

Θεματική ενότητα:
Ενδιαφέρομαι και ενεργώ – Κοινωνική
συναίσθηση και ευθύνη.

Τα δικαιώματα μέσα από τα παραμύθια





1^ο Εργαστήριο:

Μια έκπληξη μας περιμένει



1^η δραστηριότητα:

Η έκπληξη του Άη Βασίλη

Ο Άγιος Βασίλης ως άβαταρ εμφανίζεται και στέλνει ένα μήνυμα στα παιδιά και τους δίνει να λύσουν ένα γρίφο.) <http://blabberize.com/view/id/2076914>

Οι μαθητές κινούνται στο χώρο και αναζητούν το κόκκινο κουτί, που έχει κάρτες στις οποίες υπάρχουν εικόνες με όλες τις βασικές ανάγκες/δικαιώματα.

Τα παιδιά παίζουν ένα παιχνίδι, όπως οι μουσικές καρέκλες και δίνεται η εντολή να μαζέψει ο καθένας μια κάρτα. Στα σχολεία που έχουν λιγότερα παιδιά μπορούν να πάρουν και 2 κάρτες.

Τα παιδιά βλέποντας τις κάρτες συζητούν και περιγράφουν τι βλέπουν στις εικόνες. Όλοι θα έχουν κάτι να πουν. Κι έτσι δημιουργείται ο πίνακας αναφοράς με τα δικαιώματα.

Ετοιμάζουμε ένα χριστουγεννιάτικο δέντρο ή αστέρι ή ό,τι άλλο χριστουγεννιάτικο με τις καρτούλες, που επιλέγουν τα παιδιά.

Το γράμμα από τον Αη Βασίλη

Αγαπημένα μου παιδιά,

εδώ στον Βόρειο Πόλο, οι ετοιμασίες για τα Χριστούγεννα είναι πολλές και δουλεύουμε όλοι ασταμάτητα. Όμως, σε ένα διάλειμμα τα ξωτικά έπαιζαν ένα παιχνίδι φανταστικό! Γι' αυτό σκέφτηκα να περάσω από τα σχολεία και να σας αφήσω οδηγίες για να το παίξετε κι εσείς. Για το μουσικό αυτό παιχνίδι, βάλτε **6** καρτέκλες κυκλικά. Στις **3** από αυτές βάλτε από μία κάρτα που θα πάρετε από το κουτί που βρήκατε. Βάλτε μουσική να παίζει και χορέψτε όλοι γύρω γύρω τρελά! Όταν η μουσική σταματήσει, όποιος προλάβει παίρνει μία από τις κάρτες και βγαίνει. Αφού βγουν τα **3** παιδιά, βάλτε πάλι κάρτες και μουσική και επαναλάβετε ό, τι και πριν. Παίξτε μέχρι να πάρουν όλα τα παιδιά από μία κάρτα. Όταν όλοι κρατάτε τις κάρτες σας, καθίστε στην παρεούλα και μιλήστε για όσα δείχνουν οι κάρτες.

Καλή διασκέδαση
Άγιος Βασίλης!



2^η Δραστηριότητα

Προετοιμασία εκπαιδευτικού : Ένα μαγικό κλειδί και το βιβλίο του μολυβένιου στρατιώτη με ένα γράμμα του ήρωα ή της ηρωίδας που θα διαβάσει η εκπαιδευτικός λίγο πριν το τέλος του παραμυθιού .

Avatar –ξωτικό

<https://tinyurl.com/yywygb5o>

Ένα ξωτικούλη θα μας οδηγήσει με το γρίφο που θα μας πει, στη γωνιά της βιβλιοθήκης όπου τα παιδιά θα ανακαλύψουν το βιβλίο του Μολυβένιου στρατιώτη με ένα κλειδί πάνω , το μαγικό κλειδί των Χριστουγέννων .
Ξεκλειδώνουμε το παραμύθι και το διαβάζουμε ή το βλέπουμε σε οθόνη και το σταματάμε λίγο πριν το τέλος .

<https://youtu.be/gQZPIULYo-o>

Ας σταθούνε προσοχή τα αγόρια σαν στρατιωτάκια και τα κορίτσια ας χορέψουν σαν μπαλαρίνες
2η δραστηριότητα

Διαβάζουμε το γράμμα του μολυβένιου στρατιώτη ή της μπαλαρίνας (όποια διαλέξετε)προς τα παιδιά

Συγκεκριμένα το γράμμα αναφέρει : “ Διάβασέ με και πριν το τέλος, όποιος το μαγικό κλειδί κρατήσει, να κάνει για μένα μια ευχή γιατί έτσι μόνο θα πραγματοποιηθεί!»

Γράφουμε σε συννεφόλεξο ή με όποιον άλλον τρόπο θέλετε όσα έχουν πει τα παιδιά



Παιχνίδι χρονικής ακολουθίας

<https://learningapps.org/watch?v=pziv3vd6c21>



2° εργαστήριο

Make a wish.pptx



Τα δικαιώματα στα παραμύθια

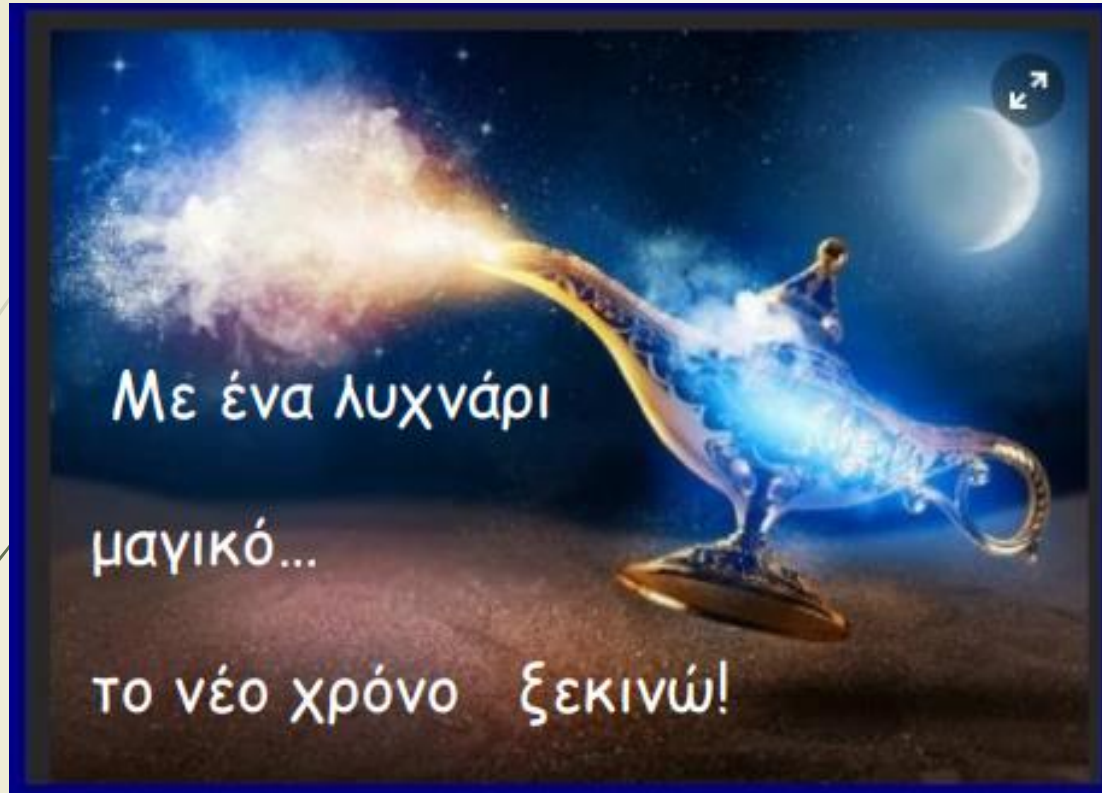


ΚΙΟΚΚΙΝΗ ΚΛΩΣΤΗ!
ΔΕΜΕΝΗ
ΔΕΛΟΤΗΤΕΣ
ΣΥΡΕΥΕΙ!!!
eTwinning 2021/22

Ενδεικτικές
φωτογραφίες- βιντεο



3^ο εργαστήριο



Με ένα λυχνάρι

μαγικό...

το νέο χρόνο ξεκινώ!

1^η δραστηριότητα

Παραμυθένιο ξεκίνημα

Διαβάζουμε ή παρακολουθούμε από το you tube το παραμύθι του Αλαντίν για να ξεκινήσει παραμυθένια η χρονιά!

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

https://docs.google.com/presentation/d/1XIEr2AjAGfTTHHDBW5q-owlr_2AaQjm0A5KZGFVGRmc/edit?fbclid=IwAR39P_npaJKb1jAd77088hvZppp0aniicqUxqw6tGsc3tpkJFDj1bMQlx_M#slide=id.gd1a685c127_16_4

Που διεξάγεται το παραμύθι?

Στην Ελλάδα ή στην Ασία?

Πιο συγκεκριμένα στην Ινδία

Ποιοι είναι οι ήρωες του παραμυθιού?

Ας τους ξεχωρίσουμε σε καλούς και κακούς

καλοί

ΑΛΑΝΤΙΝ
ΜΑΜΑ
ΜΠΑΜΠΑΣ
ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ
ΣΟΥΛΤΑΝΟΣ
ΤΖΙΝΙ

κακοί

ΜΑΓΟΣ

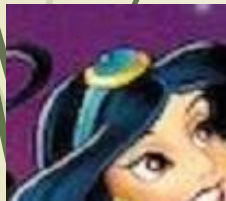
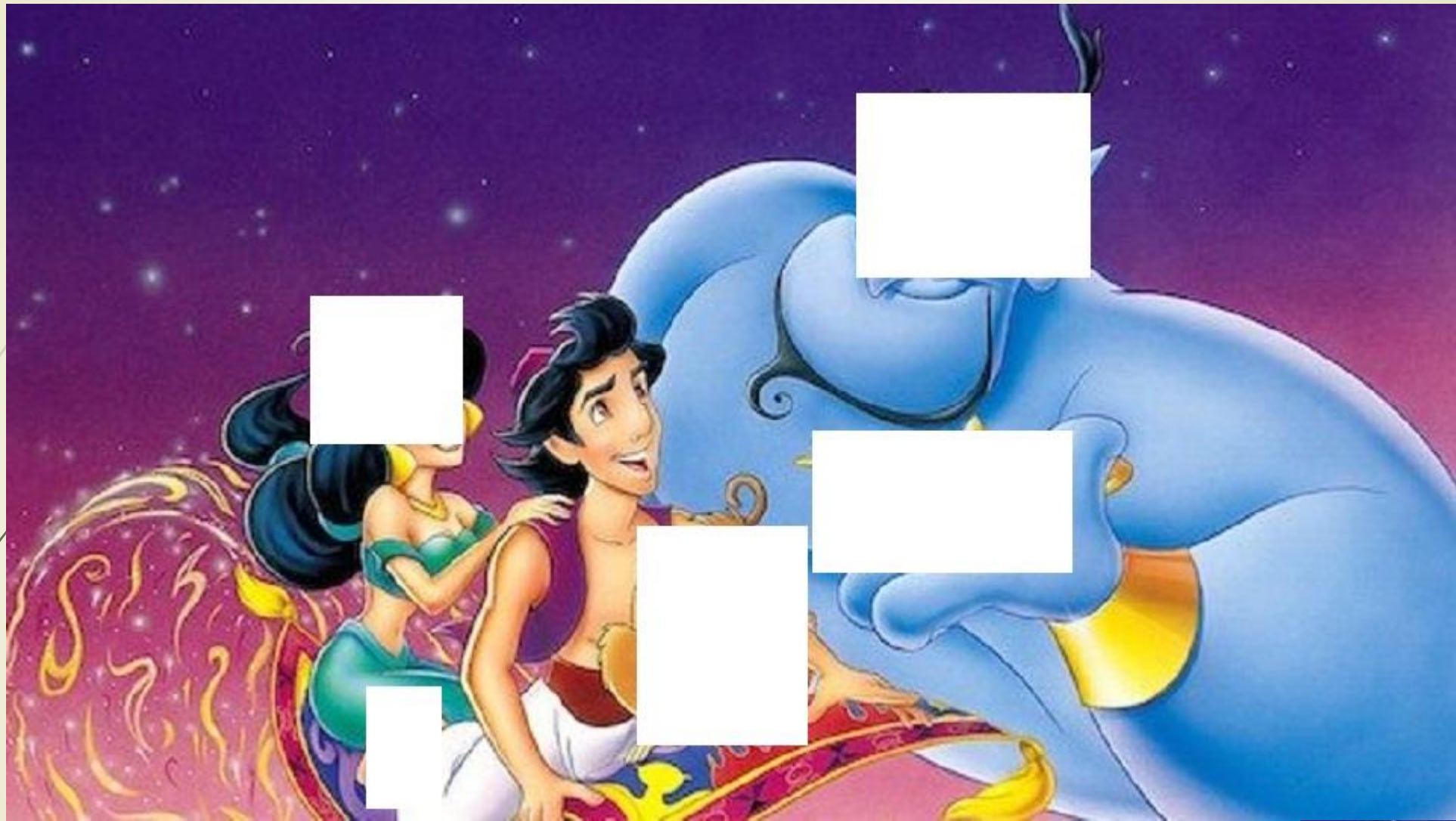


Αρχή

Μέση

Τέλος





2η δραστηριότητα

Παντομίμα

Αν είχαμε ένα λυχνάρι μαγικό κι εμφανιζόταν στο σχολείο και μας έλεγε ότι μπορούσε να εκπληρώσει μόνο μια ευχή μας , ποια θα ήταν αυτή; Τι θα ήθελαν να καταφέρουν τα παιδιά; Τι θα ήθελαν να μάθουν; Πού θα ήθελαν να πάνε; Τι θα ήθελαν να δοκιμάσουν που ενδεχομένως να φοβούνται να το κάνουν ; Τι θα ήθελαν να αλλάξει στη ζωή τους; Τι θα ήθελαν να αποκτήσουν; (όχι υλικά αγαθά)

Το κάθε παιδί, αφού σκεφτεί ,παρουσιάζεται μπροστά στα υπόλοιπα παιδιά και κάνει παντομίμα προσπαθώντας να δώσει στα άλλα παιδιά να καταλάβουν ποια είναι η κρυφή του επιθυμία .

Το παιδί που θα μαντέψει σωστά παρουσιάζει τη δική του επιθυμία για να τη μαντέψει το επόμενο παιδί, και το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρις ότου ολοκληρωθεί η διαδικασία από όλα τα παιδιά .



3η δραστηριότητα –

Ζωγραφίζοντας τις προσδοκίες για τη νέα χρονιά

« Είμαι το Τζίνι του λυχναριού κι ήρθα τη νέα τη χρονιά, ευχές πολλές να σας χαρίσω και μια επιθυμία σας να πραγματοποιήσω!»

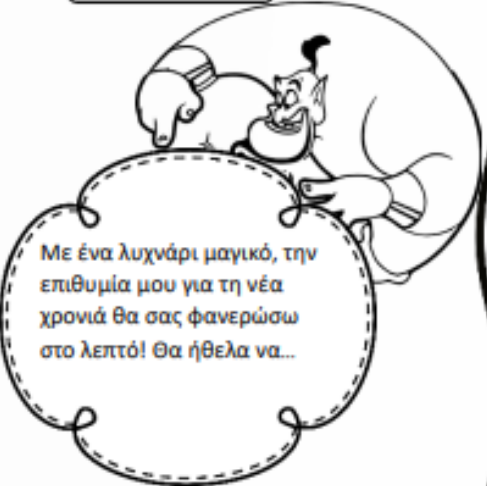
Τα παιδιά ζωγραφίζουν την επιθυμία τους.





Θεματική ενότητα: Ενδιαφέροντα και Ενεργώ, Κοινωνική συνείδηση και Ευθύνη
Υποθεματική: Ανθρώπινα δικαιώματα Τίτλος: Τα δικαιώματα στα παραμύθια
Εργαστήριο 3^ο. Στόχος: Έκφραση επιθυμίας για το 2022 (Δικαίωμα στην ελευθερία έκφρασης.)

Ημερομηνία:



Με ένα λυχνάρι μαγικό, την επιθυμία μου για τη νέα χρονιά θα σας φανερώσω στο λεπτό! Θα ήθελα να...





<https://youtu.be/PkFDJN0WURc>

Οι δράσεις μας



4^ο εργαστήριο

Κάθε όνομα κρύβει τη δική του ιστορία!!



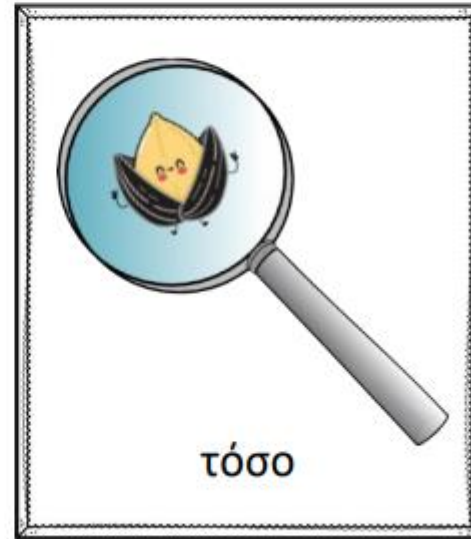
1η δραστηριότητα:

Μάντεψε τι μπορεί να σημαίνει!

Κάθε ήρωας παραμυθιού έχει ένα όνομα, άλλοι έχουν όνομα όπως αυτά που μπορεί να έχει κάποιος άνθρωπος, όπως Τζακ (Ιάκωβος), Ραπουνζέλ κι άλλοι έχουν περίεργα ονόματα. Τι λέτε, παιδιά, μπορούμε να μαντέψουμε τι σημαίνει το κάθε όνομα; Για παράδειγμα, τι μπορεί να σημαίνει η Χιονάτη, ο Κοντορεβιθούλης, η Τοσοδούλα, η Χρυσομαλλούσα, η Κοκκινοσκουφίτσα, η Σταχτοπούτα; Παράλληλα δίνουμε ένα διαδραστικό φύλλο εργασίας στα παιδιά με αντιστοίχιση ονόματος ήρωα με κάποιο αντικείμενο.

<https://www.liveworksheets.com/ut2798961vf>

Μάντεψε τι σημαίνει το όνομά μας!!





Κοντορεβιθούλης



Χιονάτη



Κοκκινοσκουφίτσα



ρεβίθι



χιόνι



σκούφος



Σταχτοπούτα



Χρυσομαλλούσα



ασχημόπαπο



στάχτη



χρυσό



άσχημο



2 η δραστηριότητα: Το παραμυθένιο μας όνομα

Στην παρεούλα συζητάμε με τα παιδιά. «Εσύ, αν ήσουν ήρωας παραμυθιού, ποιο θα ήταν το όνομά σου;» Τα παιδιά παρατηρούν τον εαυτό τους, τα ρούχα τους, τα χαρακτηριστικά τους, τις ιδιαίτερες κλίσεις και ταλέντα τους και λένε το παραμυθένιο τους όνομα. Ο/Η νηπιαγωγός τα καταγράφει. Στη συνέχεια τα παιδιά ζωγραφίζουν τον εαυτό τους και προσπαθούν να γράψουν το παραμυθένιο τους όνομα. (Φύλλο εργασίας)

3 η δραστηριότητα:

Το όνομά μου έχει τη δική του ιστορία!

Ο/η νηπιαγωγός εκτυπώνει το βιβλιαράκι του Freinet για το όνομά του και το διπλώνει, ακολουθώντας τα βήματα από το βιντεάκι:

<https://vimeo.com/147373315>

Τα παιδιά ξεκινούν χρωματίζοντας την 1η σελίδα με το wordart:
2 η σελίδα: Το όνομά μου είναι. Τα παιδιά σ' αυτή τη σελίδα γράφουν το όνομά τους και προσπαθούν να το διακοσμήσουν με κάποια τεχνική ζωγραφικής.

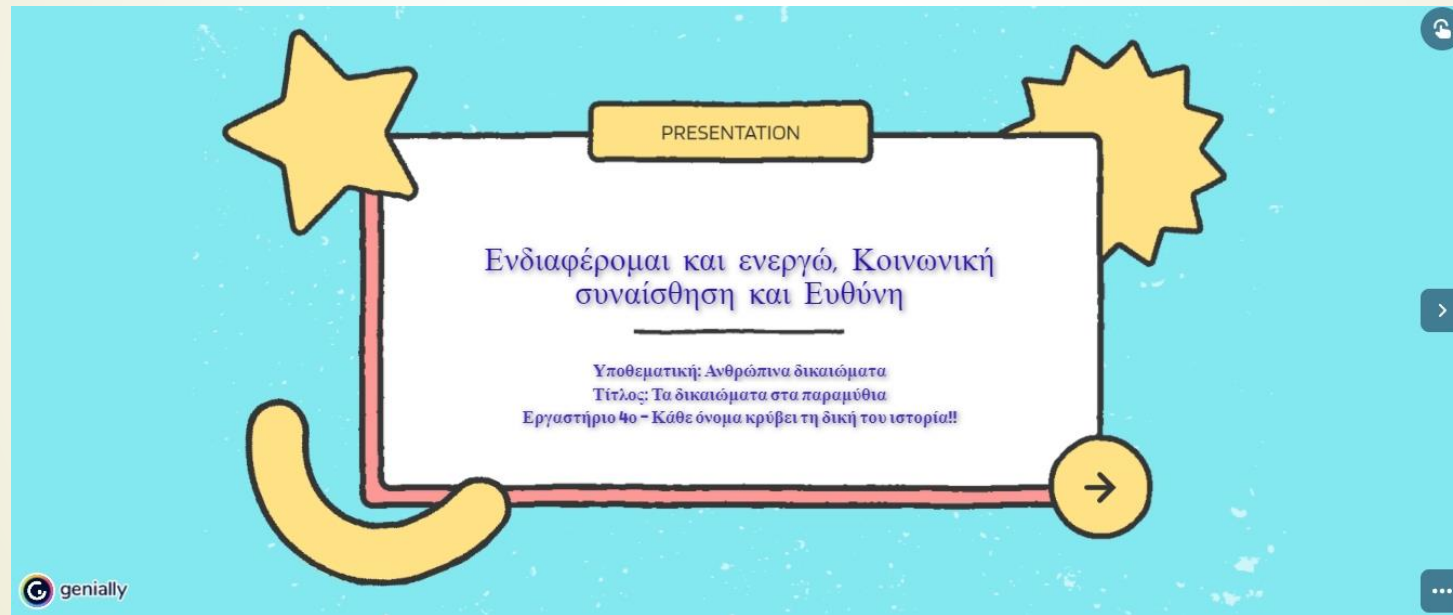
Ο/η νηπιαγωγός ενημερώνει τους γονείς για τον τρόπο που θα μπορούσαν να βοηθήσουν κι αυτοί στην ολοκλήρωση του βιβλίου.

Στην 3η σελίδα οι γονείς βοηθούν το παιδί να γράψει ή γράφουν οι ίδιοι από ποιον/α πήρε το όνομά του το παιδί, γιατί του έδωσαν αυτό το όνομα κλπ

Στην 4η σελίδα βάζουν μια μικρή φωτογραφία της βάφτισης ή ζωγραφίζουν πως απέκτησαν το όνομά τους.

Διάχυση 4^{ου} εργαστηρίου

<https://view.genial.ly/61effb542c355d001234df17/presentation-ka8e-onoma-krybei-thn-dikh-toy-istoria>





5ο Εργαστήριο

Παραμυθοκοικογένειες

(Δικαίωμα στην οικογένεια)





1^η δραστηριότητα:

Οι ήρωες των παραμυθιών ταξιδεύουν!

Στόχος: Ανακάλυψη ποσοτικής και ποιοτικής αντίληψης αριθμών.

Δραστηριότητα: παιχνίδι (δίνονται οι οδηγίες και το υλικό σε pdf)

Διαδραστικό φύλλο εργασίας: Οικογένειες παραμυθιών και αντιστοίχιση με τον αριθμό ή αίνιγμα και εικόνα.



2^η δραστηριότητα:

Αυτή είναι η οικογένειά μου!

Στόχος: Να καλλιεργηθεί η δεξιότητα παρουσίασης.

Τα παιδιά ζωγραφίζουν την οικογένειά τους και την παρουσιάζουν στην παρέουλα.

Φύλλο εργασίας: Τα μέλη της οικογένειάς μου ζωγραφίζω και γράφω τον αριθμό.

3^η δραστηριότητα:

Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών

Στόχος: Έκφραση γνώμης και δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών.

Τα παιδιά σκέφτονται και προτείνουν τι ψηφιακό παιχνίδι θα δημιουργήσουν κλείνοντας το εργαστήριο με θέμα τις παραμυθοοικογένειες. Παράλληλα παίζουν παιχνίδια που έχουν δημιουργήσει άλλα σχολεία.

Ταίριαξε την εικόνα με τον αριθμό

<https://learningapps.org/watch?v=phkvywjfk22>

<https://learningapps.org/display?v=p7y68xtkc22>

Παιχνίδι μνήμης

<https://learningapps.org/watch?v=peceqanbc22>

Τοποθέτησε τα μέλη της οικογένειας κάτω από την αντίστοιχη εικόνα



Το δικό μας ψηφιακό παιχνίδι

<https://view.genial.ly/61fa6297f87d8900112db049/interactive-image-poio-einai-to-spitaki-moy>

Διάχυση 5^{ου} εργαστηρίου

<https://www.storyjumper.com/book/read/124622862>



Συμμετοχή στην δράση
Μίλα τώρα



Αξιολόγηση Η τούρτα της ευτυχίας

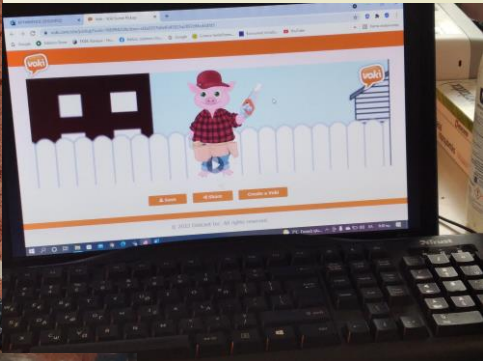
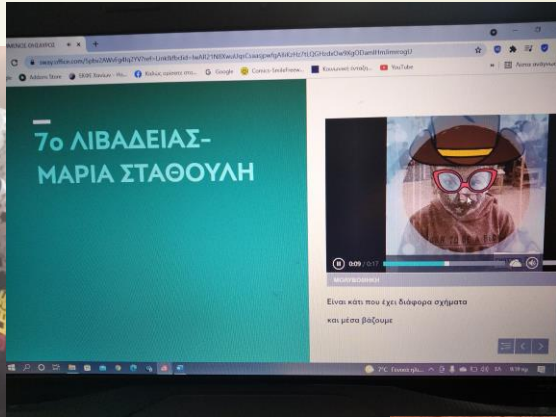
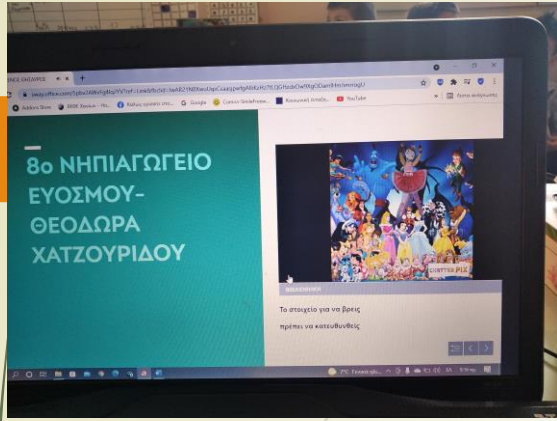
Σενάριο: Η αγαπημένη μας μπαλαρίνα θέλει πολύ να φτιάξει την **τούρτα της ευτυχίας όλων των παιδιών**.

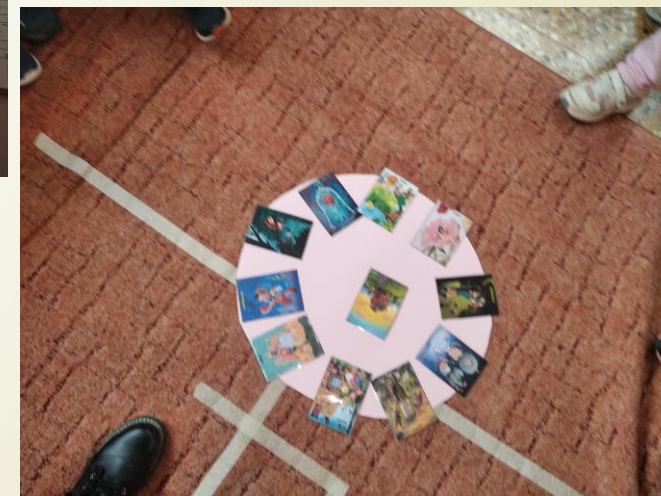
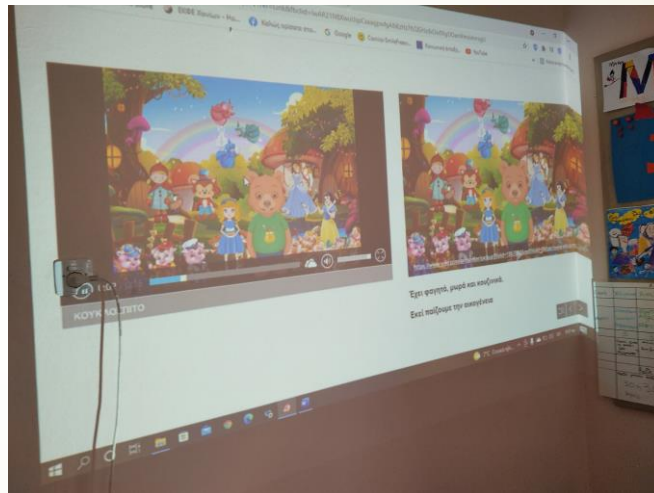
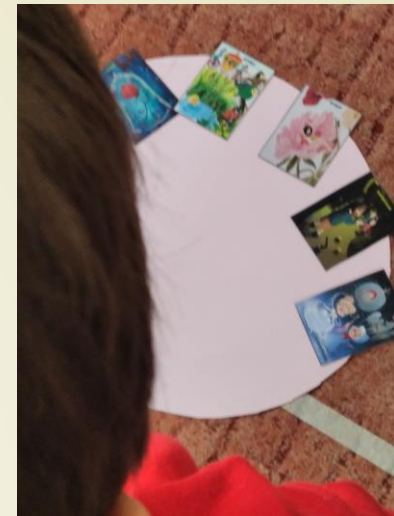
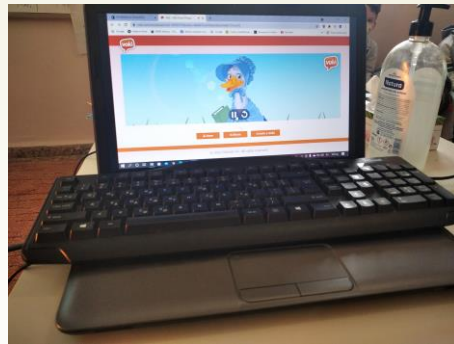
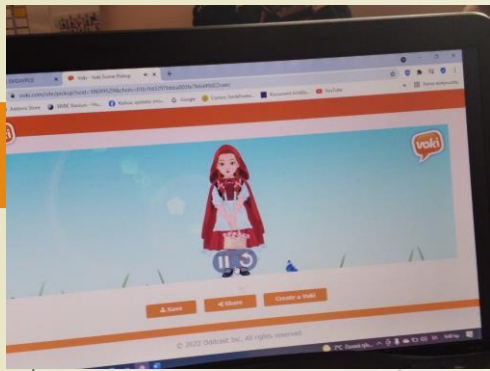
Για να γίνει όμως η τούρτα πρέπει να μαζέψει όλα τα υλικά (δικαιώματα) που κρύφτηκαν μέσα στην τάξη.

Η αποστολή σας είναι να λείσετε τους γρίφους και να φέρετε όλα τα υλικά για να φτιάξουμε την τούρτα της Ευτυχίας. Τι λέτε; Θα τα καταφέρουμε παιδιά;»

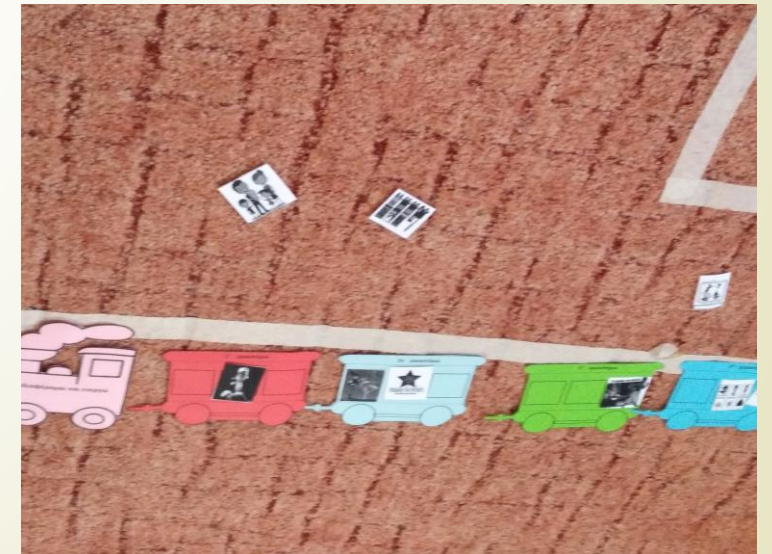
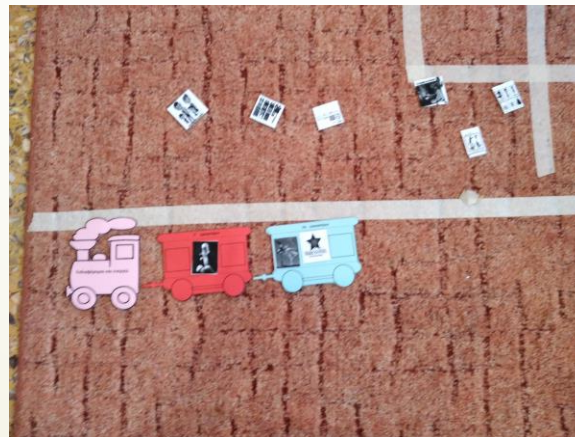
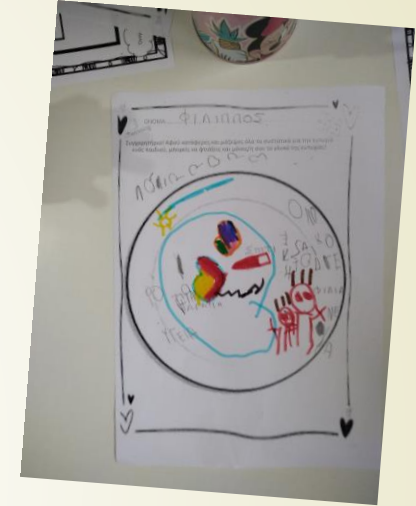
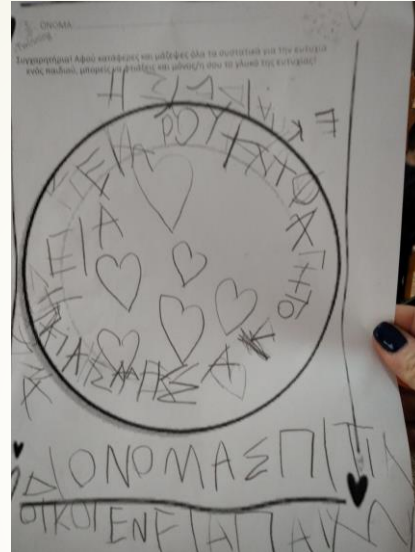
Διαμοιράζουμε το sway και τα παιδιά απαντώντας στους γρίφους βρίσκουν ένα ένα τα υλικά και τα τοποθετούν κυκλικά στην τούρτα που έχουμε τοποθετήσει κάτω

<https://sway.office.com/5pbv2AWvFg4lq2YV?ref=Link&fbclid=IwAR21N8XwuUqsCsaasjpwfgAlliKzHz7tLQGHzdxOw9XgODamlHmJimrrog>
U





Φτιάχνουμε το δικό μας γλυκό της ευτυχίας και το τρενάκι με όλα τα εργαστήρια της ενότητας



Αξιολόγηση Θεματικής ενότητας

Ολοκληρώνουμε με το φύλλο αξιολόγησης

