

# ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Κ.Σ.8\_Πολιτισμική ενσυνείδηση και έκφραση

CP1A 2 Παλέρμο

## ΔΟΜΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

<b>ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<b>ΚΑΜΙΣΗΒΑΙ- ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ-ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ</b>		
<b>ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<p>Να συνειδητοποιήσουν πόσο σημαντικές είναι η επικοινωνία και η συνεργασία</p> <p>Να γνωρίσουν διαφορετικούς πολιτισμούς</p> <p>Να μάθουν ότι η ποικιλομορφία προάγει θετικές αξίες</p>		
<b>ΟΜΑΔΑ - ΣΤΟΧΟΣ</b>	ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ</b>	Α2		
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ/ΕΣ</b>	Γλώσσας, Ιστορίας, Γεωγραφίας και Τεχνολογίας		
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b> ( Διάρκεια ενότητας και αριθμός επιμέρους μαθημάτων που θα αναπτυχθούν)	540 λεπτά - Δύο μαθήματα		
<b>ΚΛΕΙΔΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ</b>	Γλωσσική δεξιότητα, Ψηφιακή δεξιότητα, Προσωπική, Κοινωνική και “μαθαίνω για να μάθω” ικανότητα		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ</b>	Δυνατότητα ανάγνωσης και γραφής, ικανότητα σφαιρικής/ειδικής κατανόησης κειμένου		
<b>ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ</b>	<b>ΓΝΩΣΕΙΣ</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΣΤΑΣΕΙΣ</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βασικά στοιχεία του είδους παραμυθιών</li> <li>• Δομή των παραμυθιών</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στους πολιτισμούς</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν τα πιο κατάλληλα μέσα επικοινωνίας για να παρεμβαίνουν σε κοινωνικά</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο ρόλος των ηρώων στα παραμύθια</li> <li>• Λειτουργίες σε παραδοσιακά παραμύθια σύμφωνα με τον Propp.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα για την άντληση πληροφοριών</li> <li>• Να βάζουν σε διαχρονική σειρά τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει</li> <li>• Να χρησιμοποιούν το Kamishibai σωστά</li> <li>• Να καταλαβαίνουν τις ιστορίες που τους έχουν αφηγηθεί</li> <li>• Να αναγνωρίζουν την δομή ενός παραμυθιού</li> <li>• Να αναγνωρίζουν τον ρόλο του Πρωταγωνιστή/Ανταγωνιστή και των άλλων βασικών χαρακτήρων</li> <li>• Να αναγνωρίζουν κάποιες λειτουργίες σύμφωνα με τον Propp</li> <li>• Να καταλαβαίνουν τον εκπαιδευτικό σκοπό της ιστορίας</li> <li>• Να αναγνωρίζουν τα γενικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών</li> </ul>	<p>και πολιτιστικά πλαίσια αναφοράς, προφορικά αλλά και σε γραπτή μορφή</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Να ενεργούν αυτόνομα και υπεύθυνα</li> <li>• Να εργάζονται με πνεύμα συνεργασίας</li> <li>• Να αποκτήσουν και να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά όλες τις πληροφορίες που προέρχονται από διαφορετικές πηγές</li> </ul>
--	---	--	---

<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ</b>	Ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον οργανωμένο για να διευκολύνει την μάθηση με θρανία τοποθετημένα σε σχήμα U, αίθουσες των οποίων οι τοίχοι είναι διακοσμημένοι με μαθησιακό υλικό, εξοπλισμένο με οπτικο-ακουστική τεχνολογία καθώς επίσης και ψηφιακή τεχνολογία στην διάθεση των εκπαιδευομένων		
<b>ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ</b>	Καταιγισμός/συλλογή ιδεών, παιχνίδι ρόλων, ατομική/σε ζευγάρια/ομαδική εργασία, δυναμικές δραστηριότητες, επίλυση προβλημάτων, μάθηση κατόπιν συνεργασίας, διδασκαλία μεταξύ συνομηλίκων, διδασκαλία γεμάτη δράση και παιχνίδι		
<b>ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ</b>	ΙWB, υπολογιστής, τάμπλετς, έξυπνα τηλέφωνα, θέατρο από χαρτόνι, φύλλα εργασίας και κάρτες/χειροποίητα οπτικά μέσα		
	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	<b>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 1 (Provide one activity plan for each lesson)</b>	
<b>ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ</b>	<b>25 λεπτά</b>	<b>Φάση συγκέντρωσης ιδεών :</b> ο δάσκαλος γράφει την λέξη ‘ΠΑΡΑΜΥΘΙ’ στον πίνακα και ζητάει από τους εκπαιδευόμενους να συσχετίσουν ιδέες ή λέξεις με αυτό. Με σκοπό την ευκολότερη κατανόηση, ο δάσκαλος προσθέτει όρους όπως ‘ιστορία’ και άλλες σχετικές στον πίνακα. Σταδιακά αναπτύσσει το θέμα με το οποίο πρέπει να ασχοληθούν οι εκπαιδευόμενοι, καλώντας τους να συγκεντρώσουν την προσοχή τους στα πιο σημαντικά σημεία, κάνοντας ερωτήσεις όπως: « Ξέρετε τι είναι παραμύθι;» « Σας έχουν ποτέ αφηγηθεί ένα παραμύθι;»	
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</b>	<b>35 λεπτά</b>	Χρησιμοποιώντας το <b>Kamishibai</b> ( οπτικό θέατρο Ιαπωνικής προέλευσης) ο δάσκαλος αφηγείται την ιστορία του/της «.....» ( δάσκαλοι/εκπαιδευτές μπορούν να διαλέξουν την ιστορία που προτιμούν). Ο δάσκαλος παίρνει το θέατρο κατασκευασμένο από χαρτόνι στο οποίο εισάγει κάποια κομμάτια χαρτονιού τυπωμένα κι απ τις δύο πλευρές: σκίτσα/εικόνες στην μία πλευρά και το κείμενο που	

		<p>πρέπει να διαβαστεί στην άλλη. Οι εκπαιδευόμενοι παρακολουθούν την ιστορία μέσα απ τις εικόνες, ενώ ο δάσκαλος την διαβάζει. Μέσω ερωτήσεων ο δάσκαλος συλλέγει πληροφορίες σχετικά με την κατανόηση της ιστορίας εκ μέρους των μαθητών. Βεβαιώνεται ότι οι εκπαιδευόμενοι έχουν αντιληφθεί την σχέση μεταξύ αφήγησης και εικόνων και τους βοηθά να παρακολουθήσουν με προσοχή τα γεγονότα της ιστορίας με την σειρά που συνέβησαν. ( παραμύθι Νο 1). Ο δάσκαλος γράφει κάποιες λέξεις-κλειδιά και προτάσεις στον πίνακα, οι εκπαιδευόμενοι ενθαρρύνονται να τις εξηγήσουν με σκοπό την αναπαραγωγή της ιστορίας, που τους έχει αφηγηθεί , δίνοντας την σωστή αλληλουχία των γεγονότων.</p>	
<p><b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b></p>	<p><b>180 λεπτά</b></p>	<p><b>Βήμα 1 Εισαγωγικό 60 λεπτά</b></p>	<p>Χρησιμοποιώντας την τεχνική εκμάθησης μέσω συνεργασίας, ο δάσκαλος χωρίζει τους εκπαιδευόμενους σε δύο ομάδες ( Α΄ και Β΄ ) και τους μοιράζει κάρτες οι οποίες απεικονίζουν θηλυκούς και αρσενικούς χαρακτήρες παραμυθιού που προέρχονται από την παράδοση διαφορετικών χωρών. Οι δύο ομάδες αποκωδικοποιούν το ρόλο και τα χαρακτηριστικά των απεικονιζόμενων χαρακτήρων με την βοήθεια φύλλου εργασίας το οποίο περιέχει συγκεκριμένους δείκτες και ερωτήσεις σχετικά με τον ρόλο των χαρακτήρων. Η ομάδα Α΄ αναλύει τους θηλυκούς χαρακτήρες ενώ η ομάδα Β΄ εστιάζει στους άρρενες.</p>
		<p><b>Βήμα 2 Ενδιάμεσο 75 λεπτά</b></p>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι ανταλλάσσουν τις κάρτες που έλαβαν προγουμένως και η δραστηριότητα συνεχίζεται όπως έχει αναφερθεί πιο πάνω. Ο δάσκαλος συλλέγει δεδομένα και από τις δύο ομάδες εργασίας, ζητώντας από όλους να διαβάσουν προσεχτικά τις απαντήσεις που έχουν δοθεί από την ομάδα Α και την ομάδα Β αντίστοιχα.</p>
		<p><b>Βήμα 3 Τελικό 45 λεπτά</b></p>	<p><b>Ωρα κύκλου</b>(επανάληψη-δραστηριότητες για όλους) υπό την καθοδήγηση του δασκάλου, οι εκπαιδευόμενοι συζητούν τα γενικά χαρακτηριστικά των αρσενικών και θηλυκών χαρακτήρων. Λίγο αργότερα, επικεντρώνονται στις διαφορές και στις ομοιότητες ανάμεσα στα στοιχεία που έχουν ήδη αναλυθεί και τα οποία ανήκουν σε διαφορετικούς πολιτισμούς. Τέλος με την βοήθεια του δασκάλου, οι</p>

		εκπαιδευόμενοι δίνουν έναν ορισμό σχετικά με τον ρόλο του βασικού χαρακτήρα( κεντρικού ήρωα) και τον γράφουν στο πίσω μέρος της κάρτας που φέρει την αντίστοιχη εικόνα.
<b>ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ</b>	30 λεπτά	Ο δάσκαλος δείχνει στους εκπαιδευόμενους και άλλες κάρτες, οι οποίες απεικονίζουν διάφορα είδη τυπικών πρωταγωνιστών παραμυθιού όπως βασιλιάδες, βασίλισσες, πριγκίπισσες, πρίγκιπες, συνηθισμένους άντρες και γυναίκες. Επιπλέον οδηγεί τους εκπαιδευόμενους να σκεφτούν σοβαρά γύρω από τα θετικά στοιχεία και τους ρόλους-κλειδί στην ιστορία, εισάγοντας-με την βοήθεια εικόνων- την παρουσία των 'βοηθών' στα παραμύθια.
<b>ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b> (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)		
<b>ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ &amp; ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ</b>		
	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	<b>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 2</b> (Provide one activity plan for each lesson)
<b>ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ</b>		

<p><b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</b></p>	<p>35 λεπτά</p>	<p>Ο δάσκαλος εισάγει στο θέατρο που είναι κατασκευασμένο από χαρτόνι μερικές χαρτονένιες φιγούρες με σκίτσα/εικόνες, μέσα από τις οποίες θα αφηγηθεί μια νέα ιστορία. Οι εκπαιδευόμενοι ακούνε την ιστορία( παραμύθι Νο 2). Έπειτα , ένας από τους εκπαιδευόμενους γράφει προτάσεις και λέξεις- κλειδιά στον πίνακα, τελειώνοντας με μία χρήσιμη περίληψη. Οι υπόλοιποι εκπαιδευόμενοι εξηγούν και χρησιμοποιούν τους επισημασμένους όρους με σκοπό να αναπαράγουν τα γεγονότα της ιστορίας, που έχει αφηγηθεί ο δάσκαλος, με την σωστή σειρά που συνέβησαν. (βλέπε φύλλο εργασίας)</p>	
<p><b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b></p>	<p>180 λεπτά</p>	<p><b>Βήμα 1 Εισαγωγικό 60 λεπτά</b></p>	<p>Χωρισμένοι σε δύο ομάδες 'Α' και 'Β', οι εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται βοηθώντας ο ένας τον άλλον. Τους δίνονται κάρτες με την περιγραφή της φυσικής αλλά και συναισθηματικής κατάστασης των «ανταγωνιστών» οι οποίοι ανήκουν σε παραδοσιακά παραμύθια άλλων πολιτισμών. Οι δύο ομάδες αποκωδικοποιούν τον ρόλο και τα χαρακτηριστικά των διαφορετικών χαρακτήρων με την βοήθεια ενός φύλλου εργασίας, καταγράφοντας διαφορετικούς δείκτες και ερωτήσεις-ερεθίσματα. Η ομάδα 'Α' δημιουργεί την ταυτότητα των θηλυκών χαρακτήρων ενώ η ομάδα 'Β' εστιάζει στους αρσενικούς. ( βλέπε φύλλο εργασίας )</p>
		<p><b>Βήμα 2 Ενδιάμεσο 75 λεπτά</b></p>	<p>Ο δάσκαλος μοιράζει φύλλα πάνω στα οποία οι χαρακτήρες που ήδη έχουν αναλυθεί είναι μερικώς σχεδιασμένοι. Αυτός/ή ζητάει και από τις δύο ομάδες να συμπληρώσουν τα σκίτσα και να χρωματίσουν ένα απ αυτά- της επιλογής τους-προσθέτοντας λεπτομέρειες που θα επιτρέψουν την αναγνώριση του επιλεγμένου χαρακτήρα.</p>
		<p><b>Βήμα 3 Τελικό 45 λεπτά</b></p>	<p><b>Διδασκαλία με δράση και παιχνίδι:</b> αφού έχει διασφαλίσει ότι όλοι οι εκπαιδευόμενοι έχουν τελειώσει την δραστηριότητα, ο δάσκαλος καλεί τις δύο ομάδες να ανταλλάξουν τις κάρτες που περιέχουν περιγραφές και σκίτσα. Κατόπιν προσεχτικής παρατήρησης όλων των συμπληρωμένων σκίτσων, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να βρουν τον πιο</p>

		κατάλληλο που θα ταιριάζει με την αντίστοιχη περιγραφή του «ανταγωνιστή»
<b>ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ</b>	20 λεπτά	Ο δάσκαλος ζητάει από κάθε εκπαιδευόμενο χωριστά να εκφράσει την προτίμηση του/της σχετικά με έναν από τους πρωταγωνιστές/ ανταγωνιστές που έχουν αναλυθεί, δίνοντας εξηγήσεις για την επιλογή τους. Ένας εκπαιδευόμενος πρέπει να κρατήσει σημειώσεις από όλες τις προτιμήσεις, εισάγοντας τις σε ένα πλέγμα που έχει ήδη έτοιμο ο δάσκαλος και μέσα στο οποίο παρατίθενται τα ονόματα των χαρακτήρων του παραμυθιού. ( βλέπε φύλλο εργασίας)
<b>ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b> (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)	35 λεπτά	Διδασκαλία γεμάτη δράση και παιχνίδι: ο δάσκαλος υπογραμμίζει τις λέξεις «ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ/ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ» στον πίνακα. Χωρισμένοι σε δύο ομάδες Α και Β, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να γράψουν-σε πέντε λεπτά- όσες περισσότερες λέξεις μπορούν σχετικές με τους χαρακτήρες πάνω στους οποίους εργάστηκαν. Ύστερα , ο δάσκαλος γράφει όλες τις λέξεις στον πίνακα στην αντίστοιχη στήλη κάτω απ το όνομα της κάθε ομάδας ( Α ή Β). νικήτρια είναι η ομάδα, της οποίας τα μέλη έχουν βρεί τον μεγαλύτερο αριθμό σωστών λέξεων, μέσα βεβαίως στον προκαθορισμένο χρόνο.
<b>ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ &amp; ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ</b>		



## ΔΟΜΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

<b>ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<b>ΚΑΜΙΣΗΒΑΙ- ΒΟΗΘΟΙ ΚΑΙ ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ</b>		
<b>ΟΜΑΔΑ - ΣΤΟΧΟΣ</b>	<b>ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ</b>		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ</b>	<b>A2</b>		
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b> ( Διάρκεια ενότητας και αριθμός επιμέρους μαθημάτων που θα αναπτυχθούν)	540 λεπτά - Δύο μαθήματα		
	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	<b>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ</b> <b>ΜΑΘΗΜΑ 1</b> <b>(Provide one activity plan for each lesson)</b>	
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</b>	<b>40 λεπτά</b>	<p>Διδασκαλία με παιχνίδι: « Μια ιστορία μπερδεμένη»</p> <p>Αφού σχηματίσουν ομάδες αποτελούμενες από δύο έως τρεις εκπαιδευόμενους, ο δάσκαλος μοιράζει κάρτες ‘ανακατεμένες’ με προτάσεις που αναφέρονται σ ένα παραμύθι ( τέσσερα παραμύθια μοιράζονται συνολικά κατά την κρίση του δασκάλου).</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ανακατασκευάσουν την δομή του παραμυθιού, τοποθετώντας/επικολλώντας τις κάρτες τους, με την σωστή σειρά εξέλιξης των γεγονότων της ιστορίας , πάνω σε κόλλες Α4 διαφορετικών χρωμάτων ( μία για κάθε παραμύθι που πρέπει να αναδομηθεί).</p>	
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	<b>230 λεπτά</b>	<b>Βήμα 1</b> <b>Εισαγωγικό</b> <b>90 λεπτά</b>	Αφού μαζέψει τις κάρτες, ο δάσκαλος ζητάει από τους εκπαιδευόμενους να αναγνωρίσουν τις φιγούρες των βοηθών στις ήδη αναδομημένες ιστορίες.

			<b>Ατομική εργασία:</b> επειδή στα περισσότερα παραμύθια εμφανίζεται κάποιος σύμμαχος, ο οποίος βοηθάει τον πρωταγωνιστή να ξεπεράσει τα προβλήματα του και να πετύχει τους στόχους του, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ψάξουν διαδικτυακά για τον σύμμαχο/βοηθό διάσημων παραμυθιών όπως το 'Kiriku' και 'Οι Επτά Νάνοι', δημιουργώντας έτσι κατάλληλα αρχεία αναφοράς.
		<b>Βήμα 2 Ενδιάμεσο 80 λεπτά</b>	<b>Χρόνος κύκλου:</b> κατόπιν καθοδήγησης του δασκάλου, οι εκπαιδευόμενοι κάνουν αναφορά στις αποθηκευμένες εικόνες, μιλώντας για τα γενικά χαρακτηριστικά των πιο αντιρροσπευτικών βοηθών.
		<b>Βήμα 3 Τελικό 60 λεπτά</b>	<b>Διδασκαλία με παιχνίδι:</b> οι εκπαιδευόμενοι χωρισμένοι σε δύο ομάδες, πρέπει να κάνουν μία επανάληψη των ονομάτων και ρόλων που ήδη έχουν μελετήσει, παίζοντας το παιχνίδι 'Κρεμάλα'
<b>ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ &amp; ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ</b>			
	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	<b>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 2 (Provide one activity plan for each lesson)</b>	
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</b>	30 λεπτά	<b>Καθοδηγούμενη συζήτηση που αρχίζει με ερωτήσεις-ερεθίσματα:</b> ο δάσκαλος κάνει ερωτήσεις όπως: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εάν θα μπορούσατε να αποκτήσετε μαγικές δυνάμεις, ποιες θα διαλέγατε και γιατί;</li> <li>2. Εάν θα είχατε την δυνατότητα, τι θα μετατρέπατε σε μαγικό αντικείμενο και γιατί;</li> <li>3. Με τι τρόπο θα χρησιμοποιούσατε αυτό το μαγικό αντικείμενο;</li> </ol>	
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	170 λεπτά	<b>Βήμα 1 Εισαγωγικό 75 λεπτά</b>	Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να δώσουν προσοχή στα τέσσερα παραμύθια που αναλύθηκαν προηγουμένως. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει

			να εντοπίσουν όλα τα μαγικά αντικείμενα στα παραμύθια που έχουν ήδη αναπαράγει. <b>Ατομική εργασία:</b> επειδή ένα μαγικό αντικείμενο( ή κάτι πολύ σημαντικό για τον πρωταγωνιστή) εμφανίζεται σε πολλά παραμύθια, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να κάνουν διαδικτυακή έρευνα και να εντοπίσουν το μαγικό αντικείμενο διάσημων παραμυθιών, αποθηκεύοντας το αντικείμενο αναφοράς σε ένα αρχείο ( βλέπε φύλλο εργασίας).
		<b>Βήμα 2 Ενδιάμεσο 60 λεπτά</b>	<b>Ωρα κύκλου:</b> με την καθοδήγηση του δασκάλου, οι εκπαιδευόμενοι συζητούν τα γενικά χαρακτηριστικά των μαγικών αντικειμένων, ξεκινώντας με τις αποθηκευμένες εικόνες των πιο αντιπροσωπευτικών αντικειμένων που έχουν βρει.
		<b>Βήμα 3 Τελικό 35 λεπτά</b>	Με την βοήθεια μιας παρουσίασης, power point, ο δάσκαλος δίνει μία περίληψη του τι έχουν διδαχθεί οι εκπαιδευόμενοι. (flipped classroom-αντίστροφη τάξη)
<b>ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b> (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)	70 λεπτά	<b>Διδασκαλία με παιχνίδι: ‘Μάντεψε ποιος’</b> Με σκοπό την επανάληψη των βασικών ρόλων των χαρακτήρων ενός παραμυθιού, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αντιστοιχίσουν τους βασικούς ρόλους με τους σωστούς ορισμούς και να μαντέψουν το όνομα του χαρακτήρα στον οποίο αναφέρεται μία σύντομη περιγραφή. Ο δάσκαλος δίνει στους εκπαιδευόμενους κάρτες-κουίζ και αφού έχει θέσει ένα χρονικό όριο, τους ζητάει να δουλέψουν σε ζευγάρια και να συμπληρώσουν την εργασία που τους έχει ανατεθεί. Το ζευγάρι που θα τελειώσει πρώτο γράφει όλους τους όρους που έχουν μαντέψει στον πίνακα: π.χ ..... βοηθάει, στηρίζει τον πρωταγωνιστή ( η απάντηση είναι: βοηθος)	
<b>ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ &amp; ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ</b>			

### ΔΟΜΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ 3

<b>ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<b>ΑΣ ΔΩΣΟΥΜΕ ΦΤΕΡΑ ΣΤΗΝ ΦΑΝΤΑΣΙΑ</b>		
<b>ΟΜΑΔΑ - ΣΤΟΧΟΣ</b>	<b>ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ</b>		
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b> ( Διάρκεια ενότητας και αριθμός επιμέρους μαθημάτων που θα αναπτυχθούν)	540 ΛΕΠΤΑ - ΤΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ		
	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</b>	<b>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 1 (Provide one activity plan for each lesson)</b>	
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</b>	30 λεπτά	<p>Μία νέα συζήτηση αρχίζει με την βοήθεια του δασκάλου ο οποίος θέτει εκ νέου ερωτήσεις-ερεθίσματα όπως:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Σας έχουν δώσει ποτέ εντολή να σέβεστε;</li> <li>2. Έχετε πάντα ακολουθήσει την εντολή που λάβατε;</li> <li>3. Τι εννοείτε κάτω από τον όρο « αναχώρηση»;</li> <li>4. Σας έχει ποτέ βοηθήσει κάποιος σε δύσκολες στιγμές;</li> <li>5. Έχετε ποτέ αντιμετωπίσει δύσκολες καταστάσεις;</li> <li>6. Σας έχει ποτέ κάποιος ή κάτι προκαλέσει κακό;</li> <li>7. Ταυτίζεστε με τους καλούς ή κακούς χαρακτήρες των παραμυθιών; Μήπως ίσως θα προτιμούσατε τον ρόλο του βοηθού;</li> </ol>	
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	150 λεπτά	<b>Βήμα 1 Εισαγωγικό 55 λεπτά</b>	<b>Ομαδική έρευνα:</b> οι εκπαιδευόμενοι σχηματίζουν ομάδες , κατά βούληση, και παίρνουν τα χρωματιστά φύλλα που περιέχουν την αναπαραγωγή των τεσσάρων παραμυθιών καθώς επίσης και τις κάρτες

			<p>με την σωστή ακολουθία των δύο παραμυθιών που έχει αφηγηθεί ο δάσκαλος. Αυτοί πρέπει να συμπληρώσουν ένα φύλλο εργασίας, με ερωτήσεις καθοδήγησης, οι οποίες θα τους επιτρέψουν να συγκρίνουν τις δύο ιστορίες και να κατανοήσουν τις πράξεις του πρωταγωνιστή αλλά και του ανταγωνιστή αντίστοιχα. Η εργασία τους αυτή θα πρέπει να είναι δομημένη ως εξής:</p> <p>α) ανάλυση των ιστοριών ατομικά  β) δουλεύοντας ανά ζεύγος, μοιράζονται από κοινού τις αναλύσεις  γ) συλλογή όλων των παρατηρήσεων</p> <p>Ο δάσκαλος εξηγεί στους εκπαιδευόμενους τον τρόπο που πρέπει να δουλέψουν αυτή την δραστηριότητα σύμφωνα με την οποία τους ζητείται να αναλύσουν τις ιστορίες, πιο συγκεκριμένα τις πράξεις των πρωταγωνιστών/ανταγωνιστών μέσα σε δέκα λεπτά (βλέπε φύλλο εργασίας)</p>
		<b>Βήμα 2 Ενδιάμεσο 45 λεπτά</b>	<p>Οι εκπαιδευόμενοι παρουσιάζουν την εργασία τους και κατόπιν αρχίζει μία νέα συζήτηση με την καθοδήγηση του δασκάλου.</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι γράφουν λειτουργίες-κλειδιά ( με σκοπό να αποκωδικοποιηθούν κατά την διάρκεια της δραστηριότητας) πάνω σε κάρτες τις οποίες έχει προηγουμένως ετοιμάσει ο δάσκαλος.</p>
		<b>Βήμα 3 Τελικό 50 λεπτά</b>	<p><b>Μαθαίνω μέσω συνεργασίας:</b> χρησιμοποιώντας ένα μισο-τελειωμένο χάρτη, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να δημιουργήσουν μία σύνθεση όλων των όρων και των σημαντικών λειτουργιών που έχουν αναλυθεί. ( το κέντρο εστίασης είναι στους ‘πρωταγωνιστές’, ‘ανταγωνιστές’, ‘βοηθούς’ και ‘μαγικά αντικείμενα’).</p>
<b>ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ &amp; ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ</b>			
	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ Α</b>	<b>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 2</b>	

		<b>(Provide one activity plan for each lesson)</b>	
<b>ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΟΤΡΥΝΗΣΗΣ/ΚΙΝ ΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ</b>	30 λεπτά	<p><b>Παιχνίδι ρόλων:</b> οι εκπαιδευόμενοι σχηματίζουν δύο ομάδες και επιλέγουν τον αρχηγό/εκπρόσωπο τους. Με πρόταση του δασκάλου, κάθε εκπαιδευόμενος πρέπει να μιμηθεί ένα ρόλο, μία λειτουργία ή έναν χαρακτήρα στα μέλη της αντίπαλης ομάδας, οι οποίοι με την σειρά τους πρέπει να μαντέψουν. Εάν κάποιος βρεί μία λέξη ιδιαίτερα δύσκολη να μιμηθεί, έχει το δικαίωμα να την περάσει σε έναν άλλον συμπαίχτη του. Η νικήτρια ομάδα είναι εκείνη που θα συγκεντρώσει πρώτη 5 βαθμούς.</p>	
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	150 λεπτά	<b>Βήμα 1 Εισαγωγικό 15 λεπτά</b>	Ο δάσκαλος εξηγεί στους εκπαιδευόμενους τους κανόνες του παιχνιδιού της 'Χήνας' και τους δίνει τις κάρτες που περιέχουν τους ήδη μελετημένους ρόλους/ λειτουργίες
		<b>Βήμα 2 Ενδιάμεσο 60 λεπτά</b>	Ζητείται από τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους και να συνεργαστούν έτσι ώστε να δημιουργήσουν ένα παραμύθι, παίζοντας το παιχνίδι της 'χήνας'. Αφού ρίξουν εναλλάξ το ζάρι, μετακινούνται πάνω στο επιραπέζιο παιχνίδι και εμπλουτίζουν την ιστορία, η οποία έχει αρχίσει από τον πρώτο παίκτη, χρησιμοποιώντας τους χαρακτήρες του παραμυθιού που βρίσκουν στα αντίστοιχα τετράγωνα.
		<b>Βήμα 3 Τελικό 75 λεπτά</b>	Χρησιμοποιώντας το <b>Kamishibai</b> – με την βοήθεια των καρτών που έχουν στην διάθεση τους- δύο εθελοντές αφηγούνται το παραμύθι που έφτιαξαν όση ώρα έπαιζαν το παιχνίδι της 'χήνας'. Στην συνέχεια οι υπόλοιποι εκπαιδευόμενοι συζητούν την δομή και την κεντρική ιδέα του παραμυθιού που άκουσαν.
	<b>ΔΙΑΡΚΕΙ Α</b>	<b>ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑ 3</b> <b>(Provide one activity plan for each lesson)</b>	
<b>ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	140 λεπτά	<b>Βήμα 1 Εισαγωγικό 40 λεπτά</b>	Ο δάσκαλος μοιράζει στους εκπαιδευόμενους όλες τις προηγούμενες κάρτες και εκείνοι δουλεύοντας σε ζευγάρια, διαλέγουν όποιους σημαντικούς χαρακτήρες θεωρούν χρήσιμους για την δημιουργία ενός παραμυθιού κατάλληλου να αφηγηθούν στην τάξη.

		<b>Βήμα 2 Ενδιάμεσο 70 λεπτά</b>	Οι εκπαιδευόμενοι κάνουν ένα προσχέδιο του παραμυθιού τους, δίνοντας του ένα τίτλο και παίρνοντας ως σημεία αναφοράς όλα τα στοιχεία που περιέχονται στο φύλλο περίληψης/σημασιολογικό χάρτη. Στην συνέχεια εμπλουτίζουν το παραμύθι με εικόνες, διαλέγοντας από αυτές που έχουν στην διάθεση τους(αυτές τις οποίες έχουν σχεδιάσει προηγούμενα, έχουν κατεβάσει απ το διαδίκτυο ή έχουν βρεί σε περιοδικά).
		<b>Βήμα 3 Τελικό 30 λεπτά</b>	Γραφή και ανασκόπηση του παραμυθιού
<b>ΜΕΤΑ-ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ</b>			
<b>ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ</b> (Απαιτείται στο τέλος της ενότητας)	40 λεπτά		Χρησιμοποιώντας το <b>Kamishibai</b> , οι εκπαιδευόμενοι αφηγούνται - εναλλάξ- την ιστορία τους στους υπόλοιπους, οι οποίοι την παρακολουθούν μέσα από εικόνες. <b>Ωρα κύκλου:</b> στο τέλος της δραστηριότητας, οι εκπαιδευόμενοι εκφράζουν την προτίμησή τους σε σχέση με τα παραμύθια που έχουν ακούσει, ανακηρύσσοντας νικητή το πιο όμορφο και πρωτότυπο παραμύθι.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."