

## ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21+: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΞΙΟΤΗΤΩΝ

## Β2. Σχέδιο δράσης του Τμήματος-Θεματικός Κύκλος :Ζω καλύτερα- Ευζην

	<b>Θεματικός Κύκλος:</b> <b>Ζω καλύτερα- Ευζην</b> Επιμέρους Θεματική Ενότητα/Υποενότητα : Οδική ασφάλεια
<b>Τίτλος προγράμματος</b>	<b>Ο δικός μας τίτλος</b>  Ρόδα είναι και γυρίζει
<b>Στόχοι Σχεδίου Δράσης</b>	<p>A) δεξιότητες που πρόκειται να καλλιεργηθούν:</p> <p><b>ΔΞΙΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργικότητα</li> <li>• Επικοινωνία</li> <li>• Κριτική σκέψη</li> <li>• Συνεργασία</li> </ul> <p><b>ΔΞΙΟΤΗΤΕΣ ΖΩΗΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Αυτομέριμνα</li> <li>• Ανθεκτικότητα</li> <li>• Ενσυναίσθηση και ευαισθησία</li> <li>• Κοινωνικές Δεξιότητες</li> <li>• Οργανωτική ικανότητα, Πρωτοβουλία</li> <li>• Υπευθυνότητα</li> <li>• Πολιτειότητα, Προγραμματισμός-Παραγωγικότητα</li> </ul> <p><b>ΔΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε έντυπα και ηλεκτρονικά μέσα</li> <li>• Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας - επικοινωνίας και συνεργασίας</li> <li>• Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών</li> </ul> <p><b>ΔΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΝΟΥ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κατασκευές</li> <li>• Επίλυση προβλημάτων</li> </ul> <p>B) στόχους που θέτουμε ως προς τον θεματικό κύκλο και την (τις) επιμέρους θεματική (-κες) ενότητα (-τες)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αρχίζουν να γνωρίζουν τα δικαιώματα αλλά και τις υποχρεώσεις τους</li> <li>• Να έχουν θετική στάση στην ομαδική εργασία και στην επικοινωνία</li> <li>• Να εργάζονται συνεργατικά, διερευνητικά και σε ομάδες</li> <li>• να είναι ευαισθητοποιημένοι και να εφαρμόζουν στην πράξη διατάξεις σχετικές με τα δικαιώματά τους</li> <li>• Να λένε όχι σε ότι δε τους αρέσει και είναι δικαιώματά τους</li> <li>• Να επαναξιολογούν τις προτάσεις τους</li> <li>• Να ανακαλύπτουν με κριτικό τρόπο άλλες οπτικές γωνίες</li> </ul>



**ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21+: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ**

**Θέμα**

- Να είναι ικανοί να διαφωνούν πολιτισμένα και να αποδέχονται την διαφορετική άποψη
- Να αναπτύξουν την ενσυναίσθησή και την αυτοπεποίθησή τους
- Να είναι ανθεκτικοί στις δυσκολίες και να έχουν υποστηρικτική στάση στους συνανθρώπους τους
- Να συναισθάνονται ότι τα δικαιώματα δεν είναι αυτονόητα για όλα τα παιδιά
- Να είναι δημιουργικοί και να συνθέτουν έργα
- Να σέβονται τους γύρω τους και να συμπεριφέρονται δημοκρατικά, αναπτύσσοντας σταδιακά το αίσθημα του δικαίου
- Να ενθαρρυνθούν στο να εκφραστούν για τα θέματα αυτά μέσα από την επαφή τους με το εποπτικό υλικό, μέσα από εικαστικές δημιουργίες, αφήγηση και αναδιήγηση μύθων/ιστοριών/βιωμάτων, θεατρικό παιχνίδι
- Να αναπτύξουν λεξιλόγιο, δεξιότητες συζήτησης, διαλόγου, αυτοέκφρασης- έκφρασης προσωπικών βιωμάτων
- Να αισθανθούν οικεία στο να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο για αναζήτηση πληροφοριών

Γ) τους στόχους που επιπροσθέτως θέτουμε ή σε σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών των γνωστικών αντικειμένων (προαιρετικά)

- Παιδί και περιβάλλον-Φυσικό Περιβάλλον και αλληλεπίδραση (Φυσικές επιστήμες)
- Παιδί και Περιβάλλον-Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση (οδηγική συμπεριφορα- προστασία)
- Παιδί και Γλώσσα-Προφορική επικοινωνία (ομιλία και ακρόαση)
- Παιδί Δημιουργία και έκφραση – Πρόγραμμα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων εικαστικών (Αισθητική Αγωγή)
- Παιδί και Πληροφορική

**Ακολουθία εργαστηρίων**

**Εργαστήριο 1  
(1<sup>η</sup> εβδομάδα)**

- Ταξιδιώτης θα γίνω, μαζί με ένα φίλο

**(2 διδακτικές ώρες): δραστηριότητες σύνδεσης της ομάδας**

- Ο Ρατατούλης το ποντίκι θέλει να επισκεφτεί την ΠΟΧΑΡΟΥΖΩ. Πώς θα πάει, τι θα συναντήσει, τι θα πρέπει να προσέξει στη διαδρομή;
- Δημιουργία διαδρομής και χάρτη με τη χρήση του ποντικιού ρομπότ

**Εργαστήριο 2  
(2<sup>η</sup> εβδομάδα)**

- Οι επιλογές ενός ταξιδιώτη (3 διδακτικές ώρες)

- Τα μέσα μεταφοράς σε στεριά, θάλασσα και αέρα
- Παραμύθι «καλώς τον κύριο ΚΟΚ»
- Δημιουργία εγχειριδίου με κανόνες οδιγικής συμπεριφοράς

**Εργαστήριο 3  
(3<sup>η</sup> εβδομάδα)**

- Εξερευνητές σημάτων οδικής κυκλοφορίας (3 διδακτικές ώρες)

- Ανακαλύπτουμε τη σήμανση, κάνουμε κατηγοριοποίηση ανάλογα με το χρώμα και μαθαίνουμε τη σημασία του
- Μεγεθυντικοί φακοί και ανακάλυψη σημάτων στις πινακίδες
- Παιχνίδι ντόμινο με σημάτα

**Εργαστήριο 4  
(4<sup>η</sup> εβδομάδα)**

- Ποδήλατο κάθε ηλικίας (3 διδακτικές ώρες)

- Τραγούδι «Το ποδήλατο»- κ. Μακεδόνας
- Η ιστορία του ποδήλατου
- Κανόνες οδιγικής συμπεριφοράς ποδηλάτη



## ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21+: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΞΕΙΟΤΗΤΩΝ

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ποδηλατοδρομίες</li> </ul>
Εργαστήριο 5 (5 <sup>η</sup> εβδομάδα)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Η σφυρίχτρα του τροχονόμου (3 διδακτικές ώρες)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Συζήτηση με τροχονόμο</li> <li>➤ Μεταμόρφωση σε τροχονόμο και εκμάθηση των μη λεκτικών κινήσεων των χεριών του</li> <li>➤ δραματοποίηση</li> </ul> </li> </ul>
Εργαστήριο 6 (6 <sup>η</sup> εβδομάδα)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Τελευταίες ετοιμασίες 3 διδακτικές ώρες</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Τελευταίες ετοιμασίες πριν το ταξίδι μας. Δημιουργία διαβατηρίων, εισητήρια</li> <li>➤ Αυτοαξιολόγηση μέσω συζητήσεων αναστοχασμού</li> <li>➤ Αξιολόγηση της πορείας μας, τι καταφέραμε, τι άλλο θα θέλαμε ή θα μπορούσαμε να κάνουμε, τι δεν καταφέραμε και για ποιους λόγους</li> <li>➤ Δημιουργία εγειρηδίου-φυλλαδίου</li> </ul> </li> </ul>
Εργαστήριο 7 (7 <sup>η</sup> εβδομάδα)	
Προσαρμογές για τη συμμετοχή και την ένταξη όλων των μαθητών/τριών	
Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αστυνομικό τμήμα Αρχανών αστερουσίων</li> <li>• Πυροσβεστική</li> </ul>
Τελικά προϊόντα που παρήχθησαν από τους/τις μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων	Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων αναμένεται να παραχθούν: <ul style="list-style-type: none"> <li>• εικαστικές δημιουργίες των μαθητών</li> <li>• αφίσες</li> <li>• κατασκευές</li> </ul>
Εκπαιδευτικό υλικό και εργαλεία που παρήχθησαν από τους/τις μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων	
Αξιολόγηση - Αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση	

