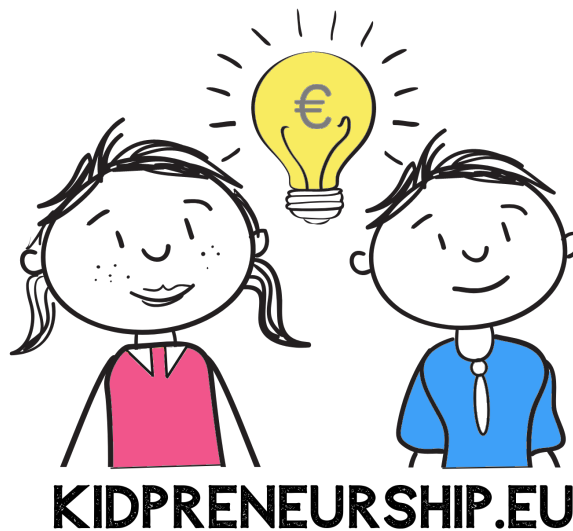


**Έργο: ανάπτυξη της επιχειρηματικής νοοτροπίας στα
παιδιά μας
Αριθ. 2020-1-LV01-KA201-077505**

**Διανοητική παραγωγή #1: Ενότητα
KIDpreneurship για παιδιά ηλικίας 5-7 ετών**

**Σύνολο 24 δραστηριοτήτων που αναπτύσσουν δεξιότητες
σημαντικές για την επιχειρηματική νοοτροπία**



1 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	Εισαγωγή	3
2	Πλαίσιο δεξιοτήτων των δραστηριοτήτων	4
2.1	Περιέργεια.....	4
2.2	Δημιουργικότητα.....	5
2.3	Μαθαίνοντας από τα λάθη	6
2.4	Ανάληψη πρωτοβουλιών	7
2.5	Ομαδική εργασία και επικοινωνία	8
2.6	Πώς να ορίσετε έναν στόχο	9
2.7	Οικονομικός αλφαριθμητισμός	9
3	Σύνολο δραστηριοτήτων	10
3.1	Ερευνήστε το αντικείμενο	10
3.2	Τι θα μπορούσε να είναι	13
3.3	Αντιμέτωπιση των συναισθημάτων	16
3.4	Ασχοληθείτε με το Σωστό ή Λάθος.....	18
3.5	Επίτευξη του στόχου	19
3.6	Η αγορά	22
3.7	Ερωτήσεις - βιβλίο - ερωτήσεις.....	25
3.8	Ποια είναι η αξία	26
3.9	Είστε τα μάτια μου	28
3.10	Παιχνίδι καταμέτρησης	30
3.11	Πηγαίνοντας για ψώνια/ Εκδρομή στο κατάστημα	35
3.12	Έκδοση χρημάτων	37
3.13	Κύριος των χρημάτων μου	43
3.14	"Παράγουμε, διαφημίζουμε, πουλάμε"	44
3.15	Αφίσα ανταμοιβής.....	46
3.16	Fantasy-Jungle	47
3.17	Ο Πύργος των μακαρονιών Marshmallow	49
3.18	Φτιάξτε μου ένα εργαλείο σχεδίασης.....	50
3.19	Ατέλειωτο τέλος	53

3.20	Παιδικοί Ολυμπιακοί Αγώνες.....	54
3.21	Ο χάρτινος πύργος.....	57
3.22	Αποτύπωση	58
3.23	Τοπίο από λεκέδες	65
3.24	Ποιο είναι το επάγγελμά μου;.....	69

1 Εισαγωγή

Οι δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν για παιδιά ηλικίας 5-7 ετών στοχεύουν στην ανάπτυξη επιχειρηματικών στάσεων, δεξιοτήτων και γνώσεων που, εν ολίγοις, θα πρέπει να επιτρέψουν σε ένα παιδί να "μετατρέψει τις ιδέες σε πράξη" ήδη από την ηλικία των 5 ετών.

Η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα είναι η ικανότητα εντοπισμού ευκαιριών με σκοπό τη μετατροπή τους σε οικονομική ή κοινωνική αξία για την κοινότητα, η οποία περιλαμβάνει δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η επικοινωνία και η ικανότητα διαχείρισης πόρων και πολλά άλλα. Το σύνολο των δραστηριοτήτων θα αναπτύξει επιχειρηματικές δεξιότητες που βοηθούν τα παιδιά να αναλάβουν πρωτοβουλίες, π.χ. δεξιότητες επικοινωνίας, δημιουργικότητας, συνεργασίας, κριτικής σκέψης και διαχείρισης έργων. Το μάθημα αποτελείται από 24 δραστηριότητες που απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας 5-7 ετών. Οι δραστηριότητες αποτελούνται από παιχνίδια, καθοδηγούμενες εμπειρίες, δραστηριότητες και συγκεκριμένες εργασίες που θα πραγματοποιηθούν στην τάξη και θα υλοποιηθούν κυρίως σε ομάδες: κάθε δραστηριότητα είναι αφιερωμένη στην ανάπτυξη μιας ή περισσότερων δεξιοτήτων που είναι σημαντικές για την επιχειρηματική νοοτροπία.

Όλες οι δραστηριότητες του έργου είναι πολύ διαφορετικές μεταξύ τους και διαφέρουν ως προς το χρονοδιάγραμμα, τη δυναμική, τα υλικά και, προφανώς, τους στόχους. Οι διάφορες προτεινόμενες δραστηριότητες μπορούν να προσαρμοστούν σε μικρό βαθμό ανάλογα με τις υλικοτεχνικές και χρονικές συνθήκες που υπάρχουν στην τάξη και κατά τη στιγμή των δραστηριοτήτων, καθώς και στην ανάπτυξη των παιδιών, καθώς παρόλο που το ηλικιακό χάσμα είναι μόνο 2 χρόνια, τα παιδιά αναπτύσσονται πολύ γρήγορα από 5 έως 7 ετών.

Η Σύμπραξη σας συμβουλεύει να προγραμματίσετε τις δραστηριότητες εκ των προτέρων, προμηθεύοντας τα σχετικά υλικά και βρίσκοντας την καταλληλότερη τοποθεσία για την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων. Συνεπώς, είναι δυνατόν να εφαρμοστεί μια μικρή ευελιξία στην εκτέλεση των δραστηριοτήτων, διατηρώντας όμως τον κύριο στόχο!

Η προσφερόμενη σειρά δραστηριοτήτων είναι προαιρετική, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις δραστηριότητες με τη σειρά που προτιμάτε, δεν είναι υποχρεωτικό να εκτελέσετε όλες τις

δραστηριότητες. Κάθε δραστηριότητα αποκλειστικά και μόνο είναι ωφέλιμη για την ανάπτυξη της επιχειρηματικής νοοτροπίας των παιδιών.

Οι δραστηριότητες αναπτύχθηκαν από τους ακόλουθους οργανισμούς:

- "Art-Smart" - Λετονία
- "Ιδρυμα Patrizio Paoletti" - Ιταλία
- "Synthesis" - Κύπρος
- "Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen" - Αυστρία
- Ιδρυμα "Αξίες, αρετές, ακεραιότητα" - Βουλγαρία
- Ιδιωτικό νηπιαγωγείο "Mazais Princis" - Λετονία
- "Future Focus" - Μάλτα

2 Πλαίσιο δεξιοτήτων των δραστηριοτήτων

2.1 Περιέργεια

Σύμφωνα με διάφορες μελέτες, η κρυφή δύναμη που διεγείρει τη μάθηση είναι η περιέργεια: η χαρά της εξερεύνησης ενεργοποιεί την κριτική σκέψη και τον συλλογισμό. Επομένως, η περιέργεια ενισχύει τη μάθηση. Τα παιδιά αντιλαμβάνονται ένα χάσμα μεταξύ αυτών που γνωρίζουν και αυτών που θα ήθελαν να γνωρίζουν, ανεξάρτητα από το αν θέλουν να επιτύχουν άμεσα αποτελέσματα ή καλούς βαθμούς. Αρκετές μελέτες δείχνουν ότι τα περιέργα παιδιά έχουν πλούσια ζωή και καλύτερη επαγγελματική σταδιοδρομία. Έχει επίσης προκύψει ότι σημαντικές προσαρμοστικές συμπεριφορές, όπως η μη κριτική στάση, η ανοχή στο άγχος, τα θετικά συναισθήματα, το χιούμορ, σχετίζονται με την περιέργεια. Συσχέτιση με την ευτυχία: Η διανοητική περιέργεια κάνει τον άνθρωπο ζωτικό και η ζωτικότητα, με τη σειρά της, τον κάνει ευτυχισμένο.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

1. Ενίσχυση της περιέργειας: Συχνά ο πειρασμός είναι να επιβραβεύουμε τους μαθητές όταν η περιέργεια οδηγεί σε ένα επιθυμητό αποτέλεσμα ή σε έναν καλό βαθμό, αλλά είναι πιο σημαντικό να παρατηρούμε και να ενισχύουμε την περιέργεια όταν τη βλέπουμε σε δράση, για παράδειγμα ενισχύοντας τους μαθητές όταν κάνουν ερωτήσεις.
2. Διδάξτε στους μαθητές πώς να κάνουν "ποιοτικές" ερωτήσεις. Οι "ποιοτικές" ερωτήσεις αποτελούν ζωτικό εργαλείο για την περιέργεια. Οι καλές ερωτήσεις περιέχουν το "γιατί;", το "τι;" και το "πώς;".
3. Διαδώστε την περιέργεια. Η περιέργεια είναι μεταδοτική: δημιουργήστε ευκαιρίες για ομαδικές δραστηριότητες για τους μαθητές, ώστε να εμπλέξετε ακόμη και τους λιγότερο περιέργους μαθητές.
4. Συνεχίστε να ενημερώνετε τις γνώσεις σας. Οι τρέχουσες ειδήσεις μπορούν να οδηγήσουν τους μαθητές να θέσουν προληπτικές ερωτήσεις που βοηθούν να έρθει στο φως αυτό που βρίσκεται κάτω από την επιφάνεια των προβλημάτων της κοινωνίας.
5. Διδάξτε στους μαθητές να είναι σκεπτικιστές. "Σκεπτικός" που σημαίνει "παρατηρώ, εξετάζω". Ένα σκεπτικιστικό άτομο απαιτεί περαιτέρω αποδείξεις προτού αποδεχτεί τις δηλώσεις κάποιου ως αληθινές. Είναι πρόθυμο να αμφισβητήσει το status quo με ανοιχτό μυαλό και μέσω υγιούς συζήτησης.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Δραστηριότητες στην τάξη με περιγραφικές κάρτες

1. Παρατηρήστε, για ομάδες, απολύτως κοινά αντικείμενα (π.χ.: μια καρέκλα, μια κιμωλία, ένα μηχάνημα για σνακ, ένα ρούχο, ένα τρόφιμο) και εκπαιδεύεστε να κάνετε στον εαυτό σας όσο το δυνατόν περισσότερες νέες ερωτήσεις σχετικά με αυτά, στις οποίες δεν γνωρίζετε τις απαντήσεις. Η ερώτηση σχετικά με το ποιος εφηύρε το αντικείμενο και η υπόθεση σχετικά με τον σκοπό της εφεύρεσης είναι ουσιώδεις. Σε ένα δεύτερο βήμα θα μπορούσε να τεθεί το ερώτημα αν και γιατί η εφεύρεση λειτούργησε, πώς ωφελήθηκε η κοινωνία από αυτήν, πώς ο εφευρέτης είχε όφελος από αυτήν (επίσης οικονομικό). Η εργασία αυτή θα συνοδεύεται από έρευνα και σε επιπλέον σχολικό χρόνο.

2. Για ομάδες, ξεκινώντας πρώτα από τις τοπικές εφημερίδες, στη συνέχεια από τον εθνικό τύπο και καταλήγοντας στον διεθνή τύπο, επιλέξτε μία από τις πρωτοσέλιδες ειδήσεις και εκπαιδεύστε με τις πέντε βασικές ερωτήσεις (Ποιος; Τι; Πότε; Πού; Πώς; Γιατί).

3. Επαναλάβετε την άσκηση 2 σε ένα γεγονός που αφορά την καθημερινή σχολική ζωή (ένα συνηθισμένο επεισόδιο της ημέρας). Ο στόχος είναι να επεκτείνετε τη διαδικασία σε όσο το δυνατόν περισσότερα κοινά γεγονότα, ανακαλύπτοντας τον πλούτο του προβληματισμού που μπορεί να προσφέρει κάθε μεμονωμένο γεγονός. Η εργασία αυτή θα συνοδεύεται από έρευνα ακόμη και εκτός σχολικού ωραρίου, που σχετίζεται με επεισόδια της οικογενειακής ζωής.

4. Μελέτη της στάσης μεγάλων περιέργων ανθρώπων που άλλαξαν την ιστορία: Λεονάρντο Ντα Βίντσι, Ισαάκ Νεύτων, Λουίτζι Γκαλβάνι, Καμίλο Γκόλγκι, Αλεξάντερ Φλέμινγκ*. Εξαγωγή της στάσης τους, και άσκηση στην τάξη: "Αν ήμουν ο Λεονάρντο Ντα Βίντσι τι θα έκανα παρατηρώντας ... (τη βροχή, τα σύννεφα, μια ομπρέλα, ένα έντομο στο παράθυρο, κ.λπ. ...) (1Α, 2Α, 3Α, 4Α)

Μετά από κάθε μία από τις ασκήσεις στην τάξη ή στο σπίτι, αναρωτηθείτε πώς έχουν τροποποιήσει και εμπλουτίσει τις διαδικασίες σκέψης, για παράδειγμα, μέσω των ακόλουθων ερωτήσεων: Τι ξέρω που δεν ήξερα πριν; Ποιες ερωτήσεις έκανα στον εαυτό μου που συνήθως κάνουν οι παππούδες και οι γιαγιάδες; Ποια ερώτηση του συμμαθητή μου με εντυπωσίασε ιδιαίτερα; Γιατί; Τι φαντάζομαι ότι θα συνέβαινε σε μένα και στη ζωή μου αν είχα αυτή τη στάση συνεχώς; Είναι σημαντικό να συνοδεύσετε τους νέους στη λήψη αναφορών σχετικά με τη συναισθηματική τους κατάσταση και τις ευεργετικές επιδράσεις μιας στάσης περιέργειας; Πώς αισθάνθηκα ενώ έκανα στον εαυτό μου αυτές τις ερωτήσεις; 6. Μαρτυρία ενός επιχειρηματία που οφείλει τα πάντα στην περιέργεια.

2.2 Δημιουργικότητα

Η δημιουργικότητα εντάσσεται πλήρως στην πρώτη δεκάδα, που καταρτίστηκε από το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ (WEF), των δεξιοτήτων που οι υπεύθυνοι προσλήψεων και, γενικά, ο κόσμος της εργασίας θα αναζητούν περισσότερο στο μέλλον. Η ικανότητα αυτή κατέχει, μάλιστα, την τρίτη θέση δεδομένης της σημασίας της στο πλαίσιο του οργανισμού. Αν και η δημιουργικότητα συχνά συνδέεται με τον καλλιτεχνικό τομέα, αυτή η ήπια δεξιότητα είναι στην πραγματικότητα μια ζωτική μορφή νοημοσύνης, η οποία ωθεί τους ανθρώπους να ανακαλύπτουν κάτι νέο σε διάφορους τομείς, αναγνωρίζοντας, στις σκέψεις και τα αντικείμενα, νέες συνδέσεις που οδηγούν σε καινοτομίες, λύσεις και αλλαγές. Η δημιουργικότητα, στην πραγματικότητα, συνδέεται στενά με την καινοτομία, δηλαδή με τη μεταμόρφωση που προκαλείται από την εισαγωγή καινοτομιών, οι οποίες μπορούν να λύσουν προβλήματα και να βελτιώσουν προϊόντα, διαδικασίες και καταστάσεις. Είναι ακριβώς η σχέση μεταξύ δημιουργικότητας και καινοτομίας που εξηγεί γιατί η πρώτη αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο στον σημερινό κόσμο της εργασίας.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Η εστίαση δεν είναι τόσο στο πώς να "διδάξουμε τη δημιουργικότητα" στα παιδιά, αλλά στο πώς να δημιουργήσουμε ένα γόνιμο περιβάλλον στο οποίο η δημιουργικότητά τους θα ριζώσει, θα αναπτυχθεί και θα εξελιχθεί.

1. Φανταστείτε: Δείξτε παραδείγματα για να δώσετε ιδέες Όταν προτείνουμε μια δραστηριότητα, ξεκινάμε πάντα με την παρουσίαση παραδειγμάτων έργων, για να δώσουμε μια ιδέα των δυνατοτήτων και να δώσουμε ιδέες για το πώς να ξεκινήσετε. Αρχικά το παιδί μπορεί να επικεντρωθεί στη μίμηση των παραδειγμάτων που προσφέρονται, στη συνέχεια θα ενθαρρυνθεί να αλλάξει ή να τροποποιήσει τα παραδείγματα, προσθέτοντας τη δική του προσωπική πινελιά.

2. Προσφέρετε ποικιλία υλικών: παρέχετε ένα ευρύ φάσμα υλικών για την εκτέλεση των καθηκόντων τους. Όσο πιο ποικίλα είναι τα υλικά, τόσο περισσότερες είναι οι ευκαιρίες για δημιουργικά έργα.

3. Καλωσορίστε όλους τους τύπους "πράξης"

4. Δώστε μεγαλύτερη σημασία στη διαδικασία παρά στο προϊόν. Είναι σημαντικό να ρωτάτε τους μαθητές ποιες στρατηγικές χρησιμοποίησαν και από τι εμπνεύστηκαν, ενθαρρύνοντας τον πειραματισμό, μοιραζόμενοι επίσης τα ενδιάμεσα στάδια των έργων, μιλώντας για το τι σκοπεύουν να κάνουν στη συνέχεια και γιατί.

5. Προσφέρετε άφθονο χρόνο για εργασία σε έργα Για ουσιαστική ανατροφοδότηση, δώστε συνεδρίες για έργα, για ένα πιο ριζοσπαστικό αποτέλεσμα, κρατήστε ημέρες ή εβδομάδες κατά τις οποίες οι μαθητές εργάζονται αποκλειστικά σε έργα.

6. Ενδιάμεση και κοινή χρήση Ενήλικες και παιδιά συνεργάζονται πραγματικά σε έργα. Τα παιδιά διεγείρονται από την ομαδική εργασία.

7. Αναστοχασμός σχετικά με τη διαδικασία Είναι σημαντικό τα παιδιά να βυθίζονται στα έργα, ακόμη πιο σημαντικό όμως είναι να αναστοχάζονται σχετικά με το τι συμβαίνει. Για παράδειγμα, "Πώς σας ήρθε η ιδέα για αυτό το έργο;" και "Τι σας εξέπληξε περισσότερο;".

8. Ανταλλαγή προβληματισμών Ανταλλαγή με τα παιδιά των δικών τους διαδικασιών σκέψης: είναι χρήσιμο για αυτά να γνωρίζουν τις στρατηγικές που χρησιμοποιείτε για να εργαστείτε στα έργα και να εξετάσετε τα προβλήματα. Θα είναι πιο πρόθυμα να προβληματιστούν σχετικά με τη δική τους σκέψη και θα έχουν ένα καλύτερο μοντέλο για να το κάνουν.

9. Περισσότερες λύσεις για το ίδιο πρόβλημα Να εκπαιδεύσουν, μόνοι τους και μαζί με τους μαθητές, να βρουν διάφορες λύσεις στα προβλήματα που αντιμετωπίζουν, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που είναι δομημένα σε διδακτικές δραστηριότητες.

2.3 Μαθαίνοντας από τα λάθη

Τα λάθη αποτελούν αναπόφευκτο μέρος της εμπειρίας της ζωής μας και προεδρεύουν κάθε μαθησιακής διαδικασίας. Το να προσποιούμαστε ότι το λάθος δεν υπάρχει παρά μόνο για να διορθωθεί είναι η λανθασμένη προσέγγιση. Το να θέλουμε να αποφύγουμε το λάθος σημαίνει να σταματήσουμε και να αναστείλουμε τη μάθηση. Για το λόγο αυτό προσπαθούμε να δημιουργήσουμε μια ατμόσφαιρα στην οποία επιτρέπεται να βιώνει κανείς το συναίσθημα χωρίς φόβο και στην οποία θεωρείται ως μέσο για να συνειδητοποιήσει τις δυνατότητες. Πρέπει να τονιστεί εδώ ότι η διαδικασία διόρθωσης πρέπει να ενταχθεί σε μια ανθρωπιστική-συναίσθηματική αντίληψη της διδακτικής: το λάθος είναι φυσικό μέρος της μαθησιακής διαδικασίας και ο μαθητής πρέπει να βρει στον καθηγητή, στους συμμαθητές του, στο εκπαιδευτικό σύστημα γενικότερα την απαραίτητη κατανόηση ώστε το λάθος να μην οδηγήσει σε καταστάσεις άγχους- είναι απαραίτητο να προωθηθούν μορφές διόρθωσης που οδηγούν στην ενθάρρυνση και στην ανάπτυξη των ικανοτήτων αυτοδιόρθωσης του μαθητή και να αυξηθεί η κριτική του αυτονομία και στη διαχείριση του λάθους.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

1. Αναγνώριση των σφαλμάτων και των λόγων που συνέβησαν.

2. Προκειμένου να μάθουν από τα λάθη, είναι σημαντικό πρώτα απ' όλα να συνοδεύσουμε τους μαθητές στην αναγνώρισή τους και στην κατανόησή τους. Μερικές φορές είναι δύσκολο να τα αναγνωρίσουμε επειδή υπάρχει μια γνωστική ασυμφωνία, μια κατάσταση ψυχολογικής και συναισθηματικής έντασης: η παραδοχή ενός λάθους συχνά βρίσκεται σε ασυμφωνία με την αυτοεκτίμησή μας, σε σημείο που να βρίσκουμε τον εαυτό μας να το δικαιολογεί ή να το αποδίδει σε κάποιον άλλο, προκειμένου να μην αμφισβητήσουμε βαθιές απόψεις για τον εαυτό μας. Η αναγνώριση του λάθους σχετίζεται με την αιτία του: γνωρίζει ο μαθητής τον σωστό τρόπο ή είναι αφηρημένος;
3. Μην δραματοποιείτε τα λάθη, χρησιμοποιήστε τα ως μια χαρούμενη ευκαιρία για ομαδική μάθηση (επαναλαμβανόμενο λάθος στην τάξη, συλλογικό και γενικό) και προνομιακή (ατομική και ειδική).
4. Επανεκτιμήστε τα λάθη, κάθε λάθος μπορεί πραγματικά να είναι δημιουργικό, καθώς δημιουργεί μια ευκαιρία να επανεξετάσετε τη διαδικασία, την ανθεκτικότητα ή να εξαγάγετε άλλες δεξιότητες. Να τονίζετε πάντα τι μάθατε από αυτό το λάθος!
5. Κάντε λάθη: κάντε τα σκόπιμα. Εξασκηθείτε στην εισαγωγή σας σε ένα σύστημα ελεγχόμενων λαθών. Μια πρόσκληση να μην βλέπετε το λάθος ως εχθρό αλλά ως αναπόφευκτο και πολύτιμο σύντροφο.
6. Χρησιμοποιήστε το λάθος δημιουργικά για να μην το ξεχάσετε ποτέ ξανά και να διασκεδάσετε με την ικανότητα. "Σε κάθε λάθος κρύβεται η δυνατότητα μιας ιστορίας" G. Rodari. es: η αλλαγή των φωνηέντων αλλάζει τα πράγματα και γεννιούνται ιστορίες.
7. Μελέτη Παραδείγματα επιφανών σφαλμάτων. es Η ανακάλυψη της Αμερικής είναι το αποτέλεσμα ενός σφάλματος: Ο Χριστόφορος Κολόμβος πείστηκε να φτάσει στις Ινδίες. Ο Λεονάρντο Ντα Βίντσι, η κατ' εξοχήν ιδιοφυΐα, πέτυχε στόχους και δημιούργησε αριστουργήματα, παρόλο που - ή καλύτερα: χάρη στο γεγονός ότι - συγκέντρωσε πολλά λάθη (οι ιπτάμενες μηχανές, όλες απέτυχαν, ή η τεχνική ζωγραφικής που χρησιμοποιήθηκε για τον Μυστικό Δείπνο, για να δώσουμε μόνο μερικά παραδείγματα).

2.4 Ανάλυση πρωτοβουλιών

Το αίσθημα πρωτοβουλίας σημαίνει να ξέρεις πώς να μετατρέπεις τις ιδέες σε δράση. Αυτό περιλαμβάνει την αυτοαξιολόγηση, τη δημιουργικότητα, την καινοτομία και την ανάληψη κινδύνων, καθώς και την ικανότητα σχεδιασμού και διαχείρισης έργων για την επίτευξη στόχων. Είναι απαραίτητο να μπορεί κανείς να αξιολογεί τις θετικές και αρνητικές πτυχές των διαφόρων επιλογών και τις πιθανές συνέπειες, αλλά και να συζητά και να επιχειρηματολογεί σε ομάδες για τα κριτήρια και τα κίνητρα των επιλογών, επισημαίνοντας τα γεγονότα, τους κινδύνους, τις ευκαιρίες και ακούγοντας τα κίνητρα των άλλων. Η ανάληψη πρωτοβουλιών σχετίζεται με την ικανότητα λήψης αποφάσεων ατομικά και σε ομάδες, αξιολογώντας μεταξύ διαφορετικών εναλλακτικών λύσεων και αιτιολογώντας τα κριτήρια επιλογής, αξιολογώντας τα υπέρ και τα κατά, τους κινδύνους και τις ευκαιρίες και αιτιολογώντας την τελική επιλογή. Τα προγράμματα που στοχεύουν στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας έχουν πολλαπλές αξίες στη βελτίωση των παιδιών, εκτός από την προετοιμασία για τον κόσμο της εργασίας, επίσης για τη συμμετοχή, τα κίνητρα και τις επιδόσεις στο σχολείο και στη ζωή- πτυχές που επηρεάζουν θετικά τη μείωση των απογοητεύσεων, τη μείωση των εντάσεων και των συγκρούσεων.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

1. Προώθηση πλαισίων όπου οι μαθητές ενθαρρύνονται να εστιάζουν στην ακρόαση και ανάγνωση των λεκτικών και μη λεκτικών μηνυμάτων των φίλων τους
2. Διδασκαλία τεχνικών ακρόασης
3. Υποστήριξη των μαθητών στο να καθορίσουν με σαφήνεια το στόχο που θέλουν να επιτύχουν στην επικοινωνία Εκπαίδευση των μαθητών σε θετική και ενεργητική στάση ακόμη και υπό πίεση
4. Εκπαιδεύστε τους μαθητές να εκφράζουν την άποψή τους
5. Προτιμούν τα πλαίσια όπου "κερδίζει" η ομάδα και όχι το άτομο
6. Υποστήριξη των μαθητών στη σωστή χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ώστε η ψηφιακή επικοινωνία να μην αντικαθιστά την ενσυναισθητική σχέση (τι δεν πρέπει να επικοινωνείται μέσω των μέσων), αλλά αντίθετα να μπορεί να ενισχύσει την επαφή (όταν τα μέσα φτάνουν εκεί που δεν φτάνουμε εμείς, για παράδειγμα παρέχοντας γνώσεις).

2.5 Ομαδική εργασία και επικοινωνία

Η δεξιότητα αυτή προϋποθέτει επομένως υπομονή, ευγένεια και ενσυναίσθηση. Το να έχετε δεξιότητες ομαδικής εργασίας σημαίνει τόσο να είστε σε θέση να μεσολαβείτε και να συναντάτε τους άλλους, όσο και να μπορείτε να ζητάτε βοήθεια. Η ικανότητα αυτή συνεπάγεται να μπορείς να μοιράζεσαι επιτυχίες και δυσκολίες, να μαθαίνεις από τα λάθη, να ξέρεις πώς να αναλαμβάνεις την ευθύνη χωρίς να τη ρίχνεις στους άλλους και να ξέρεις πώς να "δένεις" με το πλαίσιο. Είναι ζωτικής σημασίας η συνεργασία με τους άλλους για να ξέρει κανείς πώς να επικοινωνεί και να είναι προετοιμασμένος για βελτίωση και αυτοδιόρθωση. Η συνεργατική μάθηση είναι μια συγκεκριμένη μεθοδολογία διδασκαλίας μέσω της οποίας οι μαθητές μαθαίνουν σε μικρές ομάδες, βοηθώντας ο ένας τον άλλον και νιώθοντας συνυπεύθυνοι ο ένας για τον άλλον. Η επικοινωνία είναι το κύριο εργαλείο για την κατανόηση και την εμπλοκή σε μια σχέση μεταξύ τους και με την κοινότητα. Η διαδικασία της επικοινωνίας υπερβαίνει την απλή πράξη της μεταφοράς ενός μηνύματος: συνεπάγεται την ικανότητα "επίτευξης ενός στόχου". Η επικοινωνία αποτελείται επίσης από θεμελιώδη παρα-λεκτικά στοιχεία, τον τόνο της φωνής, το πρόσωπο, τις χειρονομίες, το λεξιλόγιο, τη γραμματική.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ (Υποστηρίξτε τους μαθητές να)

1. Προώθηση πλαισίων όπου οι μαθητές ενθαρρύνονται να εστιάζουν στην ακρόαση και ανάγνωση των λεκτικών και μη λεκτικών μηνυμάτων των φίλων τους
2. Διδασκαλία τεχνικών ακρόασης
3. Υποστήριξη των μαθητών να καθορίσουν με σαφήνεια τον στόχο που θέλουν να επιτύχουν στην επικοινωνία
4. Εκπαίδευση των μαθητών σε θετική και ενεργητική στάση ακόμη και υπό πίεση
5. Εκπαιδεύστε τους μαθητές να εκφράζουν την άποψή τους
6. Προτιμούν τα πλαίσια όπου "κερδίζει" η ομάδα και όχι το άτομο
7. Υποστήριξη των μαθητών στη σωστή χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ώστε η ψηφιακή επικοινωνία να μην αντικαθιστά την ενσυναισθητική σχέση (τι δεν πρέπει να επικοινωνείται μέσω των μέσων), αλλά αντίθετα να μπορεί να ενισχύσει την επαφή (όταν τα μέσα φτάνουν εκεί που δεν φτάνουμε εμείς, για παράδειγμα παρέχοντας γνώσεις).

2.6 Πώς να ορίσετε έναν στόχο

Συνδεδεμένη με την ικανότητα καθορισμού στόχων είναι η ουσιαστική ικανότητα να δίνεται "νόημα" στη ζωή, μια διαδρομή που αποτελείται από έναν αστερισμό μικρο-στόχων, μια θεμελιώδη διαδικασία για να βιώνονται θετικά συναισθήματα, ικανοποίηση για την επιτυχία και τη συμμετοχή. Ο εγκέφαλός μας έχει εξελιχθεί υπό το πρίσμα της δραστηριότητας: να θέτουμε νέους στόχους και να τους επιτυγχάνουμε με επιμονή και επίλυση προβλημάτων. Η απουσία στόχων δεν είναι στο DNA μας και στην πραγματικότητα μας κάνει να βιώνουμε μια βαθιά αίσθηση κενού. Η γνώση του πώς να δίνουμε στόχους δίνει νόημα στη ζωή, δρα άμεσα στην ευημερία, αυξάνει την αυτοεκτίμηση, μας κάνει να ανακαλύπτουμε νέα ενδιαφέροντα και να διοχετεύουμε δράσεις με στρατηγικό και αποτελεσματικό τρόπο. Η επιδίωξη στόχων φέρνει τελικά ενήλικες και παιδιά σε επαφή με άλλους ανθρώπους και την οικοδόμηση ουσιαστικών σχέσεων (κοινός σκοπός).

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ (Υποστηρίξτε τους μαθητές να)

1. Μάθετε τι αγαπούν ή το πρόβλημα που θέλουν να λύσουν: η αρχική φάση της διαδρομής κατά την οποία πρέπει να εντοπίσουμε τα ενδιαφέροντά μας - αν δεν τα γνωρίζουμε ήδη - μέσα από ερωτήσεις όπως "Τι με ενδιαφέρει πραγματικά;", "Τι μου αρέσει να σκέφτομαι;", Οι στόχοι του παιδιού πρέπει να είναι δικό του (όχι των ενηλίκων αναφοράς).
2. Καθορισμός του στόχου, Το πρώτο βήμα για την επίτευξη ενός στόχου είναι ο ακριβής προσδιορισμός του.
3. Διευκρινίστε προσεκτικά τον στόχο: ζητήστε από το παιδί να επικεντρωθεί και να γράψει γιατί θέλει να επιτύχει αυτόν τον στόχο.
4. Καθορισμός συγκεκριμένων στόχων
5. Καθορίστε το χρονικό διάστημα εντός του οποίου πρέπει να επιτευχθεί ο στόχος . Οι μακροπρόθεσμοι στόχοι θα έχουν μελλοντικές προθεσμίες σε σύγκριση με τους βραχυπρόθεσμους στόχους, γι' αυτό και είναι σημαντικό να "χωρίσετε" τους μακροπρόθεσμους στόχους σε βραχυπρόθεσμους στόχους. (π.χ. Το να μάθετε να παίζετε τις κλίμακες στο πιάνο σε δύο εβδομάδες είναι ένας συγκεκριμένος στόχος με προθεσμία).
6. Καταγράψτε τα βήματα που απαιτούνται για την επίτευξη του στόχου: Υποστηρίξτε τους μαθητές να κατανοήσουν πώς θα επιτύχουν το στόχο τους. Για έναν μακροπρόθεσμο στόχο, πρέπει να εστιάσετε σε ενδιάμεσους στόχους που είναι επίσης παρακινητικοί.

2.7 Οικονομικός αλφαριθμητισμός

Η εκμάθηση των οικονομικών ήδη από την ηλικία των 5 ετών, θα τους επιτρέψει να είναι ενεργοί πολίτες σε διάφορες καθημερινές καταστάσεις, όχι μόνο όσον αφορά τις έννοιες, αλλά και τις συμπεριφορές που έχουν να κάνουν με βασικές ηθικές επιλογές και που καθορίζουν τις "μικρές" κινήσεις της αγοράς, της αποταμίευσης, του χρέους, της αναβολής δαπανών, της πρόνοιας και της αλληλεγγύης. Ο προβληματισμός σχετικά με τη χρήση του χρήματος πρέπει να ξεκινήσει από βαθιά αποκλίνουσες περιπτώσεις: την οικονομική κρίση, την αποϋλοποίηση του χρήματος, την αγοραστική ικανότητα των οικογενειών. Είναι θεμελιώδες, από μικρή ηλικία, να κατανοήσουμε την αξία του χρήματος και τους μηχανισμούς που καθοδηγούν την οικονομία, στις απλούστερες μορφές της: κέρδος, αποταμίευση, επένδυση, δώρο. Το χρήμα

πρέπει να κατανοηθεί ως μέσο ενός ευρύτερου σχεδιασμού, ικανό να αγκαλιάσει τις διάφορες σφαίρες δράσης της οικονομίας.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Εισαγωγή στα μαθήματα θεμάτων και έργων προσέγγισης και κατανόησης των οικονομικών και χρηματοοικονομικών μέσω της γνώσης και του πειραματισμού τριών μακροενοίων στις οποίες αντιστοιχούν τόσα πολλά εννοιολογικά περιβάλλοντα:

1. ΑΤΟΜΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΕΠΙΛΟΓΗ Θέματα όπως το εργατικό κόστος, η δημιουργία των τιμών, ο τρόπος μετεγκατάστασης της παραγωγής, η ποιότητα των πρώτων υλών. Τα παιδιά σκέφτονται γιατί ένα συγκεκριμένο αγαθό έχει μια συγκεκριμένη τιμή
2. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΤΗΣ ΣΥΛΛΟΓΙΚΟΤΗΤΑΣ Το δημόσιο αγαθό και οι φόροι. Τα δημόσια αγαθά δεν μπορούν να πωληθούν, όχι επειδή δεν έχουν τιμή, αλλά επειδή ανήκουν σε όλους: κανείς δεν έχει το δικαίωμα να τα πουλήσει και να τα αγοράσει. και βρίσκονται με ένα μέρος της πόλης.
3. Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ με την εισαγωγή τριών οικονομικών υποκειμένων: αποταμιευτές, τράπεζες και επιχειρήσεις, εξετάζοντας κοινές έννοιες όπως ATM, τράπεζα, πιστωτική κάρτα, υποθήκη, δάνειο, τόκος, μισθοδοσία.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

1. Δραστηριότητες "η αγορά" (π.χ.: η τάξη χωρίζεται σε πωλητές και αγοραστές και τα παιδιά παίζουν στην αγορά, πουλώντας και αγοράζοντας πακέτα ζυμαρικών, αποφασίζοντας την τιμή, πληρώνοντας τους εργάτες. Αναδημιουργείται ολόκληρη η αλυσίδα: κάθε προϊόν πρέπει να αγοραστεί από τον χονδρέμπορο σε μια συγκεκριμένη τιμή και να μεταπωληθεί σε υψηλότερη τιμή. Οι αγοραστές έχουν χρήματα στη διάθεσή τους και αποφασίζουν πώς θα τα χρησιμοποιήσουν).
2. Δραστηριότητες "δημόσιου συμφέροντος" (π.χ.: Ας μιλήσουμε για παράδειγμα για τις πόλεις, οι οποίες πρέπει να είναι καθαρές. Αλλά ποιος πληρώνει για την καθαριότητά τους ή για να φτιάξει έναν χαλασμένο δρόμο Εισάγεται το θέμα των φόρων. Τα παιδιά πρέπει να αποφασίσουν πόσα από τα χρήματά τους θα ξοδέψουν για να διατηρηθεί η πόλη καθαρή ή για να κατασκευαστεί ένας νέος δρόμος. Το συζητούν μαζί και αποφασίζουν ένα ποσό, το συγκεντρώνουν και το χρησιμοποιούν για να αγοράσουν κομμάτια ενός μεγάλου παζλ που αναπαριστά τους δρόμους, το σχολείο, το πάρκο. Αλλά αν το ποσό είναι πολύ χαμηλό τα παιδιά μπορούν να αγοράσουν μόνο ένα μέρος των απαραίτητων κομματιών κ.λπ.
3. Δραστηριότητες "Κύκλος της οικονομίας" (π.χ.: ένας κύκλος εντός του οποίου αναπτύσσεται ο οικονομικός κύκλος. Οι πολίτες συγκεντρώνουν τις αποταμιεύσεις, τις δίνουν στις τράπεζες οι οποίες τις διαθέτουν σε επιχειρήσεις που απασχολούν πολίτες. Προσομοίωση του κύκλου μέσω συγκεκριμένων εμπειριών, π.χ. η ανάγκη αγοράς ενός σπιτιού ή έναρξης μιας επιχείρησης).
4. Για κάθε φάση καλέστε έναν εκπρόσωπο/επιχειρηματία να πει πώς λειτουργεί

3 Σύνολο δραστηριοτήτων

3.1 Ερευνήστε το αντικείμενο

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ερευνήστε το αντικείμενο
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Fondazione Patrizio Paoletti
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ CUR-A8 Τάξεις 5-7
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	Ο χρόνος για τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ είναι συνεδρίες των 30' το πολύ. Συνεπώς, η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ μπορεί να χωριστεί σε περισσότερες συνεδρίες, ώστε να είναι δυνατή η συμμετοχή όλων των ομάδων/παιδιών.
ΣΤΟΧΟΙ	Τα παιδιά είναι από τη φύση τους περίεργα και διψούν για γνώση. Μια μελέτη του Πανεπιστημίου του Μίσιγκαν προσπάθησε να δείξει ότι μόνο η περιέργεια, κατανοητή ως κοινωνικο-συναισθηματικό χαρακτηριστικό, μπορεί πραγματικά να οδηγήσει ένα παιδί στη μάθηση, προωθώντας τη βελτίωση της σχολικής επίδοσης. Στόχοι: - μάθετε ότι ένας άπειρος κόσμος ανακαλύψεων κρύβεται πίσω από καθημερινά αντικείμενα, - ενθαρρύνετε μια συναισθηματική αντίδραση, επειδή η περιέργεια ξεκινά με το συναίσθημα, - επιθυμία για μάθηση, - οι μαθητές είναι σε θέση να ανακαλύψουν και να διερευνήσουν κάτι,



ΥΛΙΚΑ	Ο εκπαιδευτικός επιλέγει ένα θέμα (π.χ. "σύγχρονοι καλλιτέχνες", "παραδοσιακά τρόφιμα", "τοπικά ζώα" ή "εξωτικά ζώα"). Όταν ο εκπαιδευτικός επιλέγει ένα συνηθισμένο θέμα (π.χ. "τοπικά τρόφιμα"), δεν είναι απαραίτητο να προμηθευτεί συγκεκριμένο υλικό, επειδή οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με αυτό. Όταν ο εκπαιδευτικός επιλέγει ένα λιγότερο γνωστό θέμα, ο εκπαιδευτικός πρέπει επίσης να επιλέξει κάποιες εικόνες που να αποδίδουν με σαφήνεια το θέμα (π.χ. χρησιμοποιώντας βιβλία, φωτογραφίες, διαφάνειες, επιλέξτε 10 εικόνες σύγχρονων καλλιτεχνών, με ένα ή δύο παραδείγματα από το έργο του καθενός). Στη συνέχεια, η έρευνα που θα κάνουν οι μαθητές θα προσθέσει σε αυτή τη "βάση δεδομένων" γνώσεων και υλικών μέσω των πληροφοριών και των φωτογραφιών που θα παρουσιάσουν στην ΤΑΞΗ. Η βασική προστιθέμενη αξία προκύπτει από την πραγματοποίηση της ίδιας δραστηριότητας με εκπαιδευτικούς που διδάσκουν το συγκεκριμένο μάθημα (π.χ. "συνθέτες" για τη μουσική, "επιστημονικές ανακαλύψεις" ή "επιστήμονες" για τις φυσικές επιστήμες κ.λπ.).
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Οδηγίες: Επιλέξτε θέμα/κατηγορία. Παρουσιάστε 5-10 στοιχεία/αντικείμενα γι' αυτό. Χωρίστε την ΤΑΞΗ ανάλογα με το ενδιαφέρον για τις πτυχές που παρουσιάζονται (π.χ. μια ομάδα παιδιών θα μπορούσε να είναι εκείνα που επέλεξαν την ίδια εικόνα ή το ίδιο φαγητό κ.λπ.). Κάντε ερωτήσεις: "Τι γνωρίζουμε για αυτό το στοιχείο/αντικείμενο;", χρησιμοποιώντας αυτές τις ερωτήσεις για να τους δώσετε κίνητρο (ποιος το εφηύρε/δημιούργησε; από τι είναι φτιαγμένο; πού μπορεί να βρεθεί; κ.λπ.). Κάντε ερωτήσεις για να ανακαλύψετε πόσα ΔΕΝ γνωρίζουμε για το αντικείμενο/αντικείμενο. Αναθέστε την αποστολή να μάθουν όσο το δυνατόν περισσότερα για το θέμα. Το πρώτο βήμα σε αυτό είναι να δημιουργήσουν τα παιδιά έναν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κατάλογο ερωτήσεων και στη συνέχεια να προσπαθήσουν να τις απαντήσουν. Σημείωση: η προτεραιότητα για την εργασία αυτή είναι να δημιουργηθεί ένας μακρύς, ερευνητικός κατάλογος που μπορεί να επεκταθεί κατά τη διάρκεια της εργασίας. Έτσι, κάθε ομάδα θα κληθεί να: - Δημιουργήστε έναν κατάλογο ερωτήσεων για να απαντήσετε στη συνέχεια.

	- Κάντε κάποια έρευνα μαζί για να προσπαθήσετε να βρείτε τις απαντήσεις. μια "έρευνα" ανατίθεται σε ομάδες παιδιών (ο δάσκαλος καθορίζει αν η έρευνα αυτή πρέπει να γίνει στην ΤΑΞΗ ή στο σπίτι). - Στο τέλος, καταρτίστε έναν νέο κατάλογο πρόσθετων ερωτημάτων που προκύπτουν από την έρευνα που έγινε (και τις απαντήσεις). - Παρουσιάστε την εργασία στην ΤΑΞΗ. Κάθε μαθητής παρουσιάζει τα χαρακτηριστικά που βρήκε: 5-10' για κάθε ομαδική παρουσίαση + 5' για ερωτήσεις που προκύπτουν από την παρουσίαση (συνολικά για κάθε παρουσίαση 10'-15'). - Ζητήστε από την ΤΑΞΗ περισσότερες ερωτήσεις και ενδιαφέρουσες πληροφορίες.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	Βλέπε υλικό
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	Να κάνετε ερωτήσεις και να εστιάζετε στην ενθάρρυνση παθιασμένων, περιέργων ερευνών (π.χ. να φέρντε ενδιαφέροντα πράγματα στην ΤΑΞΗ).
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Ο δάσκαλος θα αξιολογήσει: - Έχουν οι ομάδες καταλήξει σε πολλές ερωτήσεις; - Αντανακλούσε η ποιότητα των ερωτήσεων μια περίεργη προσέγγιση; - πόσο συμμετείχαν οι επιμέρους ομάδες στην έρευνα; - Έδειξαν τα μέλη των ομάδων ικανότητα συναισθηματικής εμπλοκής και περιέργειας;

3.2 Τι θα μπορούσε να είναι

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Τι θα μπορούσε να είναι;
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Fondazione Patrizio Paoletti
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: CREA - A6 ΤΑΞΗ: 5-7 ετών



ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά ανά συνεδρία
ΣΤΟΧΟΙ	- Εξετάστε ένα πρόβλημα από διαφορετικές οπτικές γωνίες - η παραδοσιακή προσέγγιση αφορά την επικέντρωση σε μια λύση ειδικά για ένα πρόβλημα. - Ανακαλύψτε και ενθαρρύνετε τη δημιουργική σκέψη, δηλαδή την ικανότητα εύρεσης διαφορετικών λύσεων στο ίδιο πρόβλημα. - Να σκέφτεστε ευέλικτα και ρευστά. - Βρείτε απροσδόκητες, πρωτότυπες λύσεις.
ΥΛΙΚΑ	- 10-20 αντικείμενα καθημερινής χρήσης (π.χ.: σφουγγάρι, βούρτσα, χτένα, κραγιόν, σχοινί, καπέλο, χαρτί τουαλέτας...) - ένα καλάθι
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Ξεκινώντας από κοινά αντικείμενα που έχουν μια συγκεκριμένη χρήση, κάθε παιδί θα ενθαρρυνθεί να χρησιμοποιήσει τα αντικείμενα με διαφορετικό τρόπο. Για παράδειγμα: ένα σφουγγάρι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σφραγίδα, μπορεί να παραγεμίσει ένα μαξιλάρι ή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διακοσμήσει ένα ρούχο. Μαθητές σε κύκλο, ενδεχομένως καθιστοί. Οι λέξεις δεν είναι απαραίτητες. Ο δάσκαλος παίρνει ένα αντικείμενο από το καλάθι και αρχίζει να το χρησιμοποιεί με τρόπο διαφορετικό από την προβλεπόμενη χρήση του. Δώστε το αντικείμενο στον πρώτο μαθητή, ο οποίος καλείται επίσης να το χρησιμοποιήσει με έναν ασυνήθιστο τρόπο διαφορετικό από τον πρώτο. Το βασικό σημείο είναι να δοθεί σημασία σε κάθε ιδέα. Αυτό ενθαρρύνει τους μαθητές να συγκεντρωθούν και να συνειδητοποιήσουν την εκπληκτική φύση των νέων ιδεών. Η σειρά των παιδιών θα πρέπει να αλλάξει για να διαφοροποιηθεί η πολυπλοκότητά τους. Στο τέλος της συνεδρίας, θα υπάρξει μια στιγμή αφιερωμένη στην ανταλλαγή απόψεων σχετικά με το πώς πήγε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, η οποία θα επικεντρωθεί στα εξής: - τονίζοντας ότι ήταν όλοι εξαιρετικοί για τη χρήση της ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ τους, - αποδεικνύοντας ότι αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ έχει ενισχύσει τη νοημοσύνη τους (δημιουργώντας νέα μονοπάτια στον εγκέφαλό τους),



	- ενθαρρύνοντάς τους να βλέπουν τα πράγματα από διαφορετική οπτική γωνία κάθε φορά που θυμούνται, Αυτή η εμπειρία γίνεται ακόμη πιο χρήσιμη όταν ο δάσκαλος μπορεί να ανακαλέσει, τόσο συλλογικά όσο και ατομικά, τις ιδέες σε δύσκολες στιγμές (π.χ. "θυμάσαι τι έκανες με τη χτένα").
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	Τίποτα ουσιαστικό. Όπου είναι δυνατόν, μπορεί να έχει εκπληκτικό αντίκτυπο να δείξουμε εικόνες των περιοχών που διεγείρει μια τέτοια ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ στον εγκέφαλο και πώς αλλάζει ο εγκέφαλος όταν κάνουμε τακτικά δημιουργικά πράγματα (νέα μονοπάτια).
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	Επικεντρωθείτε στην προσέγγιση της άσκησης με γνήσια απορία και περιέργεια. Στη συνέχεια, σημειώστε οποιεσδήποτε παρατηρήσεις σχετικά με τα παιδιά, ώστε αυτές να μπορούν να χρησιμοποιηθούν με την πάροδο του χρόνου για τη βελτίωση της δημιουργικότητάς τους.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	- Συμμετείχαν τα παιδιά με εμπλοκή στη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ; - Κατάφεραν να βρουν νέους και δημιουργικούς τρόπους χρήσης των αντικειμένων; - Έμειναν έκπληκτοι όταν ανακάλυψαν ότι μπορούν να δημιουργήσουν διαφορετικές χρήσεις για πολύ κοινά αντικείμενα;

3.3 Αντιμετώπιση των συναισθημάτων

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ	Αντιμετώπιση των συναισθημάτων
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	TW-A6 Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Ομαδική εργασία και επικοινωνία Άλλοι: Δημιουργικότητα
ΥΛΙΚΑ	• Flashcards • Combi-Flashcards
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Πρώτο επίπεδο: • Ο δάσκαλος εισάγει το θέμα δείχνοντας στους μαθητές τις εικόνες • Ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές μια κάρτα μνήμης • Ο δάσκαλος δίνει ένα παράδειγμα και δείχνει το συναίσθημα, το οποίο εμφανίζεται σε μια κάρτα μνήμης, μέσω παντομίμας. • Οι μαθητές καλούνται να μιμηθούν τα συναισθήματα που εμφανίζονται στην κάρτα. • Οι υπόλοιποι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν το συναίσθημα. Επόμενο επίπεδο: • Ο δάσκαλος ενημερώνει τους μαθητές ότι θα πρέπει τώρα να σταθούν σε κύκλο και να ψιθυρίσουν ένα συναίσθημα στο αυτί του παιδιού που βρίσκεται στα δεξιά του/της. Αυτό το παιδί μιμείται το συναίσθημα και οι υπόλοιποι πρέπει να μαντέψουν το συναίσθημα.



	- Οι υπόλοιποι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν το συναίσθημα. Επόμενο επίπεδο: - Ο δάσκαλος παρουσιάζει τις κάρτες συνδυασμών. Πρόκειται για κάρτες στις οποίες απεικονίζονται πρόσωπα (γιαγιά, νοσοκόμα, ...) και από κάτω η συναισθηματική κατάσταση των προσώπων αυτών. - Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να μιμηθούν τους ανθρώπους και τα συναισθήματά τους. - Ο δάσκαλος ζητά από τους υπόλοιπους μαθητές να αναγνωρίσουν τι απεικονίζεται. - Οι μαθητές καλούνται να μπουν στον συναισθηματικό κόσμο των ανθρώπων που απεικονίζονται. - Οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν τι απεικονίζεται. - Οι μαθητές ενθαρρύνονται να έρθουν και να δράσουν. - Οι μαθητές ενθαρρύνονται να αναλάβουν και άλλους ρόλους.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	- Flashcards - Combi-Flashcards
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	- Να αποκτήσετε το απαραίτητο υλικό πριν από τη συνεδρία - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ σχετικού οπτικού υλικού
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	- Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να ταξινομήσουν τα συναισθήματά τους; - Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να συμπάσχουν και να κατανοούν τα συναισθήματα των άλλων; - Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να βγουν από τον εαυτό τους και να ταξινομήσουν και να δείξουν σωστά τα συναισθήματα; - Μήπως η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ βοήθησε τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τα συναισθήματά τους και να συνειδητοποιήσουν ότι τα συναισθήματα συχνά δεν εκδηλώνονται και εμφανίζονται με τη μορφή επιθετικότητας ή βίας κατά του εαυτού τους ή των άλλων;

3.4 Ασχοληθείτε με το Σωστό ή Λάθος

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ	Ασχοληθείτε με το Σωστό ή Λάθος
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΙΟ1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΠΙΚΕΝΤΡΩΣΗ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	CUR-A4-2 Τάξεις: 5-8 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	20 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Περιέργεια Άλλοι:
ΥΛΙΚΑ	• Πακέτο αυτοκόλλητων σημειώσεων
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Ο δάσκαλος πρέπει να εισάγει το θέμα δείχνοντας στους μαθητές το οπτικό υλικό. • Ο δάσκαλος δίνει στο μαθητή δύο αυτοκόλλητες σημειώσεις: μία που γράφει "αληθές" και μία που γράφει "ψευδές". • Ο δάσκαλος κάνει μια δήλωση π.χ: <i>Είναι καλό να κολυμπάτε σε εξωτερικούς χώρους όταν βροντάει και βρέχει</i> • Ο μαθητής ενθαρρύνεται να εξετάσει κριτικά αν η δήλωση είναι πράγματι αληθής ή ψευδής. • Ο μαθητής κάνει την επιλογή του και τοποθετεί το αντίστοιχο αυτοκόλλητο κάτω. • Ο μαθητής ενθαρρύνεται να εξηγήσει τη διαδικασία σκέψης πίσω από το αυτοκόλλητο σημείωμα που επέλεξε.

ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	ΔΕΙΤΕ: https://www.youtube.com/watch?v=t9CcHqtReTc ΔΕΙΤΕ: https://www.youtube.com/watch?v=6vzcQnn1l88
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	• Να αποκτήσετε το απαραίτητο υλικό πριν από τη συνεδρία • ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ σχετικού οπτικού υλικού
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να διακρίνουν μεταξύ αληθούς και ψευδούς; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την κριτική τους σκέψη; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να διερευνήσουν τις επιλογές και να επιλέξουν μεταξύ τους;

3.5 Επίτευξη του στόχου

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Επίτευξη του στόχου
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	Ι01
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΠΙΚΕΝΤΡΩΣΗ



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	CUR-A4-2 Τάξεις: 5-8 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	20 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Ανάληψη πρωτοβουλιών Άλλοι: Δημιουργικότητα
ΥΛΙΚΑ	Δεν απαιτούνται ειδικά υλικά για αυτή τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Ο δάσκαλος εξηγεί το θέμα μέσω των οπτικών μέσων • Οι μαθητές ενθαρρύνονται να σκεφτούν έναν στόχο που θα ήθελαν να πετύχουν μέχρι το τέλος της χρονιάς. • Με τη σειρά του, κάθε μαθητής λέει το στόχο του και οι υπόλοιποι μαθητές της ΤΑΞΗΣ δίνουν ένα παράδειγμα για το πώς θα ενεργήσουν για να πετύχουν το στόχο τους. • Στη συνέχεια, ο μαθητής θα πει αν οι προτάσεις που δόθηκαν λήφθηκαν υπόψη από τον ίδιο για την επίτευξη του στόχου του • Όλα τα παιδιά λένε εναλλάξ το στόχο τους και ακούνε πιθανούς τρόπους επιτυχίας. Οι στόχοι μπορούν να χωριστούν σε κατηγορίες, ώστε οι μαθητές να χωριστούν σε ομάδες. Με αυτόν τον τρόπο η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την ενίσχυση της δεξιότητας της ομαδικής εργασίας. <i>*Παραδείγματα στόχων για τους εκπαιδευτικούς που θα μπορούσαν να ξεκινήσουν τη συζήτηση θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν:</i> - Να είμαι πιο ευγενικός με τους συμμαθητές μου - Να εκτελώ καλά τα σχολικά καθήκοντα μου - Να μοιράζομαι περισσότερα στην ΤΑΞΗ - Να προσπαθώ περισσότερο να πάρω καλύτερους βαθμούς

ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ: https://www.youtube.com/watch?v=KbcDYQ-un-Y ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ: https://www.youtube.com/watch?v=PBT70BTnNQY 
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	• Για την ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ σχετικού οπτικού υλικού
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	• Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να συνδέσουν τους στόχους με την ανάληψη πρωτοβουλιών; • Έχουν κατανοήσει οι μαθητές ότι για να φτάσουν στον επιθυμητό στόχο, πρέπει να σκεφτούν τρόπους για το πώς θα φτάσουν εκεί; • Έχουν κατανοήσει οι μαθητές ότι η ανάληψη πρωτοβουλιών μπορεί να οδηγήσει στον επιθυμητό σκοπό; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να διεξάγουν κριτική σκέψη; • Πώς βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να διερευνήσουν τις επιλογές και να επιλέξουν μεταξύ τους;

3.6 Η αγορά

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Η αγορά
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΙΟ1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Fondazione Patrizio Paoletti
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: FL-A1 ΤΑΞΗ: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30' σε τρεις συνεδρίες (κάθε 7/14 ημέρες) Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ έχει διαφορετικά στάδια ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ και απολογισμού και, ως εκ τούτου, θα διεξαχθεί σε περισσότερες από μία συνεδρίες των 30'.
ΣΤΟΧΟΙ	α) Εξερευνήστε έναν κύκλο παραγωγής β) Εξετάστε την αξία ενός προϊόντος, κατανοώντας το κόστος για: α) υλικά, β) χρόνο, γ) ανθρώπους, δ) μεταφορές γ) Να αποκτήσετε μια σαφέστερη εικόνα της αξίας του χρήματος σε σχέση με το χρόνο και την εργασία δ) να δίνετε σε όλα μια αξία, ενθαρρύνοντας έτσι ερωτήσεις σχετικά με το πόση εργασία απαιτείται για την παραγωγή ενός αντικειμένου/προϊόντος
ΥΛΙΚΑ	- εκπαιδευτικό υλικό σχετικά με έναν κύκλο παραγωγής (ντοκιμαντέρ, διαφάνειες, φωτογραφίες ή ταξίδια της ΤΑΞΗΣ) - συνηθισμένα δοχεία τροφίμων (άδεια) τα οποία τα παιδιά μπορούν να φέρουν στο σχολείο τις ημέρες που προηγούνται της άσκησης για την επιλεγμένη παραγωγική ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (για να μελετηθεί ο τρόπος παρασκευής των ζυμαρικών, μπορούν να έρθουν στην ΤΑΞΗ στάχια καλαμποκιού και συσκευασίες ζυμαρικών). - χρήματα (φωτοτυπίες χαρτονομισμάτων και κερμάτων) - αφίσες για ανάρτηση (παραγωγός, κατάστημα/αγορά)



ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	1) Επιλέξτε έναν τομέα στον οποίο παράγεται κάτι και στη συνέχεια μελετήστε τον διεξοδικά στην ΤΑΞΗ (καλλιέργεια μιας καλλιέργειας, εκτροφή ζώων, εργοστάσιο), ίσως κάτι που είναι "κοινό" ή "τυπικό" για την τοπική περιοχή. 2) Στη συνέχεια προσομοιώνεται η αγορά, αναδημιουργώντας ολόκληρη την αλυσίδα: κάθε προϊόν πρέπει να παραχθεί, να αγοραστεί από τον παραγωγό από έναν χονδρέμπορο σε συγκεκριμένη τιμή και να πωληθεί σε υψηλότερη τιμή κ.λπ. Οι αγοραστές έχουν χρήματα. Η μέθοδος είναι η αναπαραγωγή ολόκληρης της διαδικασίας: - Παραγωγοί και εργαζόμενοι - Αγοραστές που μεταπωλούν προϊόντα και οι εμπλεκόμενοι εργαζόμενοι/απασχολούμενοι (μεταφορείς, προσωπικό εφοδιαστικής, ταμίες κ.λπ.) - Αγοραστές που αγοράζουν για να καταναλώσουν - (Προχωρημένοι, πάνω από 10 χρόνια: δημόσιοι υπάλληλοι που εισπράττουν φόρους και τους ξοδεύουν σε κάτι για το κοινό) 3) Χωρίστε την ΤΑΞΗ σε ομάδες όπως αναφέρεται παραπάνω. Χωρίστε την αίθουσα σε ζώνες: ζώνη παραγωγής, ζώνη καταστήματος/αγοράς. Υποδείξτε τις δραστηριότητες χρησιμοποιώντας αφίσες. Διαθέστε χαρτονομίσματα και αναθέστε στόχους (ο παραγωγός πρέπει να πουλήσει αυτό που έχει παραχθεί, ο έμπορος/πωλητής πρέπει να αγοράσει και να πουλήσει, οργανώνοντας τη μεταφορά και τους λιανοπωλητές/πωλητές, ο πελάτης πρέπει να ψωνίσει για να φτιάξει, ας πούμε, ένα μπουλ με ζυμαρικά)
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	- Χρησιμοποιούνται εικόνες, βίντεο ή ντοκιμαντέρ για να παρουσιαστεί στα παιδιά μια παραγωγική διαδικασία (π.χ. καλλιέργεια μιας καλλιέργειας ή εκτροφή ζώων). - Διαφάνειες ή φωτογραφίες που δείχνουν: Δ) τα ζώα, τους σπόρους κ.λπ.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ : 1. Σύντομες διδασκαλίες για την επεξήγηση των διαφόρων σταδίων του κύκλου παραγωγής (παραγωγή, μεταφορά και πωλήσεις). 2. για την εργασία στο σπίτι, τα παιδιά πρέπει να συλλέξουν δοχεία τροφίμων 3. 1 συνεδρία 30': φωτοτυπία και κοπή εικόνων τραπεζογραμματίων και κερμάτων 4. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ στην αγορά 30' που επαναλαμβάνεται 3 φορές 5. 30' Εξέταση των διδαγμάτων, μετά τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ στην αγορά Κατά τη διάρκεια της διδακτικής ενότητας, εισάγονται διάφορες έννοιες που χρησιμοποιούνται στη συνέχεια από τα παιδιά. Ο δάσκαλος πρέπει να αποκτήσει αυτές τις πληροφορίες, ώστε να μπορέσει να τις διδάξει στα παιδιά (κόστος εργασίας, κόστος καλλιέργειας, κόστος μεταφοράς κ.λπ.): - η εργασία που απαιτείται για την καλλιέργεια πατάτας/σιταριού ή την εκτροφή κοτόπουλων για αυγά κ.λπ. - τον τρόπο με τον οποίο ένα προϊόν οδηγείται σε έναν έμπορο/χονδρέμπορο (πώληση, μεταφορά) - το κόστος του εμπόρου (αποθηκευτικοί χώροι, υλικοτεχνική υποδομή, προσωπικό) - ανάλογα με την ΤΑΞΗ, ο δάσκαλος μπορεί να αποφασίσει αν περιλαμβάνονται ενδιάμεσοι έμποροι (π.χ. χονδρέμπορος έναντι λιανοπωλητή) - το τελικό κόστος και τη διαφορά σε σχέση με το αρχικό κόστος - ανάλογα με την ΤΑΞΗ (από 9/10 ετών), εισαγωγή της έννοιας των φόρων Όλες αυτές οι πληροφορίες πρέπει να καλυφθούν στην ΤΑΞΗ πριν από τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ. Διάρκεια μαθήματος: τουλάχιστον τρία των 30' (παραγωγός/χονδρέμπορος/λιανέμπορος). Διάρκεια άσκησης αγοράς: 30', επαναλαμβάνεται τουλάχιστον δύο φορές (αλλάζοντας τους ρόλους των μαθητών)
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	- Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τις διαδικασίες της παραγωγής, της αξίας και της αγοράς; - Κατάφεραν τα παιδιά να εκτελέσουν τις απαιτούμενες δραστηριότητες ανάλογα με το ρόλο που είχαν; - Εξέφρασαν τα παιδιά δημιουργικές/νέες ιδέες κατά την εκτέλεση της ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ;

3.7 Ερωτήσεις - βιβλίο - ερωτήσεις

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ερωτήσεις - βιβλίο - ερωτήσεις
ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΞΟΔΟΥ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	ArtSmart
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	LFM-A1 ΤΑΞΗ: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι στόχοι: Μάθετε από τα λάθη Δευτερεύον: να μάθουν ότι το να κάνουν λάθη οι μαθητές είναι αποδεκτό, καθώς, όταν ενημερωθούν, μπορούν να αλλάξουν την απάντηση ή την απόφασή τους.
ΥΛΙΚΑ	Ένα βιβλίο για ένα γνωστό θέμα, π.χ. διάστημα, ζώα, ανθρώπινο σώμα, διαδικασίες της φύσης, αυτοκίνητα (αγόρια) ή μαγειρική (κορίτσια) κ.λπ., το οποίο συμφωνείται στην ΤΑΞΗ να διαβαστεί από τον εκπαιδευτικό. Σημειώσεις για τον δάσκαλο για να καταγράψει τις απαντήσεις που δίνει η ΤΑΞΗ
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Ο δάσκαλος προετοιμάζει ένα σύνολο 3 ερωτήσεων σχετικά με θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης και τις απευθύνει στην ΤΑΞΗ ΠΡΙΝ από την ανάγνωση (ανοικτές ερωτήσεις, που τίθενται και απαντώνται προφορικά), • Η ΤΑΞΗ απαντά μία προς μία στις ερωτήσεις και ο δάσκαλος καταγράφει τις απαντήσεις, • Αφού η ΤΑΞΗ απαντήσει στις ερωτήσεις, ο δάσκαλος διαβάζει το βιβλίο, • Μετά την ανάγνωση του βιβλίου, ο δάσκαλος θέτει στην ΤΑΞΗ τις ίδιες ερωτήσεις και τονίζει ότι αν κάποιος χρειάζεται, μπορεί να αλλάξει γνώμη και να απαντήσει διαφορετικά. • Αφού η ΤΑΞΗ απαντήσει στις ερωτήσεις, ο δάσκαλος ξεκινά μια συζήτηση σχετικά με τις ερωτήσεις, τις απαντήσεις και το πόσο σημαντικό είναι να μη φοβόμαστε να κάνουμε ένα λάθος, καθώς είναι πάντα δυνατό να το διορθώσουμε.

ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	α/α
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	• Ο δάσκαλος πρέπει να προετοιμάσει (συμφωνώντας με τα παιδιά πρώτα) ένα βιβλίο που θα διαβαστεί κατά τη διάρκεια της ΤΑΞΗΣ, • Ο δάσκαλος πρέπει να προετοιμάσει 3 ερωτήσεις των οποίων οι απαντήσεις βρίσκονται στο κείμενο που θα διαβαστεί.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να ασκήσουν την κριτική τους σκέψη; • Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να αλλάξουν γνώμη αν καταλάβουν ότι έκαναν λάθος σε κάποιο σημείο; • Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να μην αναστατώνονται αν καταλάβουν ότι έκαναν λάθος αλλά ότι μπορούσαν να αλλάξουν γνώμη;

3.8 Ποια είναι η αξία

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ποια είναι η αξία;
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	ArtSmart
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	FL_A4 ΤΑΞΗ: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Μάθετε ότι τα διάφορα πράγματα έχουν διαφορετική αξία. Δευτερεύον: Ενίσχυση της ικανότητας μέτρησης
ΥΛΙΚΑ	



	Κάρτες με διάφορα πράγματα που τα παιδιά βλέπουν και χρησιμοποιούν στην καθημερινή τους ζωή. Προετοιμασμένα σχέδια καρτών: • Candy bar • Apple • Παγωτό • Γάλα • Αρκουδάκι • Ποδήλατο • Υπολογιστής Ο δάσκαλος μπορεί να ετοιμάσει πρόσθετες κάρτες για την ανάγκη. Οι κάρτες πρέπει να εκτυπωθούν πριν από την ΤΑΞΗ, κατά προτίμηση με χρώματα. Το μέγεθος δεν είναι προκαθορισμένο, μπορεί να είναι Α6 ή Α7 ή διαφορετικά μεγέθη, οι πιο πολύτιμες κάρτες μπορεί να είναι οι μεγαλύτερες. Η ποσότητα των καρτών επίσης δεν είναι προκαθορισμένη, ωστόσο τα λιγότερο πολύτιμα πράγματα θα πρέπει να εκτυπώνονται περισσότερο και ο δάσκαλος θα πρέπει να ακολουθεί τη λειτουργία "Ανταλλακτικές ισοτιμίες" των πραγμάτων. Τα "ποσοστά ανταλλαγής" μπορούν να είναι τα ακόλουθα (μπορούν να αλλάξουν από τον καθηγητή): • 1 μήλο είναι 1 σοκολάτα • 1 παγωτό είναι 2 σοκολάτες ή μήλα • 1 γάλα είναι 2 παγωτά • 1 αρκουδάκι είναι 5 συσκευασίες γάλακτος • 1 ποδήλατο είναι 10 αρκουδάκια • 1 υπολογιστής είναι 5 ποδήλατα <i>Συνοψίζοντας - 1 υπολογιστής είναι 1000 σοκολάτες ☺</i>
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Ο δάσκαλος προετοιμάζει τις κάρτες, με τουλάχιστον 1 Υπολογιστή, τουλάχιστον 5 ποδήλατα, τουλάχιστον 10 αρκουδάκια, τουλάχιστον 10 κάρτες γάλακτος, τουλάχιστον 20 παγωτά Candy Bars και κάρτες μήλων. • Ο δάσκαλος μπορεί είτε να λειτουργήσει ως "τράπεζα" και να ανταλλάξει λιγότερο πολύτιμες κάρτες με πιο πολύτιμες είτε να μοιράσει όλες τις κάρτες στην ΤΑΞΗ και να αφήσει τα ίδια τα παιδιά να κάνουν τις ανταλλαγές, • Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας ο δάσκαλος τονίζει ότι για να αποκτήσει κανείς κάτι, πρέπει να παραιτηθεί από κάτι άλλο. Ή στην καθημερινή ζωή, αν το παιδί θέλει ένα καινούργιο αρκουδάκι, αυτό αξίζει κάτι, στην προκειμένη περίπτωση 10 παγωτά.

ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	Επισυνάπτονται παραδείγματα σχεδιασμού καρτών
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	Ο δάσκαλος θα πρέπει να προετοιμάσει κάρτες, η ελάχιστη ποσότητα αναφέρεται παραπάνω στα "Υλικά", ωστόσο, όσο μεγαλύτερη είναι η ομάδα, τόσο περισσότερες κάρτες θα πρέπει να ετοιμαστούν. Ο δάσκαλος μπορεί να εισάγει τις δικές του κάρτες ή τις δικές του "συναλλαγματικές ισοτιμίες"
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να ασκούν την κριτική τους σκέψη; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να κατανοήσουν ότι όλα έχουν κάποια αξία; • Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ βοήθησε τα παιδιά να αναπτύξουν τη δεξιότητα της καταμέτρησης και των βασικών μαθηματικών.

3.9 Είστε τα μάτια μου

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Είστε τα μάτια μου
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	Ι01
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	ArtSmart
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	TW-A2 Παιδιά 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: να μάθουν να εργάζονται σε ομάδες Δευτερεύων: • να μάθουν να εμπιστεύονται και να ακούν τους συμπαίκτες τους και να ενεργούν σύμφωνα με τις εντολές τους. • Στην ομάδα - μάθετε να μην μιλάτε όλοι μαζί



	• Μάθετε να ανταγωνίζεστε
ΥΛΙΚΑ	• Φουλάρι ή άλλο ρούχο που μπορεί να καλύψει τα μάτια. • Ο δάσκαλος θα χρειαστεί μια συσκευή με την οποία θα μετράει το χρόνο (π.χ. χρονόμετρο).
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Η ΤΑΞΗ χωρίζεται σε ομάδες των 2-4 παιδιών (κατά προτίμηση 4 μέλη ανά ομάδα), • Ο δάσκαλος εξηγεί τους κανόνες στα παιδιά - ένα μέλος της ομάδας θα έχει τα μάτια κλειστά, ενώ οι άλλοι θα πρέπει να δίνουν οδηγίες και να οδηγούν το μέλος της ομάδας με τα κλειστά μάτια στο "στόχο" χωρίς να αγγίζουν (μόνο με ομιλία). • Κατά προτίμηση, ο δάσκαλος εξηγεί στην ΤΑΞΗ ότι για την ομάδα είναι προτιμότερο να μη μιλάμε όλοι μαζί, καθώς τότε αυτός με τα κλειστά μάτια θα μπερδευτεί, • Αν η ΤΑΞΗ θέλει να προσθέσει ένα στοιχείο ανταγωνισμού, ο δάσκαλος θα πάρει το χρόνο κάθε παράστασης • Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε σε εσωτερικούς είτε σε εξωτερικούς χώρους. • Η ομάδα καλύπτει ένα προς ένα τα μάτια ενός από τα μέλη της και προσπαθεί να φτάσει στο στόχο. Εάν υπάρχει ανταγωνισμός, ο δάσκαλος μετράει το χρόνο κάθε φορά. • Για τάξεις με μικρότερα παιδιά είναι προτιμότερο να επαναλαμβάνετε ποια είναι η "δεξιά" και ποια η "αριστερή" πλευρά, • Αφού κάθε ομάδα κάνει μία προσπάθεια, ο δάσκαλος μπορεί να παρουσιάσει ποια ομάδα ήταν η ταχύτερη. Ο δάσκαλος μπορεί να εκφράσει τις παρατηρήσεις του από τον πρώτο γύρο και να κάνει μια σύντομη συζήτηση με την ΤΑΞΗ. • Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ συνεχίζεται μέχρι κάθε μέλος κάθε ομάδας να είναι αυτό με τα κλειστά μάτια.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	Ο δάσκαλος πρέπει να προετοιμαστεί: • ένα μαντήλι ή παρόμοιο υλικό με το οποίο θα κλείνουν τα μάτια των συμμετεχόντων, • έναν "στόχο" που πρέπει να φτάσει αυτός που έχει κλειστά μάτια (μπορεί να είναι οτιδήποτε, π.χ. ένα δέντρο

	στην αυλή ή μια καρέκλα σε ένα άλλο δωμάτιο, αν η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ γίνεται σε εσωτερικό χώρο, • ένα χρονόμετρο, εάν η ΤΑΞΗ συμφωνεί να διεξαχθεί διαγωνισμός μεταξύ των ομάδων,
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να μάθουν να εργάζονται σε ομάδες; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να εμπιστευτούν ο ένας τον άλλον; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να ακούνε τους συμπαίκτες τους και να ενεργούν σύμφωνα με τις εντολές τους; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να μάθουν να κατανέμουν τους ρόλους στην ομάδα (να μη μιλάνε όλοι ταυτόχρονα); • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά να μάθουν να ανταγωνίζονται;

3.10 Παιχνίδι καταμέτρησης

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ	Παιχνίδι καταμέτρησης
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΙΟ1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Mazais Princis
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	FL -A7 ΤΑΞΗ 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30min
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι - Οικονομική εκπαίδευση
ΥΛΙΚΑ	3 ζάρια Ένα φύλλο σκορ που αντιπροσωπεύει τη μία επιφάνεια των ζαριών

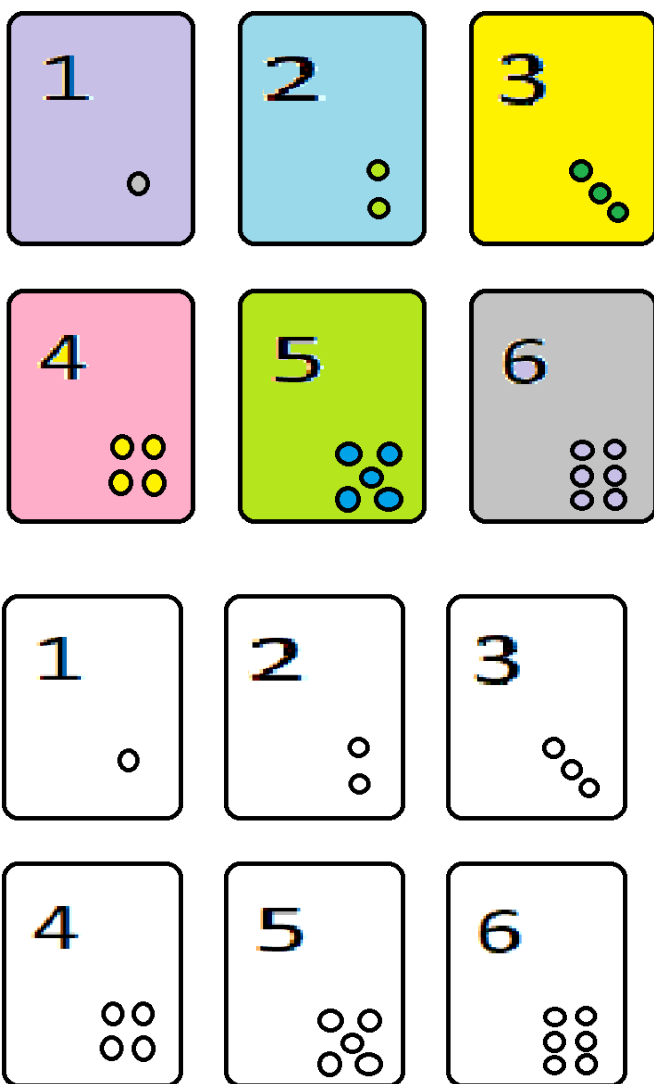
	Κουπόνια (στο παράρτημα 1.3.) Ή χρησιμοποιήστε κάποια διαθέσιμα υλικά, όπως κοχύλια, φασόλια, ξύλα, μικρές πέτρες, βελανίδια, αυτοκόλλητα.
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Ατομική εργασία Παιδική ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: 1. Τα παιδιά μοιράζουν κάρτες, 2. Κλήρωση ενός παιχνιδιού, 3. Ρίξτε τα ζάρια, βάλτε τις σχετικές κάρτες μπροστά σας και κερδίστε πόντους, 4. Όταν συμπληρωθούν 15 πόντοι, σηκώστε το χέρι σας. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ του ΔΑΣΚΑΛΟΥ: - Εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού. - Ακολουθήστε τους κανόνες, - Ενθαρρύνει, ελέγχει, βοηθά. - Για κάθε νίκη, απονέμεται ένα κουπόνι στον νικητή.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/ videoclip	Χρωματισμός και έτοιμο προς χρήση πρότυπο για τις κάρτες του παραρτήματος 1.1 Χρησιμοποιήστε ζάρια με αριθμούς ή τελείες 1-6 (δεν περιλαμβάνονται) Ή κόψτε και κολλήστε ζάρια από το παράρτημα.1.2. 
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ	Συζητήσεις σχετικά με τα ψώνια στο κατάστημα. Μέτρηση χρημάτων.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ αυτή αναπτύσσει οικονομικές δεξιότητες; Ναι. Όχι. Εν μέρει. Είναι τα παιδιά σε θέση να ακολουθούν τους κανόνες; Δυσκολεύονται τα παιδιά να κάνουν μαθηματικά; Υπάρχει ανάγκη για φύλλο σημειώσεων;

Πηγή:

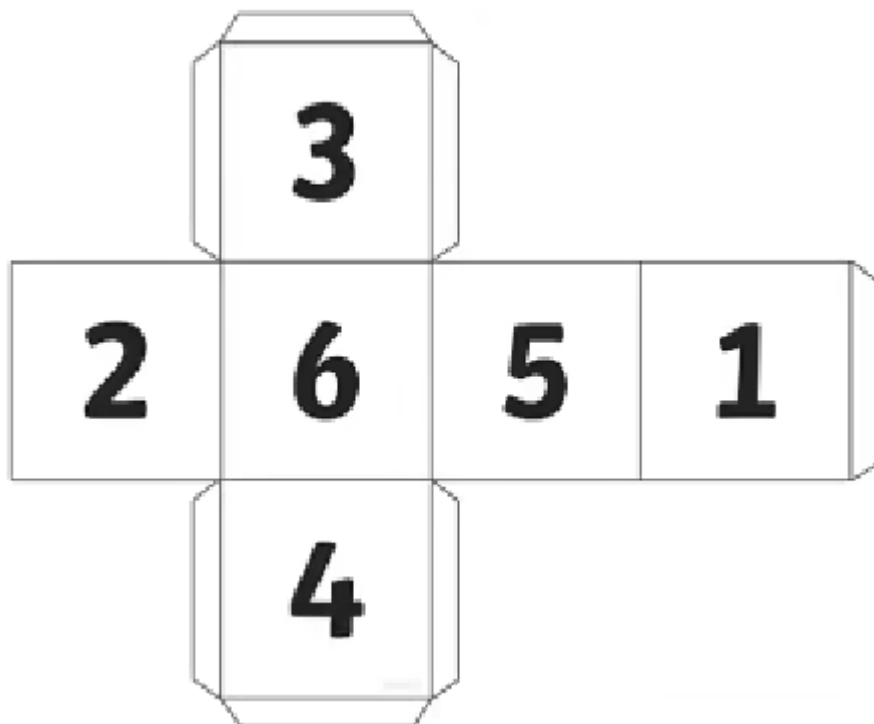
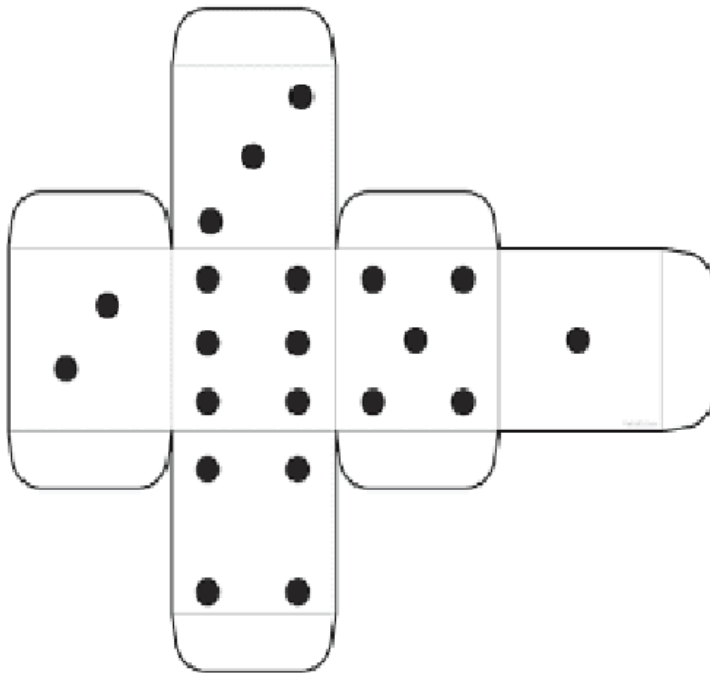
- Ζάρια με τελείες
 - ο Εικόνα Sonamchodon, 29 Μαΐου 2017 https://favpng.com/png_view/dice-images-free-dice-free-content-clip-art-png/dtMW0zht
 - ο Υπόδειγμα <https://www.twinkl.com.hk/resource/t-n-360-dice-nets> που λήφθηκε από την ιστοσελίδα 13 Απριλίου 2021
- Ζάρια με αριθμούς

- Εικόνα Metta foto / Alamy Stock Photo, 6 Σεπτεμβρίου 2009
<https://www.alamy.com/stock-photo-white-dice-with-numbers-1-2-and-6-resting-on-white-background-25923303.html>
- Υπόδειγμα <https://www.twinkl.com.hk/resource/t-n-361-number-nets> που λήφθηκε από την ιστοσελίδα 13 Απριλίου 2021

Κάρτες με αριθμούς και τελείες. Έτοιμο προς χρήση και χρωματιστό πρότυπο.

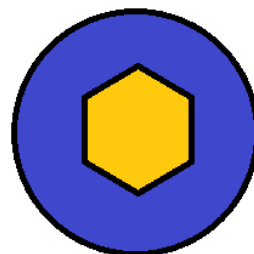
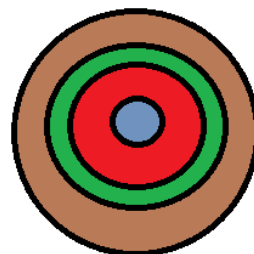
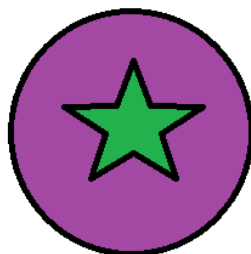
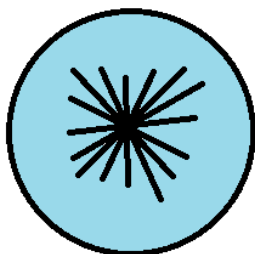
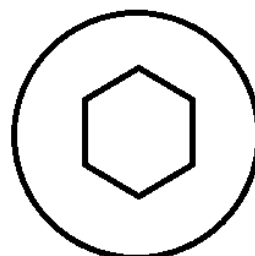
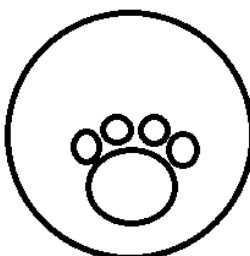
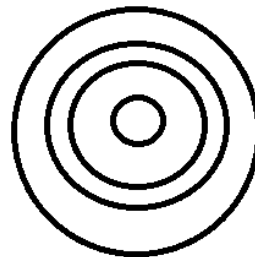
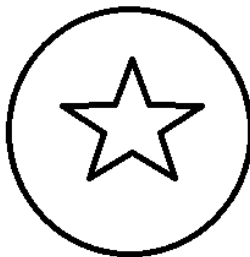
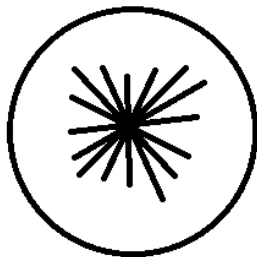


Πρότυπα ζάρια. Ζάρια με τελείες. Ζάρια με αριθμούς.



Παράρτημα 1.3

Έτοιμα για χρήση και χρωματισμό μάρκες.



3.11 Πηγαίνοντας για ψώνια/ Εκδρομή στο κατάστημα

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Πηγαίνοντας για ψώνια/αγορά Εκδρομή στο κατάστημα
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO 1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Mazais Princis
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	CUR A-6 Τάξεις 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30min
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Περιέργεια
ΥΛΙΚΑ	Μολύβια, φύλλα χαρτονιού για κάθε μαθητή
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Ατομική εργασία Παιδιά: • Η ΤΑΞΗ πηγαίνει στο πλησιέστερο κατάστημα. • Εξετάστε τα τοποθετημένα εμπορεύματα. • Καταγράψτε/γράψτε τις τιμές και τα ονόματα. • Περιγράψτε την ποικιλομορφία των αγαθών με δικά σας λόγια κατανοήστε τις διαφορές. Ρωτήστε για όσα δεν γνωρίζετε. Πραγματοποιείται διάλογος. Δάσκαλος: • Ονομάζει τα επαγγέλματα που εργάζονται στο κατάστημα και εξηγεί τα εργασιακά τους καθήκοντα. • Ενθαρρύνει να μάθουν τα παιδιά τις τιμές του συγκεκριμένου προϊόντος. • Κατά την επιστροφή στην ΤΑΞΗ, ενθαρρύνεται η συζήτηση για την εμπειρία και η υποβολή ερωτήσεων. • Ενθαρρύνει τη δημιουργία λίστας: Χαμηλότερη τιμή, το αγαπημένο των ανθρώπων, κ.λπ.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/ videoclip	Υπόδειγμα για την εργασία στο παράρτημα 1.4
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ	• Επαναλαμβάνετε τους κανόνες ασφαλείας/ασφάλειας όταν βγαίνετε έξω από τους χώρους του ιδρύματος και πώς πρέπει να συμπεριφέρονται στο δρόμο και σε δημόσιους χώρους. • Συνεργασία με τους γονείς, άδεια εκδρομής
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Είναι τα παιδιά σε θέση να απαντήσουν στις ερωτήσεις • Είναι τα παιδιά σε θέση να παραμείνουν συγκεντρωμένα για να κάνουν την εργασία

	- Είναι τα παιδιά σε θέση να κάνουν έρευνα και να καταγράφουν τις τιμές - Είναι τα παιδιά σε θέση να αναφέρουν τα επαγγέλματα των υπαλλήλων του καταστήματος - Αναπτύσσει αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τη δεξιότητα της περιέργειας; Ναι. Όχι. Εν μέρει.
--	--

Πηγές:

Εικόνες:

- Male and female grocery store cashier characters, EPS 8 vector illustration - Aleutie, March 25, 2018 <https://www.istockphoto.com/vector/cashier-cartoons-gm937075136-256335343?>
- Σύνολο εργαζομένων σε τμήματα καταστημάτων σούπερ μάρκετ. Φορτωτής με εμπορεύματα, καροτσάκι για ψώνια, φρούτα - Robuart, November 11, 2019 <https://www.istockphoto.com/vector/supermarket-store-departments-workers-set-vector-gm1186891934-335043757>
- άνδρας εργαζόμενος της υπηρεσίας καθαρισμού, και εργαλεία καθαρισμού - [studiogstock](https://www.vecteezy.com/vector-art/1895344-man-worker-of-cleaning-service-and-cleaning-tools-on-white-background) <https://www.vecteezy.com/vector-art/1895344-man-worker-of-cleaning-service-and-cleaning-tools-on-white-background> , που λαμβάνονται από την ιστοσελίδα April14, 2021
- Δύο νεαροί αστυνομικοί, άνδρας και γυναίκα - Sudowoodo, 30 Ιουλίου 2015 https://www.istockphoto.com/vector/policemen-gm482773586-70033339?irgwc=1&cid=IS&utm_medium=affiliate&utm_source=Eezy%2C%20LLC&clickid=Tjz1cFR%3AsxyLTy70EOSREQreUkES9aQIN38jXY0&utm_term=www.vecteezy.com&utm_campaign=SRP&utm_content=718498&irpid=38919

Παράρτημα 1.1

Πηγαίνοντας στο κατάστημα!

Όνομα: _____

Όνομα: Ημερομηνία:

Αγαθά και τιμές:

Χρώμα φθηνότερο **Πράσινο**
Μπλε

Χρώμα πιο ακριβό **Κόκκινο**

Χρώμα το αγαπημένο σας

Γάλα				
Νερό				
Αυγά				
Ψωμί				
Apple				
Παγωτό				
Λουκάνικα				

Τι είδους υπαλλήλους είδατε στο κατάστημα,
Σημειώστε το κουτάκι



3.12 Έκδοση χρημάτων

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Έκδοση χρημάτων
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΙΟ 1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Υποδεικνύεται από το Ίδρυμα VVI (περιγράφεται από τον Mazais Princis)
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	FL - Α6 Τάξεις 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30min
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι - Οικονομική Εκπαίδευση Άλλοι - Περιέργεια, δημιουργικότητα
ΥΛΙΚΑ	Ψαλίδι, χάρακας, χαρτόνι, χαρτί, χρωματιστά μολύβια, μπογιά, πινέλα, νερό
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Ατομική εργασία <u>Παιδικές δραστηριότητες:</u> Δείτε το βίντεο Εξερευνήστε τα προσφερόμενα χαρτονομίσματα και κέρματα



	Ζωγραφίστε τα δικά σας χαρτονομίσματα, Σχεδιάστε τα δικά σας κέρματα και χαρτονομίσματα Προσπαθήστε να κατανοήσετε το νόημα της ονομασίας: Χρησιμοποιήστε μικρότερα δείγματα τραπεζογραμμάτια για τη χαμηλότερη ονομαστική αξία και (σε αύξουσα σειρά) χρησιμοποιήστε το μεγαλύτερο τραπεζογραμμάτιο για την υψηλότερη αξία. Παράδειγμα στο παράρτημα 1.5 <u>Δραστηριότητες εκπαιδευτικού:</u> Προβολή ενημερωτικού υλικού για τα νομίσματα στην ΕΕ και σε ορισμένες άλλες χώρες Να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν την ονομαστική, αμοιβαία αξία των νομισματικών μονάδων Προσφέρετε την ευκαιρία να πείτε και να μιλήσετε για αυτό που σχεδιάζεται
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/ videoclip	Παράδειγμα δειγμάτων τραπεζογραμμάτων Παράρτημα.1.6 Οπτικό υλικό. Νόμισμα στην ΕΕ και σε ορισμένες άλλες χώρες. Παράρτημα 1.6 https://www.youtube.com/watch?v=3hrx8WK2TH0 (Βίντεο σχετικά με τα τραπεζογραμμάτια και τα κέρματα στην ΕΕ) http://www.kickvick.com/beautiful-country-currency/ (εικόνες για Currency) https://www.youtube.com/watch?v=zoeUhz_XEOI (βίντεο για τα πιο όμορφα νομίσματα στον κόσμο) https://www.youtube.com/watch?v=D-ZGcpouxg
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ	Προετοιμάστε οπτικό υλικό. Εκτύπωση οπτικού υλικού - τραπεζογραμμάτια Προετοιμάστε ένα βίντεο στον υπολογιστή σας ή σε έναν έξυπνο πίνακα
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Αναπτύσσει αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ δεξιότητες οικονομικής εκπαίδευσης, περιέργειας, δημιουργικότητας; Ναι. Όχι. Εν μέρει. Κάνουν ερωτήσεις τα παιδιά για να βοηθήσουν στην εργασία; Ενδιαφέρονται τα παιδιά για το έργο αυτό, παίρνουν την πρωτοβουλία να δράσουν, να δημιουργήσουν, να συζητήσουν; Κατανοούν τα παιδιά την έννοια της ονομαστικής και είναι σε θέση να αξιολογούν κατάλληλα; Ποιο είναι το εύρος των ονομαστικών που μπορούν να υπολογίζουν ελεύθερα;

Εικόνες:

Χαρτονομίσματα ευρώ και λεπτά ευρώ <http://meaus.com/euro2002.htm> Copyright 2001
West-Art PROMETHEUS, Δελτίο Διαδικτύου για την Τέχνη, την Πολιτική και την Επιστήμη,
αριθ. 81, Χειμώνας 2001

- Λίρες Αγγλίας <https://www.globocambio.co/en/currencies-of-the-world/british-pound> από την ιστοσελίδα 13.04.2021
- Βρετανικά νομίσματα <https://www.pinterest.com/pin/132926626483358719/visual-search/?x=12&y=12&w=377&h=376> από την ιστοσελίδα 13.04.2021
- Δολάρια Τρινιδάδας και Τομπάγκο http://imagehost.vendio.com/a/23188713/view/img214_005.jpg από την ιστοσελίδα 13.04.2021
- Δολάρια Βερμούδων <https://www.robertsworldmoney.com/banknotedetail.php?id=207> από την ιστοσελίδα 13.04.2021
- Ιαπωνία Γιεν JO SPLENDOR Ιαπωνία Οδηγός συναλλάγματος NOV. 23, 2016 <https://www.compathy.net/magazine/wp-content/uploads/2016/10/JPY-money.001.jpeg>
- Swiss Franks Subhash Sivamani, New Swiss Franc Currency To Celebrate Nature and Science, Apr 13 2016 <https://www.extravelmoney.com/blog/new-switzerland-banknotes/>
- Blog για το πιο όμορφο Currency . Yates, Megan Currencies Of The World: 59 Creative Examples Of Beautiful Country Currency <http://www.kickvick.com/beautiful-country-currency/>
-

Βίντεο:

- Chris Half-Asleep, YouTube, Secrets of the Euro (uploaded by [Half-Asleep Chris](#) in September 24th, 2019), <https://www.youtube.com/watch?v=3hrx8WK2TH0>
- Top 10 Beautiful World, Youtube, Top 10 Most Beautiful Currencies in the World|| Beautiful Currencies (uploaded By [Top 10 Beautiful World](#) in March 13th, 2018), https://www.youtube.com/watch?v=zoEUhZ_XEOI
- Chris Half-Asleep, YouTube, The World's Coolest Banknotes (μεταφορτώθηκε από τον [Chris Half-Asleep](#) στις 14 Σεπτεμβρίου 2017), https://www.youtube.com/watch?v=_D-ZGcprouxg

Παράρτημα 1.1

Παράδειγμα δειγμάτων τραπεζογραμματίων

1



2



3



4



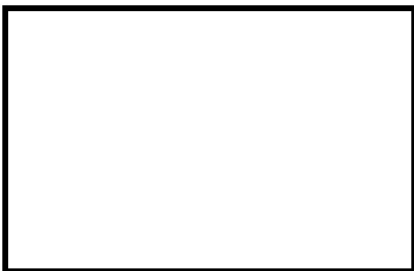
5



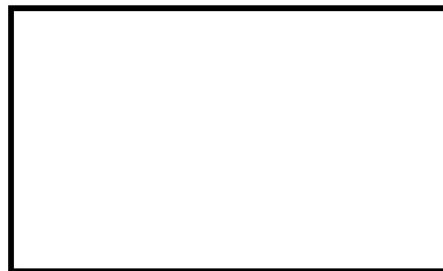
6



7



8



9



10



Παράρτημα 1.2

Οπτικό υλικό Τραπεζογραμμάτια και κέρματα

Ευρώ και λεπτά του ευρώ στην Ευρωπαϊκή Ένωση



Λίρες, πέννες και πένες στο Ηνωμένο Βασίλειο



2020-1-LV01-KA201-077505

KIDPRENEURSHIP - ανάπτυξη

της επιχειρηματικής νοοτροπίας στα παιδιά μας



Erasmus+

Δολάρια στο Τρινιντάντ και Τομπάγκο και στις Βερμούδες



Γιεν στην Ιαπωνία



Φράγκοι στην Ελβετία



3.13 Κύριος των χρημάτων μου

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Κύριος των χρημάτων μου
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO 1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Mazais Princis
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	FL -A2 ΤΑΞΗ 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30min
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι - Οικονομική εκπαίδευση
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	Επαναλάβετε τις ονομαστικές αξίες των χαρτονομισμάτων, ερευνήστε/ βρείτε τιμές για το επιθυμητό προϊόν, το οποίο τα παιδιά θα αγόραζαν - βρείτε το μέρος όπου μπορεί να αγοραστεί. Π.χ., αρκουδάκι, βιβλίο, αυτοκινητάκι, lego, παγωτό, κουτάβι, καράβι, φόρεμα και κατάλογος παιχνιδιών.
ΥΛΙΚΑ	Χαρτονομίσματα τυχερών παιχνιδιών; κουμπαράς/ ταμειυτήριο (δεν περιλαμβάνεται) Ένα σημειωματάριο (δεν περιλαμβάνεται) Υπόδειγμα για την εργασία Παράρτημα 1.7
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Εργασία/αποστολή 1. Σκεφτείτε τον σκοπό για τον οποίο θα αποταμιεύσετε τα χρήματα, 2. Έρευνα, 3. Αποθηκεύστε χρήματα σε κουμπαρά/ ταμειυτήριο Παιδική ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1. Συζητήστε το λόγο για την εξοικονόμηση χρημάτων, 2. Συζητήστε ποιοι είναι οι τρόποι για την απόκτηση εισοδήματος, 3. Συζητήστε τη χρονική περίοδο και πόσο καιρό θα αποταμιεύονται τα χρήματα. 4. Με τη βοήθεια του ΔΑΣΚΑΛΟΥ κάντε υπολογισμούς- πόσα χρήματα θα πρέπει να τοποθετηθούν στο ταμειυτήριο/στον κουμπαρά. 5. Συζητήστε πώς μπορείτε να πάρετε τα αγαπημένα σας αντικείμενα - βιβλία, παιχνίδια. 6. Συμπληρώσετε τα πρότυπα και μετά συζητήστε με τα μέλη της ομάδας. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ του ΔΑΣΚΑΛΟΥ

	1. Μοιράζει πρότυπα και προσφέρει επιλογές αντικειμένων προς επιλογή. 2. Με συζητήσεις βοηθά τα παιδιά να ανακαλύψουν και να βρουν τρόπους για το πού και πώς να αγοράσουν πράγματα που επιλέγουν τα παιδιά. 3. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να ερευνήσουν τις τιμές για να εξοικονομήσουν χρήματα χρησιμοποιώντας κατάλογο ή το διαδίκτυο ή μαντεύοντας. 4. Εξασκηθείτε στο πώς να μην σπαταλάτε τις οικονομίες σας, πώς να αλλάζετε τα πράγματα με τους φίλους σας. 5. Ενθαρρύνει τη δημιουργία ενός βιβλίου με εικονογράφηση - "Πώς να εξοικονομάμε χρήματα"
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/ βιντεοκλίπ	
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Αναπτύσσει η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ αυτή δεξιότητες οικονομικής εκπαίδευσης; Ναι. Όχι. Εν μέρει. Είναι τα παιδιά πρόθυμα να συμμετάσχουν στη συζήτηση;

3.14 "Παράγουμε, διαφημίζουμε, πουλάμε"

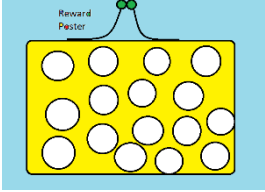
ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	"Παράγουμε, διαφημίζουμε, πουλάμε"
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Mazais Princis
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	DG - A5 Τάξεις 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30min
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι - ορίστε έναν στόχο Άλλοι - ανάληψη πρωτοβουλιών, ομαδική εργασία και επικοινωνία

ΥΛΙΚΑ	Χαρτί, χαρτόνι, ύφασμα, αφρώδες υλικό, καλαμάκια, κουμπιά, χάρτινα πιάτα και ποτήρια, υλικά της φύσης, κόλλα, ψαλίδι, μαρκαδόροι, αυτοκόλλητη ταινία κ.λπ. διαθέσιμα υλικά.
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Ομαδική εργασία Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, της επιλογής τους, συμφωνούν σε έναν αρχηγό του οποίου καθήκον είναι να καθοδηγήσει όλη την ομάδα. Παιδική ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1. Βρείτε τι να φτιάξετε από τα διαθέσιμα υλικά και φτιάξτε το ή προτείνετε κάποια άλλη ιδέα (τραγούδι, διάβασμα, φροντίδα κατοικίδιων ζώων, καθάρισμα, ψήσιμο). Τα παιδιά εργάζονται δημιουργικά, προτείνουν, ανταλλάσσουν απόψεις 2. Επιλέξτε τι θα φτιάξετε και πώς θα διαφημίσετε το προϊόν (θα είναι αφίσα, παράσταση, βίντεο). 3. Συμφωνήστε σε μια τιμή του τελικού προϊόντος ή της υπηρεσίας 4. Εκτελέστε την εργασία σας σε άλλες ομάδες ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ του ΔΑΣΚΑΛΟΥ 1. Συζητήστε την εργασία με όλη την ΤΑΞΗ. 2. Κάντε ερωτήσεις στα παιδιά: ☐ Γιατί θα δημιουργήσετε το συγκεκριμένο προϊόν; ☐ Γιατί πιστεύετε ότι θα κοστίσει τόσο πολύ; ☐ Ποιος θα μπορεί να αγοράσει αυτό το προϊόν; 3. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να εξετάσουν ολόκληρη την παράσταση, συζητήστε τη χρησιμότητά της.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/ βιντεοκλίπ	
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ	Χωρίστε τα παιδιά σε ομάδες, επιλέξτε τα υλικά που τα ενδιαφέρουν, επαναλάβετε την αλληλουχία των δραστηριοτήτων, συμφωνήστε για το πράγμα που θα φτιάξετε, πώς θα διαφημιστεί και πόσο θα κοστίσει.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Αναπτύσσει αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ δεξιότητες καθορισμού στόχου, ομαδικής εργασίας, πρωτοβουλίας; Ναι. Όχι. Εν μέρει. Οι ρόλοι στην ομάδα ήταν κατανοητοί και όλοι συμμετείχαν; Ανάλογα με τους ρόλους, έχουν κάνει όλοι το καθήκον τους;

--	--

3.15 Αφίσα ανταμοιβής

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Αφίσα ανταμοιβής
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Akademie für PB = Mazais Princis
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	FL - A3 Τάξεις 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	15+15min
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι - Οικονομική εκπαίδευση Άλλοι - καθορισμός στόχου
ΥΛΙΚΑ	Υπόδειγμα αντικειμένου στο παράρτημα 1.6
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Αυτό είναι ένα εβδομαδιαίο καθήκον. Η ενασχόληση με τα χρήματα, ιδίως η αποταμίευση, έχει πάντα να κάνει με την προσπάθεια για κάτι συγκεκριμένο. Εμείς, αλλά και τα παιδιά μας, δεν μπορούμε πάντα να τα έχουμε όλα αμέσως. Γι' αυτό είναι σημαντικό να έχουμε στόχους. Μας βοηθούν να επιμείνουμε, να έχουμε περισσότερα κίνητρα και να είμαστε πιο συγκεντρωμένοι. <u>Στην αρχή της εβδομάδας ο δάσκαλος εξηγεί τη σημασία αυτής της αφίσας.</u> Η αφίσα επιβράβευσης υποστηρίζει τα παιδιά σε αυτή την πορεία και αναπτύσσει επίσης συνήθειες αποταμίευσης. Πώς λειτουργεί; 1. Κάθε παιδί παίρνει ένα πρότυπο, π.χ. ένα κερασερόδεντρο με λευκά κεράσια, τα οποία πρέπει να βαφτούν όλα κόκκινα. Ή πορτοφόλι με μη χρωματιστά νομίσματα. 2. Παίρνετε κόκκινα κεράσια ή μπορείς να χρωματίσετε ένα νόμισμα για μία εργασία 3. Οι εργασίες παρουσιάζονται στην αρχή της εβδομάδας. 4. Με αυτόν τον τρόπο οραματίζετε μαζί τον δρόμο προς τον στόχο. <u>Στο τέλος της εβδομάδας, ο δάσκαλος κάνει συζήτηση για τον καιρό που επιτεύχθηκε ο στόχος, για το πώς όλα τα παιδιά έχουν γεμίσει τις αφίσες τους.</u>

ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/ videoclip	 Παράρτημα1.8
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ	Προετοιμάστε έναν κατάλογο εβδομαδιαίων εργασιών για τις οποίες πρέπει να δοθεί βραβείο
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Αναπτύσσει η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ αυτή τη δεξιότητα της οικονομικής εκπαίδευσης και του καθορισμού ενός στόχου; Ναι. Όχι. Εν μέρει. • Δείχνει ο μαθητής/το παιδί πρωτοβουλία για την ολοκλήρωση των εργασιών • Είναι υγιής ο ανταγωνισμός μεταξύ των μαθητών/παιδιών;

3.16 Fantasy-Jungle

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Μιλώντας για ενώσεις - Fantasy-Jungle
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	CREA-A3-1 Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Main: Δημιουργικότητα Άλλοι:
ΥΛΙΚΑ	• Πέτρες, κλαδιά, οτιδήποτε μπορεί να βρεθεί στη φύση



ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Ο δάσκαλος εισάγει το θέμα δείχνοντας στους μαθητές ένα αντικείμενο (π.χ. : μια πέτρα) και επινοώντας μια ιστορία γι' αυτό. • Ο δάσκαλος βγαίνει στη φύση με τους μαθητές και κάθε παιδί αναζητά ένα αντικείμενο στο οποίο αποδίδει μια ιστορία. • Ο δάσκαλος δίνει συγκεκριμένο χρόνο για κάθε ιστορία. • Όταν όλα τα παιδιά έχουν πει την ιστορία τους, τους δίνεται μια αποστολή: Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις πέτρες του μετρητή για να φτιάξουν ένα γλυπτό από σκουπίδια. • Ο μαθητής καλείται να περιγράψει το αντικείμενο και στη συνέχεια να επινοήσει μια ιστορία γι' αυτό. • Ο μαθητής περιγράφει το θέμα και αφηγείται την ιστορία. • Ο μαθητής ενθαρρύνεται να εξηγήσει τη διαδικασία σκέψης πίσω από την επιλεγμένη ιστορία. • Οι μαθητές καλούνται να σχηματίσουν ένα γλυπτό από σκουπίδια από τα αντικείμενα και να το περιγράψουν. Παραλλαγές: • Μπορούν να σχηματιστούν ομάδες για να επινοήσουν μια ιστορία μαζί. • Μπορεί να παρουσιαστεί ένα αντικείμενο και όλοι οι μαθητές να σκεφτούν από κοινού μια ιστορία προσθέτοντας πάντα τη μια πρόταση μετά την άλλη στην προηγούμενη πρόταση, δημιουργώντας μια δυναμική που είναι δύσκολο να σχεδιάσουν οι μαθητές και η οποία απαιτεί ευελιξία στη σκέψη.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες	Εναλλακτικά, μπορούν επίσης να προσφερθούν κάρτες με εικόνες.
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	• Πάρτε μαζί σας ένα αντικείμενο από τη φύση • Ετοιμάστε ένα δείγμα ιστορίας για αυτό
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να αναπτύξουν δημιουργικότητα; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να σκεφτούν κριτικά; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να σκεφτούν έξω από το κουτί;

--	--

3.17 Ο Πύργος των μακαρονιών Marshmallow

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ο Πύργος των μακαρονιών Marshmallow
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	TW-A7 Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Ομαδική εργασία και επικοινωνία Άλλο: Δημιουργικότητα
ΥΛΙΚΑ	• 20 μπαστούνια σπαγγέτι • 1 γιάρδα ταινίας • 1 γιάρδα σπάγκο • ένα μόνο Marshmallow
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Ο δάσκαλος εξηγεί τη ρουτίνα της άσκησης. • Ο δάσκαλος χωρίζει τις ομάδες. • Ο δάσκαλος δίνει στις ομάδες τα υλικά τους. • Ο δάσκαλος αναθέτει στις ομάδες μια αίθουσα που δεν είναι ανοιχτή στις άλλες ομάδες. • Ο δάσκαλος δίνει 20 λεπτά για την άσκηση. • Στη συνέχεια, ο δάσκαλος ζητά από κάθε ομάδα να επιλέξει έναν συντονιστή για την ομάδα της, ο οποίος πρέπει να παρουσιάσει τον κατασκευασμένο πύργο σε μια ομάδα επενδυτών. • Οι μαθητές ενθαρρύνονται να προβληματιστούν κριτικά σχετικά με το βαθμό στον οποίο έχουν ή δεν έχουν συνεργαστεί καλά ως ομάδα. • Οι μαθητές καλούνται να αισθανθούν μέσα τους αν αισθάνθηκαν καλά ή όχι κατά τη διάρκεια της ομαδικής εργασίας.

	• Ζητείται από τους μαθητές να παρέχουν ανατροφοδότηση σχετικά με το γιατί αισθάνθηκαν καλά ή όχι. • Οι μαθητές καλούνται να αναλογιστούν πώς οι ενέργειές τους, οι οποίες έγιναν ορατές κατά τη διάρκεια της άσκησης, μπορούν επίσης να εφαρμοστούν ή να συγκριθούν με άλλες καταστάσεις. • Οι μαθητές ενθαρρύνονται να αναστοχάζονται και να διατυπώνουν πρότυπα επικοινωνίας.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ: https://www.youtube.com/watch?v=7BExiT0JFGg
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	• Να αποκτήσετε το απαραίτητο υλικό πριν από τη συνεδρία
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ αυτή τους μαθητές να αντιληφθούν ότι οι ενέργειές τους έχουν αντίκτυπο στην αίσθηση της κοινότητας, αλλά και στα αποτελέσματα που θα επιτευχθούν; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να προβληματιστούν κριτικά σχετικά με τις διαδικασίες επικοινωνίας ή τις πορείες δράσης σε μια ομάδα; • Βοήθησε η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να κατανοήσουν ότι η ομαδική εργασία είναι σημαντική;

3.18 Φτιάξτε μου ένα εργαλείο σχεδίασης

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Φτιάξτε μου ένα εργαλείο σχεδίασης
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΙΟ1

ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	ArtSmart (περιγράφεται στο υπόδειγμα της SYNTHESIS)
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	CREA-A1 Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	- Ενίσχυση των δεξιοτήτων δημιουργικότητας των μαθητών - Να εξερευνήσετε διαφορετικές ιδέες και λύσεις σε προκλήσεις - Να πειραματιστείτε με διαφορετικές προσεγγίσεις για την επίλυση ενός προβλήματος - Συνδυασμός διαφορετικών λύσεων για την επίτευξη ενός επιθυμητού αποτελέσματος
ΥΛΙΚΑ	- πέταλα λουλουδιών σε διάφορα χρώματα - φύλλα - μικρά brunch - χάρτινα καλαμάκια - οποιοδήποτε άλλο εναλλακτικό εργαλείο σχεδίασης



ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	- Ο δάσκαλος μπορεί να εισάγει τους μαθητές στη ζωγραφική με ασυνήθιστους τρόπους και αντικείμενα, αφηγούμενος μια ιστορία που θα ενεργοποιήσει τη φαντασία τους. Για παράδειγμα, "Φανταστείτε ότι έχουμε ταξιδέψει πίσω στο χρόνο, στην αρχαιότητα. Εκείνες τις εποχές το χαρτί ήταν κάτι άγνωστο. Η αποστολή μας είναι να δείξουμε στους ανθρώπους των σπηλαίων πώς μπορούν να ζωγραφίσουν σε ένα κομμάτι χαρτί. Αλλά.... ξεχάσαμε να πάρουμε μαζί μας τα χρωματιστά μολύβια μας! Τώρα, τι θα κάνουμε; Αυτοί οι άνθρωποι δεν ξέρουν τι είναι τα χρώματα και τα πινέλα! Δεν έχουν δει ποτέ στη ζωή τους τέτοια εργαλεία! Μπορείτε να σκεφτείτε άλλους τρόπους για να δημιουργήσετε χρώματα; Ποια άλλα αντικείμενα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να ζωγραφίσουμε;" - Ο δάσκαλος σχεδιάζει δύο στήλες στον πίνακα. - Αρχικά, οι μαθητές αρχίζουν να μοιράζονται τις ιδέες τους για τη δημιουργία χρωμάτων (π.χ. βάλτε πέταλα λουλουδιών στο νερό). Ο δάσκαλος καταγράφει τις ιδέες τους σε μία από τις δύο στήλες του πίνακα. - Στη συνέχεια, κάνουν καταιγισμό ιδεών σχετικά με αντικείμενα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν για να ζωγραφίσουν αντί για πινέλα (π.χ. να φυσήξουν χρωματιστό νερό μέσα από ένα καλαμάκι). Ο δάσκαλος καταγράφει τις ιδέες τους στην άλλη στήλη του πίνακα. - Ο δάσκαλος μοιράζει χαρτιά ζωγραφικής στους μαθητές, αλλά όχι χρωματιστά μολύβια ή άλλα χρώματα. - Στη συνέχεια εξηγεί στους μαθητές ότι θα δοκιμάσουν αν οι ιδέες που είχαν μπορούν να λειτουργήσουν. Αν το σχολείο βρίσκεται στη φύση, η ΤΑΞΗ θα μπορούσε να ψάξει για αντικείμενα γύρω από την περιοχή. Διαφορετικά, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να φέρουν τέτοια αντικείμενα στην ΤΑΞΗ και να βοηθήσουν τους μαθητές να πειραματιστούν.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	Βλέπε υλικό
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	Αν το σχολείο βρίσκεται σε πόλη, ο δάσκαλος θα πρέπει να συλλέγει και να φέρνει αντικείμενα στην ΤΑΞΗ για να παράγει χρώματα και να ζωγραφίζει σε χαρτί. -Εάν το σχολείο βρίσκεται στη φύση, ο δάσκαλος μπορεί να προγραμματίσει μια σύντομη κοντινή εκδρομή με τους μαθητές για να ψάξουν και να συλλέξουν τα αντικείμενα μόνοι τους. Ανάλογα με το μέγεθος της ΤΑΞΗΣ, μπορεί να χρειαστεί ένας βοηθός εκπαιδευτικού.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Ο δάσκαλος θα αξιολογήσει: - Ο αριθμός των ιδεών που θα δημιουργήσουν οι μαθητές. - Ο αριθμός των μοναδικών ιδεών που δημιουργήθηκαν. - Η δέσμευση των μαθητών στη διαδικασία εύρεσης νέων/εναλλακτικών τρόπων σχεδίασης.
--------------------------------	---

3.19 Ατέλειωτο τέλος

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ατέλειωτο τέλος
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΙΟ1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Υποδεικνύεται από την Akademie für PB (περιγράφεται από τη SYNTHESIS)
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	CUR-A4-1 Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ θα βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν, να εξασκηθούν και να βελτιώσουν τις δεξιότητες κριτικής σκέψης και πιο συγκεκριμένα τις: - δεξιότητες παρατήρησης - αναλυτικές δεξιότητες - συμπερασματικές/παραγωγικές δεξιότητες
ΥΛΙΚΑ	- Τυπωμένο βιβλίο ή ηλεκτρονικό βιβλίο με μια ιστορία για να διαβάσουν οι μαθητές. - Ή - Εκτυπωμένες ή ψηφιακές εικόνες που ο δάσκαλος μπορεί να δείξει στους μαθητές ενώ αφηγείται μια ιστορία



ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Ο δάσκαλος διαβάζει ή αφηγείται μια ιστορία στους μαθητές. Κοντά στο τέλος της, ο δάσκαλος σταματά για λίγο και ρωτά τους μαθητές πώς πιστεύουν ότι θα τελειώσει η ιστορία. Για παράδειγμα, " <i>Θα κερδίσει ο Σημαδεμένος (από τον Βασιλιά των Λιονταριών)</i> ";". Ο δάσκαλος ακούει τις απαντήσεις τους. Τους ζητάει να εξηγήσουν την επιλογή τους και διασκεδάζει με τη συζήτηση - μπορεί να είναι ανόητη και διασκεδαστική, αλλά θα πρέπει να προσφέρει κάποια μορφή λογικής για να κρατήσει τους χυμούς της κριτικής σκέψης σε εγρήγορση.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	Βλέπε υλικό
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	- Ο δάσκαλος επιλέγει μια ιστορία για να διαβάσει ή να διηγηθεί στους μαθητές. - Εκτυπώνει εικόνες ή χρησιμοποιεί ηλεκτρονικές συσκευές για να δείξει εικόνες σχετικές με την ιστορία
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Ο δάσκαλος θα αξιολογήσει: - Τις δεξιότητες παρατήρησης των μαθητών - Τις αναλυτικές ικανότητες των μαθητών - Τις δεξιότητες εξαγωγής συμπερασμάτων των μαθητών

3.20 Παιδικοί Ολυμπιακοί Αγώνες

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Παιδικοί Ολυμπιακοί Αγώνες
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΙΟ1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Υποδεικνύεται από την Akademie für PB (περιγράφεται από τη SYNTHESIS)
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	ΤΙ-A2 Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	1h-3h (ανάλογα με το πόσα παιχνίδια θα επιλέξει ο δάσκαλος)



ΣΤΟΧΟΙ	- Ενίσχυση των δεξιοτήτων πρωτοβουλίας των μαθητών - Προώθηση της αμοιβαίας συνεργασίας - Η αξία της επιμονής
ΥΛΙΚΑ	- σχοινί - μια καρέκλα - κουτί από χαρτόνι - κιβώτιο ποτών - σχοινί για ρούχα - κανόνας αναδίπλωσης - σάκος, υπνόσακος ή τσάντα καφέ - μπότα από καουτσούκ - μετροταινία
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Οι παιδικοί διαγωνισμοί, όπως οι παιδικοί Ολυμπιακοί Αγώνες, είναι ιδιαίτερα διαφορετικοί και ποικίλοι. Πολλά μικρά παιχνίδια παίζονται το ένα μετά το άλλο και καταλήγουν σε διάφορους διαγωνισμούς για παιδιά. Μερικά από τα παιχνίδια που μπορεί να συμπεριλάβει ο δάσκαλος σε αυτού του είδους τους διαγωνισμούς είναι τα εξής <u>Καροτσάκι:</u> Δύο παιδιά είναι μια ομάδα. Το ένα παιδί στέκεται πίσω και πιάνει τα πόδια του παιδιού μπροστά. Αυτό υποστηρίζεται με τα χέρια στο πάτωμα. Κινούνται σαν καροτσάκι. Η πρόκληση είναι να μην σηκώσουν τα πόδια τους πολύ ψηλά και να μην σπρώξουν πολύ δυνατά από πίσω. <u>Περπάτημα με τρία πόδια:</u> Δύο παιδιά σχηματίζουν μια ομάδα. Πριν αρχίσει το τρέξιμο, το δεξί πόδι του ενός και το αριστερό πόδι του άλλου δένονται μεταξύ τους. Ως ομάδα με τρία πόδια, πρέπει να προσπαθήσουν να διασχίσουν τη γραμμή τερματισμού όσο το δυνατόν πιο γρήγορα χωρίς να πέσουν. <u>Αγώνας με εμπόδια:</u> Ο αγώνας με εμπόδια διεξάγεται ως σκυταλοδρομία. Τα παιδιά πρέπει να διασχίσουν διάφορα εμπόδια για να φτάσουν σε μια καρέκλα στο τέλος, στην οποία πρέπει να καθίσουν για λίγο και στη συνέχεια να περπατήσουν πίσω στη διαδρομή. Τα εμπόδια μπορεί να είναι ένα ανοιχτό χαρτόκουτο μέσα από το οποίο τα παιδιά πρέπει να μπουσουλάνε, ένα αναποδογυρισμένο κιβώτιο ποτών που πρέπει να σκαρφαλώσουν, ένα τεντωμένο σχοινί ρούχων που πρέπει να πηδήξουν και ένας ζυγός για να ισορροπήσουν. Η ομάδα στην οποία όλοι οι παίχτες τερματίζουν πρώτα κερδίζει.



	Αγώνας δρόμου: Δύο παιδιά ανταγωνίζονται το ένα το άλλο. Βρίσκονται σε ένα σάκο, υπνόσακο ή σακούλα καφέ. Πρέπει να τρέξουν κατά μήκος μιας σηματοδοτημένης διαδρομής. Αν πέσουν, πρέπει να επιστρέψουν στη γραμμή εκκίνησης και να ξεκινήσουν από την αρχή. Αυτό το παιχνίδι απαιτεί μεγάλη επιδεξιότητα και επιμονή. Εμπειρογνώμονες ζώων: Όλα τα παιδιά στέκονται σε μια γραμμή περίπου δέκα βήματα από τον αρχηγό του παιχνιδιού. Ο αρχηγός του παιχνιδιού ονομάζει ένα γράμμα στα παιδιά. Το παιδί που κατονομάζει πρώτο ένα ζώο με αυτό το γράμμα μπορεί να προχωρήσει ένα βήμα μπροστά. Όποιος μπορέσει να ονομάσει τα περισσότερα σωστά ζώα κερδίζει το παιχνίδι. Ρίψη λαστιχένιας μπότας: Σε αυτό το ομαδικό παιχνίδι, κάθε παιδί στέκεται στη γραμμή εκκίνησης και προσπαθεί να πετάξει τη λαστιχένια μπότα όσο πιο μακριά γίνεται. Υπάρχει μια μετροταινία στην πλάγια γραμμή για να μετράει το πλάτος. Όποιος πετάξει πιο μακριά κερδίζει.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	Βλέπε υλικό
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	- Ο δάσκαλος θα πρέπει να επιλέξει τα παιχνίδια που θα συμπεριλάβει στους παιδικούς Ολυμπιακούς Αγώνες ανάλογα με τη διάρκειά τους. - Για κάθε παιχνίδι, ο δάσκαλος θα πρέπει να δει ποια αντικείμενα χρειάζονται, ποια είναι διαθέσιμα στο σχολείο και ποια θα πρέπει να αγοράσει. - Εκτυπώστε πιστοποιητικά για τους συμμετέχοντες. - Δημιουργήστε ή αγοράστε βραβεία για τους νικητές. - Προσκαλέστε άλλους συναδέλφους ή/και γονείς να βοηθήσουν κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Ο δάσκαλος θα αξιολογήσει: - Ο βαθμός στον οποίο τα παιδιά ακολουθούν τους κανόνες κάθε παιχνιδιού. - Πώς αντιμετωπίζουν την ήττα. - Η έκταση της συνεργασίας τους με τους συμπαίκτες τους.

3.21 Ο χάρτινος πύργος

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ο χάρτινος πύργος
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	CREA-A3-1 Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Δημιουργικότητα Άλλοι: Επικοινωνία
ΥΛΙΚΑ	• Πακέτο χαρτιών (A4) Ή • Εφημερίδα • Ταινία • Ψαλίδι • Εργαλείο μέτρησης • Μπάλα
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	• Ο δάσκαλος εισάγει το θέμα δίνοντας προφορική καθοδήγηση στους μαθητές. (Οι μαθητές πρέπει να προσπαθήσουν από κοινού να χτίσουν τον υψηλότερο δυνατό πύργο από το χαρτί που τους δόθηκε στο δεδομένο χρόνο ή με μια εφημερίδα, μια ταινία, ένα ψαλίδι, μια συσκευή μέτρησης και μια μπάλα στην κορυφή) • Ο δάσκαλος χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες • Ο δάσκαλος δίνει σε κάθε ομάδα ένα πακέτο χαρτί • Ο δάσκαλος δίνει σε κάθε ομάδα ένα χώρο όπου μπορούν να εργαστούν ανενόχλητα και όπου οι άλλες ομάδες δεν μπορούν να παρατηρήσουν τις δραστηριότητές τους. • Ο δάσκαλος ορίζει την ώρα • Οι μαθητές καλούνται να χτίσουν τον υψηλότερο δυνατό πύργο μαζί σε μια ομάδα σε συγκεκριμένο χρόνο.

	• Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν γιατί ο πύργος θα μπορούσε να χτιστεί τόσο ψηλά ή όχι τόσο ψηλά. • Οι μαθητές καλούνται να αναλογιστούν ποιος έχει αναλάβει την ηγεσία της ομάδας και ποιος δεν έχει συμμετάσχει ιδιαίτερα. • Οι μαθητές καλούνται να προβληματιστούν σχετικά με το πώς μπορούν να μεταφερθούν αυτές οι γνώσεις στην καθημερινή ζωή. Έτσι, πώς μπορούν να εξαχθούν θετικά συμπεράσματα από αυτήν, αλλά και πώς μπορούν να βελτιωθούν κάποιες ενέργειες και διαδικασίες επικοινωνίας. • Οι μαθητές ενθαρρύνονται να επανεξετάσουν και να εξηγήσουν τις ενέργειές τους.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	https://www.youtube.com/watch?v=Vkzt6IBVsYA https://www.youtube.com/watch?v=0954ThhDf44
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	• Να αποκτήσετε το απαραίτητο υλικό πριν από τη συνεδρία
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	• Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να αναπτύξουν δημιουργικότητα στο ενδιαμέσο; • Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ να παρακινήσει τους μαθητές να αναστοχαστούν σχετικά με τις ενέργειές τους στην ομάδα; • Βοήθησε αυτή η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν τη σημασία της ομαδικής επικοινωνίας προκειμένου να επιτύχουν από κοινού το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα;

3.22 Αποτύπωση

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Αποτύπωση
------------------------------	------------------

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	Ι01
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Ίδρυμα "Αξίες, αρετές, ακεραιότητα"
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ Τάξεις: 5-7 ετών
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	Κύριοι: Να βοηθήσει τα παιδιά να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους Άλλα: Περιέργεια Ανάληψη πρωτοβουλιών Ομαδική εργασία και επικοινωνία
ΥΛΙΚΑ	Ελαιοχρώματα διαφορετικών χρωμάτων. Δύο κομμάτια από σκληρό χαρτόνι (συνιστάται) ή καμβά (35x50) ανά ομάδα 5-6 παιδιών. Υγρά μαντηλάκια (για την αφαίρεση των χρωμάτων από τα χέρια/δάχτυλα), Ποδιές (για την προστασία των ρούχων) Πινέλα ζωγραφικής ή μαχαίρια παλέτας (αν τα δάχτυλα δεν αρκούν)
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Η μέθοδος εκμάθησης είναι η ομαδική ζωγραφική με τα δάχτυλα. Πρόκειται για μια συλλογική δημιουργική διαδικασία στην οποία συμμετέχουν όλοι. <u>ΕΚΔΟΣΗ 1</u> Στη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τα παιδιά έχουν την αποστολή να ζωγραφίσουν ένα αντικείμενο που έχει κατοπτρική εικόνα. Ο πίνακας είναι ένα δίπτυχο - δύο μέρη ενός χαρτονιού/χαρτονιού ή άλλου στερεού υλικού με το ίδιο μέγεθος. Το πιο δημοφιλές παράδειγμα είναι η πεταλούδα. Σε ένα μέρος της κάρτας/του χαρτονιού οι συμμετέχοντες πιέζουν διαφορετικά χρώματα (ελαιοχρωμάτων), σχηματίζοντας το ένα μισό της πεταλούδας. Στη συνέχεια, τοποθετούν το άλλο μέρος της κάρτας/του χαρτονιού πάνω της, πιέζουν τα δύο μεταξύ τους και στη συνέχεια τα αποκολλούν. Έτσι έχουν ένα είδωλο του άλλου μέρους της πεταλούδας και απλά σχηματίζουν τη ζωγραφική και στα δύο μέρη του δίπτυχου.



	Τα παιδιά θα πρέπει πρώτα να σκεφτούν τι θα μπορούσε να σχεδιαστεί με αυτόν τον τρόπο και στη συνέχεια να το κάνουν ως πραγματικό προϊόν - αυτό θα μπορούσε να είναι ένα αεροπλάνο, ένας ιπτάμενος δίσκος, μια σαρανταποδαρούσα, ένα ανθρώπινο πρόσωπο (χαμογελαστό ή συνοφρυωμένο), κ.λπ. <u>ΕΚΔΟΣΗ 2</u> Η διαδικασία είναι παρόμοια με αυτή που περιγράφεται παραπάνω. Οι συμμετέχοντες πιέζουν διαφορετικά χρώματα λαδομπογιάς στο κέντρο ενός χαρτονιού, ινσανίδας ή άλλης σκληρής επιφάνειας κατάλληλης για ζωγραφική), κολλάνε ένα χαρτόνι/ινσανίδα ίδιου μεγέθους πάνω του, το σπρώχνουν και στη συνέχεια το αποκολλούν. Με αυτόν τον τρόπο και στις δύο επιφάνειες έχουν σχεδόν πανομοιότυπη εικόνα. Η ομάδα χωρίζεται σε δύο μικρές ομάδες που εργάζονται ανεξάρτητα για την ολοκλήρωση αυτού του αφηρημένου πίνακα. Μία από τις ομάδες θα μπορούσε να εργαστεί από μέσα προς τα έξω (από την αποτυπωμένη εικόνα στο κέντρο προς την περιφέρεια του καμβά). Η άλλη ομάδα θα μπορούσε να εργαστεί έξω-έξω, δηλαδή να παρομοιάσει την αποτυπωμένη εικόνα με κάτι (π.χ. ένα μπουκέτο λουλούδια, αλλά και οτιδήποτε άλλο) και να την προσθέσει στο αντίστοιχο πλαίσιο (π.χ. να σχεδιάσει ένα βάζο για τα λουλούδια ή αντίστοιχα). Στο τέλος της δημιουργικής διαδικασίας, οι συμμετέχοντες θα έχουν δύο όμορφα έργα ζωγραφικής που ξεκίνησαν από το ίδιο αρχικό σημείο, αλλά εξελίχθηκαν σε ένα διαφορετικό αποτέλεσμα.
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	<u>ΕΚΔΟΣΗ 1</u>





Ένα άλλο παράδειγμα της ΕΚΔΟΣΗΣ 1



ΕΚΔΟΣΗ 2





Ένα άλλο παράδειγμα της VERSION 2
(δύο διαφορετικές απεικονίσεις από το ίδιο σημείο)



Πηγή για όλες τις εικόνες: Αξίες, Αρετές, Ακεραιότητα"
Foundation

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ο δάσκαλος πρέπει να διασφαλίσει ότι σε αυτή τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ οι συμμετέχοντες εμπλέκονται στη διαδραστική δημιουργική διαδικασία, αρχικά συμπιέζοντας τα λαδομπογιές έτσι ώστε να



	γεμίσουν τον κύκλο, το φτερό ή οποιαδήποτε άλλη μορφή στο σκληρό χαρτόνι. Το σημείο πρέπει να γεμίσει όλο με μεγάλη ποσότητα λαδομπογιάς. Αφού γεμίσει όλος ο χώρος, τοποθετείται το δεύτερο κομμάτι χαρτόνι και οι συμμετέχοντες το πιέζουν δυνατά για να κολλήσουν τα λαδομπογιές. Ο δάσκαλος πρέπει να βεβαιωθεί ότι τα δύο μέρη του μελλοντικού πίνακα είναι ακριβώς τοποθετημένα το ένα πάνω στο άλλο. Μετά από λίγα λεπτά με την υποστήριξη του παιδιού που κρατάει τον σκληρό πίνακα από κάτω, ο δάσκαλος σηκώνει γρήγορα τον πάνω σκληρό πίνακα με το αποτύπωμα από τα λαδομπογιές. Κανονικά οι φόρμες θα είναι κατοπτρικές, αλλά σε περίπτωση που υπάρχουν κάποια κενά σημεία στο δεύτερο καμβά, είναι δυνατόν να τον ξαναβάλουμε απαλά και να τον πιέσουμε πιο δυνατά, ώστε να γεμίσει όλος ο χώρος στο οκτίδιο με πολύ χρώμα. Μετά το διαχωρισμό των σκληρών σανίδων υπάρχουν δύο επιλογές για να τελειώσετε τους πίνακες - χρησιμοποιώντας μαχαίρι παλέτας για να δουλέψετε μέσα στα σημεία ή να δουλέψετε με τα δάχτυλα έξω από τα σημεία. Δίνονται γενικές οδηγίες για τη δημιουργία φόντου με λαδομπογιές και οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τη φαντασία τους για να δημιουργήσουν μορφές ή αφηρημένα έργα από τις πολύχρωμες κηλίδες.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Τα παιδιά συνεργάστηκαν καλά στις ομάδες; Κατανόησαν την έννοια του καθρέφτη; Ανέπτυξε η άσκηση τη δημιουργικότητα των παιδιών;

3.23 Τοπίο από λεκέδες

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Τοπίο από λεκέδες
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	Ι01
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Ίδρυμα "Αξίες, αρετές, ακεραιότητα"
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	Πώς να ορίσετε έναν στόχο Τάξεις: προσχολική ηλικία (5-7 ετών)
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά



ΣΤΟΧΟΙ	- Να καθοδηγήσει τα παιδιά μέσα από μια δημιουργική διαδικασία καθορισμού στόχων - Ενίσχυση της ομαδικότητας και της συνεργασίας εντός της ομάδας - Ανάπτυξη της φαντασίας των παιδιών
ΥΛΙΚΑ	- Δακτυλομπογιές - μπορούν να χρησιμοποιηθούν λαδομπογιές ή κρεμώδεις δακτυλομπογιές για παιδιά - ένα σετ μπογιές ανά ομάδα 5-6 παιδιών - υγρά μαντηλάκια - 4-5 πακέτα - καμβάς ή μεγάλο φύλλο χαρτιού - ένα ανά ομάδα 5-6 παιδιών - ποδιές για την προστασία των ρούχων - μία ανά παιδί
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Η ΤΑΞΗ χωρίζεται σε ομάδες των 5-6 παιδιών. Κάθε ομάδα κάθετα σε διαφορετικό τραπέζι με ένα σετ υλικών. Ο δάσκαλος ξεκινά με εξηγήσεις για τον τρόπο χρήσης των χρωμάτων και σύντομη επίδειξη με τα δάχτυλα. Πρέπει να είναι σαφές για τα παιδιά να σκουπίζουν τα χέρια τους μετά την αλλαγή κάθε χρώματος. Ο δάσκαλος καθοδηγεί τις ομάδες στα ακόλουθα βήματα: 1) Χωρίστε το χαρτί/καμβά σε δύο μέρη με μια οριζόντια γραμμή - το πρώτο μέρος είναι δύο φορές μεγαλύτερο από το άλλο. 2) Το μικρότερο μέρος χωρίζεται σε 5 ή 6 αφηρημένα σημεία και κάθε παιδί παίρνει ένα διαφορετικό χρώμα και αρχίζει να γεμίζει το σημείο με δακτυλομπογιές μέχρι να καλυφθούν όλα με χρώμα. 3) Εργαστείτε στο μεγαλύτερο μέρος - κάθε παιδί διαλέγει διαφορετικό χρώμα και κάνει μικρές κουκκίδες στη ζωγραφιά με τα δάχτυλα. 4) Τα παιδιά χρησιμοποιούν το λευκό χρώμα για να περάσουν μέσα από τις τελείες με κινήσεις μόνο αριστερά-δεξιά. 5) Τα παιδιά χρησιμοποιούν τα χέρια τους, κάνοντας μια γρήγορη κίνηση από το ένα άκρο στο άλλο - έτσι θα πρέπει να σχηματιστούν σύννεφα στον ουρανό. 6) Είναι η κατάλληλη στιγμή για να ρωτήσετε τα παιδιά τι θα ήθελαν να έχουν στον πίνακα - να παρατηρήσετε τη μορφή και τα χρώματα των αφηρημένων κηλίδων και να τα ρωτήσετε πώς μπορούν να τις μετατρέψουν σε μορφές και αντικείμενα που γνωρίζουν - ίσως μια λίμνη, ένα βουνό, ένα δέντρο ή ό,τι άλλο τους φέρνει η φαντασία.

	7) Αφήστε τα παιδιά να πειραματιστούν με την τεχνική μέχρι να αποκτήσουν τελικά την εικόνα που έχουν σχεδιάσει (ή μια ικανοποιητική επαναχρησιμοποίηση).
ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	Η διαδικασία πραγματοποιήθηκε σε ένα κέντρο φιλοξενίας οικογενειακού τύπου για παιδιά και νέους με αναπηρία στη Σόφια της Βουλγαρίας στο πλαίσιο του προγράμματος "Μαζί δημιουργούμε στην Κριμαία του Λιούλιν", 6 Μαΐου 2017. http://www.vvifoundation.org/en/gallery/together-we-create-at-the-lyulins-crimea-project 



	 Πηγή για όλες τις εικόνες: Αξίες, Αρετές, Ακεραιότητα" Foundation
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	Ο δάσκαλος πρέπει πρώτα να δοκιμάσει τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ. Πριν από τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ, ο δάσκαλος θα πρέπει να προετοιμάσει αρκετούς πίνακες εργασίας για τα παιδιά (έναν ανά ομάδα 5-6 παιδιών). Κατά τη διάρκεια της ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ θα πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να βοηθούν τα παιδιά να σκουπίζουν τα χέρια τους και να αλλάζουν χρώματα. Σημαντικό μέρος της άσκησης είναι όλα τα παιδιά να εργάζονται ταυτόχρονα στις ομαδικές ζωγραφιές κατά τη διάρκεια της ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ. Συνήθως κάποια στιγμή κάποια παιδιά κάνουν πίσω και άλλα αναλαμβάνουν το προβάδισμα - παρατηρήστε τις καταστάσεις και ρωτήστε τα μετά τη ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ τι συνέβη.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Μέσω αυτής της ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογήσει τα ακόλουθα θέματα: - Δούλεψε η ομάδα ως ομάδα; Υπήρχε αρχηγός; - Κατάφεραν να θέσουν έναν κοινό στόχο και να τον ακολουθήσουν μέχρι τέλους;

3.24 Ποιο είναι το επάγγελμά μου;

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Ποιο είναι το επάγγελμά μου;
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	IO1
ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ	Ίδρυμα VVI
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ & ΤΑΞΗ	Περιέργεια - Α7 5-7 ετών.
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	30 λεπτά
ΣΤΟΧΟΙ	- Ανάπτυξη της περιέργειας στα παιδιά - Να διδάξουν στα παιδιά για τα διάφορα επαγγέλματα - Ενίσχυση της δημιουργικότητας μέσω του παιχνιδιού ρόλων



ΥΛΙΚΑ	- Ένα λευκό σεντόνι (περίπου 3,5m x 2m) - Σχοινί - μήκους περίπου 4 μέτρων - 12-15 λαβίδες - Μια πηγή φωτός - προβολέας, φακός πολυμέσων ή φακός κινητού τηλεφώνου Αποποίηση ευθυνών: Για να εκτελέσετε την άσκηση χρειάζεστε ένα σκοτεινό δωμάτιο.
ΜΑΘΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕΘΟΔΟΣ	Το θέατρο σκιών είναι μια πραγματικά απλή και ενδιαφέρουσα μορφή τέχνης που μπορεί να παρουσιαστεί και είναι πολύ κατάλληλη για να προκαλέσει την περιέργεια των παιδιών. Το κινεζικό θέατρο σκιών χρησιμοποιεί φιγούρες από χαρτόνι ή άλλα υλικά, αλλά στην περίπτωση μας δουλεύουμε με τα σώματα των παιδιών. Κατά την έναρξη της ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ο δάσκαλος παρουσιάζει στα παιδιά τη "σκηνή" και το "κοινό" της αίθουσας. Κάθε παιδί προσκαλείται στη σκηνή για να περάσει κοντά από το σεντόνι και να γνωρίσει τη σκιά. Η ομάδα χωρίζεται σε δύο μέρη . Ο δάσκαλος δίνει σε μερικά από τα παιδιά κάρτες με την εικόνα ενός επαγγέλματος και τους ζητάει ένα προς ένα να πάνε στην άλλη πλευρά του φύλλου και να εκτελέσουν το επάγγελμα που είδαν στην κάρτα. Παρατηρώντας τη σκιά τους η υπόλοιπη ομάδα πρέπει να μαντέψει ποιο είναι το επάγγελμα. Ο ηθοποιός σταματά να παίζει όταν το κοινό έχει μαντέψει το επάγγελμα. Προαιρετικά τα υπόλοιπα παιδιά μπορούν να λάβουν κάρτες με εικόνες ζώων και να επαναλάβουν την άσκηση.

ΟΠΤΙΚΑ Εικόνες/videoclip	 Πηγή: Πηγή: Θέατρο σκιών με παιδιά. Θέατρο νεαρών παικτών. 5 Αυγούστου 2010, http://youngplayerstheater.blogspot.com/2010/08/flying-carpet.html
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	1) Ο δάσκαλος πρέπει να δημιουργήσει τη σκηνή κρεμώντας κάπου το μεγάλο φύλλο. Βεβαιωθείτε ότι το σεντόνι αυτό είναι καλά τραβηγμένο και επίπεδο, χωρίς να έχει τσαλακωθεί (σκεφτείτε να το σιδερώσετε πρώτα). Για να κρεμάσουμε το σεντόνι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα μακρύ σχοινί που δένουμε κάπου ψηλά στην αίθουσα και μια τσιμπίδα για να στερεώσουμε το σεντόνι. Μια άλλη επιλογή είναι να χρησιμοποιήσουμε ένα αρκετά μακρύ ραβδί που θα περάσουμε μέσα από έναν ειδικό αγωγό που θα ράψουμε στο σεντόνι πριν. Στη συνέχεια στερεώνουμε το σεντόνι στη μέση του δωματίου ή όπου είναι δυνατόν να χωρίσουμε το δωμάτιο στα δύο. Είναι πολύ σημαντικό να εξασφαλίσετε αρκετό χώρο μεταξύ της πηγής φωτός και του φύλλου - τουλάχιστον 2,5 μέτρα, ώστε να προβάλλεται σκιά στο λευκό φύλλο. Ο χώρος μεταξύ της πηγής φωτός και του σεντονιού είναι η "σκηνή" και θα πρέπει να υπάρχει διαμορφωμένος χώρος για το "κοινό" - (τα παιδιά που θα μαντέψουν) στην άλλη πλευρά του σεντονιού.
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΑΣΚΑΛΟΥ	Αναπτύσσει η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ την περιέργεια των παιδιών; Είναι σε θέση να μαντέψουν τα επαγγέλματα; Είναι περίεργοι να κάνουν περισσότερες δραστηριότητες αυτού του είδους;