

Σχολείο ΣΥΝ Γειτονιά



Οδηγός Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων
(2022)

Έτος

2022

Ανάπτυξη Υλικού

Παπίγγη Αθανασία

Σχεδιασμός - Μορφοποίηση Οδηγού

Παπίγγη Αθανασία

Επιμέλεια

Ζηζοπούλου Χρύσα

Καΐρη Αγγελική

Σαββίδου Βάλια

Τατσούδη Κική

Στο πλαίσιο της υλοποίησης της Δράσης, με τίτλο «Σχολείο ΣΥΝ Γειτονιά»: «Μία διαδραστική σχέση ανάμεσα στο σχολείο και την κοινότητα», το SolidarityNow δημιούργησε ένα εντατικό πρόγραμμα βελτίωσης μαθησιακών δεξιοτήτων, κατά τις απογευματινές ώρες, το οποίο περιλάμβανε υποστηρικτικά και ενισχυτικά μαθήματα ελληνικής και αγγλικής γλώσσας, καθώς και σχολική στήριξη στα καθήκοντα του σχολείου. Στην ομάδα συμμετείχαν παιδιά ηλικίας από 6-18 ετών. Απώτερος στόχος της δράσης ήταν η ομαλή ενσωμάτωση της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας στο επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα και η μείωση των ποσοστών πρόωρης εγκατάλειψης του σχολείου.

Επιπλέον, στους στόχους συμπεριλαμβάνεται και η καθιέρωση προετοιμασίας του εκπαιδευτικού μαθήματος, ώστε να συμβάλλει η δομή του στην ενίσχυση των τοπικών γειτονιών της Θεσσαλονίκης, για κοινωνίες ανοικτές, περιεκτικές και διαπολιτισμικές.

Ο κύριος στόχος του έργου ήταν η βελτίωση της πρόσβασης των παιδιών στην εκπαίδευση, η οποία είναι ιδιαίτερα περιορισμένη, τόσο μέσω της καθοδήγησης όσο και μέσω της ενίσχυσης των τοπικών εθελοντικών δικτύων. Επιπλέον, εκπαιδευτικές υπηρεσίες προσφέρθηκαν απευθείας σε ευάλωτα παιδιά και νέους σε δυο σχολεία της Θεσσαλονίκης. Τέλος, η δράση στόχευε στην ενδυνάμωση των δασκάλων, γονέων και κυρίως εθελοντών ώστε να εφαρμόσουν αυτόνομα το μοντέλο της Αλληλεγγύης σε σχολικούς χώρους σε όλη τη Θεσσαλονίκη.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|--------------------------------|----|
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ | 3 |
| ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ..... | 5 |
| ICEBREAKERS | 9 |
| 1. PASS THE BALL | 10 |
| 2. JUST ONE LIE | 11 |
| 3. JENGA (ΓΝΩΡΙΜΙΑ)..... | 12 |
| 4. CHANGING PLACES | 13 |
| 5. BOB THE BUILDER | 14 |
| 6. YES OR NO | 15 |
| 7. NEVER HAVE I EVER | 16 |
| 8. YOU SHOULD NOT LAUGH | 17 |
| 9. ΠΙΞΕ ΤΗΝ ΚΟΥΡΤΙΝΑ | 18 |
| ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ | 20 |
| 10. OUR JIGSAW PUZZLE | 21 |
| 11. ΠΕΤΑ ΤΟ ΚΟΥΒΑΡΙ | 22 |
| 12. THE STEPS | 24 |
| PROJECTS..... | 26 |
| 13. SCAVENGERS HUNT..... | 27 |
| 14. GROUP MAP | 29 |

| | | |
|-----|---|----|
| 15. | ΑΛΛΑΓΗ ΡΟΛΟΥ | 31 |
| 16. | ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΘΕΑΤΡΟ ΤΟΥ ΚΑΤΑΠΙΕΣΜΕΝΟΥ | 32 |
| 17. | THE ISLAND | 34 |
| 18. | ILLUSIONS | 36 |
| 19. | ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ | 38 |
| | ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟΥ | 41 |
| 20. | NEWSPAPER | 42 |
| 21. | ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ | 43 |
| 22. | VIRTUAL TOUR MUSEUMS | 45 |
| 23. | ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ | 47 |
| 24. | GUESS THE INGREDIENTS | 48 |
| 25. | FIND THE OBJECT | 50 |
| 26. | ΔΕΛΤΙΟ ΕΙΔΗΣΕΩΝ | 51 |
| 27. | CREATING A HOME | 52 |
| 28. | DIVERSITY BINGO | 54 |
| 29. | LET'S DRAW | 56 |
| 30. | DESCRIPTION TIME | 57 |
| | ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ | 58 |
| | ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ | 62 |

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο συγκεκριμένος οδηγός έρχεται να συμπληρώσει το κενό της δημιουργίας και προσαρμογής διαδραστικών ασκήσεων σε τμήματα μαθητών διαφορετικών ηλικιών, στο πλαίσιο της μη τυπικής εκπαίδευσης που εφαρμόστηκε στο πρόγραμμα "Σχολείο ΣΥΝ Γειτονιά". Οι ασκήσεις του οδηγού δίνουν το έναυσμα για μία πρόσθετη αναζήτηση προσαρμογής δραστηριοτήτων από την πλευρά των εκπαιδευτικών με βάση τις ανάγκες των μαθητών, ενώ από την πλευρά των μαθητών το ψυχαγωγικό κομμάτι κάθε δραστηριότητας δημιουργεί κίνητρο συμμετοχής, ενίσχυση του δεσμού της ομάδας καθώς και ενίσχυση της κατανόησης και εξάσκησης της εκάστοτε θεματολογίας. Το γέλιο είναι το κλειδί για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων που επιθυμεί ο/η εκπαιδευτικός.

Η διαφοροποιημένη εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να ανταποκριθεί σε ζητήματα διαχείρισης της τάξης, επίλυσης προβλημάτων που προκύπτουν ανάμεσα στους μαθητές, ανάπτυξης δεξιοτήτων και συναισθηματικής αποσυμφόρησης.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Περιεχόμενο Οδηγού:

Ο συγκεκριμένος οδηγός δομήθηκε με στόχο να προσανατολίσει τον/την εκπαιδευτικό σε μία προσέγγιση εύρεσης της κατάλληλης δραστηριότητας σε ένα μεταβαλλόμενο περιβάλλον που χρειάζεται ευελιξία (π.χ. από μία δια ζώσης πραγματικότητα σε μία online, ξαφνική ανάγκη παρουσίασης συγκεκριμένης θεματολογίας κ.α.). Η τελική συγγραφή μίας δραστηριότητας αντιμετωπίστηκε σαν να επρόκειτο για μία συνταγή μαγειρικής. Αν μία συνταγή δεν έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα δεν σημαίνει ότι η συνταγή δεν διορθώνεται, αλλά ότι πρέπει να αλλάξουμε την αναλογία των συστατικών ή να την εμπλουτίσουμε με μυρωδικά ή ακόμα και πρόσθετες γεύσεις. Το αποτέλεσμα αυτού του πειραματισμού είναι οι ασκήσεις που παρουσιάζονται αναλυτικά στην συνέχεια.

Ο οδηγός χωρίστηκε σε 4 μεγάλες ενότητες:

- 1) Icebreakers
- 2) Διερεύνηση Συναισθημάτων
- 3) Projects
- 4) Ανάπτυξη Λεξιλογίου



Κάθε ενότητα δημιουργήθηκε με σκοπό να διευκολύνει ζητήματα που προκύπτουν κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, σε μια διδακτική ώρα. Στην πλειονότητα των ενότητων, οι ασκήσεις αποτελούν εργαλεία φαντασίας (δημιουργικής προσπάθειας) που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο εμπυχωτής ανά πάσα στιγμή με υλικά που διαθέτει κάθε φορά. Πιο αναλυτικά:



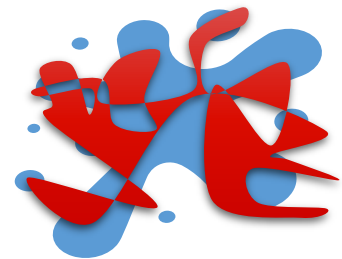
Icebreakers: Σύντομα παιχνίδια μπαλαντέρ που μπορεί να εφαρμόσει ο/η εκπαιδευτικός ανά πάσα στιγμή αν συνειδητοποιήσει ότι οι μαθητές χρειάζονται ένα σύντομο break χωρίς όμως να αποσυντονιστούν από την διαδικασία. Οι συγκεκριμένες ασκήσεις τις περισσότερες φορές δεν χρειάζονται προετοιμασία (με ορισμένες εξαιρέσεις), αλλά είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός να τις έχει στο μυαλό του ώστε να τις χρησιμοποιήσει την κατάλληλη στιγμή, προσαρμοσμένες πάντα στις ανάγκες των μαθητών.

Διερεύνηση Συναισθημάτων: Δεν είναι λίγες οι φορές, ειδικά στην περίπτωση του προσφυγικού πληθυσμού, που οι μαθητές χρειάζονται συναισθηματική αποσυμφόρηση, πιο επικεντρωμένη σε καθημερινά προβλήματα που αντιμετωπίζουν. Λαμβάνοντας υπόψη μας αυτό ως δεδομένο, δημιουργήθηκαν στον οδηγό τρεις ασκήσεις που μπορούν να προσαρμοστούν στην εκάστοτε ανάγκη που προκύπτει (ακόμα και αν προσανατολίζονται σε συγκεκριμένη κατεύθυνση, στην περίπτωση αυτού του οδηγού).



Projects: Σε αυτή την ενότητα μπορεί εύκολα να προκύψει το ερώτημα «Τι εννοούμε; », ωστόσο η απάντηση είναι αρκετά εύκολη. Σαν projects στην περίπτωση αυτού του οδηγού ορίζονται οι ασκήσεις που διαρκούν από 1 έως 2 διδακτικές ώρες ή ακόμα και περισσότερο αν το επιλέξει ο/η εκπαιδευτικός. Οι συγκεκριμένες ασκήσεις έχουν ως στόχο οι μαθητές να αφήσουν ελεύθερη την φαντασία τους στο μέγιστο βαθμό, ανακαλύπτοντας ταυτόχρονα περισσότερο τον εαυτό τους.

Ανάπτυξη Λεξιλογίου: Στην εκμάθηση μιας καινούργιας γλώσσας το λεξιλόγιο χρειάζεται συνεχή εξάσκηση και ενεργοποίηση μέχρι την τελική αφομοίωση. Στην ενότητα «Ανάπτυξη Λεξιλογίου» δημιουργήθηκαν δραστηριότητες με σκοπό να οδηγήσουν τους μαθητές μέσω του παιχνιδιού στο επόμενο βήμα κατανόησης και ανάκλησης προϋπάρχουσας γνώσης (μεταγνώση).



ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Κάθε δραστηριότητα αποτελείται από έναν πίνακα προσδιορισμού της καταλληλότητας της, για τη χρήση της εντός της εκάστοτε τάξης.

Οι ενότητες που χρησιμοποιήθηκαν είναι οι εξής:

1. Προφίλ Ομάδας
2. Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης
3. Μαθησιακοί Στόχοι

Στόχος των ενοτήτων είναι η καθοδήγηση του εμπυχωτή στη σωστή επιλογή της κάθε δραστηριότητας, βασισμένη στον προσανατολισμό της εκάστοτε μαθησιακής ομάδας. Ο ορισμός των μαθησιακών στόχων καθορίστηκε με βάση τις ανάγκες των μαθητών και την σωστή προσαρμογή των ασκήσεων στις διαφορετικές συνθήκες και τα διαφορετικά προφίλ μαθητών.

Icebreakers



Δραστηριότητες με κύριο στόχο την γνωριμία των μαθητών, την καλλιέργεια ενός οικείου και φιλικού κλίματος και την εκτόνωση της αρχικής αμηχανίας κατά τη διάρκεια υλοποίησης των πρώτων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων σε ένα τμήμα.

1. PASS THE BALL



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 4-20

Ηλικία: 10+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

10 λεπτά

Online/Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη



Μέσα και Υλικά

Ένα ελαφρύ μπαλάκι

Προετοιμασία

Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής συστήνεται στους μαθητές ή/και απαντάει σε μία ερώτηση που έθεσε και πετάει το μπαλάκι στο επόμενο παιδί για να πάρει τον λόγο με την σειρά του. Με την ίδια λογική ο μαθητής το πετάει στον επόμενο μέχρι να απαντήσουν όλοι στην ερώτηση.



✚ Με αυτή την διαδικασία:

- Οι συμμετέχοντες εκτονώνουν την αμηχανία τους στο μπαλάκι
- Γνωρίζουν ευκολότερα και γρηγορότερα τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας

Συμβουλές/ Tips

✚ Οι μαθητές αναλαμβάνουν να παρατηρήσουν τα παιδιά που δεν έχουν μιλήσει, με τον εμπυκωτή να παρεμβαίνει μόνο σε περίπτωση που χρειάζεται να διευκολύνει την διαδικασία.

Παραλλαγές

✓ Το παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί και σε online περιβάλλον με «την μπάλα» να είναι ο λόγος. Κάθε μαθητής απαντάει σε αυτό που του ζητήθηκε και έπειτα λέει το όνομα του επόμενου για να απαντήσει και να δώσει με τη σειρά του τον λόγο.

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και η ερώτηση με βάση την θεματολογία

2. JUST ONE LIE



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-10

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

10-20 λεπτά
Online/Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

- Γνωριμία
- Ανάπτυξη Ομάδας
- Λεκτική Επικ/νία
- Μη λεκτική Επικ/νία
- Χαλάρωση
- Διασκέδαση
- Κοινωνική Αναπ/ξη
- Συναισθηματική Ανάπτυξη
- Ανάδυση Θεμάτων



Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

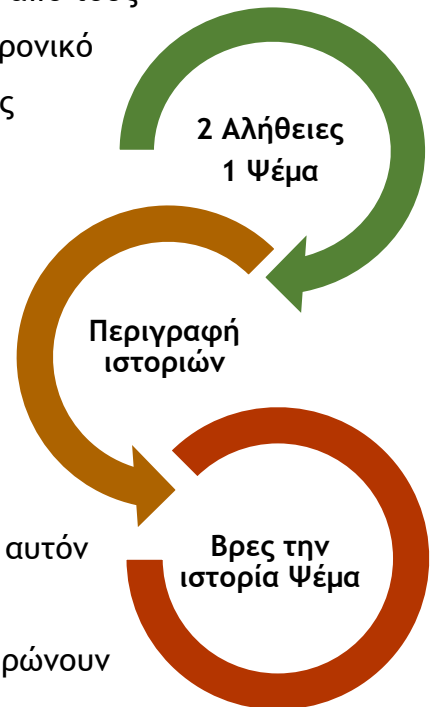
Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής της ομάδας ζητάει από τους συμμετέχοντες μέσα σε ένα μικρό χρονικό διάστημα να σκεφτούν δύο αληθινές ιστορίες και μία φανταστική

✚ Όταν όλοι είναι έτοιμοι ο εμπυκωτής ζητάει από τον μαθητή Α να μοιραστεί με την υπόλοιπη ομάδα τις 3 ιστορίες και όλοι προσπαθούν να βρουν τη φανταστική

✚ Ο εμπυκωτής δίνει τον λόγο σε αυτόν που θα βρει τη φανταστική ιστορία πρώτος. Με την ίδια λογική ολοκληρώνουν όλοι οι μαθητές



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Εάν οι μαθητές δεν μπορούν να σκεφτούν ιστορίες σύντομα, τότε ο εμπυκωτής επιταχύνει την διαδικασία δίνοντας στα παιδιά που το χρειάζονται 3 έτοιμες ιστορίες
- ✓ Η συγκεκριμένη δράση μπορεί να πραγματοποιηθεί και online
- ✓ Όσο πιο ελεύθερο είναι το θέμα τόσο πιο εύκολο θα είναι για τα παιδιά να σκεφτούν 3 ιστορίες

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

3. JENGA (ΓΝΩΡΙΜΙΑ)



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-8

Ηλικία: 9+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

15 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Χαρτάκια post-it, jenga τουβλάκια, στυλό

Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών. Πάνω σε κάθε τουβλάκι τοποθετείται με το αυτοκόλλητο κομμάτι ενός post-it μία ερώτηση γνωριμίας (το κομμάτι του post-it που προεξέχει από το τουβλάκι αφαιρείται ώστε να μην επηρεάσει την διαδικασία του παιχνιδιού)

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυχωτής στήνει ένα πύργο με τα τουβλάκια Jenga που έχει προετοιμάσει και οι μαθητές με σειρά (επιλογής του εμπυχωτή) σηκώνονται να τραβήξουν από ένα

✚ Κάθε φορά που αφαιρείται ένα τουβλάκι ο εκάστοτε μαθητής πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση γνωριμίας που του έτυχε

✚ Όταν ο πύργος γκρεμιστεί, το παιχνίδι ολοκληρώνεται εκτός και αν δεν έχουν ολοκληρώσει όλα τα παιδιά από μία φορά, οπότε ο πύργος στήνεται από την αρχή



Συμβουλές/ Tips

✓ Προκειμένου να μην υπάρχει ανταγωνισμός ο εμπυχωτής μπορεί να μετράει πόσα τουβλάκια αφαιρούνται κάθε φορά και να βγάζει το προσωπικό ρεκόρ του κάθε τμήματος

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί σε θεματολογία ανάλογα με το διδασκόμενο μάθημα

4. CHANGING PLACES



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 8-20

Ηλικία: 10+



Διάρκεια

10 λεπτά

Δια-ζώσης



Μαθησιακοί

Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη



Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής ζητά από όλους τους μαθητές να σταθούν σε

κύκλο και ζητά να θέσουν μία ερώτηση όπως

«Όποιος κάνει ... να αλλάξει θέση». Για

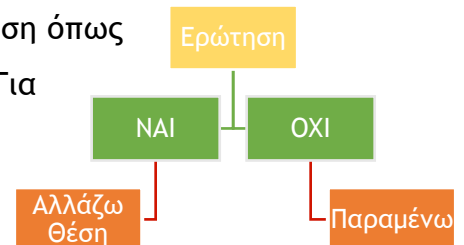
παράδειγμα: «Όποιος πίνει καφέ

να αλλάξει θέση».

✚ Η απάντηση έρχεται με κίνηση:

➤ **ΝΑΙ:** ο μαθητής αλλάζει θέση στον κύκλο

➤ **ΟΧΙ:** ο μαθητής παραμένει στη θέση του



Συμβουλές/ Tips

✓ Προσέχουμε να έχουν αλλάξει θέση και να έχουν ρωτήσει τουλάχιστον μια φορά όλοι οι μαθητές

✓ Σε περίπτωση που κάποιο παιδί είναι ντροπαλό, ο εμπυκωτής δίνει τον λόγο πρώτα σε κάποιο από τα παιδιά που έχουν ξαναρωτήσει και μετά στο παιδί που χρειάζεται το κίνητρο

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

5. BOB THE BUILDER



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 4-20

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

30 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

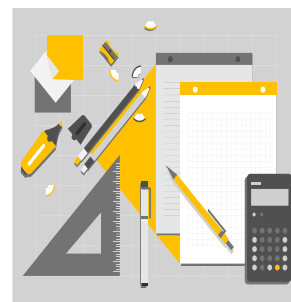
Ο εμπυκωτής είναι ελεύθερος να επιλέξει τα υλικά που επιθυμεί

Προετοιμασία

Ο εμπυκωτής συλλέγει 10 διαφορετικά αντικείμενα για κάθε ομάδα που θα δημιουργηθεί κατά την διάρκεια του μαθήματος (προσέχουμε τα αντικείμενα να είναι διαφορετικά μεταξύ τους π.χ. μαρκαδόρος, μπουκάλι νερό, πλαστελίνη, συνδετήρας κ.α.)

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

- ✚ Ο εμπυκωτής χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες
- ✚ Σε κάθε ομάδα παρέχει τα ίδια αντικείμενα
- ✚ Στη συνέχεια, ζητάει από τις ομάδες να κατασκευάσουν με την φαντασία τους ένα οικοδόμημα με αυτά τα αντικείμενα χωρίς να δώσει καμία περαιτέρω οδηγία, εκτός και αν θέλει να περιορίσει την κατασκευή σε συγκεκριμένο θέμα και πάλι όμως αφήνοντας ελεύθερη τη φαντασία των παιδιών
- ✚ Στο τέλος, η κάθε ομάδα παρουσιάζει αυτό που κατασκεύασε στις υπόλοιπες ομάδες



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ο χαρακτήρας της δραστηριότητας αφήνει τη φαντασία των παιδιών ελεύθερη χωρίς περιορισμούς, ώστε να προκύψουν θέματα συζήτησης για τα επόμενα μαθήματα
- ✓ Είναι σημαντικό στο τέλος της δράσης, ο εμπυκωτής να επισημάνει το γεγονός ότι στο εσωτερικό κάθε ομάδας δημιουργήθηκαν διαφορετικοί ρόλοι

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

6. YES OR NO



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-10

Ηλικία: 7-12



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράση

10 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη



Μέσα και Υλικά

Όχι

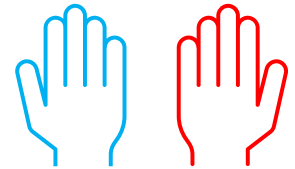
Προετοιμασία

Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής ζητά από τα παιδιά να καθίσουν σε κύκλο και να φέρουν μπροστά τα χέρια τους ώστε να φαίνονται καθαρά οι παλάμες και τα δάχτυλα τους

✚ Ο εμπυκωτής έπειτα δίνει την οδηγία όλοι οι μαθητές με την σειρά να θέσουν μια ερώτηση κλειστού τύπου (ναι/όχι)



✚ Κάθε φορά που τα παιδιά του κύκλου απαντάνε «Ναι» κλείνουν και ένα τους δαχτυλάκι. Το παιδί που θα κλείσει πρώτο και τις δύο παλάμες κερδίζει

Συμβουλές/ Tips

✓ Υπάρχει η εναλλακτική το παιχνίδι να συνεχιστεί μέχρι να κλείσουν όλοι οι μαθητές τις παλάμες τους χωρίς να έχει σημασία ποιος θα τελειώσει πρώτος

✓ εμπυκωτής μπορεί να ζητήσει από τα παιδιά να χτυπάνε παλαμάκια κάθε φορά που κάποιος μαθητής κλείνει την παλάμη του

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

7. NEVER HAVE I EVER



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-10

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

10 λεπτά

Online / Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

- ✚ Ο εμπυκωτής ξεκινάει να περιγράφει κάτι, με την έκφραση «Εγώ ποτέ δεν....»
- ✚ Όσα παιδιά έχουν κάνει αυτό που λέει ο εμπυκωτής χτυπάνε παλαμάκια
- ✚ Το παιχνίδι συνεχίζεται όσες φορές χρειαστεί έως ότου περιγράψουν όλα τα παιδιά

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ο εμπυκωτής πρέπει να φροντίσει να συμμετέχουν όλα τα παιδιά
- ✓ Σε περίπτωση που κάποιο παιδί δεν μπορεί να σκεφτεί τι να πει μπορεί να έχει προετοιμασμένες κάρτες ως εξωτερική βοήθεια. Η συγκεκριμένη ενέργεια πρέπει να γίνεται μόνο σε περίπτωση που κρίνεται αναγκαίο

Εγώ ποτέ δεν...

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

8. YOU SHOULD NOT LAUGH



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-6

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

10-20 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

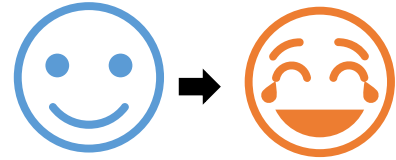
Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής δίνει την οδηγία ένας μαθητής να καθίσει στην μέση της αίθουσας

✚ Έπειτα καλεί έναν δεύτερο μαθητή να προσπαθήσει να τον κάνει να γελάσει χωρίς να τον ακουμπήσει

✚ Αν ο δεύτερος μαθητής αποτύχει δοκιμάζει ο επόμενος να τον κάνει να γελάσει

✚ Όποιος τα καταφέρει παίρνει την θέση του πρώτου μαθητή στην καρέκλα και το παιχνίδι συνεχίζεται



Συμβουλές/ Tips

✓ Αν κάποιο παιδί καταφέρει να μη γελάσει για πάνω από τρεις γύρους ο εμπυκωτής αλλάζει το παιδί στην καρέκλα με τον επόμενο, ώστε να έχουν πάρει όλοι και τους δύο ρόλους τουλάχιστον μία φορά



9. ΡΙΞΕ ΤΗΝ ΚΟΥΡΤΙΝΑ



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 10-20

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

15 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση



Μέσα και Υλικά

Ένα μακρύ ύφασμα ή σεντόνι

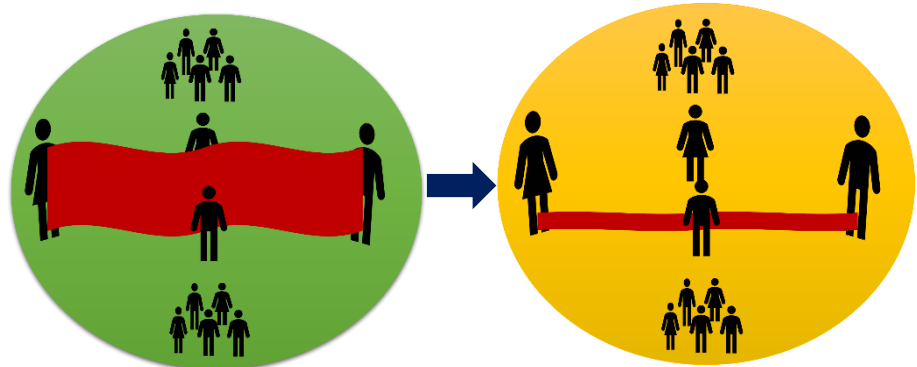
Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες και τοποθετούνται στις δύο πλευρές του σεντονιού. Δύο άτομα επιλέγονται να κρατήσουν το σεντόνι ψηλά ώστε να μην φαίνονται οι δύο ομάδες μεταξύ τους

✚ Κάθε ομάδα επιλέγει ένα μέλος να σταθεί από την πλευρά του σεντονιού που της αντιστοιχεί και ο εμπυκωτής δίνει την οδηγία στα δύο παιδιά που κρατούν το σεντόνι να το ρίξουν κάτω με το ένα, δύο, τρία. Τα δύο πρόσωπα που είναι απέναντι στις δύο πλευρές προσπαθούν να μαντέψουν το όνομα του παιδιού της αντίπαλης πλευράς



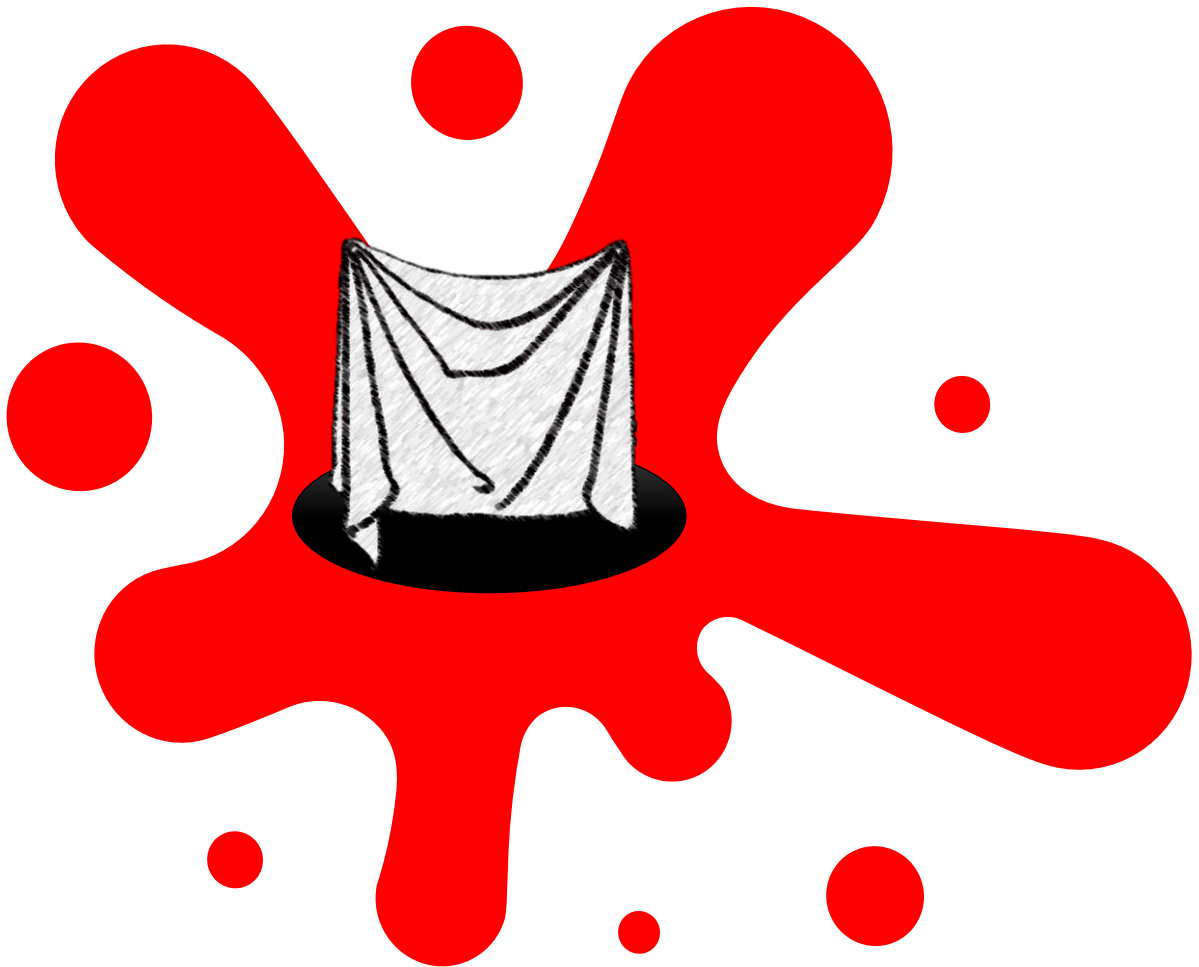
✚ Τα άτομα που κρατούν το σεντόνι το ρίχνουν και οι δυο μαθητές που πλέον βλέπονται και είναι απέναντι πρέπει να θυμηθούν όσο πιο γρήγορα μπορούν το όνομα του μαθητή της άλλης ομάδας

✚ Ο μαθητής της ομάδας που θα βρει πρώτος το όνομα του απέναντι μαθητή κερδίζει

✚ Ο εμπυχωτής μπορεί να κρατάει το σκορ μέχρι να παίξουν όλοι μία ή δύο φορές

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Η συγκεκριμένη δραστηριότητα αποτελεί βασική άσκηση γνωριμίας και διεξάγεται πάντα στο τέλος του 1^{ου} ή και 2^{ου} μαθήματος
- ✓ Ο εμπυχωτής μπορεί να είναι ένα από τα δύο πρόσωπα που θα κρατά το σεντόνι με τον 2^ο μαθητή να αλλάζει τακτικά, ώστε να έχουν την ευκαιρία να παίξουν όλοι



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

Διερεύνηση Συναισθημάτων



Στόχος της ενότητας είναι η συναισθηματική αποσυμφόρηση από καθημερινά προβλήματα. Μέσω αυτής της ενότητας οι μαθητές ανακαλύπτουν περισσότερο τον εαυτό τους και εκφράζονται με μεγαλύτερη ελευθερία

10. OUR JIGSAW PUZZLE



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 5-20

Ηλικία: 10-20



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

10 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Συνεργασία

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη



Μέσα και Υλικά

Χαρτόνι, μαρκαδόροι, ξύλινα μολύβια, post-it, ψαλίδι, υλικά χειροτεχνίας

Προετοιμασία

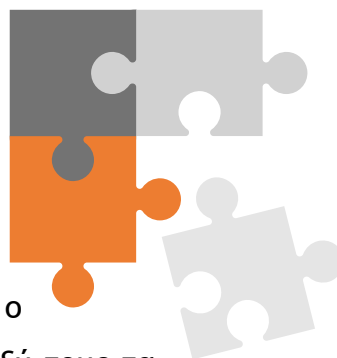
Συλλογή μέσων και υλικών. Πάνω σε ένα χαρτόνι σχεδιάζονται 4 κομμάτια παζλ που ενώνονται μεταξύ τους τα οποία κόβουμε με ψαλίδι

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυχωτής χωρίζει τους μαθητές σε 4 ομάδες και τους δίνει από ένα κομμάτι του παζλ

✚ Με βάση το θέμα του μαθήματος ο εμπυχωτής δίνει την οδηγία κάθε ομάδα να σχεδιάσει στο κομμάτι της μία εικόνα π.χ. μία πόλη, ένα μεταφορικό μέσο, έναν χάρτη κ.α.

✚ Μόλις τα παιδιά τελειώσουν, ο εμπυχωτής τους ζητάει να ενώσουν μεταξύ τους τα κομμάτια και να παρατηρήσουν πως ενώ ζωγράρισαν διαφορετικά πράγματα στην πραγματικότητα υπάρχουν ομοιότητες που συμπληρώνουν το παζλ



Συμβουλές/ Tips

✓ Τα παιδιά μπορούν αν θέλουν να κόψουν και να χωρίσουν το κομμάτι τους σε άλλα μικρότερα κομμάτια (ακόμα και αν δεν έχει ακριβώς την μορφή jigsaw puzzle) και στο τέλος η ένωση των κομματιών να παρουσιάζει μεγαλύτερη ποικιλομορφία

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

11. ΠΕΤΑ ΤΟ ΚΟΥΒΑΡΙ



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 8-25

Ηλικία: 16+



Διάρκεια/
Περιβάλλον

Δράσης

20-30 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί
Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Κουβαρίστρα, post-it, στυλό, μαρκαδόροι

Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής ζητά από τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο και ξεκινάει δένοντας την άκρη της κουβαρίστρας στο χέρι του

✚ Στη συνέχεια πετάει την κουβαρίστρα (εξακολουθώντας να έχει την άκρη στο χέρι του) σε έναν μαθητή που κάθεται απέναντι και του ζητάει να κρατήσει τον σπάγκο και να κάνει το ίδιο πετώντας την κουβαρίστρα σε επόμενο μαθητή ο οποίος με την σειρά του θα κάνει το ίδιο

✚ Κάποια στιγμή όλοι οι μαθητές και ο εμπυκωτής θα έχουν στο χέρι τους ένα κομμάτι της κουβαρίστρας που μόλις το τεντώσουν ελαφρώς θα παρουσιαστεί ένας «ιστός»

✚ Αφήνουν όλοι τις άκρες τους κάτω ώστε να μην χαλάσει ο «ιστός»

✚ Ο εμπυκωτής στη συνέχεια ζητάει από τους μαθητές, να γράψουν σε post-it, γιατί είναι σημαντικό να παραμείνουν ψύχραιμοι και να τα κολλήσουν στα σημεία του ιστού που εφάπτεται το κουβάρι

Δίνουμε πάσα το
κουβάρι



Δημιουργούμε έναν
"ιστό"



Γράφουμε σε Post-
It



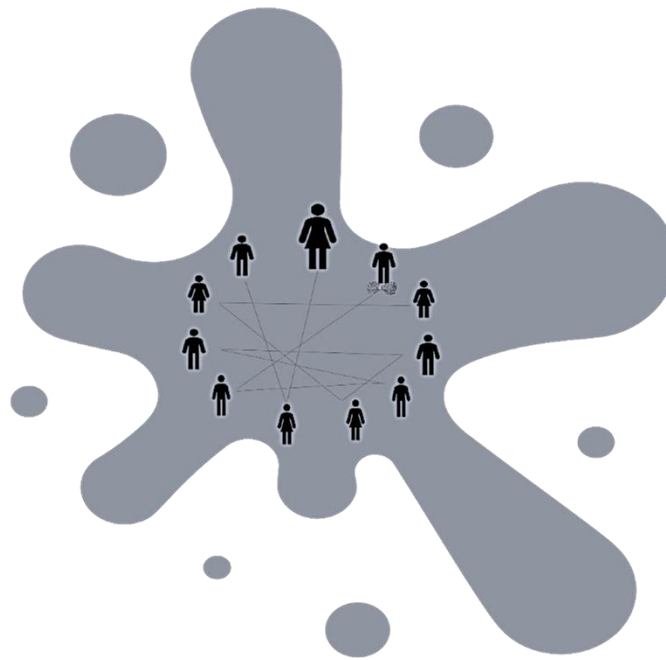
Ενσωματώνουμε
στον ιστό τα Post-It



- ✚ Αφού διαβαστούν τα Post-it πάνω στον ιστό, ο εμπυκωτής περιγράφει τι θα γινόταν αν κάποιος δεν ήταν ψύκραιμος όταν πετούσε ο ένας στον άλλο το κουβάρι. «Δεν θα μπορούσε να σχηματιστεί ο ιστός, τα σημεία δεν θα ενώνονταν και η επικοινωνία “παιχνίδι” θα έπρεπε να σταματήσει»

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Είναι σημαντικό για την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού ο εμπυκωτής να μην κρατάει απλά την άκρη, αλλά να την δέσει στο χέρι του για μεγαλύτερη ασφάλεια ώστε να μην “χαθεί” η αρχή
- ✓ Αν το κουβάρι πέσει κάτω, τότε ο εμπυκωτής ζητάει από τον μαθητή που το έριξε να δοκιμάσει ξανά (χωρίς να αφήνει πάντα το κομμάτι του σπάγκου που κρατάει)



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

12. THE STEPS



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-8

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

20 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

Για την συγκεκριμένη δραστηριότητα πρέπει να υπάρχει ο απαραίτητος χώρος, ώστε οι μαθητές να μπορούν να παραταχθούν σε σειρά ο ένας δίπλα στον άλλο και να προχωρήσουν κάποια βήματα μπροστά

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Όλοι οι μαθητές στέκονται σε μια σειρά ο ένας δίπλα στον άλλο (μπροστά από τους μαθητές θα πρέπει να υπάρχει ένας κενός χώρος για έως 10 βήματα)

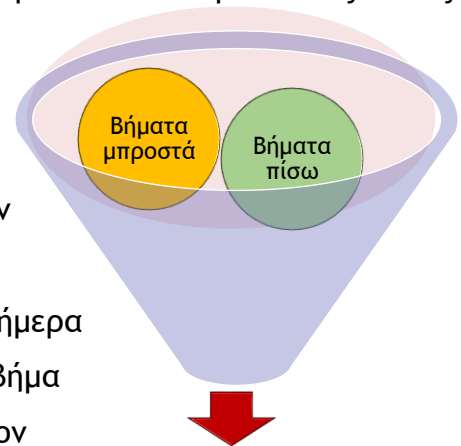
✚ Ο εμπυκωτής ξεκινάει ερωτήσεις της παρακάτω συγκεκριμένης μορφής για την καθημερινότητά τους

(π.χ. «Όποιος χαμογέλασε σήμερα πολλές φορές να κάνει ένα βήμα μπροστά ή όποιος μάλωσε με τον συμμαθητή του να κάνει ένα βήμα πίσω» κ.α.)

Προσοχή:

- ερωτήσεις που προάγουν μια υγιή σχέση των παιδιών πρέπει να επιβραβεύονται με βήμα μπροστά
- ερωτήσεις που οι απαντήσεις τους δείχνουν συμπεριφορές που μπορούν να βελτιωθούν, με βήμα πίσω

Στην δεύτερη περίπτωση ο εμπυκωτής μπορεί να προτείνει λύσεις μέσω ερώτησης και επιβράβευσης με βήμα μπροστά.



Γραμμή Τερματισμού

Παράδειγμα:

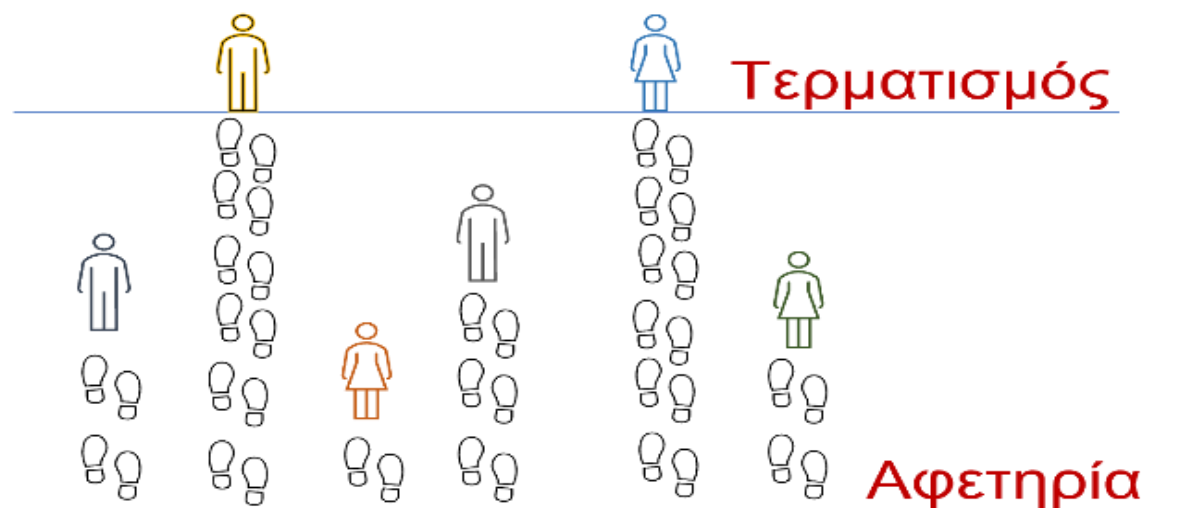
Όποιο παιδί δεν διάβασε τα μαθήματα του να κάνει ένα βήμα πίσω

Συνέχεια: Όποιο παιδί θα προσπαθήσει να διαβάξει περισσότερο ακόμα και αν δυσκολεύεται να κάνει ένα βήμα μπροστά

- ✚ Ο εμπυχωτής περιμένει όλους τους παίχτες να τερματίσουν χωρίς να έχει σημασία ποιος θα τελειώσει πρώτος

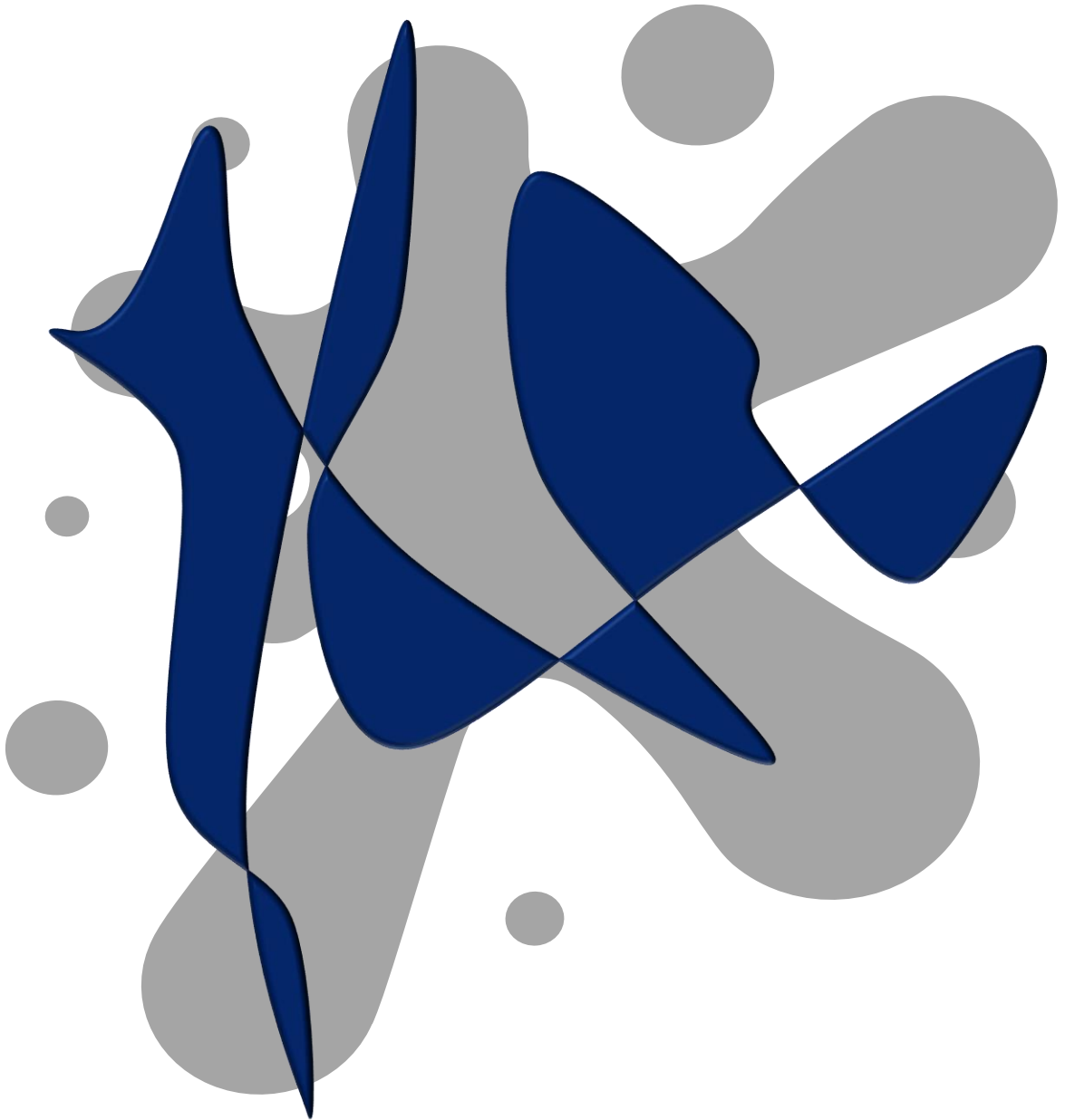
Συμβουλές/ Tips

- ✓ Οι ερωτήσεις θα πρέπει να διατυπώνονται με σεβασμό στο ψυχικό και συναισθηματικό κόσμο των παιδιών
- ✓ Εάν υπάρχει δυνατότητα, ο εμπυχωτής μπορεί να οριοθετήσει κάθε βήμα (με μαρκαδόρους ή post-it)
- ✓ Το παιχνίδι μπορεί να λάβει χώρα μόνο δια ζώσης



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

Projects



Τα projects αφορούν μεγαλύτερης διάρκειας δράσεις, εστιασμένες στην ανάπτυξη διανοητικών δεξιοτήτων. Ένα project μπορεί να διαρκέσει το λιγότερο μία διδακτική ώρα.

13. SCAVENGERS HUNT



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 10-40

Ηλικία: 10+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

1-2 Ώρες
Online/ Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

- Γνωριμία
- Ανάπτυξη Ομάδας
- Ανάδυση Θεμάτων
- Λεκτική Επικ/νία
- Μη λεκτική Επικ/νία
- Συνεργασία
- Διασκέδαση
- Επικοινωνία
- Κοινωνική Αναπ/ξη
- Συναισθηματική Ανάπτυξη



Μέσα και Υλικά

Λίστα με προκλήσεις, αντικείμενα επιβράβευσης

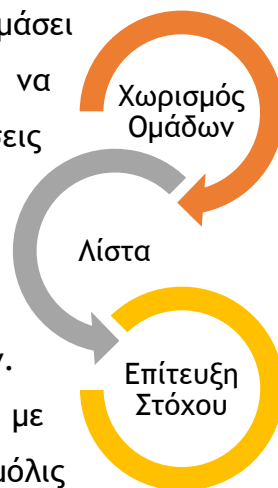
Προετοιμασία

Ο εμπυχωτής προετοιμάζει μία λίστα με στοιχεία που πρέπει να βρουν τα παιδιά και την εκτυπώνει τόσες φορές όσες και οι ομάδες στις οποίες θέλει να τα χωρίσει. Τα στοιχεία μπορούν να είναι απτά (περιγραφή θέσης ενός αντικειμένου, καλλιτεχνική δημιουργία) ή νοητικά (π.χ. μια άσκηση λεξιλογίου η αντιστοίχισης εικόνων που πρέπει να τελειώσουν σωστά για να προχωρήσουν στην επόμενη πρόκληση). Η τελευταία πρόκληση πρέπει να οδηγεί σε επιβράβευση.



Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

- ✚ Ο εμπυχωτής χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και τους δίνει τη λίστα με τις προκλήσεις που έχει προετοιμάσει
- ✚ Δίνει την οδηγία όλες οι ομάδες να ολοκληρώσουν την λίστα με τις προκλήσεις εντός ενός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος
- ✚ Η ομάδα που τελειώνει πρώτη κερδίζει με τις υπόλοιπες να ακολουθούν. Ωστόσο μπορεί να τελειώνει και με επιβράβευση όλων των ομάδων μόλις



ολοκληρώσουν εντός του χρονικού διαστήματος που έχει καθορίσει ο εμπυχωτής

- ✚ Η επιβράβευση πρέπει να σχετίζεται με το θέμα του παιχνιδιού και μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους

Παραλλαγές

- ✚ Το παιχνίδι είναι εύκολο, προσαρμόσιμο και σε online περιβάλλον
- ✚ Αρχικά, ορίζονται ομάδες, (ο τρόπος διαχωρισμού εξαρτάται από την διαδικτυακή πλατφόρμα που έχει επιλεγεί) και ένας υπεύθυνος, ο οποίος θα πρέπει να έχει σταθερή πρόσβαση σε υπολογιστή και καλή σύνδεση στο διαδίκτυο
- ✚ Ο εμπυκωτής δίνει στους υπεύθυνους την λίστα που έχει προετοιμάσει με την οδηγία να την προβάλουν στις ομάδες τους με διαμοιρασμό οθόνης
- ✚ Ξεκινάει σε κάθε ομάδα μια αναζήτηση των ζητούμενων της λίστας
- ✚ Η ομάδα που τελειώνει πρώτη κερδίζει και ακολουθούν οι υπόλοιπες. Το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει και με επιβράβευση όλων των ομάδων με τη σειρά που ολοκληρώνουν

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ένα από τα θετικά στοιχεία του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι ότι μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικές ηλικίες με μικρές αλλαγές στις ζητούμενες προκλήσεις
- ✓ Ο χρόνος δράσης καθορίζεται από τον αριθμό αλλά και το επίπεδο δυσκολίας των προκλήσεων που πρέπει να ολοκληρώσουν τα παιδιά
- ✓ Ο εμπυκωτής θα πρέπει να προσέξει οι προκλήσεις που θα ορίσει να είναι συνδυασμός διαφορετικών διαδραστικών mini δραστηριοτήτων καθώς και να χρησιμοποιήσει σε κάποιες από αυτές το στοιχείο της έκπληξης



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

14. GROUP MAP



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-10

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

1-2 Ώρες

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Συνεργασία

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία



Μέσα και Υλικά

Χαρτιά A4, μαρκαδόροι, χρωματιστά μολύβια

Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών που αναφέρονται στην παραπάνω καρτέλα καθώς και εκτύπωση ενός παγκόσμιου χάρτη σε A4 χαρτί σε περίπτωση που κάποιος/α από τους μαθητές δεν έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα φτιάχνει έναν παγκόσμιο χάρτη χωρίς λεπτομέρειες. Πάνω σε αυτόν, οι μαθητές της κάθε ομάδας τοποθετούν μια κουκίδα (μπορούν να την ζωγραφίσουν) και αποφασίζουν ποια χώρα αντιπροσωπεύει η κουκίδα χωρίς να το μοιραστούν σε πρώτη φάση με τις υπόλοιπες ομάδες

✚ Όταν τελειώσουν όλες οι ομάδες, ο εμψυχωτής δίνει τον λόγο στην 1η ομάδα και ζητά από τα μέλη της να σηκωθούν και να δείξουν τον χάρτη τους χωρίς να αναφέρουν ποια χώρα δείχνουν

✚ Οι υπόλοιπες ομάδες ξεκινούν να θέτουν διερευνητικές ερωτήσεις σχετικά με αυτή την χώρα (π.χ. «Σε ποια ήπειρο βρίσκεται;», « Ποιο είναι το πιο γνωστό φαγητό;», «Το πρώτο γράμμα είναι το Γ;» κ.α.)

✚ Μόλις βρεθεί η χώρα της 1ης ομάδας ακολουθούν και οι υπόλοιπες μέχρι να βρεθούν οι χώρες όλων των ομάδων



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Με αφορμή τη δημιουργία του χάρτη, ο εμπυχωτής μπορεί να επισημάνει τα ονόματα των ηπείρων, ωκεανών, ακόμα και να ρωτήσει τα παιδιά σε ποιες χώρες θα ήθελαν να ταξιδέψουν στο μέλλον και πού θα βρίσκονταν αν άφηναν τη φαντασία τους ελεύθερη στον χάρτη που σχεδίασαν
- ✓ Εάν υπάρχει διαθέσιμος χρόνος, οι μαθητές μπορούν να χρωματίσουν τον χάρτη τους και να σημειώσουν πάνω όλες τις χώρες που θέλουν να επισκεφτούν στο μέλλον

Παραλλαγές

- ✚ Ο εμπυχωτής μπορεί να παροτρύνει τα παιδιά να δημιουργήσουν έναν χάρτη φανταστικό χωρίς να υπάρχει αντιστοιχία στον πραγματικό παγκόσμιο χάρτη
- ✚ Στη συνέχεια, οι μαθητές θα πρέπει να αποφασίσουν στον φανταστικό χάρτη που δημιούργησαν που θα έχει θάλασσα, ξηρά, χαμηλές ή υψηλές θερμοκρασίες κ.α., με βάση το διδασκόμενο λεξιλόγιο των παιδιών
- ✚ Τέλος, όλοι οι μαθητές μοιράζονται με τις υπόλοιπες ομάδες τις δημιουργίες τους



15. ΑΛΛΑΓΗ ΡΟΛΟΥ



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-8

Ηλικία: 13+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

1-2 Ώρες

Online / Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Ασπροπίνακας

Προετοιμασία

Ο εμπυχωτής ενημερώνει τους μαθητές κάποιες μέρες πριν την διεξαγωγή του μαθήματος να σκεφτούν και να προετοιμάσουν ένα θέμα του οποίου δεν είναι καλοί γνώστες

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυχωτής ζητά από τα παιδιά να γράψουν τα θέματα που σκέφτηκαν στον ασπροπίνακα

✚ Στη συνέχεια βγαίνει από την αίθουσα και τους δίνει 5 λεπτά για να τα βάλουν σε σειρά της επιλογής τους

✚ Μπαίνει στην αίθουσα και ρωτάει ποιο θέμα επιλέχθηκε πρώτο

✚ Οι ρόλοι αντιστρέφονται και από εμπυχωτής γίνεται μαθητής. Εμπυχωτής γίνεται το παιδί που πρότεινε κάθε φορά το επιλεγμένο θέμα

✚ Η δραστηριότητα τελειώνει όταν όλοι οι μαθητές γίνουν εμπυχωτές τουλάχιστον μία φορά



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ο εμπυχωτής είναι σημαντικό να είναι ενεργός μαθητής με κίνητρο και απορίες
- ✓ Ο εμπυχωτής παροτρύνει τα παιδιά (ως μαθητής) να κάνουν όσο μπορούν διαδραστική την παρουσίαση
- ✓ Εμπλουτισμός από τον εμπυχωτή και βοήθεια προς τους μαθητές σε ιδέες, υλικά, λεξιλόγιο κ.α.



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 6-24

Ηλικία: 14+



Διάρκεια

1-2 Ώρες

Online/ Δια ζώσης



Μαθησιακοί

Στόχοι

- Γνωριμία
- Ανάπτυξη Ομάδας
- Ανάδυση Θεμάτων
- Λεκτική Επικ/νία
- Μη λεκτική Επικ/νία
- Χαλάρωση
- Διασκέδαση
- Κοινωνική Αναπ/ξη
- Συναισθηματική Ανάπτυξη
- Εμπιστοσύνη
- Εκτόνωση
- Συνεργασία
- Αυτοεκτίμηση



Με λίγα λόγια...



Το θέατρο του καταπιεσμένου αποτελεί ένας είδος κοινωνικού και εφαρμοσμένου θεάτρου, με δημιουργό του τον Augusto Boal. Κύριος στόχος είναι η διερεύνηση των σχέσεων μεταξύ των ανθρώπων και οι λύσεις που υπάρχουν όταν προκύπτει πρόβλημα σύγκρουσης στο πλαίσιο του δίπολου υπεροχής/καταπίεσης. Το συγκεκριμένο είδος θεάτρου μπορεί να πάρει πολλές μορφές και να προσαρμοστεί στις ανάγκες των συμμετεχόντων.

Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

Οι εμπυκωτής θα πρέπει να έχει προετοιμάσει 3 σενάρια (πρόβλημα-λύση) στα οποία ο μαθητής Α δημιουργεί κάποιο πρόβλημα στον μαθητή Β (στο πλαίσιο αυτοσχεδιασμού).

Π.χ. Μαθητής Α+Β=αδέρφια

Ο Α βάζει δυνατά τη μουσική και ο αδερφός του, Β δεν μπορεί να διαβάσει. Ο Β προσπαθεί να εξηγήσει στον Α το πρόβλημα όμως ο Α συνεχίζει την συγκεκριμένη πράξη



Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

- ✚ Ο εμπυκωτής ζητά από 2 παιδιά να σηκωθούν και μέσω αυτοσχεδιασμού 3 λεπτών να αναπαραστήσουν την σκηνή διευκρινίζοντας πως πρέπει να έχει αρχή, μέση και τέλος
- ✚ Μόλις τα παιδιά τελειώσουν ζητά να κάνουν τον ίδιο αυτοσχεδιασμό 2η και 3η φορά, αλλά ζητά από τους υπόλοιπους μαθητές:

Λέμε "STOP"
Δίνουμε
συμβουλή/οδηγία

Λέμε "STOP"
Αντικατάσταση
μαθητών
αυτοσχεδιαμού

Λέμε "STOP"
Γινόμαστε νέος
χαρακτήρας

➤ Όσο γίνεται ο αυτοσχεδιασμός να πουν δυνατά «STOP» και να δώσουν μία οδηγία, την στιγμή που θεωρούν πως ο Β μπορεί/πρέπει να πει ή κάνει κάτι με διαφορετικό τρόπο. Ο Β συνεχίζει τον αυτοσχεδιασμό με βάση την οδηγία-παρέμβαση των συμμαθητών του

➤ Όσο γίνεται ο αυτοσχεδιασμός να πουν δυνατά «STOP» και κάποιος μαθητής αν θέλει να αντικαταστήσει τον Β και να αλλάξει απευθείας την έκβαση χωρίς οδηγία

➤ Όσο γίνεται ο αυτοσχεδιασμός να πουν δυνατά «STOP» και ο μαθητής που θέλει να μπει στον αυτοσχεδιασμό, ως νέος χαρακτήρας που επιδιώκει να αλλάξει την έκβαση

🚦 Τα παιδιά θα έχουν βρει αρκετές λύσεις σε κάθε σενάριο, ωστόσο ο εμπυκωτής θα πρέπει να επαναλάβει το πρόβλημα και την λύση του σε όλους προτείνοντας ακόμα και νέους τρόπους επίλυσης αν και όπου χρειάζεται.

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Είναι πολύ σημαντικό ο εμπυκωτής να δώσει έμφαση στις λύσεις του κάθε αυτοσχεδιασμού
- ✓ Τα σενάρια πρέπει να είναι προσαρμοσμένα στις ανάγκες και το προφίλ των μαθητών
- ✓ Στο τέλος κάθε αυτοσχεδιασμού προκειμένου να μην νιώσει κάποιο παιδί άβολα επιλέγεται να μην υπάρχουν τα χαρακτηριστικά παλαμάκια, αλλά είτε λεκτικές επιβραβεύσεις «μπράβο» ή μία κίνηση επιβράβευσης χωρίς ήχο π.χ. αθόρυβο παλαμάκι (φέρνουμε τα χέρια μας κοντά προσομοιώνοντας την κίνηση παλαμάκια χωρίς ωστόσο τα χέρια μας να έρθουν σε επαφή)

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

17. THE ISLAND



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 5-30

Ηλικία: 15+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

10 λεπτά

Online/ Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Εκτόνωση

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Χαρτί A4

Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

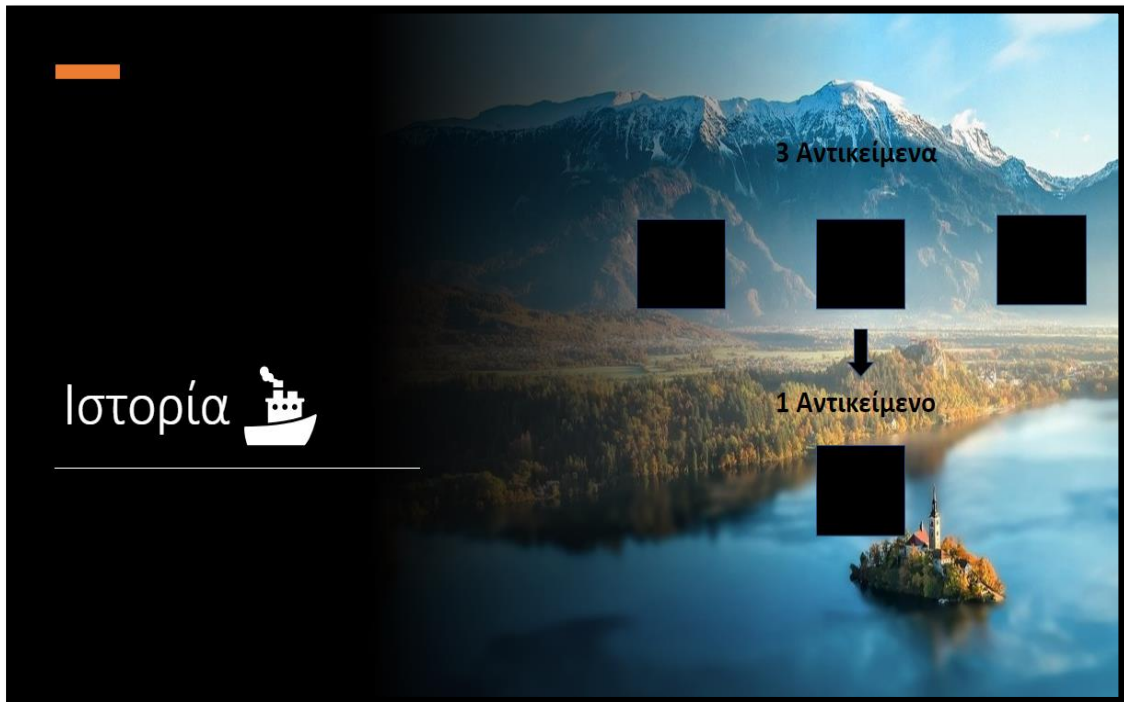
- ✚ Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 3 ή 4 παιδιών
- ✚ Ο εμπυχωτής ξεκινά την παρακάτω ιστορία:
 - «Βρίσκεστε όλοι σε ένα νησί και σας επιτρέπεται να έχετε μαζί σας μόνο 3 ή 4 αντικείμενα «Ποια είναι αυτά;»
- ✚ Αφού οι ομάδες συζητήσουν μεταξύ τους και αποφασίσουν ποια είναι αυτά τα 4 ή 3 αντικείμενα η ιστορία συνεχίζεται.
 - «Από αυτά τα 3 ή 4 Αντικείμενα πρέπει να κρατήσετε μόνο τα 2»
- ✚ Τα παιδιά αποφασίζουν ξανά σε κάθε ομάδα και λένε δυνατά σε όλους τα αντικείμενα και τον λόγο επιλογής τους
- ✚ Ο εμπυχωτής συνεχίζει την ιστορία:
 - «Ξαφνικά συναντιέστε όλες οι ομάδες μαζί σε αυτό το νησί και αποφασίζετε να ενωθείτε σε 1 μεγάλη ομάδα»
- ✚ Ο εμπυχωτής αφήνει στη μέση της αίθουσας 1 μεγάλο χαρτί και συνεχίζει:
 - «Όμως πρέπει να έχετε μόνο 2 αντικείμενα μαζί σας. Ποια θα είναι αυτά;»
- ✚ Αν υπάρχει η δυνατότητα, τα παιδιά καλούνται να ζωγραφίσουν αυτά τα δύο αντικείμενα στο χαρτί που βρίσκεται στην μέση της αίθουσας μέσα σε 10 λεπτά.
- ✚ Συνοψίζουν όλοι μαζί τους λόγους που επιλέχτηκαν αυτά τα δύο αντικείμενα



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Το κομμάτι με το A4 χαρτί μπορεί να παραληφθεί σε περίπτωση που υπάρχει θέμα χρόνου

- ✓ Ο αρχικός αριθμός των αντικειμένων καθορίζεται από τον αριθμό των συμμετεχόντων της κάθε ομάδας. Κάθε μαθητής σε κάθε ομάδα ξεκινάει με την επιλογή ενός αντικειμένου
- ✓ Η αφήγηση της ιστορίας μπορεί να τροποποιηθεί στον βαθμό που το επιτρέπει η σύσταση της ομάδας
- ✓ Η δράση μπορεί να εφαρμοστεί και σε online περιβάλλον μέσω διαδικτυακής πλατφόρμας τηλεδιδασκείων



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

18. ILLUSIONS



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 5-20

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

1-2 Ώρες

Online/ Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη



Με λίγα λόγια...



Το συγκεκριμένο Project προσπαθεί κυρίως να διερευνήσει ζητήματα ρατσισμού μέσω της άποψης ότι τα πράγματα συχνά διαφέρουν από την αρχική εικόνα που έχουμε για αυτά. Δεν πρόκειται για συγκεκριμένες δραστηριότητες αλλά για μία σειρά δραστηριοτήτων διάρκειας 1 έως 2 ωρών που φιλοξενούνται κάτω από την ομπρέλα του τίτλου “Illusions”

Μέσα και Υλικά

Εκτυπώσεις σε A4 χαρτί, τα υλικά που θα χρειαστούν για το επιλεγόμενο πείραμα

Προετοιμασία

Ο εμπυχωτής προετοιμάζει μια σειρά από εικόνες, quiz και παιχνίδια οπτικών αντικατοπτρισμών της επιλογής του

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυχωτής ξεκινάει μια συζήτηση (αν υπάρχει δυνατότητα με την παρουσία ψυχολόγου ή κοινωνικού λειτουργού) όπου όλοι μαζί απαντούν τι σημαίνει η φράση «κάτι που φαίνεται να είναι σωστό αλλά στην πραγματικότητα είναι κάτι άλλο»

✚ Στη συνέχεια, αφού τα παιδιά χωριστούν σε ομάδες, διεξάγεται ένα απλό πείραμα οπτικού αντικατοπτρισμού (π.χ. Simple light Refraction Experiment)

✚ Γίνεται συζήτηση για το αποτέλεσμα του πειράματος

✚ Στη συνέχεια ο εμπυχωτής ζητάει από τα παιδιά να γράψουν σε χαρτάκια post-it κάτι που τους αρέσει πολύ στην καθημερινότητα τους και κάτι που δεν τους αρέσει και να το ρίξουν σε ένα κουτί



- ✚ Παίρνει ένα χαρτάκι και το διαβάξει δυνατά λέγοντας τη φράση «Εδώ φαίνεται πως σε κάποιον/α αρέσει/ δεν αρέσει..... Γιατί όμως αρέσει ή δεν αρέσει»
- ✚ Τα παιδιά ξεκινούν να δίνουν πιθανές απαντήσεις π.χ. του αρέσει η μουσική γιατί τον βοηθάει να συγκεντρωθεί ή σε κάποιον άλλο δεν αρέσει ο πολύς κόσμος γιατί τον κάνει να αισθάνεται άβολα. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά αντιλαμβάνονται τις ομοιότητες και τις διαφορές με τους συμμαθητές τους, ενώ αναπτύσσουν καλύτερη αντίληψη για τους λόγους που έχουν συγκεκριμένες συμπεριφορές και την επίδραση του ρατσισμού στην καθημερινότητα μας, σε ένα πλαίσιο διαπολιτισμικότητας

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ο εμπυχωτής μπορεί στην αναζήτηση πειράματος να ζητήσει προτάσεις από τους ίδιους τους μαθητές
- ✓ Μπορεί να υπάρξει διαφοροποίηση της θεματολογίας των post-it που θα ρίξουν οι μαθητές στο κουτί ανάλογα με τον στόχο που θέλει να επιτύχει ο εμπυχωτής
- ✓ Εάν κάποιο βήμα της δραστηριότητας διαρκέσει περισσότερο από τον καθορισμένο χρόνο, είναι σημαντικό ο εμπυχωτής να έχει την δυνατότητα να δώσει όσο χρόνο χρειάζεται στους μαθητές

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

19. ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 6-12

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

1-2 ώρες

Δια-ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Χαρτόνι, μαρκαδόροι, χρωματιστά μολύβια, άσπρος πίνακας

Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυχωτής ζητά από τους μαθητές να πουν τι πρέπει να περιλαμβάνει ένα βιογραφικό (πολύ συνοπτικά, τις βασικές κατηγορίες)

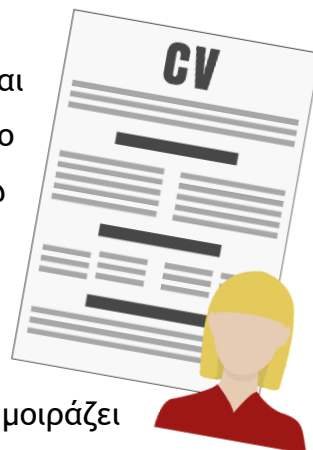
✚ Αφού αποφασίσουν όλοι μαζί τις κατηγορίες, χωρίζει τους μαθητές σε 3 ομάδες και δίνει στην κάθε μία ένα χαρτόνι, μαρκαδόρους και χρωματιστά μολύβια

✚ Στη συνέχεια, παροτρύνει τις ομάδες να σκεφτούν έναν ψεύτικο χαρακτήρα και να πλάσουν το προφίλ του (πώς τον λένε, πόσο χρονών είναι, τι δουλειά κάνει, αν έχει οικογένεια, που μένει, τι έχει σπουδάσει κ.α.)

✚ Αφού όλες οι ομάδες συζητήσουν και συναποφασίσουν τον χαρακτήρα τους, ο εμπυχωτής τους ζητά να φτιάξουν πάνω στο χαρτόνι το βιογραφικό του εικονικού χαρακτήρα όσο πιο πολύχρωμο μπορούν

✚ Όταν όλες οι ομάδες τελειώσουν, ο εμπυχωτής παίρνει τα βιογραφικά και τα μοιράζει στις ομάδες

✚ Ξαφνικά οι μαθητές γίνονται εργοδότες και κάθε ομάδα πρέπει να αποφασίσει αν θα προσλάβει τον εικονικό εργαζόμενο με βάση το βιογραφικό που έλαβε



- ✚ Τέλος, ο εμπυχωτής δίνει τον λόγο στις ομάδες για να πουν αν θα προσλάβουν ή όχι τον εικονικό εργαζόμενο και να εξηγήσουν τους λόγους της απόφασής τους.

Συμβουλές/ Tips

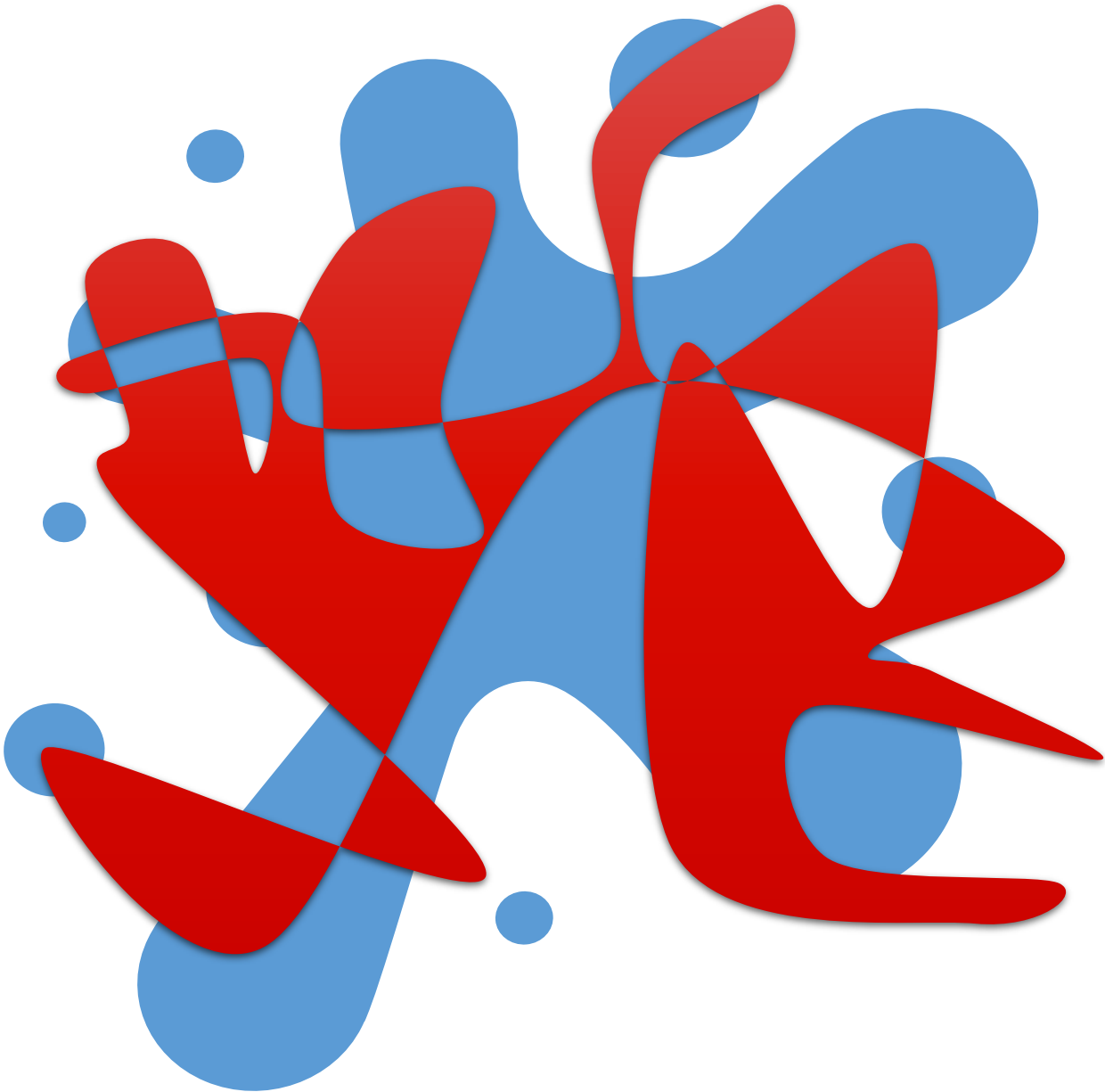
- ✓ Ο εμπυχωτής θα πρέπει να επιδιώξει όλα τα παιδιά να είναι ενεργά σε κάθε ομάδα και σε περίπτωση που χρειαστεί, να μοιράσει ρόλους ως προς το τι κάνει ο καθένας
- ✓ Είναι σημαντικό να μην βλέπει η μία ομάδα τι σχεδιάζει η άλλη, ώστε κάθε βιογραφικό να έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά και στοιχεία, χωρίς επιρροές
- ✓ Η δράση μπορεί να προσαρμοστεί και σε online περιβάλλον με τον χωρισμό των μαθητών σε online δωμάτια. Σε αυτή την περίπτωση θα οριστεί ένας συντονιστής σε κάθε ομάδα και θα είναι αυτός/η που θα δομεί σε έναν επεξεργαστή κειμένου το βιογραφικό, διαμοιράζοντας στους άλλους μαθητές την οθόνη του.

Προσοχή: Ο συντονιστής της κάθε ομάδας επεξεργάζεται το βιογραφικό με βάση τις οδηγίες και τις αποφάσεις του συνόλου της ομάδας στην οποία ανήκει



***Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία**

Ανάπτυξη Λεξιλογίου



Ασκήσεις με στόχο τη γλωσσική ανάπτυξη των μαθητών σε ποικίλη θεματολογία. Οι περισσότερες από τις ασκήσεις αφορούν σε συγκεκριμένη θεματολογία αλλά δύνανται να προσαρμοστούν και σε άλλες.

20. NEWSPAPER



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 3-15

Ηλικία: 14-18



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράση

30 λεπτά

Δια-ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

1 εφημερίδα ή 1 περιοδικό

Προετοιμασία

Ο εμπυχωτής αφαιρεί από την εφημερίδα τους συνδετήρες που βρίσκονται στη μέση και διαλέγει από την κάθε εφημερίδα 3 τετρασέλιδα. Στη συνέχεια, επιλέγει 4 τίτλους που θέλει να κόψει από το εσωτερικό δισέλιδο, ώστε να δημιουργηθούν κενά και τους βάζει με έναν συνδετήρα στο πάνω μέρος του τετρασέλιδου

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

- ✚ Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ή 3 ομάδες και ο εμπυχωτής τους δίνει ένα τετρασέλιδο
- ✚ Στη συνέχεια τους ζητάει να αντιστοιχήσουν τους τίτλους που υπάρχουν καρφίτσωμένοι σε κάθε τετρασέλιδο με τα κενά που υπάρχουν πάνω στις σελίδες των εφημερίδων
- ✚ Έπειτα ζητάει από την κάθε ομάδα να μοιραστεί τους λόγους που τους οδήγησαν να κάνουν την συγκεκριμένη αντιστοιχία
- ✚ Τέλος, ρωτάει τις υπόλοιπες ομάδες αν συμφωνούν και δίνει τις απαντήσεις σε περίπτωση που υπάρχει λάθος

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ο εμπυχωτής μπορεί να ζητήσει από τα παιδιά να υπογραμμίσουν τις λέξεις κλειδιά ή να σημειώσουν τις άγνωστες λέξεις

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία

21. ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-8

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράσης

40 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Επικοινωνία

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση



Μέσα και Υλικά

Λευκά ή πολύχρωμα Α4 χαρτιά, ταχυδρομικοί φάκελοι

Προετοιμασία

Συλλογή Μέσων και Υλικών. Ο εμπυκωτής κόβει ένα χαρτί Α4 σε μικρά κομμάτια (όσοι και οι μαθητές) και γράφει στο καθένα ένα

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

όνομα

✚ Ο εμπυκωτής μοιράζει στα παιδιά τα χαρτάκια με τα ονόματα που έχει ετοιμάσει προσέχοντας να μην τύχει σε κάποιο παιδί το δικό του όνομα. Σε περίπτωση που το όνομα είναι ίδιο με του μαθητή, ζητάει να γίνει ανταλλαγή με κάποιο άλλο παιδί

✚ Έπειτα, τους δείχνει πώς δομείται ένα γράμμα, τι πρέπει να περιλαμβάνει και με ποιον τρόπο

✚ Στη συνέχεια, ζητάει από τα παιδιά να γράψουν ένα «γράμμα» στο παιδί, το όνομα του οποίου είναι γραμμένο στο χαρτί, με θέμα το οποίο έχει επιλέξει ο εμπυκωτής

π.χ. «Ζητάω την βοήθεια του Χ για την δημιουργία ενός βίντεο»

✚ Κατόπιν δίνεται στα παιδιά ένας φάκελος για να τοποθετήσουν το γράμμα και να το δώσουν στο παιδί που ήταν σημειωμένο στο αρχικό χαρτάκι

✚ Τέλος γίνεται η ανταλλαγή, ο κάθε μαθητής υπογραμμίζει τις σημαντικές λέξεις και μοιράζεται με την υπόλοιπη τάξη τα όσα του ζητήθηκαν στο γράμμα



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Τα παιδιά πρέπει να έχουν την δυνατότητα να συντάξουν το γράμμα αφήνοντας την φαντασία τους ελεύθερη
- ✓ Ο εμπυχωτής στην παρουσίαση της δομής του γράμματος πρέπει να προσαρμόσει την θεματολογία του με βάση το γλωσσικό επίπεδο κατανόησης των παιδιών



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί σε θεματολογία ανάλογα με το διδασκόμενο μάθημα

22. VIRTUAL TOUR MUSEUMS



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 6-20

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

10 λεπτά

Online/ Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Προτζέκτορας ή πλατφόρμα τηλεδιάσκεψης (π.χ. Zoom, Teams)

Προετοιμασία

Περιήγηση στο Google Arts and Cultures (<https://artsandculture.google.com/>) με σκοπό την εύρεση ενός εκθέματος-στόχου

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυχωτής μέσω της διαδικτυακής εφαρμογής Google Arts and Cultures (<https://artsandculture.google.com/>) βρίσκει ένα μουσείο, το οποίο θα επισκεφτεί η τάξη του εικονικά και αποφασίζει, κάνοντας μια πρώτη περιήγηση μόνος, ένα έκθεμα-στόχο

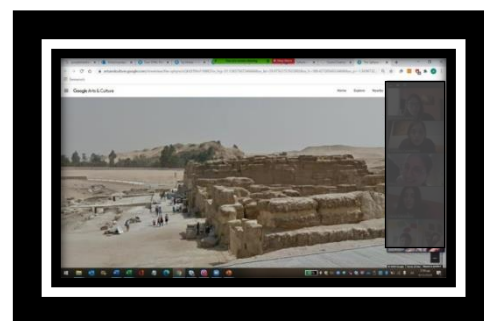
✚ Τα παιδιά κάθονται μπροστά από τον προτζέκτορα και τους ζητούνται 2 πράγματα:

- Να διαλέξουν το αγαπημένο τους έκθεμα από την περιήγηση
- Να βρουν το έκθεμα-στόχο

✚ Ο εμπυχωτής ξεκινά την περιήγηση παροτρύνοντας τα παιδιά να δώσουν οδηγίες στην διαδρομή του μουσείου (μπροστά, πίσω, δεξιά, αριστερά)

✚ Μόλις όλοι αποφασίσουν το αγαπημένο τους έκθεμα και βρουν το έκθεμα-στόχο, καλούνται να φτιάξουν σε δέκα λεπτά, μια ιστορία στο μυαλό τους με τα δύο αυτά αντικείμενα

✚ Τα παιδιά ανταλλάσσουν προφορικά μεταξύ τους τις ιστορίες



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ο εμπυκωτής θα πρέπει να επιδιώξει την ενεργή συμμετοχή όλων των παιδιών
- ✓ Σε περίπτωση που η σύνδεση είναι προβληματική, η δράση θα πρέπει να αναβληθεί για επόμενο μάθημα, καθώς θα δυσκολέψει πολύ την διαδικασία

Παραλλαγές

- ✚ Η δράση μπορεί να προσαρμοστεί και σε online περιβάλλον με τον χωρισμό των μαθητών σε online δωμάτια. Σε αυτή την περίπτωση σε κάθε ομάδα θα οριστεί συντονιστής και θα είναι αυτός/η που θα δομεί σε έναν επεξεργαστή κειμένου το βιογραφικό διαμοιράζοντας στους υπόλοιπους μαθητές την οθόνη του.

Προσοχή: Εάν οι μαθητές, που συνδέονται στην πλατφόρμα τηλεδιάσκεψης, δεν έχουν καλή σύνδεση στο διαδίκτυο δεν θα φαίνεται σωστά η περιήγηση στην ηλεκτρονική τους συσκευή και δεν θα μπορεί να διεξαχθεί το παιχνίδι



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

23. ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-8

Ηλικία: 7-10



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράση

15 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Εκτόνωση

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

Όχι

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής ξεκινά το παιχνίδι, λέγοντας στα παιδιά πως ένας-ένας θα πρέπει να σηκωθεί και να σχηματίσει κάνοντας παντομίμα με το σώμα του, ένα γράμμα του αλφάβητου

✚ Τα υπόλοιπα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν το γράμμα που σχηματίστηκε

✚ Όποιος βρει το γράμμα, κάνει με τη σειρά του την ίδια διαδικασία

A B C D E F G ...

Συμβουλές/ Tips

✓ Εάν τα παιδιά είναι σε πιο προχωρημένο επίπεδο ο εμπυκωτής μπορεί να τα παροτρύνει να σχηματίσουν όρθια ολόκληρες λέξεις σχηματίζοντας ο καθένας το κάθε γράμμα με το σώμα του

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

24. GUESS THE INGREDIENTS



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 3-8

Ηλικία: 16+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράση

45 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία



Μέσα και Υλικά

Εκτυπωμένες εικόνες φαγητών και υλικών, λευκά χαρτιά A4

Προετοιμασία

Ο εμπυκωτής ζητάει από τα παιδιά να του στείλουν ηλεκτρονικά φωτογραφίες δύο φαγητών από τον τόπο τους, καθώς και τη λίστα με τα υλικά που περιλαμβάνουν.

Έπειτα, βρίσκει φωτογραφίες από τα υλικά όλων των φαγητών που του έχουν σταλεί. Εκτυπώνει σε χαρτί A4 τα φαγητά των παιδιών και τις φωτογραφίες των υλικών σε πιο μικρές φωτοτυπίες/εκτυπώσεις, ώστε να μπορούν να τοποθετηθούν πάνω στο κεντρικό A4 του βασικού φαγητού

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής τοποθετεί τις φωτογραφίες των φαγητών πάνω σε ένα τραπέζι και καλεί έναν μαθητή να σηκωθεί. Ο μαθητής παίρνει τις δύο φωτογραφίες του και τις δείχνει στην υπόλοιπη τάξη

✚ Διευκρινίζοντας στον μαθητή που έχει τις φωτογραφίες, να μην αναφέρει τα υλικά, δίνει τις φωτογραφίες από τα μεμονωμένα

υλικά στην υπόλοιπη τάξη και τους ζητά να βρουν τι περιλαμβάνεται σε κάθε εικόνα

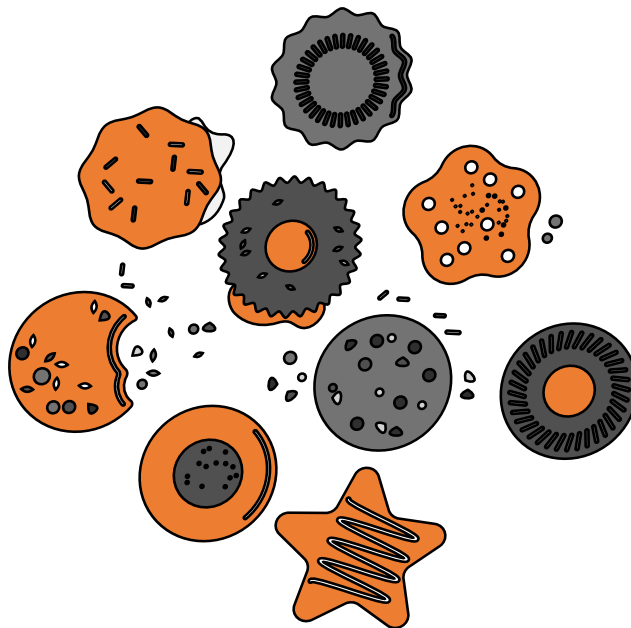
✚ Ο μαθητής που παρουσιάζει, εξηγεί ποια υλικά βρήκε σωστά η υπόλοιπη τάξη και σε ποια έκανε λάθος. Παίρνει τα υλικά των 2 φωτογραφιών και κάθεται στην θέση του



- ✚ Το παιχνίδι συνεχίζεται με τους μαθητές όλης της τάξης να ακολουθούν την ίδια διαδικασία
- ✚ Μόλις βρεθούν τα υλικά όλων των φαγητών, ο εμπυκωτής ζητά από τα παιδιά να κολλήσουν πάνω στις εικόνες τους τα υλικά του κάθε φαγητού και να γράψουν πάνω την ονομασία τους
- ✚ Στο τέλος, οι μαθητές ανταλλάσσουν τις φωτογραφίες μεταξύ τους

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Ο εμπυκωτής πρέπει να δώσει έμφαση στην ανταλλαγή πολυπολιτισμικών στοιχείων
- ✓ Το υλικό να μπορεί να πλαστικοποιηθεί ώστε οι μαθητές να μπορούν να γράφουν και σε μελλοντικά μαθήματα (ως επανάληψη) τα ονόματα των υλικών και φαγητών με μαρκαδόρο για ασπροπίνακα
- ✓ Εάν υπάρχει μαθητής/τρια που το επιθυμεί μπορεί να περιγράψει ολόκληρη τη συνταγή



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

25. FIND THE OBJECT



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 4-15

Ηλικία: 10+



Διάρκεια/ Περιβάλλον

Δράση

20 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Λεκτική Επικοινωνία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Κουτί, αδιαφανή σακούλα, x αριθμός μικρό-αντικειμένων ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών.

Προετοιμασία

Ο εμπυκωτής παίρνει μία διαφανή σακούλα και διαφορετικά αντικείμενα με βάση τον αριθμό των παιδιών (π.χ. αν τα παιδιά είναι 4 βρίσκουμε 4 ή 8 αντικείμενα)

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Το παιχνίδι ξεκινάει με όλους τους παρευρισκόμενους καθισμένους και τον συντονιστή να εξηγεί την διαδικασία

✚ Σε ένα κουτί υπάρχουν τα επιλεγμένα αντικείμενα και ο εμπυκωτής γυρισμένος με τρόπο που να καλύπτεται το κουτί παίρνει ένα αντικείμενο και το τοποθετεί μέσα στην σακούλα

✚ Καλεί τον πρώτο μαθητή να πάρει τη σακούλα και βασιζόμενος μόνο στην αφή (χωρίς να δει στο εσωτερικό της), να μαντέψει το αντικείμενο

✚ Η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι να δοκιμάσουν όλοι



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Τα αντικείμενα που επιλέγονται από τον εμπυκωτή μπορούν να προσαρμοστούν στην θεματολογία του εκάστοτε μαθήματος
- ✓ Όταν όλα τα παιδιά βρουν τα αντικείμενα, ο εμπυκωτής μπορεί να επιβραβεύσει τα παιδιά με ένα τραγούδι, βίντεο κα.

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

26. ΔΕΛΤΙΟ ΕΙΔΗΣΕΩΝ



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-8

Ηλικία: 14+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

15 λεπτά

Online / Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία



Μέσα και Υλικά

Ανεύρεση ενός 2λεπτου δελτίου ειδήσεων, προτζέκτορας

Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

➤ Ο εμπυκωτής προβάλλει σε έναν προτζέκτορα το δελτίο ειδήσεων σε γρήγορη ταχύτητα μέχρι οι μαθητές να ξεκινήσουν να γελάνε

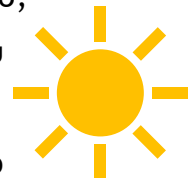
➤ Αφού οι μαθητές σταματήσουν το γέλιο, ο εμπυκωτής



βάζει το δελτίο σε λίγο χαμηλότερη ταχύτητα από το κανονικό

➤ Στη συνέχεια, προβάλλει το βίντεο σε κανονική ταχύτητα και στο τέλος ρωτάει τα παιδιά τι καιρό περιγράφει το δελτίο

➤ Ακόμα και αν οι μαθητές κατανοήσουν το δελτίο, ο εμπυκωτής επαναλαμβάνει την προβολή του δελτίου καιρού και το σταματάει σε διαφορετικά σημεία κάνοντας ερωτήσεις και τονίζοντας το λεξιλόγιο



➤ Στο τέλος ζητάει από τα παιδιά να πουν μία λέξη, που θυμούνται από το βίντεο ή κάποια λέξη που δεν κατανόησαν

Συμβουλές/ Tips

✓ Το βίντεο πρέπει να προβληθεί όσες φορές χρειαστεί

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί σε θεματολογία ανάλογα με το διδασκόμενο μάθημα

27. CREATING A HOME



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-10

Ηλικία: 12+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

30 λεπτά

Online/ Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συνεργασία

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

Χαρτόνι, μαρκαδόροι, εκτυπωμένες εικόνες από έπιπλα ενός σπιτιού

Προετοιμασία

1. Ο εμπυκωτής δημιουργεί σε ένα χαρτόνι διαστάσεων της επιλογής του τα δωμάτια ενός σπιτιού
2. Στη συνέχεια βρίσκει στο διαδίκτυο διάφορα έπιπλα που μπορούν να εξοπλίσουν ένα σπίτι και τα εκτυπώνει σε μικρές αναλογίες, ώστε να μπορούν να τοποθετηθούν στο εσωτερικό των δωματίων που έχουν σχεδιαστεί



Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

➤ Ο εμπυκωτής τοποθετεί σε ένα σημείο της αίθουσα το χαρτόνι που έχει προετοιμάσει. Ενημερώνει τα παιδιά ότι πρόκειται για ένα σπίτι που ανήκει σε όλους και ήρθε η ώρα να το επιπλώσουν

➤ Δείχνει στα παιδιά τα εκτυπωμένα έπιπλα και ρωτάει το καθένα το δωμάτιο του σπιτιού που πρέπει να το τοποθετήσουν

(επιτρέποντας να βάλουν το ίδιο έπιπλο σε 2 ή και 3 δωμάτια)

➤ Όταν όλο το σπίτι επιπλωθεί γίνονται οι εξής ερωτήσεις και οι απαντήσεις συμπληρώνονται σε ασπροπίνακα:

- Τι θέρμανση θα πρέπει να έχει το σπίτι;
- Τι χρώμα θα το βάψουμε;
- Θα έχει αυλή και πόσα μπαλκόνια;
- Τι υλικό θα έχει το πάτωμα σε κάθε δωμάτιο;



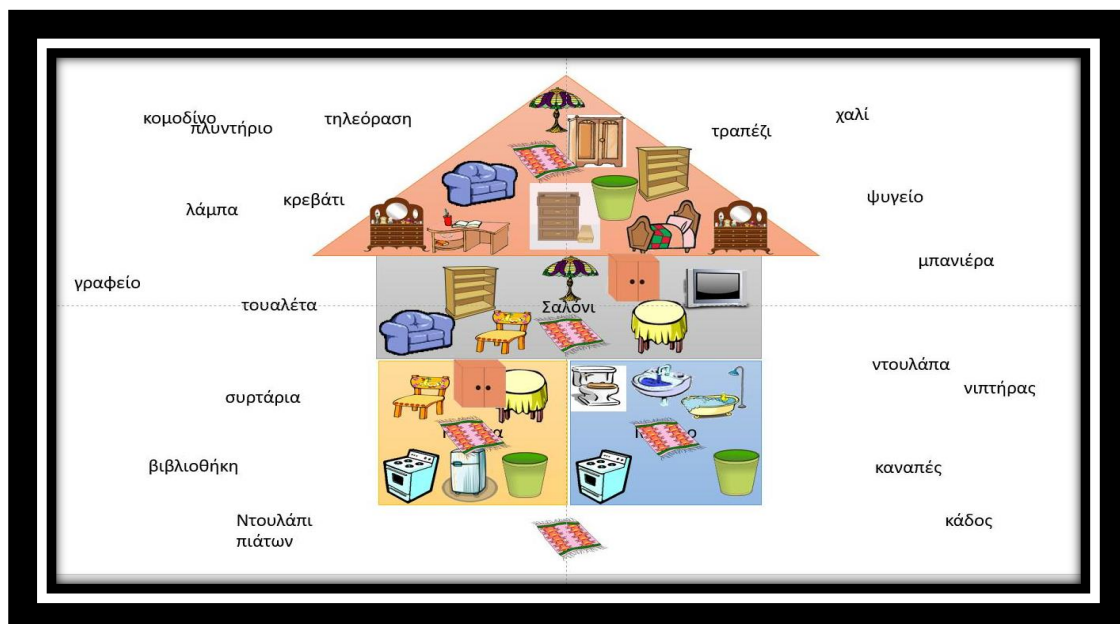
- ✚ Αφού απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις ο εμπυκωτής δίνει την εντολή, το σπίτι που φτιάξανε όλοι μαζί, να νοικιαστεί. Άρα θα πρέπει όλοι μαζί να φτιάξουν μια αγγελία ενοικίασης. Τι θα περιλαμβάνει;

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Οι μαθητές πρέπει να έχουν την δυνατότητα να πειραματιστούν με την επίπλωση του σπιτιού τους
- ✓ Η διαδικασία δημιουργίας αγγελίας θα τους βοηθήσει να εντοπίσουν ευκολότερα λεξιλόγιο για την αναζήτηση σπιτιού αλλά και τι θα πρέπει να προσέξουν στην ενοικίαση σπιτιού

Παραλλαγές

- ✚ Η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμοστεί και online με την βοήθεια ενός προγράμματος παρουσίασης διαφανειών σύμφωνα με την παρακάτω εικόνα:



*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

28. DIVERSITY BINGO



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 4-12

Ηλικία: 16+



Διάρκεια / Περιβάλλον

Δράση

10 λεπτά

Online / Διαζώσης



Μαθησιακοί

Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία



Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

Δημιουργία Πίνακα



Ο εμπυκωτής δημιουρρεί έναν πίνακα με κενά κελιά με βάση τον αριθμό του λεξιλογίου που επιθυμεί να κάνουν επανάληψη οι μαθητές

Συμπλήρωση Λεξιλογίου



Στη συνέχεια ζητά από τους μαθητές να γεμίσουν τα κελιά με το λεξιλόγιο

Επιλογή Λέξεων

της θεματολογίας που διδάχθηκαν στο μάθημα

✚ Έπειτα διαλέγουν 4 λέξεις και τις γράφουν σε ένα χαρτί

✚ Μόλις οι μαθητές ολοκληρώσουν και ο εμπυκωτής ξεκινά να περιγράφει, τυχαία, τις λέξεις του πίνακα (χωρίς αναφορά στην ακριβή λέξη, ώστε προσπαθήσουν να τη μαντέψουν τα παιδιά)

✚ Μόλις οι μαθητές βρουν την λέξη, ο μαθητής που την έγραψε την διαγράφει

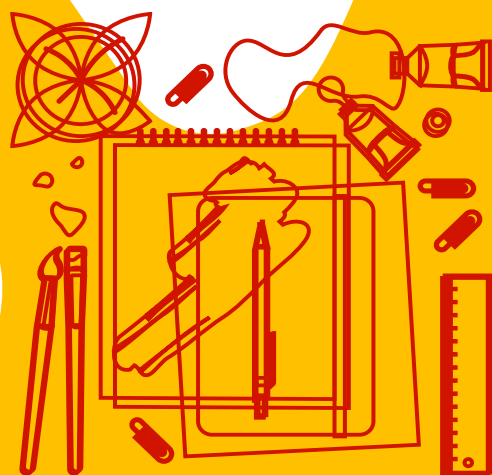
✚ Ο εμπυκωτής συνεχίζει να περιγράφει με τυχαία σειρά τις λέξεις, έως ότου τουλάχιστον ένας/μία μαθητής/τρια διαγράψει όλες του/της τις λέξεις (Bingo)

Bingo

Συμβουλές/ Tips

- ✓ Το παιχνίδι μπορεί να καλύψει ως επαναληπτικό εργαλείο πληθώρα θεμάτων
- ✓ Εάν το επίπεδο των παιδιών το επιτρέπει, μπορεί ο εμπνευστής να δώσει τον λόγο στα παιδιά να περιγράψουν κάποια λέξη, τονίζοντας πως δεν θα πρέπει αυτή να περιλαμβάνεται στη λίστα τους

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία



29. LET'S DRAW



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 2-10

Ηλικία: 8-12



Διάρκεια/ Περιβάλλον δράσης

10 λεπτά

Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Αυτοεκτίμηση



Μέσα και Υλικά

A4 χαρτιά, μαρκαδόροι, στυλό, ξύλινα μολύβια

Προετοιμασία

Συλλογή μέσων και υλικών

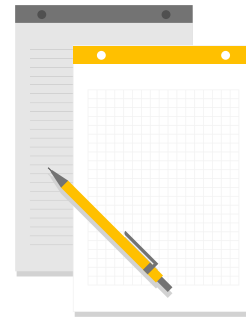
Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής χωρίζει τα παιδιά σε δυάδες και τους ζητάει να διαλέξουν ποιο παιδί θα είναι ο Α και ποιος ο Β.

✚ Στη συνέχεια ζητάει από τον Α να γράψει σε ένα χαρτί μία λέξη της θεματολογίας του μαθήματος, χωρίς να το δει ο Β.

✚ Έπειτα με το πίσω μέρος ενός μαρκαδόρου ή στυλό, ο Α σχεδιάζει στην πλάτη του Β την λέξη «γράμμα-γράμμα» και ο Β προσπαθεί να την μαντέψει

✚ Στο τέλος ο Α και ο Β αλλάζουν ρόλους, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται μέχρι να τελειώσουν όλοι



Συμβουλές/ Tips

✓ Εάν κάποιο από τα παιδιά καταλαβαίνει τα γράμματα αλλά δυσκολεύεται να πει την λέξη, ο εμπυκωτής μπορεί να ζητήσει από τα υπόλοιπα παιδιά να γράφουν τα γράμματα που σχεδιάζει ο Α στην πλάτη τους, σε χαρτί μπροστά τους, ώστε να έχουν χρόνο να διαβάσουν την λέξη

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία

30. DESCRIPTION TIME



Προφίλ Ομάδας

Αριθμός Ατόμων: 4-15

Ηλικία: 10+



Διάρκεια/ Περιβάλλον Δράσης

10 λεπτά

Online/ Δια ζώσης



Μαθησιακοί Στόχοι

Γνωριμία

Ανάπτυξη Ομάδας

Ανάδυση Θεμάτων

Λεκτική Επικ/νία

Μη λεκτική Επικ/νία

Χαλάρωση

Διασκέδαση

Κοινωνική Αναπ/ξη

Συναισθηματική

Ανάπτυξη

Εμπιστοσύνη

Εκτόνωση

Συνεργασία

Μέσα και Υλικά

Όχι

Προετοιμασία

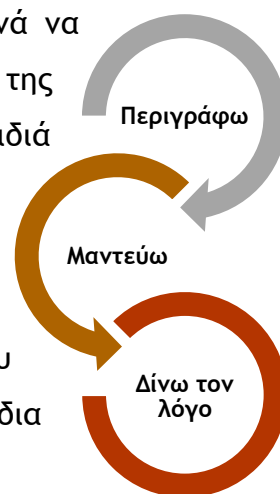
Δεν χρειάζεται προετοιμασία από τον εμπυκωτή

Περιγραφή Δραστηριότητας σε Βήματα

✚ Ο εμπυκωτής διαλέγει ένα θέμα και ξεκινά να περιγράφει ένα αντικείμενο ή συνθήκη της αντίστοιχης θεματολογίας, ζητώντας από τα παιδιά ταυτόχρονα να προσπαθήσουν να το μαντέψουν

✚ Το παιδί που μαντεύει σωστά αναλαμβάνει τον ρόλο της περιγραφής ενός άλλου αντικειμένου/συνθήκης πάνω στην ίδια θεματολογία.

✚ Το παιχνίδι συνεχίζεται στο ίδιο μοτίβο μέχρι να περιγράψουν όλοι τουλάχιστον μια φορά



Συμβουλές/ Tips

- ✓ Οι μαθητές αναλαμβάνουν να παρατηρήσουν τα παιδιά που δεν έχουν μιλήσει, με τον εμπυκωτή να παρεμβαίνει μόνο σε περίπτωση που χρειαστεί να διευκολύνει τη διαδικασία
- ✓ Αν κάποιο παιδί βρίσκει συνέχεια τις περιγραφές, ο συντονιστής δίνει τον λόγο για περιγραφή στα παιδιά που δεν έχουν μιλήσει

Παραλλαγές

✚ Το παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί και σε online περιβάλλον

*Η δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την ηλικία και τη θεματολογία



- 1. Pass the ball
.....
.....
.....
- 2. Just One Lie
.....
.....
.....
- 3. Jenga.....
.....
.....
.....
- 4. Changing Places
.....
.....
.....
- 5. Bob the Builder
.....
.....
.....
- 6. Yes or No
.....
.....
.....
- 7. Never Have I Ever
.....
.....
.....
- 8. You Should Not Laugh
.....
.....
.....

- 9. Ρίξε την Κουρτίνα
.....
.....
.....
- 10. Our Jigsaw Puzzle
.....
.....
.....
- 11. Πέτα το Κουβάρι.....
.....
.....
.....
- 12. The Steps
.....
.....
.....
- 13. Scavengers Hunt
.....
.....
.....
- 14. Group Map
.....
.....
.....
- 15. Αλλαγή Ρόλου.....
.....
.....
.....
- 16. Θέατρο του Καταπιεσμένου
.....
.....
.....
- 17. The Island
.....
.....
.....

-
-
- 18. Illusions
-
-
-
-
-
- 19. Βιογραφικό.....
-
-
-
-
-
- 20. Newspaper
-
-
-
-
-
-
- 21. Το γράμμα.....
-
-
-
-
-
-
- 22. Virtual Tour Museums.....
-
-
-
-
-
-
-
- 23. Παντομίμα Γραμμάτων
-
-
-
-
-
-
-
- 24. Guess the Ingredients.....
-
-
-
-
-
-
-
-
- 25. Find the Object.....
-
-
-
-
-
-
-
- 26. Δελτίο Ειδήσεων
-
-

-
-
-
-
- 27. Creating a Home.....
-
-
-
-
- 28. Diversity Bingo.....
-
-
-
-
- 29. Let's Draw.....
-
-
-
-
-
- 30. Description Time
-
-
-
-

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Insider, C. (Director). (2016). *Race & Privilege: A Social Experiment | Regardless Of Race | CNA Insider* [Motion Picture]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=F2hvibGdg4w>
- Knox, G. (n.d.). *40 Icebreakers for Small Groups*. Retrieved from https://insight.typepad.co.uk/4:https://insight.typepad.co.uk/40_icebreakers_for_small_groups.pdf
- Pack, J. A. (n.d.). *A Collection of Icebreakers and Connection Activities*. Retrieved 8 4, 2021, from inclusiveschools.org: https://inclusiveschools.org/wp-content/uploads/2015/09/Student_Connection_Activities_and_Icebreakers.pdf
- Ritson, L. (2016). *Adventure Education: Fun games and activities for children and young people*. Routledge.
- Rohr-Rouendall, P. (2002). *100 ways to energise groups: Games to use in workshops, meetings and the community*. The International HIV/AIDS Alliance.
- The University of Manchester. (n.d.). *Students as Partners: Peer Support Icebreakers*. Retrieved 8 5, 2021, from library.leeds.ac.uk: https://library.leeds.ac.uk/downloads/download/51/peer_support_icebreakers_university_of_manchester
- Unicef. (2019). *Φτου και Βγαίνω! Δραστηριότητες Πολυγλωσσικής & Κοινωνικής -Συναισθηματικής Ενδυνάμωσης*. Graffiti.
- West, E. (1999). *The big book of icebreakers: Quick, fun activities for energizing meetings and workshops*. McGraw Hill Professional.
- Ζώνιου, Χ. (2003). Το θέατρο του Καταπιεσμένου. (Π. Δ. Εκπαίδευση, Ed.) *Εκπαίδευση και Θέατρο*, 4. doi:ISSN 1109-821X
- Κουτσούρη, Α. (2007). *Δημιουργικές δραστηριότητες και διαδικασίες μάθησης*. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Συμβούλιο της Ευρώπης. (2012). *Compasito-Μικρή Πυξίδα. Εγχειρίδιο εκπαίδευσης στα ανθρώπινα δικαιώματα για παιδιά*. Βουδαπέστη: Συμβούλιο της Ευρώπης.
- Χατζιωάννου, Τ. (2010). *Τα μαθησιακά χαρακτηριστικά προγραμμάτων μη τυπικής μάθησης για νέους και η επίδραση στη μαθησιακή εξέλιξη και πορεία των συμμετεχόντων*. Θεσσαλονίκη.

