κοινότητα αλλά και το Συμβούλιο της Ευρώπης. Συγκεκριμένα:

- αναπτύχθηκε η φιλιανγνωσία και ήρθαν σε επαφή και με άλλα λογοτεχνικά κείμενα από διαφορετικές χώρες της Ευρώπης.
- πέρασαν ευχάριστες στιγμές απολαμβάνοντας παραδοσιακούς τρόπους αφήγησης,
- μπόρεσαν να αποδώσουν τους μύθους καλλιτεχνικά χρησιμοποιώντας διαφορετικές μορφές έκφρασης, (ζωγραφική, αφήγηση, θεατρικές τεχνικές, μουσική, δραματοποίηση),
- χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακά εργαλεία και έγινε προσπάθεια να αποδοθούν οι μύθοι με την χρήση των ΤΠΕ,
- τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με τις χώρες της Ευρώπης με έναν πιο ευφάνταστο και δημιουργικό τρόπο που τα ενδιέφερε
- αποτέλεσε μια δική τους προσωπική αλλά και συλλογική διαδρομή,
- ήρθαν σε επαφή με αξίες και στάσεις που αποτελούν το οικοδόμημα του Ευρωπαϊκού πολιτισμού, όπως η δικαιοσύνη, η αλήθεια, η συνεργασία, η ελευθερία, η αξιοκρατία, η ειρήνη, η δημοκρατία, γνώρισαν την πολιτιστική κληρονομιά της χώρας μας.

Σε ό,τι αφορά την ίδια την «Ευρωπαϊκή Διαδρομή Παραμυθιού» και με βάση τα κριτήρια που αναφέρονται στην έκθεση των Πολιτιστικών Διαδρομών του Συμβουλίου της Ευρώπης αναφέρουμε ότι:

- Το ενδιαφέρον το παιδιών ήταν αμείωτο καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και κατανόησαν την ιστορική σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Το θέμα της διαδρομής μπόρεσε να επικαιροποιήσει τους μύθους του Αίσωπου με ένα πιο σύγχρονο τρόπο.
- Δημιούργησε πολλές ευκαιρίες ώστε να ασχοληθούν τα παιδιά με πολιτιστικές, εκπαιδευτικές αλλά και καινοτόμες δράσεις.
- Προέβαλαν τις αξίες του Συμβουλίου της Ευρώπης.
- Συνέβαλε στην καλύτερη κατανόηση της ιδέας της πολιτιστικής κληρονομιάς και της σημασίας της για τη βιώσιμη ανάπτυξη.
- Το θέμα της πολιτιστικής διαδρομής αποτελεί κοινή αξία για πολλές χώρες της Ευρώπης καθώς ο Αίσωπος και οι μύθοι του είναι γνωστοί σε ολόκληρη την Ευρώπη.
- Αποτελεί ένα θέμα που ενδιαφέρει τα παιδιά και είναι δυνατόν να υλοποιηθούν ποικίλες πολιτιστικές, εκπαιδευτικές αλλά και καινοτόμες δράσεις.
- Μπορεί να αποτελέσει μια βάση για έρευνα και ανάπτυξη αντίστοιχων πολιτιστικών θεμάτων.
- Οι δράσεις που πραγματοποιήθηκαν ανέδειξαν καινοτόμες και δημιουργικές πρακτικές.

Με βάση τις παραπάνω σκέψεις θα μπορούσαμε να καταθέσουμε και κάποιες προτάσεις που σχετίζονται τόσο με την συγκεκριμένη πολιτιστική διαδρομή όσο και γενικότερα με την διάδοση και την ενεργοποίηση και άλλων σχολείων να συμμετέχουν και να υλοποιήσουν αντίστοιχες διαδρομές.

-
- Ο Αίσωπος και οι μύθοι του είναι γνωστοί σε ολόκληρη την Ευρώπη, και γι' αυτό το λόγο μπορεί να αποτελέσει κοινή αξία, αλλά και ιδέα για δράση για πολλές χώρες της Ευρώπης
 - Μπορεί να δημιουργήσει ευκαιρίες για έρευνα και ανάπτυξη αντίστοιχων πολιτιστικών θεμάτων.
 - Οι δράσεις που πραγματοποιήθηκαν ανέδειξαν καινοτόμες και δημιουργικές πρακτικές που μπορεί να αποτελέσουν παράδειγμα για αντίστοιχες δράσεις και έργα.
 - Θα ήταν καλό να δημιουργηθεί ένα δίκτυο με συνεργαζόμενα σχολεία που να μπορούν να διαδώσουν την Ευρωπαϊκή Διαδρομή Παραμυθιού αλλά και να μπορέσουν να συνεργαστούν με αντίστοιχες δράσεις.

Συμπερασματικά, ο σχεδιασμός, η οργάνωση και η υλοποίηση αυτού του προγράμματος αποτέλεσε για όλο το σχολείο (μαθητές, γονείς και εκπαιδευτικούς) μια μοναδική εμπειρία και μια ευκαιρία για δημιουργία και ανάπτυξη συνεργασιών μεταξύ των εμπλεκόμενων μελών αλλά και την ανάπτυξη επαγγελματικών δεξιοτήτων.. Η εμπειρία αυτή, η συνεργασία και η επικοινωνία τόσο με την Τμήμα των Διεθνών Σχέσεων του Υπουργείου Πολιτισμού όσο και η επικοινωνία μας με την «Ευρωπαϊκή Διαδρομή Παραμυθιού» στην Ιταλία μας έδωσε την δυνατότητα να συνδέσουμε την εκπαίδευση με τον πολιτισμό και την τέχνη και κατά προέκταση με πανανθρώπινες αξίες που στηρίζουν την κοινωνία μας από την αρχαιότητα έως σήμερα.

5. Βιβλιογραφία

- Αίσωπος, Οι μύθοι του Αισώπου, εκδ. Ψυχογιός,
- Αναγνωστόπουλος Β. (1987), Ανιχνεύσεις Α΄ Θέματα Παιδικής Λογοτεχνίας, Αθήνα, Εκδόσεις Καστανιώτη
- Αναγνωστόπουλος Β. (1997), Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού, Αθήνα, Εκδόσεις Καστανιώτη
- Cantoni L., Cultural Route of the Council of Europe Certification Cycle 2021-2022 Independent Expert Report European Fairy Tale Route, 2021-2022
- Ελληνική Μυθολογία, Ευρώπη, τ.12, Εκδόσεις Σίγμα
- Λαζάρου Α., (1993), 90 μύθοι του Αισώπου σε ποιήματα για παιδιά και μεγάλους, Εκδόσεις Ηλιοδρόμιον
- National geographic, Αίσωπος, μύθοι

6. Εκπαιδευτικό υλικό

- <https://youtu.be/n4HrVQ5bsWA?si=YDRIZUzNlgjZdZB4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XCVJDhuZesE>
- <https://read.bookcreator.com/pzYXhSnbRrM1oC5Bfz2vSCNFJ7k1/jDDciQFbQs6EXbwLqZSx6w>
- <https://drive.google.com/file/d/1Nksq3weoG7fhPBxjjGcccXXWJGFBvJPi/view?usp=sharing>
- <https://www.pinocchio.it/en>
- <https://www.n-t.gr/el/youngstage/repertory/Pinokio>
- https://www.youtube.com/watch?v=aoH_L3rKGHQ
- https://learning-corner.learning.europa.eu/index_el
- https://www.consilium.europa.eu/el/documents-publications/educational-resources-teach-learn-play/teaching-and-learning-for-primary-education/?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=2023-05-01-yooki-ECcorner#yooki

- https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/eu-whats-it-all-about_el
- https://learning-corner.learning.europa.eu/play-games/match-flags_el
- https://learning-corner.learning.europa.eu/play-games/match-landmarks_el
- <https://www.coe.int/en/web/cultural-routes>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Europa_\(consort_of_Zeus\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Europa_(consort_of_Zeus))



• Ο ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ Η ΧΕΛΩΝΑ βιντεο (3).mp



• Φωνή 004.m4a



• Ο λαγός και η χελώνα ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤ.

