

ΕΡΓ2. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ			
Τίτλος	Τα παιχνίδια των παιδιών: Χθες, Σήμερα, Αύριο (Out of Eden Learn – inspired)		
Φορέας	CosyLLab, Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων Πανεπιστημίου Πειραιά και Ίδρυμα Αικατερίνης Λασκαρίδη Εκπονήτρια: Θεολογία Αβδελλή Επιμέλεια: Κυριακή Μέλλιου		
Θεματική	Φροντίζω το περιβάλλον	Υποθεματική	Παγκόσμια και Τοπική Πολιτιστική Κληρονομιά
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση - Πέμπτη (Ε) τάξης		
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου	Δεξιότητες Στόχευσης: Δεξιότητες του Νοου -Κριτική και Αναλυτική Σκέψη -Γνώση και κριτική κατανόηση του κόσμου Εμπλεκόμενες Δεξιότητες: Δεξιότητες Μάθησης -Συνεργασία -Επικοινωνία -Δημιουργικότητα Δεξιότητες Ζωής -Ακρόαση - Παρατήρηση -Υπευθυνότητα -Σεβασμός		

Σύντομη περιγραφή του Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων (έως 200 λέξεις)


Η αποστολή «Τα παιχνίδια των παιδιών: Χθες, Σήμερα, Αύριο» χωρίζεται σε τρία μέρη.



Στο πρώτο μέρος, οι μαθητές/τριες εισάγονται στο θέμα με τη βοήθεια έργων τέχνης του ιδρύματος Λασκαρίδη που απεικονίζουν παιδιά τα οποία παίζουν σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους. Ύστερα, εστιάζουν στη γειτονιά του σχολείου, με στόχο να συγκρίνουν τους χώρους παιχνιδιού και τα παιχνίδια στη διαχρονία γι' αυτό αναζητούν πληροφορίες, συζητούν προσωπικές εμπειρίες και προβλέπουν μελλοντικές εξελίξεις. Ολοκληρώνουν την άσκηση δημιουργώντας ένα νοητικό χάρτη «προβολή στη διαχρονικότητα» για το ζήτημα.


Στο δεύτερο μέρος αρχικά εξασκούνται στη χρήση χάρτη και με τη βοήθειά του εντοπίζουν τους χώρους παιχνιδιού της γειτονιάς. Επισκέπτονται μια παιδική χαρά με σκοπό να την παρατηρήσουν και να οραματιστούν αλλαγές που μπορούν να της συμβούν στο μέλλον. Κατόπιν, σε μικρές ομάδες εστιάζουν σε μια από τις ιδέες τους για το μέλλον και εργάζονται πάνω σε αυτή. Οι προτάσεις ετεροαξιολογούνται και γίνονται οι απαραίτητες διορθώσεις.



Στο τρίτο μέρος τα παιδιά οργανώνουν σχολική έκθεση για να παρουσιάσουν τα έργα τους. Η αποστολή ολοκληρώνεται με αναστοχασμό και αυτοαξιολόγηση.


Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων

Εργαστήριο	Περιγραφή δραστηριοτήτων
<p>Τίτλος εργαστηρίου «Στα πολύ παλιά χρόνια...».</p> 	<p><i>Το 1ο εργαστήριο της αποστολής μπορεί να λειτουργήσει ως εισαγωγή για την ενότητα 11 του βιβλίου της Γλώσσας : «Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια». Επιδιώκει να βοηθήσει τα παιδιά να αντιληφθούν τη διαχρονικότητα των παιχνιδιών και να εκφράσουν γραπτά τις σκέψεις τους για σχετικά έργα τέχνης.</i></p> <p>1^ο βήμα: Δίνουμε την ευκαιρία στους/στις μαθητές/τριές να σκεφτούν και να απαντήσουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Αραγε από πόσο παλιά, τα παιδιά έχουν τη συνήθεια να παίζουν;</i> • <i>Πώς έπαιζαν τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα ή τη Ρώμη; Στην τουρκοκρατία ή στο νεοσύστατο ελληνικό κράτος;</i> <p>2^ο βήμα: Παροτρύνουμε τα παιδιά να διαλέξουν στην τύχη μια εικόνα έργου τέχνης του Ιδρύματος Λασκαρίδη και με τον/την διπλανό/νή τους να συμπληρώσουν το <u>φύλλο εργασίας 1</u> αξιοποιώντας τη ρουτίνα σκέψης: Παρατήρησε 2 φορές επί 5 (Παραλλαγή του <u>Looking 10 times 2</u>).</p> <p>3^ο βήμα: Ζητάμε από τα παιδιά να γράψουν ένα κείμενο, χρησιμοποιώντας όσα χρειάζονται από το <u>φύλλο εργασίας 1</u>, για να περιγράψουν το έργο και τις σκέψεις τους γι' αυτό. Προτρέπουμε τους/τις μαθητές/τριές πριν ανακοινώσουν το κείμενό τους να το ελέγξουν και να το διορθώσουν ακολουθώντας τις οδηγίες στο βιβλίο της <u>Γλώσσας ενότητα 7: Μουσική: «Διορθώνω το γραπτό μου».</u></p> <p>4^ο βήμα: Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να συζητήσουν και να αλληλεπιδράσουν σχολιάζοντας τα κείμενα που δημιουργήθηκαν χρησιμοποιώντας τα εργαλεία διαλόγου: «Ρώτα» για να λάβετε διευκρινήσεις ξεκινώντας με φράσεις όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Βοήθησε με να καταλάβω τι εννοείς όταν.....</i> • <i>Τι σε κάνει να το λες αυτό.....</i> <p>«Εκτίμησε» σχολίασε ότι εκτιμάς και αξίζει να επισημάνεις.</p> <p>Σημείωση: (Το φύλλο εργασίας 1 έχει πέντε διαφορετικές σελίδες όσες και οι φωτογραφίες από το ίδρυμα Λασκαρίδη. Κάθε ζευγάρι παίρνει τη σελίδα που τις αντιστοιχεί ανάλογα με τη φωτογραφία που επέλεξε. Η κάθε φωτογραφία μπορεί να εκτυπωθεί περισσότερες από μια φορές ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών στην τάξη).</p>

<p>Τίτλος εργαστηρίου «Μια φορά κι έναν καιρό ο παππούς και η γιαγιά έπαιζαν...»</p> 	<p><i>Το 2^ο εργαστήριο της αποστολής επικεντρώνεται στη σύγκριση του παρελθόντος και του παρόντος. Αποσκοπεί να βοηθήσει τα παιδιά να συζητήσουν τις αλλαγές που έχουν διαδραματισθεί με το πέρασμα των χρόνων στους χώρους παιχνιδιού και τα παιχνίδια και να αναζητήσουν απαντήσεις σε προσωπικά ερωτήματα μέσω συνεντεύξεων.</i></p> <p>1^ο βήμα: Διαβάζουμε στην ολομέλεια της τάξης το κείμενο <u>«Παραδοσιακά Παιχνίδια»</u> (Ενότητα 11 βιβλίο Γλώσσας). Ζητάμε από τα παιδιά να παρακολουθήσουν με προσοχή το βίντεο <u>«20 παλιά και αγαπημένα παιχνίδια»</u> Και παροτρύνουμε την ανάπτυξη σχετικής συζήτησης στην ολομέλεια. Βοηθάμε τα παιδιά να χωριστούν σε ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων.</p> <p>2^ο βήμα: Ζητάμε από τα παιδιά να εργαστούν ομαδικά και να αξιοποιήσουν τη ρουτίνα σκέψης Ίδιο, Διαφορετικό, Συνδέομαι, Αλληλεπιδρώ (Same, Different, Connect, Engage). Συγκεκριμένα, να σκεφτούν και να συζητήσουν, όσα γνωρίζουν για το πού και τι έπαιζαν οι παππούδες και οι γιαγιάδες τους ή οι μεγαλύτεροι σε ηλικία γείτονές τους πριν από 50 ή περισσότερα χρόνια, και κατόπιν να συμπληρώσουν το <u>φύλλο εργασίας 2</u></p> <p>3^ο βήμα: Παρακινούμε τους/τις μαθητές/τριές να ανακοινώσουν τα αποτελέσματα της συνεργασίας τους στην ολομέλεια της τάξης.</p> <p>4^ο βήμα: Στην ολομέλεια βοηθάμε τα παιδιά να συγκεντρώσουν σε μια λίστα όλες τις ερωτήσεις, που προέκυψαν από το φύλλο εργασίας 2, και να τις ομαδοποιήσουν ώστε να μην επαναλαμβάνονται. Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να αναζητήσουν απαντήσεις στη λίστα των ερωτήσεων παίρνοντας συνεντεύξεις από παππούδες και γιαγιάδες ή μεγάλους στην ηλικία γείτονες που ήταν κάτοικοι στην περιοχή του σχολείου όταν ήταν παιδιά.</p> <p>5^ο βήμα: Πριν τη συνέντευξη καθοδηγούμε τα παιδιά ώστε μέσα από συζήτηση να οργανώσουν και να σκεφτούν πρακτικά ζητήματα της συνέντευξης. Ορίζουμε τα χρονικά όρια :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 για την ολοκλήρωση των συνεντεύξεων και 2. για την παρουσίαση των ευρημάτων στην ολομέλεια της τάξης. <p>6^ο βήμα: Προτρέπουμε τους/τις μαθητές/τριές να συζητήσουν τα ευρήματα των συνεντεύξεων αλληλεπιδρώντας με τα εργαλεία διαλόγου.</p> <p>Παρατήρηση: Τι παρατηρείς στις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν από τις συνεντεύξεις και σε ενδιαφέρει να σχολιάσεις;</p> <p>Συνέδεσε: Σχολίασε κάποια πληροφορία από τις συνεντεύξεις που συνδέεται με προσωπική σου εμπειρία.</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου «Προβλέψεις για το Μέλλον και Προβολή στη Διαχρονικότητα»</p> 	<p><i>Το 3^ο εργαστήριο επιχειρεί να ενθαρρύνει τα παιδιά να σκεφτούν/φανταστούν πιθανές μελλοντικές αλλαγές στους χώρους παιχνιδιού και στα παιχνίδια και να ανακεφαλαιώσουν οργανώνοντας, όλα όσα έχουν συζητήσει μέχρι τώρα για το παρελθόν το παρόν και το μέλλον με νοητική χαρτογράφηση.</i></p> <p>1^ο βήμα: Ζητάμε από τους/τις μαθητές/τριές να παρακολουθήσουν με προσοχή το βίντεο <u>«100 χρόνια παιχνίδια»</u></p> <p>2^ο βήμα: Διαβάζουμε το κείμενο <u>«Ηλεκτρονικά παιχνίδια»</u> (Ενότητα 11 βιβλίο Γλώσσας) και προτρέπουμε τα παιδιά να σκεφτούν προσωπικές εμπειρίες και να συζητήσουν στην ολομέλεια της τάξης</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πώς κοινωνικά/περιβαλλοντικά/οικονομικά/τεχνολογικά γεγονότα (π.χ. αστικοποίηση, μόδα, φυσικές καταστροφές, διαδίκτυο, εμφάνιση νέων υλικών, ανάπτυξη τεχνολογίας, πανδημία, οικονομική κρίση κλπ) φέρνουν αλλαγές στα παιχνίδια και τους χώρους που παίζουν. <p>Σημειώνουμε στον πίνακα λέξεις ή φράσεις κλειδιά από όσα αναφέρονται.</p> <p>3^ο βήμα: Χρησιμοποιούμε τη ρουτίνα σκέψης Τι μπορεί να συμβεί (What Can be) και ζητάμε από τα παιδιά να συμπληρώσουν ατομικά το <u>φύλλο εργασίας 3</u>. Προτρέπουμε τους/τις μαθητές/τριές να χρησιμοποιήσουν όπου χρειάζεται μελλοντικούς χρόνους. Το φύλλο εργασίας μπορεί να συμπληρωθεί και ως εργασία για το σπίτι.</p>

	<p>4^ο βήμα: Στην ολομέλεια της τάξης συντονίζουμε σχετική συζήτηση με τις απόψεις που έχουν καταγραφεί στο <u>φύλλο εργασίας 3</u>. Κρατάμε σημειώσεις/λέξεις κλειδιά στον πίνακα της τάξης και ζητάμε από τους ομιλητές να αιτιολογούν τις προβλέψεις τους ρωτώντας «Γιατί το λες αυτό;» «Πού το στηρίζεις αυτό;»</p> <p>5^ο βήμα: Βοηθάμε τους/τις μαθητές/τριές σας να συνοψίσουν όσα έχουν συζητήσει μέχρι τώρα αξιοποιώντας την ρουτίνα σκέψης Προβολή στη Διαχρονικότητα (Projecting across time). Στην ολομέλεια της τάξης σε χαρτί του μέτρου ή με την εφαρμογή Mindmap δημιουργούμε ένα νοητικό χάρτη.</p> <p>6^ο βήμα: Παρατηρούμε το χάρτη και συζητάμε στην ολομέλεια αλληλεπιδρώντας με τα εργαλεία διαλόγου</p> <p><i>Επέκτεινε:</i> περιέγραψε πώς όσα καταγράφηκαν στο νοητικό χάρτη επέκτειναν τη σκέψη σου σε νέες κατευθύνσεις ή σου έδωσαν μια νέα οπτική για το θέμα.</p> <p><i>Εκτίμησε:</i> σχολίασε ό,τι εκτιμάς και αξίζει να επισημάνεις .</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου Επίσκεψη στην παιδική χαρά.</p> 	<p>Το 4^ο εργαστήριο αξιοποιεί τα μαθήματα των Μαθηματικών και τις Γεωγραφίας για να καθοδηγήσει τα παιδιά να οργανώσουν και να πραγματοποιήσουν επίσκεψη στην παιδική χαρά, με τη βοήθεια χάρτη, επιδιώκοντας να φανταστούν/οραματιστούν μελλοντικές αλλαγές σε αυτή.</p> <p>1ο βήμα: Αξιοποιούμε το μάθημα της Γεωγραφίας ενότητα 1. <u>«Οι χάρτες ένα εργαλείο για τη μελέτη του κόσμου»</u> και το Μάθημα των Μαθηματικών ενότητα 7 κεφάλαιο 7.36 <u>«Μετρώ και σχεδιάζω κλίμακες»</u> και 7.37 <u>«Προσανατολισμός στο χώρο»</u> για να προετοιμάσουμε τους/τις μαθητές/τριές να επισκεφθούν την παιδική χαρά.</p> <p>2ο βήμα: Χρησιμοποιούμε την εφαρμογή google my maps ή ένα συμβατικό χάρτη της περιοχής του σχολείου.</p> <p>Στην ολομέλεια της τάξης ζητάμε από τα παιδιά να:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. εντοπίσουν στο χάρτη τις συντεταγμένες του σχολείου, 2. εντοπίσουν και να σημειώσουν χώρους της γειτονιάς που συνηθίζουν να παίζουν τα παιδιά σήμερα, (π.χ. παιδική χαρά, πάρκο, πλατεία, παιδότοπος, πεζόδρομος, αλάνα κλπ), χρησιμοποιώντας σύμβολα (παράδειγμα στο φωτόδεντρο http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/8929) 3. περιγράφουν τις θέσεις των χώρων παιχνιδιού σε σχέση με το σχολείο χρησιμοποιώντας τα σημεία του Ορίζοντα (π.χ η παιδική χαρά βρίσκεται Βορειοανατολικά του σχολείου). 4. επιλέξουν την παιδική χαρά της γειτονιάς του σχολείου που επιθυμούν να εστιάσουν. 5. χαράξουν στο χάρτη τη διαδρομή από το σχολείο στην παιδική χαρά. 6. μετρήσουν και υπολογίσουν την απόσταση που θα διανύσουν από το σχολείο στην παιδική χαρά λαμβάνοντας υπόψη την κλίμακα του χάρτη. 7. περιγράφουν τη διαδρομή χρησιμοποιώντας: όρους κατεύθυνσης (π.χ αρχικά για 50 μέτρα θα κατευθυνθούμε Βόρεια κατόπιν συνεχίζουμε με κατεύθυνση Ανατολική για 40 μέτρα κλπ). <p>3ο βήμα: Ζητάμε από τα παιδιά να εργαστούν σε ζευγάρια, τους μοιράζουμε το χάρτη της περιοχής του σχολείου με χαραγμένη τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν και τους ζητάμε κατά την επίσκεψη στην παιδική χαρά να έχουν μαζί τους φωτογραφική μηχανή, μολύβι και το <u>φύλλο εργασίας 4</u>. Τέλος τα συμβουλεύουμε να αφιερώσουν χρόνο και να παρατηρήσουν το χώρο πολύ προσεκτικά.</p>

<p style="text-align: center;">Τίτλος εργαστηρίου «Σχεδιάζοντας την παιδική χαρά του μέλλοντος»</p> 	<p><i>Επιδίωξη του 5^{ου} εργαστηρίου είναι οι μαθητές/τριες χωρισμένοι/νες σε ομάδες να συνεργαστούν, να επιλέξουν μια ιδέα από όσες κατέγραψαν στο προηγούμενο εργαστήριο, “Επίσκεψη στην παιδική χαρά”, και να δημιουργήσουν την μακέτα μιας παιδικής χαράς ή ενός παιχνιδιού παιδικής χαράς του μέλλοντος.</i></p> <p>1^ο βήμα: Με αφορμή το μάθημα της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής “Συμμετέχουμε στη λήψη αποφάσεων”, συζητάμε στην ολομέλεια της τάξης τα βήματα που παρουσιάζονται στο μάθημα για τη λήψη αποφάσεων.</p> <p>2^ο βήμα: Ενημερώνουμε, τα παιδιά ότι στόχος του εργαστηρίου είναι σε τετραμελής ομάδες να κατασκευάσουν μακέτες που θα παρουσιάζουν την παιδική χαρά του μέλλοντος ή ένα παιχνίδι της παιδικής χαράς του μέλλοντος χρησιμοποιώντας υλικά που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν (π.χ συσκευασίες, βαζάκια, καπάκια κλπ) ή υλικά από τη φύση (κλαδιά, φύλλα, πέτρες, κοχύλια, φύκια κλπ) ή ψηφιακές εφαρμογές π.χ https://www.tinkercad.com/ ή https://www.blockscad3d.com/,</p> <p>3^ο βήμα: Προτρέπουμε κάθε ζευγάρι του προηγούμενου εργαστηρίου “Επίσκεψη στην παιδική χαρά” να ενωθεί με ένα άλλο ακόμη και να αποφασίσουν ποια ιδέα από αυτές που έχουν καταγράψει <u>στο φύλλο εργασίας 4</u> θα παρουσιάσουν στη μακέτα τους. Εξηγούμε στις ομάδες ότι αναμένεται από αυτές:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. να συζητήσουν όσα έχουν καταγράψει στο <u>φύλλο εργασίας 4</u>, 2. να θέσουν τα κριτήρια με τα οποία θα αξιολογήσουν τις ιδέες του <u>φύλλου εργασίας 4</u> και 3. να επιλέξουν αιτιολογημένα την πρόταση που θα παρουσιάσουν στη μακέτα τους. <p>4^ο βήμα: Όταν οι ομάδες καταλήξουν στην ιδέα με την οποία θα ασχοληθούν μοιράζουμε το <u>φύλλο εργασίας 5</u> το οποίο αξιοποιεί τη ρουτίνα σκέψης Δημιουργικός Σχεδιασμός (Planning for invention). Τέλος συμφωνούμε με τις ομάδες το χρονικό όριο για την ολοκλήρωση της εργασίας και την αρχική παρουσίαση της μακέτας.</p>
<p style="text-align: center;">Τίτλος εργαστηρίου «Ανατροφοδότηση και Διορθώσεις»</p> 	<p><i>Το 6ο εργαστήριο αφιερώνεται στην πρώτη παρουσίαση των μακετών που δημιούργησαν οι ομάδες με σκοπό να λάβουν ανατροφοδότηση και να κάνουν τις απαραίτητες διορθώσεις.</i></p> <p>1^ο βήμα: Εξηγούμε στους/στις μαθητές/τριές την ανάγκη ελέγχου και διορθώσεων ενός έργου πριν την τελική του δημοσιοποίηση ώστε να επιτυγχάνεται αποτελεσματικά ο σκοπός του. Προτρέπουμε τα παιδιά να δώσουν σχετικά παραδείγματα από τη ζωή των ενηλίκων (π.χ. μπορούν να σκεφτούν παραδείγματα από τις εργασίες των γονέων τους) ή από τη δική τους ζωή (π.χ προετοιμασία θεατρικής παράστασης)</p> <p>2^ο βήμα: Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να ανταλλάξουν τις μακέτες τους με τις διπλανές τους ομάδες ή με όποια άλλη ομάδα επιθυμούν. Συμβουλεύουμε να παρατηρήσουν με προσοχή το έργο των συμμαθητών τους και να αλληλεπιδράσουν μαζί τους χρησιμοποιώντας τα εργαλεία διαλόγου «εκτίμησε, ρώτα, πες την άποψή σου» και να συμπληρώσουν το φύλλο ανατροφοδότησης :</p> <p>3^ο βήμα: Προτρέπουμε τις ομάδες, να διαβάσουν με προσοχή το φύλλο ανατροφοδότησης. Να επανεξετάσουν το έργο τους λαμβάνοντας υπόψη όσα τους προτείνονται, να κάνουν τις διορθώσεις που απαιτούνται και να παρουσιάσουν το βελτιωμένο έργο τους στην ολομέλεια.</p>

<p style="text-align: center;">Τίτλος εργαστηρίου «Έκθεση για την παιδική χαρά του μέλλοντος»</p> 	<p><i>Στο 7ο και τελευταίο ενθαρρύνουμε τα παιδιά να οργανώσουν μια εκδήλωση/έκθεση στην οποία θα παρουσιάσουν τον τρόπο που εργάστηκαν και τις προτάσεις τους για την μελλοντική παιδική χαρά και τα παιχνίδια της.</i></p> <p>1^ο βήμα: Συντονίζουμε συζήτηση για τις διαδικασίες που χρειάζεται η οργάνωση και η διεξαγωγή μιας έκθεσης. Πληροφορίες για τη διεξαγωγή σχολικών εκθέσεων μπορείτε να βρείτε στον παρακάτω σύνδεσμο https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1W5dkyWeZ_kDKb1F1Ud9XACXwbzYTS4IY</p> <p>2^ο βήμα: Στο τέλος της αποστολής ζητάμε από τα παιδιά να συμπληρώσουν <u>το φύλλο αναστοχασμού και το φύλλο αυτοαξιολόγησης:</u></p>
--	---

Περιγραφή βασικού θεωρητικού πλαισίου υποστήριξης του προγράμματος (έως 300 λέξεις)

Με τη χαρραγή του 21^{ου} αιώνα η παγκόσμια κοινότητα βρίσκεται ήδη αντιμέτωπη με μια σειρά πλανητικών προβλημάτων που κρούουν τον «κώδωνα του κινδύνου» και τονίζουν την ανάγκη για αλλαγή των πρακτικών της και τη στροφή της προς ένα πιο βιώσιμο μέλλον. Στην πορεία για το μετασχηματισμό των σύγχρονων κοινωνιών με γνώμονα τη βιώσιμη ανάπτυξη η άποψη του Νέλσον Μαντέλα: "η εκπαίδευση είναι το ισχυρότερο όπλο που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να αλλάξουμε τον κόσμο" φαίνεται πιο επίκαιρη από ποτέ.

Παραδοσιακά, η εκπαίδευση δε λειτουργεί αποκομμένη από το κοινωνικό σύνολο και σκοπός της είναι να βοηθήσει τα παιδιά, τους μελλοντικούς πολίτες, να κατανοήσουν τον κόσμο στον οποίο ζουν.

Ωστόσο, από τα τέλη του 20^{ου} αιώνα τα Ηνωμένα Έθνη στη Διάσκεψη του Ρίου το 1992, της δίνουν ένα νέο ρόλο και διακηρύσσουν ότι «η εκπαίδευση είναι ζωτικής σημασίας για την προώθηση της βιώσιμης ανάπτυξης και τη βελτίωση της ικανότητας των ανθρώπων να αντιμετωπίζουν θέματα περιβάλλοντος και ανάπτυξης...». Ακόμη, τονίζουν ότι «...Είναι επίσης ζωτικής σημασίας για την επίτευξη περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και ανάπτυξης, αξιών, και στάσεων, δεξιοτήτων και συμπεριφορών που συνάδουν με την βιώσιμη ανάπτυξη και την αποτελεσματική συμμετοχή των πολιτών στη λήψη αποφάσεων». Με άλλα λόγια εξηγούν ότι η εκπαίδευση θα πρέπει να προετοιμάζει τους/τις σημερινούς/νέες μαθητές/τριες με το βλέμμα στραμμένο προς το μέλλον και να τους/τις εκπαιδεύει για να διαμορφώσει ενήλικες οι οποίοι έχουν τα απαραίτητα εφόδια για να δράσουν ως υπεύθυνοι ενεργοί πολίτες και να εργαστούν ως επαγγελματίες για την πραγμάτωση της αλλαγής και την επίτευξη βιώσιμων κοινωνιών.

Οι διαστάσεις της αλλαγής που επιζητούμε, παρουσιάστηκαν στη Γενική Συνέλευση των Ηνωμένων Εθνών το 2015 όταν ανακοινώθηκε η "Ατζέντα 2030" με τους Δεκαεπτά Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης. Ανάμεσα σε αυτούς βρίσκεται και «Στόχος 11: Βιώσιμες Πόλεις και Κοινότητες» ο οποίος με τον υποστόχο του 11.7. προσδοκά «η παγκόσμια κοινότητα μέχρι το 2030 να παρέχει καθολική πρόσβαση σε ασφαλείς, χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμους πράσινους, δημόσιους χώρους ιδίως για τις γυναίκες και τα παιδιά τους ηλικιωμένους και τα άτομα με αναπηρία».

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω η αποστολή «Τα Παιχνίδια των Παιδιών: Χθες, Σήμερα, Αύριο» σκοπό έχει οι μαθητές/τριες:

A) Να κατανοήσουν τον κόσμο στον οποίο αναπτύσσονται εξετάζοντας συνήθειες και παιχνίδια των παιδιών στο παρελθόν, εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές με το παρόν και προβλέποντας μελλοντικές αλλαγές και εξελίξεις.

B) Να αποκτήσουν εκπαιδευτικές εμπειρίες οι οποίες θα τους ενδυναμώσουν ώστε στην ενήλικη ζωή τους να γνωρίζουν πώς μπορούν να ενεργούν ως φορείς αλλαγής υποστηρίζοντας την ανάπτυξη βιώσιμων κοινωνιών.

Προσβασιμότητα

Το υλικό των Εργαστηρίων έχει σχεδιαστεί ώστε να είναι προσβάσιμο από το σύνολο των μαθητών/τριών ανεξάρτητα από το γνωστικό τους προφίλ και ιδιαίτερο μαθησιακό στυλ. Βασικό στοιχείο αποτελούν οι στρατηγικές του προγράμματος Out of Eden Learn και πιο συγκεκριμένα οι ρουτίνες σκέψης και τα εργαλεία διαπολιτισμικού διαλόγου που οπτικοποιούν και κάνουν κατανοητές ανώτερες νοητικές ενέργειες που απαιτούνται για την απόκτηση δεξιοτήτων.

Δυνατότητα επέκτασης

Η αποστολή μπορεί να επεκταθεί στο θεματική των εργαστηρίων δεξιοτήτων «Δημιουργώ και Καινοτομώ-Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία» αν αποφασισθεί οι συμμετέχοντες/χουσες στα εργαστήρια να συνεργαστούν με φορείς τοπικής αυτοδιοίκησης και επαγγελματίες ώστε να εφαρμοσθούν σε πραγματικές συνθήκες οι προτάσεις τους για την παιδική χαρά του μέλλοντος.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση των μαθησιακών επιτευγμάτων υλοποιείται με διάφορους τρόπους. Συγκεκριμένα, στο εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνονται κλείδες αυτοαξιολόγησης και φύλλο εργασίας αναστοχασμού για τους/τις μαθητές/τριες καθώς και ρούμπρικες αξιολόγησης σχετικά με τα γνωστικά μαθησιακά αποτελέσματα και την ανάπτυξη δεξιοτήτων των μαθητών για τον/την εκπαιδευτικό.




Φύλλο Αναστοχασμού (4-3-2-1)

Τώρα που η αποστολή «Τα Παιχνίδια των Παιδιών: Χθες, Σήμερα, Αύριο» ολοκληρώθηκε σκέφτομαι όλα όσα έκανα ή έμαθα, και γράφω, ή ζωγραφίζω.






<p>4 πράγματα που έμαθα για τα παιχνίδια και τους χώρους παιχνιδιού και τις αιτίες που οδηγούν στις αλλαγές τους.</p>	
<p>3 πράγματα που θα ήθελα να ξανακάνω</p>	
<p>2 πράγματα που θα ήθελα να κάνω διαφορετικά ή να αποφύγω στο μέλλον</p>	
<p>1 πράγμα που δε θα ξεχάσω ποτέ</p>	

Φύλλο αυτοαξιολόγησης δεξιοτήτων

Σκέφτομαι όλα όσα έκανα κατά τη διάρκεια της αποστολής και επιλέγω ανάλογα

Δεξιότητες: 1. Γνώσης και κριτικής κατανόησης του κόσμου 2. Κριτικής και αναλυτικής σκέψης	 Λίγο	 Μέτρια	 Πολύ καλά
Μπορώ να παρατηρώ, να περιγράψω ένα έργο τέχνης μιας άλλης ιστορικά εποχής και να καταλήγω σε προσωπικά αιτιολογημένα συμπεράσματα.			
Μπορώ να περιγράψω ομοιότητες και διαφορές στα παιχνίδια και στους χώρους παιχνιδιού από διαφορετικές εποχές.			
Μπορώ να εξηγήσω γιατί τα παιχνίδια και οι χώροι παιχνιδιών διαρκώς εξελίσσονται ή αλλάζουν.			
Κατά το σχεδιασμό μιας πρότασης μπορώ να προβλέψω τα πιθανά προβλήματα που θα αντιμετωπίσω και τις πιθανές τους λύσεις.			
Μπορώ να χρησιμοποιήσω με νέους τρόπους τα στοιχεία που έχω συγκεντρώσει και εξετάσει ώστε να δημιουργήσω ένα νέο έργο.			
Μπορώ να εντοπίσω αστοχίες, δυσλειτουργίες ή προβλήματα σε ένα έργο που εξετάζω και να κάνω προτάσεις για τη βελτίωση του.			
Μπορώ να επανεξετάζω με κριτικό τρόπο τις περασμένες εμπειρίες μου ώστε να αντλώ διδάγματα για το μέλλον.			

Φύλλο αυτοαξιολόγησης

Βάζω V στο ή στα εργαλείο/α διαλόγου που με βοήθησε/σαν να:		POV				
εμπλακώ σε συζήτηση						
σκεφτώ διαφορετικά						
διατυπώσω ερωτήσεις						
εκτιμήσω μια ιδέα ή άποψη						
εκφραστώ με σεβασμό						
εντοπίσω κοινές απόψεις, εμπειρίες με άλλους.						

Φύλλο αξιολόγησης δεξιοτήτων στόχευσης (συμπληρώνεται από τον εκπαιδευτικό)

Ο /η μαθητής/τρια :

.....

Δεξιότητες γνώσης και κριτικής κατανόησης του κόσμου	Αρχόμενη	Αναπτυσσόμενη	Ικανοποιητική	Εξαιρετική
Παρατηρεί, περιγράφει και καταλήγει σε προσωπικά αιτιολογημένα συμπεράσματα για ένα έργο τέχνης που παρουσιάζει μια μακρινή ιστορική εποχή.				
Εντοπίζει και περιγράφει ομοιότητες και διαφορές στα παιχνίδια και στους χώρους παιχνιδιού από διαφορετικές ιστορικές/χρονολογικές εποχές.				
Εκφράζει την άποψή του και αιτιολογεί γιατί τα παιχνίδια και οι χώροι παιχνιδιών διαρκώς εξελίσσονται ή αλλάζουν.				
Δεξιότητες κριτικής και αναλυτικής σκέψης	Αρχόμενη	Αναπτυσσόμενη	Ικανοποιητική	Εξαιρετική
Κατά το σχεδιασμό μιας πρότασης μπορεί να προβλέψει πιθανά προβλήματα που θα αντιμετωπίσει και να περιγράψει τις πιθανές τους λύσεις.				
Ανασυνθέτει με νέους τρόπους τα στοιχεία που έχει συγκεντρώσει και εξετάζει για να δημιουργήσει ένα νέο έργο.				
Εντοπίζει αστοχίες, δυσλειτουργίες, ή προβλήματα, σε ένα έργο που εξετάζει και εισηγείται σαφής προτάσεις βελτίωσής.				
Επανεξετάζει με κριτικό τρόπο τις περασμένες εμπειρίες του ώστε να αντλεί διδάγματα για το μέλλον.				

Αρχόμενη = επιδεικνύει μικρή ικανότητα στο να

Αναπτυσσόμενη= Εμφανίζει μέτρια ικανότητα στο να

Ικανοποιητική= Επιδεικνύει ικανοποιητικά την ικανότητα να..

Εξαιρετική = Επιδεικνύει σε εξαιρετικό βαθμό την ικανότητα να...

Φύλλο αξιολόγησης εμπλεκόμενων δεξιοτήτων (συμπληρώνεται από τον εκπαιδευτικό)

Δεξιότητα	Μαθητής/τρια 1	Μαθητής/τρια 2	Μαθητής/τρια 3	Μαθητής/τρια 4
Επικοινωνία Επιτυγχάνει καλή αλληλεπίδραση με άλλους ανθρώπους επικοινωνώντας μαζί τους με σαφήνεια.				
Συνεργασία Συμβάλλει στην ομαδική εργασία στον βαθμό που του/της αναλογεί.				
Δημιουργικότητα Διαθέτει ζωηρή φαντασία στη διατύπωση παρεμβάσεων που μπορούν να γίνουν για τη δημιουργία της παιδικής χαράς του μέλλοντος.				
Υπευθυνότητα Τηρεί τις προβλεπόμενες προθεσμίες.				
Ακρόαση-Παρατήρηση Ακούει ενεργά τους άλλους.				
Σεβασμός Δίνει χώρο στους άλλους να εκφράζονται.				

Αρχόμενη = επιδεικνύει μικρή ικανότητα στο να

Αναπτυσσόμενη = Εμφανίζει μέτρια ικανότητα στο να

Ικανοποιητική = Επιδεικνύει ικανοποιητικά την ικανότητα να..

Εξαιρετική = Επιδεικνύει σε εξαιρετικό βαθμό την ικανότητα να...

Συζητήστε και δώστε απαντήσεις

Νοιώθω: Τι συναισθήματα σας δημιουργούνται καθώς παρατηρείτε την εικόνα;

Σκέφτομαι: Τι σκέψεις σας περνούν από το μυαλό καθώς παρατηρείτε την εικόνα;

Συμπεραίνω: Σε τι συμπέρασμα καταλήγετε για τον τρόπο που διασκεδάζουν τα παιδιά στην εικόνα. Βρίσκεται ομοιότητες και διαφορές με τον τρόπο που διασκεδάζετε σήμερα;

Στηριχτείτε σε όσα έχετε σκεφτεί ως τώρα και γράψτε ένα κείμενο για να περιγράψετε την εικόνα και τις απόψεις σας γι' αυτή στην τάξη. Πριν ανακοινώσετε το γραπτό διορθώστε το ακολουθώντας τις οδηγίες στο βιβλίο της Γλώσσας ενότητα 7: Μουσική: «Διορθώνω το γραπτό μου».

Σημείωση: (Το φύλλο εργασίας 1 έχει πέντε διαφορετικές σελίδες όσες και οι φωτογραφίες από το ίδρυμα Λασκαρίδη. Κάθε ζευγάρι παίρνει τη σελίδα που τις αντιστοιχεί ανάλογα με τη φωτογραφία που επέλεξε. Εδώ παρουσιάζετε ένα από τα πέντε διαφορετικά φύλλα).

Φύλλο Εργασίας 2

Λάβετε υπόψη σας όσα είδατε στο βίντεο «20 αγαπημένα παιχνίδια», όσα διαβάσατε στο κείμενο «Παραδοσιακά Παιχνίδια» στο βιβλίο της Γλώσσας και όσα συζητήσατε στην τάξη.

Συμπληρώστε το φύλλο εργασίας.

Παρόμοιο (Similar) Υπάρχουν ομοιότητες μεταξύ των χώρων και των παιχνιδιών που παίζετε σήμερα με τους χώρους και τα παιχνίδια που έπαιζαν οι μεγαλύτεροι κάτοικοι (παππούδες, γιαγιάδες, μεγάλοι σε ηλικία γείτονες) στην περιοχή του σχολείου πριν 50 ή περισσότερα χρόνια;

Διαφορετικό (Different) Υπάρχουν διαφορές μεταξύ των χώρων και των παιχνιδιών που παίζετε σήμερα με τους χώρους και τα παιχνίδια που έπαιζαν οι μεγαλύτεροι κάτοικοι (παππούδες, γιαγιάδες, μεγάλοι σε ηλικία γείτονες) στην περιοχή του σχολείου πριν 50 ή περισσότερα χρόνια; Τι συνέβη στην περιοχή που προκάλεσε τις αλλαγές;

Συνδέομαι (Connect) Με ποιους τρόπους μπορεί να συνδέεστε εσείς σήμερα με τους μεγαλύτερους σε ηλικία κατοίκους (πάνω από 50 χρονών) στην περιοχή του σχολείου;

Αλληλεπιδρώ (Engage) Αν είχατε την ευκαιρία τι θα θέλατε να ρωτήσετε, να συζητήσετε ή να κάνετε με τους μεγαλύτερους σε ηλικία κατοίκους της περιοχής του σχολείου;

Φύλλο εργασίας 3

Αναλογιστείτε όσα διαβάσατε στο κείμενο « Ηλεκτρονικά Παιχνίδια» στο βιβλίο της Γλώσσας, ενότητα 11, και όσα είδατε στο βίντεο «100 χρόνια παιχνίδια» και απαντήστε τις παρακάτω ερωτήσεις γράφοντας την άποψή σας χρησιμοποιώντας μελλοντικούς χρόνους όπου χρειάζεται. (Ενότητα 10: «Μυστήρια-Επιστημονική φαντασία» βιβλίο Γλώσσας)

1. Τι έχει αλλάξει στα παιχνίδια των παιδιών με το πέρασμα των χρόνων;

2. Ποιος/οι παράγοντας/ντες μπορεί να οδήγησε/αν ή επηρέασε/σαν τις αλλαγές;

3. Ποιες αλλαγές φαντάζεστε ότι μπορεί να συμβούν στη ζωή των παιδιών όταν εσείς θα είστε γονείς ή παππούδες;

4. Πώς είναι πιθανό οι αλλαγές που θα συμβούν να επηρεάσουν τα παιχνίδια και τους χώρους που θα παίζουν τα παιδιά ή τα εγγόνια σας;

5. Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε τις μελλοντικές αλλαγές προς όφελος των παιδιών και των παιχνιδιών τους;

Φύλλο εργασίας 4

Φαντάσου αν...

Φανταστείτε ότι ζείτε στο μέλλον (π.χ μετά από 20 χρόνια) και σήμερα βρίσκεται στο Συζητήστε με το ζευγάρι σας ποιες αλλαγές θα θέλατε στην παιδική χαρά και στα παιχνίδια της;

Πώς θα μπορούσε να αλλάξει ο χώρος της παιδικής χαράς ή ορισμένα από τα παιχνίδια του ώστε να είναι προσβάσιμος/μα σε όλα τα παιδιά (π.χ παιδιά με κινητικά προβλήματα ή προβλήματα όρασης);

Πώς θα μπορούσε να εξελιχθεί ο χώρος της παιδικής χαράς ή τα παιχνίδια του ώστε να είναι ασφαλέστερος/ρα για όλα τα παιδιά ;

Πώς θα μπορούσε να αλλάξει η παιδική χαρά ή κάποια από τα παιχνίδια της ώστε να είναι φιλικότερη/ρα προς το περιβάλλον;

Πώς θα μπορούσαν να εξελιχθούν κάποια παιχνίδια της παιδικής χαράς ώστε να είναι διασκεδαστικότερα για όλα τα παιδιά;

Φύλλο εργασίας 5

Θα δημιουργήσουμε

για να

Ο/Η/Το _____ θα είναι

χρήσιμο/μη

γιατί _____

ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΘΑ ΦΑΝΕΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ;

Θα φανεί ενδιαφέρον σε:

ΠΩΣ ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ ΘΑ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ;

Θα τους είναι ενδιαφέρον γιατί _____

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΕΡΓΑ/ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΤΟΠΙΣΕΤΕ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ;

ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΕΡΓΟ/ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΞΕΧΩΡΙΣΤΟ/ΜΟΝΑΔΙΚΟ;

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΔΥΣΚΟΛΙΑ/ΕΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΑΣ; ΠΟΙΑ/ΕΣ;

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ; ΠΟΙΑ;

ΠΟΙΟΣ/ΟΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕΙ/ΟΥΝ;

ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ: ΕΧΕΤΕ ΑΠΟΡΙΕΣ; ΠΟΙΟΣ /ΟΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΑΣ ΤΙΣ ΛΥΣΟΥΝ;

ΤΙ ΥΛΙΚΑ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ;

ΤΙ ΘΑ ΑΝΑΛΑΒΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΘΕ ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ;

Φύλλο Ανατροφοδότησης

Ημερομηνία:

Η ανατροφοδότηση γίνεται από την ομάδα

..... Για την

ομάδα.....

.....

Αυτό που μας άρεσε στο έργο σας είναι

Νομίζουμε ότι θα μπορούσατε να διορθώσετε/αλλάξετε/βελτιώσετε

Γιατί

Δεν καταλαβαίνουμε

Μία πρόταση για τη βελτίωση του έργου σας είναι

Τα εργαλεία Διαλόγου (Dialogue Toolkit)



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕ (NOTICE)

Τι παρατηρείς που σ' ενδιαφέρει να σχολιάσεις;
Να είσαι συγκεκριμένος/η.



ΕΚΤΙΜΗΣΕ (APPRECIATE)

Σχολίασε ό,τι εκτιμάς και αξίζει να επισημάνεις.
Να είσαι συγκεκριμένος/η.



ΨΑΛΙΔΙΣΕ (SNIP)

Κόψε και επικόλλησε μια φράση από την ανάρτηση. Με βάση αυτή, κάνε μια ερώτηση ή σχολίασε γιατί τη θεωρείς ενδιαφέρουσα.



ΡΩΤΑ (PROBE)

Ζήτησε περισσότερες λεπτομέρειες ώστε να κατανοήσεις την άποψη του συνομιλητή σου.



ΣΥΝΕΔΕΞΕ (CONNECT)

Σχολίασε κάποιο μέρος της ανάρτησης που συνδέεται με μία προσωπική σου εμπειρία ή συναίσθημα.



ΕΠΕΚΤΕΙΝΕ (EXTEND)

Περίγραψε πώς η ανάρτηση επέκτεινε τις σκέψεις σου σε νέες κατευθύνσεις ή σου έδωσε μια νέα προοπτική προσέγγισης του ζητήματος.



ΠΕΣ ΤΗΝ ΑΠΟΨΗ ΣΟΥ (POINT OF VIEW)

Διατύπωσε με θάρρος την άποψή σου. Πιθανοί τρόποι για να ξεκινήσεις είναι: α) Από την πλευρά μου θεωρώ... β) Κατά τη γνώμη μου... γ) Για παράδειγμα... δ) Κάποιοι υποστηρίζουν ότι... Άλλοι λένε... Κατά τη γνώμη μου όμως.....



ΠΡΟΚΑΛΕΣΕ (CHALLENGE)

Προκάλεσε συζήτηση γύρω από ένα σχόλιο ή μια ανάρτηση που δεν έχει διατυπωθεί με σεβασμό στη διαφορετικότητα. Πιθανοί τρόποι για να ξεκινήσεις είναι: α) Σκέφτομαι το θέμα από την άποψη ενός ατόμου που ... (ονομάστε την ιδιαίτερη ταυτότητα/εμπειρία). Για παράδειγμα άτομο διαφορετικής εθνικότητας.



ΟΝΟΜΑΣΕ (NAME)

Ονόμασε τις πτυχές της εθνικής/γλωσσικής/πολιτισμικής σου ταυτότητας, των εμπειριών ή του τόπου που ζεις, ώστε οι συνομιλητές σου να κατανοήσουν την οπτική σου και τον τρόπο που επηρεάζει το πώς αντιμετωπίζεις ένα ζήτημα.