







Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων


Τα παιχνίδια των παιδιών: Χθες, Σήμερα, Αύριο

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

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

	<p>4^ο βήμα: Στην ολομέλεια της τάξης συντονίζουμε σχετική συζήτηση με τις απόψεις που έχουν καταγραφεί στο <u>φύλλο εργασίας 3</u>. Κρατάμε σημειώσεις/λέξεις κλειδιά στον πίνακα της τάξης και ζητάμε από τους ομιλητές να αιτιολογούν τις προβλέψεις τους ρωτώντας «Γιατί το λες αυτό;» «Πού το στηρίζεις αυτό;»</p> <p>5^ο βήμα: Βοηθάμε τους/τις μαθητές/-τριες σας να συνοψίσουν όσα έχουν συζητήσει μέχρι τώρα αξιοποιώντας την ρουτίνα σκέψης:</p> <p>Προβολή στη Διαχρονικότητα (Projecting across time)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Καταγράψτε όσα γνωρίζετε στο <u>ΠΑΡΟΝ</u> για τα παιχνίδια και τους χώρους παιχνιδιού - Σκεφτείτε και καταγράψτε τις διαφορές των παιχνιδιών και των χώρων παιχνιδιού στο <u>ΠΑΡΕΛΘΟΝ</u> (π.χ. πριν από δέκα [10] χρόνια, πριν από εκατό [100] χρόνια κτλ.). - Σκεφτείτε και καταγράψτε τις αλλαγές των παιχνιδιών και των χώρων παιχνιδιού στο <u>ΜΕΛΛΟΝ</u> (π.χ. σε δέκα [10] χρόνια, σε εκατό [100] χρόνια κτλ.). <p>Οι καταγραφές γίνονται με τη μορφή νοητικού χάρτη στην ολομέλεια σε χαρτί του μέτρου ή ψηφιακά με την εφαρμογή Mindmap.</p> <p>6ο βήμα: Οι μαθητές/-τριες αναστοχάζονται αξιοποιώντας τα εργαλεία διαλόγου.</p> <p><i>Επέκτεινε: περιέγραψε πώς όσα καταγράφηκαν στο νοητικό χάρτη επέκτειναν τη σκέψη σου σε νέες κατευθύνσεις ή σου έδωσαν μια νέα οπτική για το θέμα.</i></p> <p><i>Εκτίμησε: σχολίασε ό,τι εκτιμάς και αξίζει να επισημάνεις.</i></p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου Επίσκεψη στην παιδική χαρά.</p> 	<p><i>Το 4^ο εργαστήριο αξιοποιεί τα μαθήματα των Μαθηματικών και τις Γεωγραφίας για να καθοδηγήσει τα παιδιά να οργανώσουν και να πραγματοποιήσουν επίσκεψη στην παιδική χαρά, με τη βοήθεια χάρτη, επιδιώκοντας να φανταστούν/οραματιστούν μελλοντικές αλλαγές σε αυτή.</i></p> <p>1ο βήμα: Αξιοποιούμε το μάθημα της Γεωγραφίας ενότητα 1. <i>«Οι χάρτες ένα εργαλείο για τη μελέτη του κόσμου»</i> και το Μάθημα των Μαθηματικών ενότητα 7 κεφάλαιο 7.36 <i>«Μετρώ και σχεδιάζω κλίμακες»</i> και 7.37 <i>«Προσανατολισμός στο χώρο»</i> για να προετοιμάσουμε τους/τις μαθητές/-τριες να επισκεφθούν την παιδική χαρά.</p> <p>2ο βήμα: Χρησιμοποιούμε την εφαρμογή google my maps ή ένα συμβατικό χάρτη της περιοχής του σχολείου.</p> <p>Στην ολομέλεια της τάξης ζητάμε από τα παιδιά να:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. εντοπίσουν στο χάρτη τις συντεταγμένες του σχολείου, 2. εντοπίσουν και να σημειώσουν χώρους της γειτονιάς που συνηθίζουν να παίζουν τα παιδιά σήμερα, (π.χ. παιδική χαρά, πάρκο, πλατεία, παιδότοπος, πεζόδρομος, αλάνα κλπ), χρησιμοποιώντας σύμβολα (παράδειγμα στο φωτόδεντρο http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/8929) 3. περιγράψουν τις θέσεις των χώρων παιχνιδιού σε σχέση με το σχολείο χρησιμοποιώντας τα σημεία του Ορίζοντα (π.χ. η παιδική χαρά βρίσκεται Βορειοανατολικά του σχολείου). 4. επιλέξουν την παιδική χαρά της γειτονιάς του σχολείου που επιθυμούν να εστιάσουν. 5. χαράξουν στο χάρτη τη διαδρομή από το σχολείο στην παιδική χαρά. 6. μετρήσουν και υπολογίσουν την απόσταση που θα διανύσουν από το σχολείο στην παιδική χαρά λαμβάνοντας υπόψη την κλίμακα του χάρτη.

	<p>7. περιγράψουν τη διαδρομή χρησιμοποιώντας: όρους κατεύθυνσης (π.χ αρχικά για πενήντα [50] μέτρα θα κατευθυνθούμε Βόρεια κατόπιν συνεχίζουμε με κατεύθυνση Ανατολική για σαράντα [40] μέτρα κλπ).</p> <p>3ο βήμα: Επισκεπτόμαστε εντός σχολικού ωραρίου την παιδική χαρά με τη βοήθεια εθελοντών γονέων, αν κρίνεται σκόπιμο για την ασφάλεια των παιδιών. Ζητάμε από τα παιδιά να εργαστούν σε ζευγάρια, τους μοιράζουμε τον χάρτη της περιοχής του σχολείου με χαραγμένη τη διαδρομή που θα ακολουθήσουμε και τους ζητάμε κατά την επίσκεψη στην παιδική χαρά να έχουν μαζί τους φωτογραφική μηχανή, μολύβι. Τέλος, τα συμβουλευουμε να αφιερώσουν χρόνο και να παρατηρήσουν τον χώρο πολύ προσεκτικά ώστε να μπορέσουν να συμπληρώσουν <u>το φύλλο εργασίας 4</u>.</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου «Σχεδιάζοντας την παιδική χαρά του μέλλοντος»</p> 	<p><i>Επιδίωξη του 5^{ου} εργαστηρίου είναι οι μαθητές/-τριες χωρισμένοι/-νες σε ομάδες να συνεργαστούν, να επιλέξουν μια ιδέα από όσες κατέγραψαν στο προηγούμενο εργαστήριο, “Επίσκεψη στην παιδική χαρά”, και να δημιουργήσουν την μακέτα μιας παιδικής χαράς ή ενός παιχνιδιού παιδικής χαράς του μέλλοντος.</i></p> <p>1^ο βήμα: Με αφορμή το μάθημα της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής “Συμμετέχουμε στη λήψη αποφάσεων”, συζητάμε στην ολομέλεια της τάξης τα βήματα που παρουσιάζονται στο μάθημα για τη λήψη αποφάσεων.</p> <p>2^ο βήμα: Ενημερώνουμε, τα παιδιά ότι στόχος του εργαστηρίου είναι σε τετραμελείς ομάδες να κατασκευάσουν μακέτες που θα παρουσιάζουν την παιδική χαρά του μέλλοντος ή ένα παιχνίδι της παιδικής χαράς του μέλλοντος χρησιμοποιώντας υλικά που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν (π.χ συσκευασίες, βαζάκια, καπάκια κλπ) ή υλικά από τη φύση (κλαδιά, φύλλα, πέτρες, κοχύλια, φύκια κλπ) ή ψηφιακές εφαρμογές π.χ https://www.tinkercad.com/ ή https://www.blockscad3d.com/,</p> <p>3^ο βήμα: Προτρέπουμε κάθε ζευγάρι του προηγούμενου εργαστηρίου “Επίσκεψη στην παιδική χαρά” να ενωθεί με ένα άλλο ακόμη και να αποφασίσουν ποια ιδέα από αυτές που έχουν καταγράψει <u>στο φύλλο εργασίας 4</u> θα παρουσιάσουν στη μακέτα τους. Εξηγούμε στις ομάδες ότι αναμένεται από</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. να συζητήσουν όσα έχουν καταγράψει στο <u>φύλλο εργασίας 4</u>, 2. να θέσουν τα κριτήρια με τα οποία θα αξιολογήσουν τις ιδέες του <u>φύλλου εργασίας 4</u> και 3. να επιλέξουν αιτιολογημένα την πρόταση που θα παρουσιάσουν στη μακέτα τους. <p>4^ο βήμα: Όταν οι ομάδες καταλήξουν στην ιδέα με την οποία θα ασχοληθούν μοιράζουμε <u>το φύλλο εργασίας 5</u> το οποίο αξιοποιεί τη ρουτίνα σκέψης Δημιουργικός Σχεδιασμός (Planning for invention). Τέλος συμφωνούμε με τις ομάδες το χρονικό όριο για την ολοκλήρωση της εργασίας και την αρχική παρουσίαση της μακέτας. Οι ομάδες θα μπορούν να εργαστούν για την ολοκλήρωση των μακετών και εκτός σχολικού ωραρίου ή με τη βοήθεια άλλων ειδικοτήτων (π.χ. εκπαιδευτικός καλλιτεχνικών – αισθητικής αγωγής).</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου «Ανατροφοδότηση και Διορθώσεις»</p> 	<p><i>Το 6ο εργαστήριο αφιερώνεται στην πρώτη παρουσίαση των μακετών που δημιούργησαν οι ομάδες με σκοπό να βρουν εθελοντές από την τοπική κοινότητα που θα διαμεσολαβήσουν, ώστε η ιδέα τους να είναι εφικτή και υλοποιήσιμη.</i></p> <p>1ο βήμα: Με αφορμή το μάθημα της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής «Ο ενεργός πολίτης αποφασίζει, συμμετέχει και δρα» προσεγγίζουμε την έννοια της πολιτεότητας και ενθαρρύνουμε τους μαθητές/τριες να αναζητήσουν καταρχήν ανατροφοδότηση από ειδικούς για την τελειοποίηση της ιδέας τους.</p>

	<p>2^ο βήμα: Η συζήτηση για την αναζήτηση ειδικών γίνεται στην ολομέλεια και διευκολύνεται με τη δομή της ρουτίνας σκέψης Κύκλοι Δράσης (Circles of action).</p> <p>Ποιοι θα μπορούσαν να συνεισφέρουν στην ανατροφοδότηση της ιδέας σας:</p> <ol style="list-style-type: none"> από τον εσωτερικό σας κύκλο (οικογένεια, φίλοι); από τον κύκλο της κοινότητας (δημοτικές αρχές, τοπικοί φορείς); από τον παγκόσμιο κύκλο (σχολικά δίκτυα, καλές πρακτικές); <p>3^ο βήμα: Οι μαθητές/-τριες χωρίζονται σε τρεις (3) ομάδες (μία ανά κύκλο δράσης) και καταμερίζουν αρμοδιότητες. Η πρώτη ομάδα προωθεί τις προτάσεις για την παιδική χαρά σε κάποιον από τους γονείς της τάξης με σχετικό επάγγελμα (π.χ. αρχιτέκτονας) ζητώντας ανατροφοδότηση. Η δεύτερη ομάδα προωθεί τις προτάσεις σε αρμόδια υπηρεσία του οικείου δήμου και η τρίτη ομάδα αναλαμβάνει την αναζήτηση καλών πρακτικών σε προτεινόμενα εκπαιδευτικά δίκτυα και κοινότητες πρακτικής (π.χ. eΓwinning).</p> <p>Για την επικοινωνία σχετικά με τη λήψη ανατροφοδότησης από τους ειδικούς μπορούν να αξιοποιηθούν τα εργαλεία διαλόγου:</p> <p>Πες την άποψή σου (π.χ. πείτε μας την άποψή σας σχετικά με τις προτάσεις μας για την παιδική χαρά).</p> <p>Παρατήρησε: (π.χ. παρατηρήστε συγκεκριμένα στοιχεία που θεωρείτε ότι πρέπει να διορθώσουμε).</p> <p>Εκτιμήστε: (π.χ. αναφερθείτε σε ό,τι θεωρείτε σημαντικό από αυτά που προτείνουμε).</p> <p>Επέκτεινε (π.χ. εξηγήστε μας πώς η ιδέα μας σας έκανε να σκεφτείτε νέες προτάσεις) .</p>
<p>Τίτλος εργαστηρίου «Έκθεση για την παιδική χαρά του μέλλοντος»</p> 	<p><i>Στο 7ο και τελευταίο ενθαρρύνουμε τα παιδιά να οργανώσουν μια εκδήλωση στην οποία θα παρουσιάσουν τον τρόπο που εργάστηκαν, τις προτάσεις τους για την μελλοντική παιδική χαρά και τα παιχνίδια της, όπως αυτές έχουν διαμορφωθεί μετά την ανατροφοδότηση των ειδικών.</i></p> <p>1^ο βήμα: Συντονίζουμε συζήτηση για τις διαδικασίες που χρειάζεται η οργάνωση και η διεξαγωγή της εκδήλωσης.</p> <p>2^ο βήμα: Οι μαθητές/-τριες πραγματοποιούν την εκδήλωση/έκθεση και παρουσιάζουν το έργο τους. (Πληροφορίες για τον σχεδιασμό και την πραγματοποίηση παρουσιάσεων μπορείτε να βρείτε στον παρακάτω σύνδεσμο https://www.living-democracy.com/el/textbooks/volume-1/part-3/unit-2/tool-10/).</p> <p>3^ο βήμα: Στο τέλος του Εργαστηρίου ζητάμε από τα παιδιά να συμπληρώσουν <u>το φύλλο αναστοχασμού και το φύλλο αυτοαξιολόγησης</u>:</p>

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

Η εκπαίδευση του 21^{ου} αιώνα αναδεικνύει τις έννοιες του εθελοντισμού και της διαμεσολάβησης σε παγκόσμια κοινωνική αξία. Τα αυθεντικά κίνητρα που ενεργοποιούν τη διάθεση των ατόμων να προσφέρουν κοινωνικό έργο αποκλειστικά και μόνο για το κοινό καλό, δίχως να αποσκοπούν σε υλικό κέρδος, μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο εκπαίδευσης από τη νεαρή ηλικία των μαθητών/-τριών. Παραδοσιακά, άλλωστε η εκπαίδευση δε λειτουργεί αποκομμένη από το κοινωνικό σύνολο και σκοπός της είναι να βοηθήσει τα παιδιά, τους μελλοντικούς πολίτες, να κατανοήσουν και να αλλάξουν τον κόσμο στον οποίο ζουν. Στην πορεία για αυτόν τον μετασχηματισμό η άποψη του Νέλσον Μαντέλα: "η εκπαίδευση είναι το ισχυρότερο όπλο που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να αλλάξουμε τον κόσμο" φαίνεται πιο επίκαιρη από ποτέ.

Το Πρόγραμμα Εργαστηρίων Δεξιοτήτων με τίτλο «Τα Παιχνίδια των Παιδιών: Χθες, Σήμερα, Αύριο» προσεγγίζει την έννοια του εθελοντισμού μέσα από διαφορετικές συνιστώσες που διαπλέκονται αρμονικά με τον βασικό και τους εμπλεκόμενους κύκλους δεξιοτήτων. Αρχικά επιδιώκεται οι μαθητές/-τριες να κατανοήσουν το περιβάλλον στο οποίο βιώνουν εξετάζοντας συνήθειες και παιχνίδια, εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές με το παρελθόν και προβλέποντας μελλοντικές αλλαγές και εξελίξεις. Με τον τρόπο αυτό διευκολύνεται η σταδιακή μετατόπιση του ενδιαφέροντος από το «εγώ» στο «εμείς», ευνοώντας αντίστοιχα την ενεργοποίηση της ευθύνης σε ζητήματα που άπτονται της αναγνώρισης των αναγκών, των δικαιωμάτων, των συναισθημάτων, των συνηθειών και των πεποιθήσεων τους. Στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που ακολουθούν οργανώνονται εκπαιδευτικές εμπειρίες οι οποίες θα τους ενδυναμώσουν ώστε να γνωρίζουν πώς μπορούν να ενεργούν ως φορείς αλλαγής υποστηρίζοντας την ανάπτυξη βιώσιμων κοινωνιών.

Προσβασιμότητα

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

Δυνατότητα επέκτασης

Η Πρόγραμμα μπορεί να επεκταθεί στην τέταρτη θεματική των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων «Δημιουργώ και Καινοτομώ-Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία» αν στο πλαίσιο της συνεργασίας με το δίκτυο των εθελοντών-υποστηρικτών εφαρμοσθούν σε πραγματικές συνθήκες οι προτάσεις των μαθητών/-τριών για την παιδική χαρά του μέλλοντος.

Το Πρόγραμμα με κατάλληλες τροποποιήσεις μπορεί να συνδεθεί με σχέδιο δράσης στον θεματικό άξονα «Σχολείο και Κοινότητα» της Διοικητικής Λειτουργίας στο πλαίσιο αξιολόγησης σχολικών μονάδων.

Αξιολόγηση

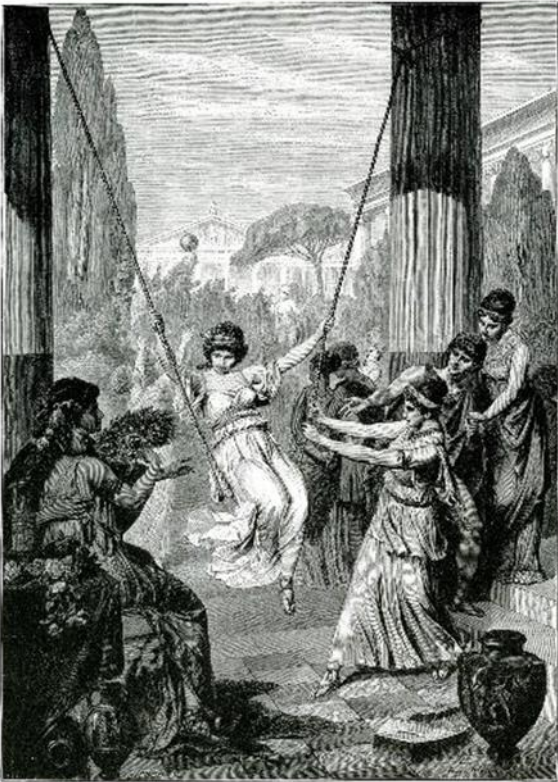
Η αξιολόγηση των μαθησιακών επιτευγμάτων υλοποιείται με διάφορους τρόπους. Συγκεκριμένα, στο εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνονται κλείδες αυτοαξιολόγησης και φύλλο εργασίας αναστοχασμού για τους/τις μαθητές/-τριες, καθώς και ρουμπρικές αξιολόγησης σχετικά με τα γνωστικά μαθησιακά αποτελέσματα και την ανάπτυξη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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Φύλλο Εργασίας 1 (α)

Παρατηρώ δύο φορές επί πέντε

Παρατηρήστε προσεχτικά τη φωτογραφία για τριάντα (30) δευτερόλεπτα. Καταγράψτε πέντε (5) ή περισσότερες λέξεις ή φράσεις που σας έρχονται στο μυαλό χωρίς να συζητάτε. Επαναλάβετε τη διαδικασία άλλη μία φορά. Συγκρίνετε τις λέξεις ή φράσεις σας με εκείνες του/της διπλανού/-νης σας και δημιουργήστε έναν κοινό κατάλογο με τις λέξεις ή φράσεις που σκεφτήκατε.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ Η ΦΡΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ	

Συζητήστε και δώστε απαντήσεις

Νοιώθω: Τι συναισθήματα σας δημιουργούνται καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Σκέφτομαι: Τι σκέψεις σας περνούν από το μυαλό καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Συμπεραίνω: Σε τι συμπέρασμα καταλήγετε για τον τρόπο που διασκεδάζουν τα παιδιά στην εικόνα. Βρίσκεται ομοιότητες και διαφορές με τον τρόπο που διασκεδάζετε σήμερα;


Στηριχτείτε σε όσα έχετε σκεφτεί ως τώρα και γράψτε ένα κείμενο για να περιγράψετε την εικόνα και τις απόψεις σας γι' αυτή στην τάξη.

Πριν ανακοινώσετε το γραπτό διορθώστε το ακολουθώντας τις οδηγίες στο βιβλίο της Γλώσσας ενότητα 7: Μουσική: «Διορθώνω το γραπτό μου».

Φύλλο Εργασίας 1 (β)

Παρατηρώ δύο (2) φορές επί πέντε (5)

Παρατηρήστε προσεχτικά τη φωτογραφία για τριάντα (30) δευτερόλεπτα. Καταγράψτε πέντε (5) ή περισσότερες λέξεις ή φράσεις που σας έρχονται στο μυαλό χωρίς να συζητάτε. Επαναλάβετε τη διαδικασία άλλη μία φορά. Συγκρίνετε τις λέξεις ή φράσεις σας με εκείνες του/της διπλανού/-νής σας και δημιουργήστε έναν κοινό κατάλογο με τις λέξεις ή φράσεις που σκεφτήκατε.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ Η ΦΡΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ	 <p data-bbox="922 1249 1241 1265">THE PRINCESS OF WALES AT ASHMOLE: A HERON IN THE GARDENS OF THE ROYAL PALACE</p>

Συζητήστε και δώστε απαντήσεις

Νοιώθω: Τι συναισθήματα σας δημιουργούνται καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Σκέφτομαι: Τι σκέψεις σας περνούν από το μυαλό καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Συμπεραίνω: Σε τι συμπέρασμα καταλήγετε για τον τρόπο που διασκεδάζουν τα παιδιά στην εικόνα. Βρίσκεται ομοιότητες και διαφορές με τον τρόπο που διασκεδάζετε σήμερα;


Στηριχτείτε σε όσα έχετε σκεφτεί ως τώρα και γράψτε ένα κείμενο για να περιγράψετε την εικόνα και τις απόψεις σας γι' αυτή στην τάξη.

Πριν ανακοινώσετε το γραπτό διορθώστε το ακολουθώντας τις οδηγίες στο βιβλίο της Γλώσσας ενότητα 7: Μουσική: «Διορθώνω το γραπτό μου».

Φύλλο Εργασίας 1 (γ)

Παρατηρώ δύο (2) φορές επί πέντε (5)

Παρατηρήστε προσεχτικά τη φωτογραφία για τριάντα (30) δευτερόλεπτα. Καταγράψτε πέντε (5) ή περισσότερες λέξεις ή φράσεις που σας έρχονται στο μυαλό χωρίς να συζητάτε. Επαναλάβετε τη διαδικασία άλλη μία φορά. Συγκρίνετε τις λέξεις ή φράσεις σας με εκείνες του/της διπλανού/-νής σας και δημιουργήστε έναν κοινό κατάλογο με τις λέξεις ή φράσεις που σκεφτήκατε.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ Η ΦΡΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ	

Συζητήστε και δώστε απαντήσεις

Νοιώθω: Τι συναισθήματα σας δημιουργούνται καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Σκέφτομαι: Τι σκέψεις σας περνούν από το μυαλό καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Συμπεραίνω: Σε τι συμπέρασμα καταλήγετε για τον τρόπο που διασκεδάζουν τα παιδιά στην εικόνα. Βρίσκεται ομοιότητες και διαφορές με τον τρόπο που διασκεδάζετε σήμερα;


Στηριχτείτε σε όσα έχετε σκεφτεί ως τώρα και γράψτε ένα κείμενο για να περιγράψετε την εικόνα και τις απόψεις σας γι' αυτή στην τάξη.

Πριν ανακοινώσετε το γραπτό διορθώστε το ακολουθώντας τις οδηγίες στο βιβλίο της Γλώσσας ενότητα 7: Μουσική: «Διορθώνω το γραπτό μου».

Φύλλο Εργασίας 1 (δ)

Παρατηρώ δύο (2) φορές επί πέντε (5)

Παρατηρήστε προσεχτικά τη φωτογραφία για τριάντα (30) δευτερόλεπτα. Καταγράψτε πέντε (5) ή περισσότερες λέξεις ή φράσεις που σας έρχονται στο μυαλό χωρίς να συζητάτε. Επαναλάβετε τη διαδικασία άλλη μία φορά. Συγκρίνετε τις λέξεις ή φράσεις σας με εκείνες του/της διπλανού/-νής σας και δημιουργήστε έναν κοινό κατάλογο με τις λέξεις ή φράσεις που σκεφτήκατε.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ Η ΦΡΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ	 <p data-bbox="957 1093 1181 1108">BAKING-DAY IN A GREEK VILLAGE ON THE PLAINS OF TROY.</p>

Συζητήστε και δώστε απαντήσεις

Νοιώθω: Τι συναισθήματα σας δημιουργούνται καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Σκέφτομαι: Τι σκέψεις σας περνούν από το μυαλό καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Συμπεραίνω: Σε τι συμπέρασμα καταλήγετε για τον τρόπο που διασκεδάζουν τα παιδιά στην εικόνα. Βρίσκεται ομοιότητες και διαφορές με τον τρόπο που διασκεδάζετε σήμερα;

Στηριχτείτε σε όσα έχετε σκεφτεί ως τώρα και γράψτε ένα κείμενο για να περιγράψετε την εικόνα και τις απόψεις σας γι' αυτή στην τάξη.

Πριν ανακοινώσετε το γραπτό διορθώστε το ακολουθώντας τις οδηγίες στο βιβλίο της Γλώσσας ενότητα 7: Μουσική: «Διορθώνω το γραπτό μου».

Φύλλο Εργασίας 1 (ε)

Παρατηρώ δύο (2) φορές επί πέντε (5)

Παρατηρήστε προσεχτικά τη φωτογραφία για τριάντα (30) δευτερόλεπτα. Καταγράψτε πέντε (5) ή περισσότερες λέξεις ή φράσεις που σας έρχονται στο μυαλό χωρίς να συζητάτε. Επαναλάβετε τη διαδικασία άλλη μια φορά. Συγκρίνετε τις λέξεις ή φράσεις σας με εκείνες του/της διπλανού/-νής σας και δημιουργήστε έναν κοινό κατάλογο με τις λέξεις ή φράσεις που σκεφτήκατε.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ Η ΦΡΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ	

Συζητήστε και δώστε απαντήσεις

Νοιώθω: Τι συναισθήματα σάς δημιουργούνται καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Σκέφτομαι: Τι σκέψεις σάς περνούν από το μυαλό καθώς παρατηρείτε την εικόνα;
Συμπεραίνω: Σε τι συμπέρασμα καταλήγετε για τον τρόπο που διασκεδάζουν τα παιδιά στην εικόνα. Βρίσκεται ομοιότητες και διαφορές με τον τρόπο που διασκεδάζετε σήμερα;

Στηριχτείτε σε όσα έχετε σκεφτεί ως τώρα και γράψτε ένα κείμενο για να περιγράψετε την εικόνα και τις απόψεις σας γι' αυτή στην τάξη.

Πριν ανακοινώσετε το γραπτό διορθώστε το ακολουθώντας τις οδηγίες στο βιβλίο της Γλώσσας ενότητα 7: Μουσική: «Διορθώνω το γραπτό μου».

Φύλλο Εργασίας 2

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

<p>Παρόμοιο (Similar) Υπάρχουν ομοιότητες μεταξύ των χώρων και των παιχνιδιών που παίζετε σήμερα με τους χώρους και τα παιχνίδια που έπαιζαν οι μεγαλύτεροι κάτοικοι (παππούδες, γιαγιάδες, μεγάλοι σε ηλικία γείτονες) στην περιοχή του σχολείου πριν 50 ή περισσότερα χρόνια;</p>	<p>Διαφορετικό (Different) Υπάρχουν διαφορές μεταξύ των χώρων και των παιχνιδιών που παίζετε σήμερα με τους χώρους και τα παιχνίδια που έπαιζαν οι μεγαλύτεροι κάτοικοι (παππούδες, γιαγιάδες, μεγάλοι σε ηλικία γείτονες) στην περιοχή του σχολείου πριν 50 ή περισσότερα χρόνια; Τι συνέβη στην περιοχή που προκάλεσε τις αλλαγές;</p>
<p>Συνδέομαι (Connect) Με ποιους τρόπους μπορεί να συνδέεστε εσείς σήμερα με τους μεγαλύτερους σε ηλικία κατοίκους (πάνω από πενήντα [50] χρονών) στην περιοχή του σχολείου;</p>	<p>Εμπλέκομαι (Engage) Αν είχατε την ευκαιρία τι θα θέλατε να ρωτήσετε, να συζητήσετε ή να κάνετε με τους μεγαλύτερους σε ηλικία κατοίκους της περιοχής του σχολείου;</p>

Φύλλο εργασίας 3

Αναλογιστείτε όσα διαβάσατε στο κείμενο « Ηλεκτρονικά Παιχνίδια» στο βιβλίο της Γλώσσας, ενότητα 11, και όσα είδατε στο βίντεο «100 χρόνια παιχνίδια» και απαντήστε τις παρακάτω ερωτήσεις γράφοντας την άποψή σας χρησιμοποιώντας μελλοντικούς χρόνους όπου χρειάζεται.

(Ενότητα 10: «Μυστήρια-Επιστημονική φαντασία» βιβλίο Γλώσσας)

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

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

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

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

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

Φύλλο εργασίας 4

Φαντάσου αν...

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

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

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

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

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

Φύλλο εργασίας 5

Θα δημιουργήσουμε
για να
Ο/Η/ΤΟ θα είναι χρήσιμο/ή μη γιατί.....

ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΘΑ ΦΑΝΕΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ;

Θα φανεί ενδιαφέρον σε:

ΠΩΣ ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ ΘΑ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ;

Θα τους είναι ενδιαφέρον γιατί _____

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

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

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

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΒΟΗΘΕΙΑ; ΠΟΙΑ;










ΠΟΙΟΣ/ΟΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕΙ/ΟΥΝ;

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

ΤΙ ΥΛΙΚΑ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ;

ΤΙ ΘΑ ΑΝΑΛΑΒΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΘΕ ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ;

Τα εργαλεία διαλόγου (Dialogue Toolkit) του Out of Eden Learn

	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ (NOTICE) Τι παρατηρείς που σ' ενδιαφέρει να σχολιάσεις; Να είσαι συγκεκριμένος/-η.
	ΕΚΤΙΜΗΣΗ (APPRECIATE) Σχολίασε ό,τι εκτιμάς και αξίζει να επισημάνεις. Να είσαι συγκεκριμένος/-η.
	ΨΑΛΙΔΙΣΕ (SNIP) Κόψε και επικόλλησε μια φράση από την ανάρτηση. Με βάση αυτή, κάνε μια ερώτηση ή σχολίασε γιατί τη θεωρείς ενδιαφέρουσα.
	ΡΩΤΑ (PROBE) Ζήτησε περισσότερες λεπτομέρειες, ώστε να κατανοήσεις την άποψη του/της συνομιλητή/τριάς σου.
	ΣΥΝΔΕΞΕ (CONNECT) Σχολίασε κάποιο μέρος της ανάρτησης που συνδέεται με μια προσωπική σου εμπειρία ή συναίσθημα.
	ΕΠΕΚΤΕΙΝΕ (EXTEND) Περίγραψε πώς η ανάρτηση επέκτεινε τις σκέψεις σου σε νέες κατευθύνσεις ή σου έδωσε μια νέα προοπτική προσέγγισης του ζητήματος.
	ΠΕΣ ΤΗΝ ΑΠΟΨΗ ΣΟΥ (POINT OF VIEW) Διατύπωσε με θάρρος την άποψή σου. Πιθανοί τρόποι για να ξεκινήσεις είναι: α) Από την πλευρά μου θεωρώ... β) Κατά τη γνώμη μου... γ) Για παράδειγμα... δ) Κάποιοι/-ες υποστηρίζουν ότι... Άλλοι/-ες λένε... Κατά τη γνώμη μου όμως.....
	ΠΡΟΚΑΛΕΣΕ (CHALLENGE) Προκάλεσε συζήτηση γύρω από ένα σχόλιο ή μια ανάρτηση που δεν έχει διατυπωθεί με σεβασμό στη διαφορετικότητα. Πιθανοί τρόποι για να ξεκινήσεις είναι: α) Σκέφτομαι το θέμα από την άποψη ενός ατόμου που ... (ονομάστε την ιδιαίτερη ταυτότητα/εμπειρία). Για παράδειγμα άτομο διαφορετικής εθνικότητας.
	ΟΝΟΜΑΣΕ (NAME) Ονόμασε τις πτυχές της εθνικής/γλωσσικής/πολιτισμικής σου ταυτότητας, των εμπειριών ή του τρόπου που ζεις, ώστε οι συνομιλητές/τριές σου να κατανοήσουν την οπτική σου και τον τρόπο που επηρεάζει το πώς αντιμετωπίζεις ένα ζήτημα.




Φύλλο Αναστοχασμού (4-3-2-1)

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

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

Φύλλο αυτοαξιολόγησης δεξιοτήτων

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

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

Φύλλο αυτοαξιολόγησης

Βάζω V στο ή στα εργαλείο/-α διαλόγου που με βοήθησε/-σαν να:	 ΠΑΡΑΤΗΡΩ	 ΛΕΩ ΤΗΝ ΑΠΟΨΗ ΜΟΥ	 ΕΚΤΙΜΩ	 ΕΠΕΚΤΕΙΝΩ	 ΣΥΝΔΕΩ	 ΡΩΤΩ
εμπλακώ σε συζήτηση						
σκεφτώ διαφορετικά						
διατυπώσω ερωτήσεις						
εκτιμήσω μια ιδέα ή άποψη						
εκφραστώ με σεβασμό						
εντοπίσω κοινές απόψεις, εμπειρίες με άλλους/-ες.						

**Φύλλο αξιολόγησης δεξιοτήτων
στόχευσης**
(συμπληρώνεται από τον/την εκπαιδευτικό)

Ο /Η μαθητής/-τρια

.....

Δεξιότητες γνώσης και κριτικής κατανόησης

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

Αρχόμενη = επιδεικνύει μικρή ικανότητα στο να

Αναπτυσσόμενη= Εμφανίζει μέτρια ικανότητα στο να

Ικανοποιητική= Επιδεικνύει ικανοποιητικά την ικανότητα να..

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

Φύλλο αξιολόγησης εμπλεκόμενων δεξιοτήτων
(συμπληρώνεται από τον/την εκπαιδευτικό)

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

Αρχόμενη = επιδεικνύει μικρή ικανότητα στο να

Αναπτυσσόμενη= Εμφανίζει μέτρια ικανότητα στο να

Ικανοποιητική= Επιδεικνύει ικανοποιητικά την ικανότητα να..

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

Σύνδεσμοι εργαστηρίων

Ρουτίνες σκέψης

- Παρατήρησε δύο (2) φορές επί πέντε (5) (Παραλλαγή Looking 10 times 2): https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Looking%20-%20Ten%20Times%20Two_1.pdf
- Ίδιο, Διαφορετικό, Συνδέομαι, Αλληλεπιδρώ (Same, Different, Connect, Engage):
https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Same%20Different%20Connect%20Engage_0.pdf
- Προβολή στη διαχρονικότητα (Projecting across time):
<https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Projecting%20Across%20Time.pdf>
- Τι μπορεί να συμβεί (What can be):
<https://pz.harvard.edu/sites/default/files/What%20Can%20Be.pdf>
- Φαντάσου αν.. (Imagine if...):
<https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Imagine%20if.pdf>
- Κύκλοι δράσης (Circle of action):
https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Circles%20of%20Action_2.pdf
- Σχεδιασμός για δημιουργία (Planning for invention):
<https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Planning-for-Invention-Student-Worksheet.pdf>

Βίντεο:

- είκοσι (20) παλιά και αγαπημένα παιχνίδια: https://drive.google.com/drive/folders/117e_uu5_eFQjxWBS_ktJL8BGNfTxQ_QlJ
- εκατό (100) χρόνια παιχνίδια: https://drive.google.com/drive/folders/117e_uu5_eFQjxWBS_ktJL8BGNfTxQ_QlJ