

Σχεδιάζοντας Εκπαιδευτικά Προγράμματα
Προσχολικής Εκπαίδευσης

Επιμέλεια
Σ. Ματθαίου

Σχεδιάζοντας Εκπαιδευτικά Προγράμματα Προσχολικής Εκπαίδευσης

Επιμέλεια: Σ. Ματθαίου

ISBN: 978-618-81429-0-9

Copyright: Περιφερειακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης
Νοτίου Αιγαίου

Σύρος, 2014

Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΤΟΠΙΚΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Για τους περισσότερους από εμάς η έννοια της εκπαίδευσης συνδέεται με εικόνες όπως ένας πίνακας, ένας δάσκαλος, μαθητές με την πλάτη ο ένας στον άλλο, δύσκολες ασκήσεις, εξετάσεις, απαγορεύσεις, κατάλογοι, βαθμοί και τόσα άλλα.

Αν όμως προσπαθούσαμε να ανακαλέσουμε τις αναμνήσεις μας από το σχολείο, θα θυμηθούμε τις εκδρομές, το θέατρο, τον χαρταετό μας, τους βόλους που παίζαμε, την γιορτή του σχολείου, τον κήπο που φτιάξαμε και τόσα ακόμα που μας έδιναν χαρά.

Η εκπαίδευση είναι προορισμένη να μας πάει στο μέλλον, σε ένα μέλλον που σήμερα, είναι αδύνατο να συλλάβουμε. Κανείς μας δεν ξέρει σε ποιόν κόσμο θα ζήσουν τα παιδιά μετά από 5, 10, 20 ή περισσότερα χρόνια. Σκεφτείτε ότι τα παιδιά που ξεκινούν το σχολείο τώρα, θα συνταξιοδοτηθούν - αν υπάρχει ακόμα αυτή η έννοια - το 2065!

Τι εκπαίδευση χρειάζεται ο σημερινός μαθητής της πρώτης δημοτικού ώστε να μπορέσει να ζήσει μια δημιουργική ζωή σε ένα κόσμο που δεν γνωρίζουμε και σε πολλές περιπτώσεις δεν μπορούμε να προβλέψουμε;

Επομένως οι σημερινοί μαθητές μας χρειάζεται να πάρουν εφόδια και να αποκτήσουν δεξιότητες ζωής ώστε να μπορούν να λύνουν προβλήματα, να συνεργάζονται, να επικοινωνούν, να παίρνουν αποφάσεις, να υλοποιούν στόχους. Οι γνώσεις απαξιώνονται πολύ γρήγορα στη σημερινή πραγματικότητα και η αποθήκευσή τους με τη χρήση δασκαλοκεντρικών μεθόδων μειώνει τη δημιουργική δυνατότητα των μαθητών.

Τα παιδιά διαθέτουν εκπληκτικές ικανότητες για δημιουργικότητα, καινοτομία και συνήθως σκέφτονται «έξω από το κουτί». Αντίθετα, οι ενήλικες, εγκλωβισμένοι στα βιώματά τους δεν πιστεύουν σε αυτές τις ικανότητες των παιδιών με αποτέλεσμα συχνά να φοβίζονται τα παιδιά με το ενδεχόμενο του **λάθους**. Σε πολλούς ενήλικες εκδηλώνεται πολύ ισχυρή η πεποίθηση πως «Ότι δεν γίνεται όπως το ξέρουμε, είναι **λάθος**». Στην πλειονότητα των περιπτώσεων, οι ενέργειες των ενηλίκων αναπαράγουν παλιά, εδραιωμένα στερεότυπα και «δοκιμασμένες» πρακτικές. Όμως, συχνά η καινοτομία, αναδύεται από το «λάθος» και συνδυάζεται με τη δημιουργικότητα και τη φαντασία.

Πολύ εύστοχα, ο Πικάσο, είπε ότι όλα τα παιδιά γεννιούνται καλλιτέχνες, το ζήτημα είναι να παραμείνουν καλλιτέχνες! Είναι πιθανό, μαθητές όπως ο Σαίξπηρ, ο Αϊνστάιν, ο Μπετόβεν, ο Πικάσο και πολλοί άλλοι να αντιμετωπίζουν συχνά τις συνέπειες υποτιθέμενων «λαθών» τους στο πλαίσιο ενός ασφυκτικού εκπαιδευτικού συστήματος.

Αυτή η παγιωμένη αντίληψη της αδράνειας οδηγεί τα εκπαιδευτικά συστήματα σε όλο τον κόσμο να ιεραρχούν τα μαθήματα με τον ίδιο τρόπο. Στην κορυφή τα μαθηματικά και η γλώσσα, στη συνέχεια οι ανθρωπιστικές επιστήμες και στο τέλος οι τέχνες (η μουσική, οι εικαστικές τέχνες, το θέατρο, ο χορός).

Γιατί άραγε τα μαθηματικά να θεωρούνται ως σημαντικότερα από το χορό και το θέατρο; Γιατί άραγε ο χορός και το θέατρο δεν μπορεί να συνδυάζουν και να ενσωματώνουν έννοιες μαθηματικών, φυσικής ή ιστορίας;

Όλα είναι εξίσου σημαντικά και εύκολα, μπορούμε να οδηγηθούμε στο συμπέρασμα ότι χρησιμοποιώντας παραδείγματα από την πραγματική ζωή όπως το ποδήλατο ή τον χαρταετό μας μπορούμε να προσεγγίσουμε όλα τα μαθήματα.

Επίσης στο σημερινό σχολείο υποτιμούμε την ανάγκη της κίνησης και της σωματικής δραστηριότητας των παιδιών. Το σώμα φαίνεται σαν να είναι προορισμένο για να μεταφέρει το κεφάλι και να το πηγαίνει στις συναντήσεις, καθελώνοντας τα παιδιά σε καρέκλες με σκοπό τη μεγαλύτερη απόκτηση γνώσεων.

Θα ήταν σκόπιμο, να προβληματιστούμε και πιθανόν να αναθεωρήσουμε τους κανόνες και τις συνθήκες λειτουργίας του σημερινού ελληνικού σχολείου. Χρειάζεται να ξανασκεφτούμε όλες τις παραμέτρους λειτουργίας των σχολείων μας και να μας απασχολήσει το ενδεχόμενο να «χάνουμε» ουσιαστικά τους μαθητές μας, επειδή το σχολείο θα έχει πολύ μικρή αξία και οι μαθητές θα συμμετέχουν στις σχολικές διαδικασίες μόνο μέσω της φυσικής και υποχρεωτικής τους παρουσίας.

Το ισχύον εκπαιδευτικό σύστημα σχεδιάστηκε ώστε να οδηγεί σε κάποια σχολή Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης, με τελικό στόχο την «επαγγελματική αποκατάσταση» των υποψηφίων. Για το σκοπό αυτό, τα παιδιά καθοδηγούνται «να μαθαίνουν χρήσιμα μαθήματα» για να σπουδάσουν και να αποκατασταθούν επαγγελματικά, με αποτέλεσμα πολλοί ταλαντούχοι άνθρωποι να στιγματίζονται και να νομίζουν πώς είναι άχρηστοι όταν δεν καταφέρνουν να εισαχθούν σε κάποια σχολή του πανεπιστημίου.

Το συμπέρασμα είναι: Χρειαζόμαστε αλλαγή στην αντίληψη για την εκπαίδευση.

Η χώρα μας έχει ανάγκη από Εκπαίδευση που θα αναγνωρίζει στα παιδιά τις δημιουργικές τους ικανότητες, τη διαφορετικότητα, θα τα βοηθάει να αλληλεπιδρούν, θα τα αφήνει να πειραματίζονται, να κάνουν λάθη, να νοιώθουν ικανοποίηση από τη δημιουργία και τη συνεργασία και όχι από το «άριστα» στο διαγώνισμα.

Ένα νέο, καινοτόμο και αποτελεσματικό Εκπαιδευτικό Σύστημα, προσανατολισμένο στις παραπάνω αρχές, προϋποθέτει συνεχή σχεδιασμό και ανατροφοδότηση σε όλα τα επίπεδα, ακόμα και κάθε εκπαιδευτικής ώρας. Η φιλοσοφία του σχολείου αυτού συμπυκνώνεται στην απλή φράση " να δώσουμε την ευκαιρία στους μαθητές να επεξεργαστούν και να ανακαλύψουν τον κόσμο ακολουθώντας τις δικές τους διαδρομές και όχι να τους παρέχουμε έτοιμες απαντήσεις".

Αυτή η κατεύθυνση της εκπαίδευσης απαιτεί την εφαρμογή αποκεντρωμένων μοντέλων, που βασίζονται σε πραγματική ενεργοποίηση και λειτουργία των τοπικών κοινωνιών.

Με άλλα λόγια, εάν δεν αλλάξουμε εμείς την περιοχή μας, τον τόπο μας, ποιός θα έρθει απ' έξω να τον αλλάξει;

Το ερώτημα που μπορεί να προκύψει είναι κατά πόσο είναι εφικτό, στο σημερινό σχολείο, να εφαρμοστούν ανάλογες πρωτοβουλίες και αλλαγές.

Η απάντηση για μένα είναι : **ναι**, μπορούν να γίνουν απίστευτα δημιουργικές και καινοτόμες αλλαγές και δράσεις, αρκεί να απελευθερώσουμε τις δικές μας δυνάμεις και να είμαστε διατεθειμένοι να θέσουμε στο κέντρο τα παιδιά και τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες.

Όλοι, οι εκπαιδευτικοί, μπορείτε να ξεκινήσετε, από αύριο κιόλας, εφαρμόζοντας μικρές αλλαγές που σταδιακά εμπλουτίζονται με τη δική σας φαντασία και δημιουργικότητα και οδηγούν σε καινοτομίες όπως ενδεικτικά αναφέρονται παρακάτω:

- να δώσετε τη δυνατότητα στα παιδιά να κάθονται στην τάξη σε σχήματα που ενισχύουν τη συνεργασία τους όπως ο κύκλος, το «Π», ή να σχηματίζουν ομάδες
- να δώσετε την πρωτοβουλία στους μαθητές και στις μαθήτριες να μάθουν μέσω της εφαρμογής σύγχρονων και καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας όπως εργασία σε ομάδες, μελέτες περίπτωσης, καταιγισμός ιδεών και άλλες.

- να ζήσετε μαζί τους πολλά βιώματα προσεγγίζοντας την πραγματική ζωή
- να εφαρμόσετε καινοτόμες μεθόδους μάθησης όπως η μέθοδος project. Η μέθοδος project είναι σκόπιμο να μην εφαρμόζεται μόνο περιορισμένα και αποσπασματικά αλλά να εφαρμόζεται σε κάθε μάθημα .
- να δώσετε τη δυνατότητα να κάνουν τη φυσική ή την ιστορία τους ποίημα ή θεατρικό έργο
- να δώσετε τη δυνατότητα να αναπτύξουν μια έκθεση με σκίτσα
- να ανακαλύψετε μαζί τους την τοπική κοινωνία, μέσα από προβλήματα μαθηματικών
- να βοηθήσετε τα παιδιά να οργανώσουν ομάδες για τη συνδρομή των υπερηλίκων ή των αδυνατούντων στη γειτονιά του σχολείου
- να παρακινήσετε τα παιδιά να βάλουν έναν στόχο στην αρχή της χρονιάς για παράδειγμα, να παραδώσουν το σχολείο τους καλύτερο, στο τέλος της σχολικής χρονιάς
- να βοηθήσετε τα παιδιά να μαθαίνουν χαμογελώντας
- να βοηθήσετε τα παιδιά να φτιάξουν ένα μύθο ή ένα παραμύθι
- να θέσετε το ερώτημα πώς φαντάζονται την περιοχή τους μετά από 30 χρόνια
- Να μεταφέρετε στα παιδιά την εμπειρία των ηλικιωμένων πολιτών δίνοντας τους συγχρόνως την ευκαιρία να συζητήσουν μαζί τους
- Να αποκαλύψετε σε κάθε παιδί, ένα διαφορετικό δρόμο ώστε να φθάσει στο ίδιο αποτέλεσμα.

Ο κατάλογος, βεβαίως δεν τελειώνει εδώ. Υπάρχουν χιλιάδες δραστηριότητες και καινοτομίες που δεν εκφράζονται ρητά αλλά αποτελούν το κρυφό αναλυτικό πρόγραμμα.

Είναι πλέον κατανοητό ότι, οι κοινωνίες δεν αλλάζουν με ομάδες πίεσης αλλά με ομάδες συνεργασίας και δημιουργίας και ιδιαίτερα τοπικής δημιουργίας. Πρώτα θα αλλάξουμε τη γειτονιά μας και μετά τον κόσμο. Οι ομάδες δημιουργίας είναι η μεγαλύτερη πίεση σε όποιο σύστημα, όσο αδρανειακά ισχυρό και αν φαίνεται.

Το εκπαιδευτικό σύστημα μας δίνει πολλές ευκαιρίες, αρκεί να πιστέψουμε ότι το σχολείο δεν περιορίζεται από τα κάγκελα και τον αυλόγυρο αλλά έχει ως πεδίο μελέτης όλη την τοπική κοινωνία .

Διαθέτουμε ένα ημι-αποκεντρωμένο μοντέλο υποστήριξης του εκπαιδευτικού έργου με ικανά στελέχη και σχέδιο που υποστηρίζουν τους εκπαιδευτικούς να υλοποιούν δράσεις, τις οποίες μέχρι χθες δεν είχαν τολμήσει να αγγίξουν , να δοκιμάσουν και να εφαρμόσουν με σκοπό ένα σχολείο εξωστρεφές που θα δώσει ευκαιρίες για δημιουργικότητα και καινοτομία, θα πιστέψει στις ικανότητες των μαθητών και θα τους βοηθήσει να γίνουν περισσότερο ικανοί, να κρίνουν, να εκτιμούν, να συνεργάζονται, να αποφασίζουν, να δρουν ατομικά και ομαδικά.

Αυτό το σχολείο αποτελεί βασικό και κρίσιμο τμήμα μιας κοινωνίας με ενεργούς πολίτες, που παίρνουν πρωτοβουλίες για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη της περιοχής τους. Αυτό το σχολείο δίνει χώρο και ευκαιρίες ενεργοποίησης σε όλα τα παιδιά ώστε να νοιώσουν χρήσιμα με το τραγούδι τους, τις γελοιογραφίες τους, το θέατρο, τη ζωγραφιά τους, το λόγο τους, τις δράσεις τους.

Είναι γεγονός ότι τα προβλήματα και οι προοπτικές στο χώρο της Παιδείας δεν μπορούν να αντιμετωπιστούν χωρίς την ουσιαστική παρέμβαση και τον ενεργό ρόλο των δυνάμεων της τοπικής κοινωνίας και της τοπικής αυτοδιοίκησης. Προκύπτει έτσι η επιτακτική ανάγκη για ένα σχολείο ανοιχτό στην κοινωνία, δυναμικό παράγοντα αλληλεπίδρασης, ένα σχολείο που θα παρακολουθεί τις σύγχρονες εξελίξεις από το χώρο των επιστημών της αγωγής, θα αφουγκράζεται τις ανάγκες της τοπικής κοινωνίας και θα προσαρμόζεται σ' αυτές, ένα σχολείο που θα αξιοποιεί τις δυνάμεις της τοπικής κοινωνίας και τις μορφωτικές, πολιτιστικές και άλλες

ευκαιρίες που παρέχει. Η αλματώδης ανάπτυξη της κοινωνίας σε βιοτικό και τεχνολογικό επίπεδο, οι απαιτήσεις και η ταχύτητα των γνώσεων, οι προκλήσεις που δέχονται οι μαθητές, οι υποχρεώσεις της οικογένειας απέναντι στο κοινωνικό σύνολο, η ανατροφή των παιδιών, οι αξίες που διαχέονται, επηρεάζουν τη σχολική απόδοση και τη μελλοντική εξέλιξη και στάση του νέου απέναντι στην κοινωνία. Το παραδοσιακό μοντέλο του σχολείου αλλάζει. Η διαδικασία της μάθησης εξελίσσεται σε δυναμική διαδικασία, *δια βίου*. Η καθημερινή πρακτική στην τάξη, διαφοροποιείται. Ο εκπαιδευτικός αντιμετωπίζει καθημερινά, προβλήματα συμπεριφοράς, δυσκολίες κοινωνικής ένταξης παιδιών, διαφορετικότητας στις κοινωνικές τάξεις και εθνικότητες, αντιδράσεις μαθητών ή γονέων. Το ίδιο το σχολείο από μόνο του, δεν μπορεί να επωμιστεί εξολοκλήρου την ευθύνη για την ψυχοσωματική στήριξη ή την κοινωνικοποίηση του παιδιού. Αυτό απαιτεί συντονισμένη προσπάθεια όλων των παραγόντων που σήμερα, παράγουν εκπαίδευση.

Προκύπτει λοιπόν το διατυπωμένο σε όλες τις σύγχρονες κοινωνίες αίτημα για την ουσιαστική αποσυγκέντρωση της λήψης των αποφάσεων και για τη διασφάλιση της συμμετοχής όλων των παραγόντων που συμμετέχουν (εκπαιδευτικών, γονέων, μαθητών, Ο.Τ.Α., αλλά και του κόσμου της εργασίας) στη λήψη αυτών των αποφάσεων.

Το ζητούμενο είναι ένα ευέλικτο σχολείο που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες της κοινωνίας, να παράγει κριτικά σκεπτόμενους πολίτες με δεξιότητες, γνώσεις, ταλέντα, προσαρμοστικότητα, αυτοπεποίθηση και αυτοπειθαρχία. Το σύγχρονο, ανοιχτό και δημοκρατικό σχολείο στοχεύει στο να αποτελέσει συνδυαστικό κρίκο ανάμεσα στην τοπική κοινωνία και την σχολική μονάδα, μακριά από παραδοσιακές δομές. Να φέρει κοντά δημόσιους οργανισμούς κοινής ωφελείας, την τοπική αυτοδιοίκηση, τους γονείς, έτσι ώστε να προσφέρουν υποστηρικτικές υπηρεσίες και να δίνουν ευκαιρίες στα παιδιά, στην τοπική κοινωνία, στην οικογένεια πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το σχολικό ωράριο. Να βοηθήσει τη σχολική μονάδα και την τοπική κοινωνία να αναπτύξουν μια στενή κι αμφίδρομη σχέση. Να δραστηριοποιήσει τη γειτονιά και την τοπική κοινωνία γύρω από το σχολείο. Να βοηθά τους γονείς να επιμορφώνονται διαρκώς και να βρίσκονται πλάι στο παιδί σε όλα τα στάδια της δικής του εκπαιδευτικής αγωγής. Το σύγχρονο, ανοιχτό και δημοκρατικό σχολείο φιλοδοξεί να μεταβάλει τη μόρφωση σε μια κοινωνική διεργασία που συνδομείται από παιδιά, δασκάλους και γονείς. Να παρέχει στα παιδιά ικανότητα ευέλικτης και σύνθετης σκέψης, συνδυαστικές και επικοινωνιακές ικανότητες, πάθος για μάθηση και ικανότητα εφαρμογής των γνώσεων στην πράξη, ώστε να αντιμετωπίσουν τη σύγχρονη πραγματικότητα.

Η συνολική λειτουργία του σχολείου οφείλει να συνδέεται με την κοινωνία και να γίνεται κέντρο γνώσης για όλους. Να αντλεί πληροφορίες και γνώσεις από τον κόσμο της εργασίας και των κοινωνικών δραστηριοτήτων. Να δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες, να καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους, να ανακαλύπτουν τη γνώση, να συνεργάζονται αρμονικά μεταξύ τους. Να τους βοηθά να αποκτούν επίγνωση των οικολογικών, κοινωνικών, πολιτικών και ηθικών συνεπειών των πράξεών τους. Να έχουν τη δυνατότητα να αντιλαμβάνονται την πολυσύνθετη κοινωνική και πολιτισμική πραγματικότητα. Οι σχολικοί χώροι μπορούν θαυμάσια να γίνουν χώροι επιμόρφωσης, καλλιτεχνικής παιδείας, κέντρα μάθησης, χώροι άθλησης και πολύπλευρης δραστηριότητας, προσφέροντας παράλληλα θετικά μηνύματα πως ολόκληρη η τοπική κοινωνία βρίσκεται σε συνεχή διαδικασία μάθησης. Σε ένα τέτοιο σχολείο κανένας μαθητής δε μένει αδρανής και παθητικός δέκτης. Όλοι οι μαθητές βρίσκουν τις μαθησιακές δραστηριότητες που τους ταιριάζουν, σε ένα σχολείο χωρίς σχολικές αποτυχίες.

Απαιτείται ένα πέρασμα από την Εκπαίδευση όπως τη γνωρίζουμε σε αυτό που λέμε: Community Education - Εκπαίδευση των Τοπικών κοινωνιών που αγκαλιάζει όλους τους πολίτες μέσα από την τυπική και άτυπη εκπαίδευση και τη δια βίου μάθηση.

Στην κατεύθυνση αυτή είναι πολύ σημαντική:

- η υψηλή ποιότητα του σχολικού περιβάλλοντος με σχολεία σύγχρονα και ασφαλή
- η πρόσβαση και προσπελασιμότητα σε όλους τους σχολικούς χώρους από μαθητές με αναπηρία
- η διαθεματική – διεπιστημονική μεθοδολογική προσέγγιση και ομαδοσυνεργατική διδασκαλία – διαφοροποιημένη διδασκαλία
- η στήριξη και η ποιοτική αναβάθμιση του ολοήμερου σχολείου
- η ανάπτυξη προγραμμάτων θερινής απασχόλησης των μαθητών με χρήση των σχολικών χώρων
- η ανάπτυξη προγραμμάτων επιμόρφωσης γονέων και συμβουλευτικής γονέων και μαθητών
- η ανάπτυξη προγραμμάτων ενισχυτικής διδασκαλίας
- η δημιουργία παρατηρητηρίου κοινωνικών προβλημάτων ώστε οι παρεμβάσεις να γίνονται σχεδιασμένα (π.χ. σχολική βία και εκφοβισμός)
- η υλοποίηση καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων με αξιοποίηση του φυσικού, του ανθρωπογενούς και του πολιτιστικού περιβάλλοντος
- η ενίσχυση και η δημιουργία Κέντρων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Κυκλοφοριακής Αγωγής, Υποστήριξης Εκπαιδευτικού Έργου
- η εκπόνηση και υποβολή παρεμβάσεων με στόχο την προσαρμογή των κεντρικών αναλυτικών προγραμμάτων στις τοπικές συνθήκες
- η δημιουργία Κέντρων πληροφόρησης για μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς σχετικά με θέματα εκπαίδευσης
- η αναζήτηση και εφαρμογή σύγχρονου πλαισίου χρηματοδότησης της σχολικής μονάδας
- η αξιοποίηση και ουσιαστική λειτουργία όλων των Θεσμικών συλλογικών οργάνων
- η αξιοποίηση των μη κυβερνητικών οργανώσεων
- η σύνδεση τοπικής ανάπτυξης και εκπαίδευσης
- η ανάπτυξη Προγραμμάτων Δια βίου Μάθησης

Η απελευθέρωση των δυνάμεων που διαθέτει κάθε κοινωνία είναι το ζητούμενο και η εκπαίδευση αποτελεί μέρος της. Όταν λέμε **εκπαίδευση** ας ξεχάσουμε μόνο το σχολείο και ας μας απασχολήσει η εκπαίδευση όλης της κοινωνίας, τυπική και άτυπη.

Η κοινωνία δεν προχωράει με θαύματα αλλά με πίστη σε όραμα, με πολύ κόπο και προσπάθεια. Για να αλλάξουμε αυτά που δεν μας αρέσουν απαιτείται πριν από όλα να αλλάξουμε τον εαυτό μας μειώνοντας το Εγώ και αυξάνοντας το Εμείς.

Ας μη νομίζουμε ότι επειδή καμιά φορά έχει συννεφιά ότι χάθηκαν τα αστέρια...

ΤΑ ΑΣΤΕΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΓΥΡΩ ΜΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΑΣ !!!

και απαιτούν να καταβάλουμε κάθε δυνατή προσπάθεια **σήμερα** ώστε να αξιοποιήσουμε τις δυνατότητες τους για δημιουργία και καινοτομία δίνοντας χρώμα στα όνειρά τους.

Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων , που συμβάλλουν με σύγχρονες παιδαγωγικές μεθόδους και βιωματικές τεχνικές στην ανακάλυψη του τοπικού περιβάλλοντος

και στη δημιουργία πολιτών με γνώση , άποψη και δράση για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής και τη βιώσιμη ανάπτυξη της περιοχής που ζουν , αποτελεί βασικό στοιχείο της στρατηγικής που αναπτύχθηκε .

Εκπαιδευτικοί της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης που εργάζονται στα νησιά της Δωδεκανήσου με την υποστήριξη και το συντονισμό της σχολικής συμβούλου Σεβαστής Ματθαίου σχεδίασαν και υλοποίησαν εκπαιδευτικά προγράμματα προσχολικής αγωγής , τα οποία με ελκυστικό τρόπο βοηθούν τους μαθητές να ανακαλύψουν το φυσικό , κοινωνικό και ανθρωπογενές περιβάλλον της περιοχής τους .

Μετά από μια πολύχρονη προσπάθεια συνεχούς ανατροφοδότησης παρήχθη το συγκεκριμένο εγχειρίδιο , το οποίο θα αποτελέσει χρήσιμο εκπαιδευτικό υλικό για την εφαρμογή παρόμοιων εκπαιδευτικών προγραμμάτων αλλά και πηγή έμπνευσης για την ανάπτυξη νέων καινοτόμων εκπαιδευτικών δράσεων και προγραμμάτων .

Ευχαριστούμε τη σχολική σύμβουλο Σεβαστή Ματθαίου και όλες/όλους τις/τους εκπαιδευτικούς για τη σημαντική αυτή παρακαταθήκη που μας άφησαν αλλά και για την πολύχρονη αυτή εκπαιδευτική δημιουργική συνεργασία , η οποία αποτελεί ένα μάθημα ομαδικής δουλειάς που οδήγησε σε εφαρμόσιμα αποτελέσματα με επιστημονική αρτιότητα.

Διονύσιος Μεσσάρης

Περιφερειακός Διευθυντής

Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Νοτίου Αιγαίου

Πρόλογος

Η παρούσα εργασία είναι -στο σύνολό της- καρπός συλλογικής παιδαγωγικής προσπάθειας εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, που υπηρετούσαν ή/και υπηρετούν σε νησιά της Δωδεκανήσου. Η συνολική εργασία ολοκληρώθηκε σε τέσσερα σχολικά χρόνια, ενώ για κάθε επιμέρους εργασία-πρόγραμμα χρειάστηκαν από ένα έως δύο σχολικά έτη.

Οι εκπαιδευτικοί-συγγραφείς των θεμάτων της εργασίας είναι νηπιαγωγοί και δασκάλες που απάντησαν θετικά στην πρότασή μας για συμμετοχή στην ανάπτυξη προγραμμάτων προσχολικής¹ εκπαίδευσης και στην πλειοψηφία τους ζουν και δουλεύουν σε νησιά της Δωδεκανήσου. Για την εργασία τους έδωσαν αρκετό από τον πολύτιμο προσωπικό τους χρόνο, κόπιασαν πολύ, έμειναν σταθερές στο στόχο τους, επικεντρωμένες και επίμονες σε κάθε φάση της ανάπτυξης του προγράμματος, τελικά έφτασαν στο αποτέλεσμα που εσείς θα δείτε και θα κρίνετε. Ο δρόμος στην οικοδόμηση του προγράμματος-θέματος που ανέπτυξε η κάθε ομάδα δεν ήταν εύκολος, κυρίως επειδή οι εμπλεκόμενες δεν ήταν εξοικειωμένες ούτε με την κάθε φάση ανάπτυξης του προγράμματος ξεχωριστά, ούτε με τον συνολικό τρόπο δουλειάς. Τον διευκόλυναν, όμως, αρκετά αφενός με το να θεωρούν το συνολικό εγχείρημα σημαντικό και να το εισπράττουν ως πρόκληση, αλλά και αφετέρου με το να έχουν θετική στάση απέναντί μου σε όλη την πορεία των προγραμμάτων τους. Ευχαριστώ από καρδιάς κάθε μία ξεχωριστά και όλες μαζί, για την εμπιστοσύνη που μου έδειξαν. Μια εμπιστοσύνη που γίνονταν εμφανής σε κάθε φάση του κάθε προγράμματος, ενίσχυε το συνεργατικό κλίμα, διευκόλυνε την καθοδήγηση -όπου και όταν κρινόταν αναγκαίο- και αποτέλεσε καταλυτικό παράγοντα για το τελικό αποτέλεσμα.

Τα προγράμματα που παρουσιάζονται διαθέτουν ποικιλία στη θεματολογία. Προσπαθήσαμε, όμως, να γίνει ορατή η ομοιότητα στην πορεία ανάπτυξής τους για να επιτευχθεί ο στόχος που επιδιώκεται μέσα από τη συνολική παρουσίασή τους. Η λογική που διατρέχει τα προγράμματα είναι η ίδια, όπως είναι πανομοιότυπος και ο

¹ Ο χαρακτηρισμός των προγραμμάτων ως προσχολικά αναφέρεται αποκλειστικά και μόνο στις μεθοδολογικές επιλογές και στον τρόπο οικοδόμησής τους. Στο πεδίο της εφαρμογής τους, όμως, τα προγράμματα έχουν δυνατότητα να πραγματοποιηθούν στις πρώτες τάξεις δημοτικού όπως ακριβώς παρουσιάζονται, ενώ για την εφαρμογή σε μεγαλύτερες τάξεις απαιτούνται τροποποιήσεις που κυρίως αφορούν στο βαθμό δυσκολίας των παιχνιδιών.

τρόπος αντιμετώπισης κάθε φάσης ανάπτυξης των προγραμμάτων. Μέσα από την κατανόηση αυτής της λογικής που οδηγεί στην εφαρμογή-ανάπτυξη άλλων προγραμμάτων ή/και στην αμφισβήτησή τους επιδιώκουμε την ανάπτυξη της εκπαιδευτικής ταυτότητας, όπως και την ενίσχυση της διδακτικής χειραφέτησης.

Καλή ανάγνωση

Εισαγωγή

Ο τρόπος που βλέπουμε και αντιμετωπίζουμε την εκπαιδευτική πρακτική στο ελληνικό σχολείο άλλαξε ριζικά στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας, όταν παρουσιάστηκαν τα ΔΕΠΠΣ ως τα νέα αναλυτικά προγράμματα όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης. Από τότε, στα ελληνικά εκπαιδευτικά δεδομένα είναι κοινός τόπος η αντίληψη για τη γνώση που οικοδομείται και δεν μεταφέρεται, όπως και η συνέπεια αυτής της αντίληψης για την εκπαιδευτική πράξη. Έτσι, τίθεται ο/η μαθητής/τρια στο επίκεντρο της μαθησιακής διεργασίας και το διδακτικό εγχείρημα έχει ως αφετηρία τον τρόπο που σκέφτεται για το γνωστικό ζητούμενο, λειτουργεί στην κατεύθυνση της δημιουργίας εσωτερικών κινήτρων για να διασφαλίζει την ενεργητική συμμετοχή και τον/την αντιμετωπίζει ως αναπτυσσόμενη προσωπικότητα του τύπου και της κουλτούρας μέσα στην οποία μεγαλώνει. Επομένως, γίνεται σαφής η ριζική αλλαγή της εκπαιδευτικής πρακτικής και του ρόλου του/της εκπαιδευτικού σ' αυτήν.

Ο νέος ρόλος του/της εκπαιδευτικού, όπως το γιατί και το πώς μορφοποιείται η εκπαιδευτική πρακτική φαίνεται λογικό να αποτελεί αντικείμενο της αρχικής εκπαίδευσης για τους νεώτερους/ρες εκπαιδευτικούς ή/και επιμόρφωσης για τους παλαιότερους/ρες. Τόσο η αρχική εκπαίδευση, όσο και η επιμόρφωση, όμως, δεν φαίνεται να είχαν θετικά αποτελέσματα, εξ αιτίας:

- ✓ προβλημάτων που δημιουργούνται στα προγράμματα σπουδών της αρχικής εκπαίδευσης (Ο.ΕΠ.ΕΚ., 2007),
- ✓ προβλημάτων που παρουσιάστηκαν στην εισαγωγική επιμόρφωση (Π.Ε.Κ.) και είχαν ως αποτέλεσμα να λειτουργεί ως γραφειοκρατικός θεσμός (Βεργίδης, 1996),
- ✓ μεθοδολογικών επιλογών που παρατηρήθηκαν στον τομέα της ενδοσχολικής επιμόρφωσης, σύμφωνα με τις οποίες τα εκπαιδευτικά-διδακτικά σχέδια εφαρμόζονται στους εκπαιδευτικούς αντί να τα εφαρμόζουν οι εκπαιδευτικοί (Ο.ΕΠ.ΕΚ., 2007, ό.π.) και
- ✓ πραγματοποίησης επιμορφώσεων που έχουν ευκαιριακό χαρακτήρα, δεν αποτελούν καρπό διερεύνησης εκπαιδευτικών αναγκών και ούτε μέρος συγκροτημένου σχεδίου επιμόρφωσης (Βλάχος, Δαγκλής, Γιαγκάζογλου & Βαβουράκη, 2008) και στην περίπτωση της δικής μας εκπαιδευτικής περιφέρειας που αφορά στο νομό Δωδεκανήσου
- ✓ της διασποράς των επιμορφωνόμενων, των καιρικών συνθηκών από τις οποίες εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η επικοινωνία και γενικότερα της πρόσβασης σε επιμορφωτικά αγαθά λόγω της νησιωτικότητας.

Με άλλα λόγια, η επιστημονική-τεχνολογική εξέλιξη άλλαξε τον τρόπο που σκεπτόμαστε, σχεδιάζουμε και πράττουμε εκπαιδευτικά και αυτό γίνεται σαφές και μέσα από τα αναλυτικά προγράμματα από το 2002, αλλά δεν καταγράφηκε έως σήμερα στην εκπαιδευτική πράξη.

Αυτή η ανακολουθία μεταξύ θεωρίας και εκπαιδευτικής πρακτικής εκφράστηκε σε πολλές παιδαγωγικές συναντήσεις μεταξύ συμβούλου και ομάδων νηπιαγωγών που υπηρετούν στα νησιά της Δωδεκανήσου. Από τις αντίστοιχες συζητήσεις διαπιστώθηκε η ανάγκη ενίσχυσης της κατανόησης των εκπαιδευτικών σε κεντρικά ζητήματα της εκπαιδευτικής πρακτικής. Επειδή, όμως, η εκπαιδευτική

πράξη είναι πολύπλοκη και πολυσύνθετη, συναποφασίσθηκε η επικέντρωση στη διδακτική πρακτική.

Κάπως έτσι έγινε και ανακοινώθηκε το εγχείρημα της ανάπτυξης προγραμμάτων προσχολικής εκπαίδευσης. Βασίστηκε στον εθελοντισμό και στην ομαδική δουλειά, για να δώσει πραγματική ευκαιρία επιμόρφωσης μέσα από τη συνδιαλλαγή και την ενεργητική και ισότιμη συμμετοχή σε όλες τις φάσεις σχεδιασμού και υλοποίησης των προγραμμάτων (Altrichter, Posch & Somekh, 2001· Ντολιοπούλου & Γουργιώτου, 2008). Αξιοποίησε εργαλεία, μεθόδους και μέσα που προκρίνονταν από διαδικασίες αξιολόγησης (Καζέλα, Ανδριοπούλου & Κακανά, 2006. Ο.ΕΠ.ΕΚ., 2008) ως κατάλληλα (Jewett, 1996), ενώ το συνολικό εγχείρημα χρησιμοποίησε στοιχεία σχεδίου επιμόρφωσης που επιδιώκει την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών (Δούκας, 2013).

Η ανάπτυξη των προγραμμάτων ακολούθησε συγκεκριμένες φάσεις. Αρχικά οι ομάδες επέλεξαν και ανακοίνωσαν το θέμα τους. Στην πρώτη φάση, οι ομάδες επικεντρώθηκαν στο γνωστικό κομμάτι του θέματός τους. Το ερεύνησαν διεξοδικά αντλώντας πληροφορίες από έγκυρες πηγές. Έπειτα, τα μέλη κάθε ομάδας, αφού ανακοίνωναν-συζητούσαν τις πληροφορίες που είχαν συγκεντρώσει, ανακάλυπταν τις σχέσεις που είχαν οι έννοιες-λέξεις μεταξύ τους κι έπειτα αποτύπωναν σε εννοιολογικό χάρτη μόνο εκείνες που σχετίζονταν μεταξύ τους. Με αυτό τον τρόπο, αφενός περιορίζεται το εύρος των πληροφοριών και αφετέρου οι πληροφορίες αξιολογούνται και αυτές που προκρίνονται αφορούν έννοιες που συνδέονται μεταξύ τους. Πρακτικά, αυτό σημαίνει ότι παρουσιάζεται ένα θέμα σε όλες του τις διαστάσεις, ολοκληρωμένο, περιεκτικό, αλλά και εστιασμένο με αποτέλεσμα να γίνεται γρήγορα και εύκολα κατανοητό το ποιες έννοιες είναι σημαντικές και πώς συνδέονται για να το αναπτύξουν και να το ολοκληρώσουν. Με άλλα λόγια, με αυτό τον τρόπο διευκολύνεται ο/η εκπαιδευτικός να εστιάζει στις σημαντικές έννοιες ενός θέματος, να επικεντρώνεται σ' αυτές για να σχεδιάζει εκπαιδευτικά προγράμματα και αυτό θα έχει ως πιθανό αποτέλεσμα την ενίσχυση της κατανόησης των εννοιών από τα παιδιά.

Στη δεύτερη φάση, τις ομάδες απασχολεί το ζήτημα του πώς σκέπτονται τα παιδιά για τις κεντρικές έννοιες-κομβικές λέξεις του θέματός τους. Για να έρθουν σε επαφή με τις ιδέες των παιδιών-στόχου του κάθε προγράμματος, οι ομάδες ανέτρεχαν στη σχετική βιβλιογραφία ή πραγματοποιούσαν την έρευνα στην περίπτωση ειδικών θεμάτων-θεμάτων τοπικού περιβάλλοντος, για τα οποία δεν υπήρχαν ερευνητικά δεδομένα.

Στην τρίτη φάση, οι ομάδες σύγκριναν τα δεδομένα του εννοιολογικού χάρτη (η επιστημονική γνώση) και τον τρόπο που σκέφτονταν τα παιδιά (η εμπειρική γνώση) για τις κεντρικές του έννοιες. Σ' αυτό το πλαίσιο και με κεντρική επιδίωξη να μικρύνει η απόσταση μεταξύ της γνώσης που έχουν τα παιδιά και της επιστημονικά ορθής, τα μέλη των ομάδων επικέντρωναν το ενδιαφέρον τους σε ένα ή/και περισσότερα κομμάτια του εννοιολογικού χάρτη και κατέγραφαν το σκοπό του εκπαιδευτικού τους προγράμματος και τους στόχους που τον συνθέτουν.

Στην τελευταία φάση του σχεδιασμού, οι ομάδες ασχολούνται με τις δραστηριότητες του θέματος, αξιολογούν τη σχέση σκοπού-στόχων-δραστηριοτήτων και δημιουργούν το υλικό τους. Ακολουθεί η δοκιμαστική φάση εφαρμογής, όπου κάθε πρόγραμμα υλοποιείται και αξιολογείται η αποτελεσματικότητα όλων των στοιχείων που το συνθέτουν. Στο τέλος, τα

αποτελέσματα της αξιολόγησης συζητούνται και σύμφωνα με αυτά επαναπροσδιορίζονται τα προβληματικά σημεία του προγράμματος.

Τα προγράμματα που πέρασαν διαδοχικά τα στάδια που αναφέρθηκαν και κατάφεραν να ολοκληρωθούν -στο διαθέσιμο χρόνο- είναι οκτώ και αποτελούν το πρώτο μέρος της συνολικής εργασίας. Στο δεύτερο μέρος, παρουσιάζονται τέσσερα θέματα ημιτελή ως προς το σχεδιασμό. Διαθέτουν εννοιολογικό χάρτη με δομημένες όλες τις πληροφορίες που ολοκληρώνουν γνωστικά τα θέματα, όπως και το σκοπό και τους στόχους των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Αποσιωπάται το ζήτημα των ιδεών των παιδιών, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν έχουν ληφθεί υπόψη στο σχεδιασμό σκοπού και στόχων.

Τι λέτε; Και βέβαια να κάνετε μια αρχή. Επιλέξτε από τα θέματα του δεύτερου μέρους εκείνο που σας ενδιαφέρει. Ψάξτε σε επιστημονικά βιβλία και άρθρα σε έντυπη ή/και ηλεκτρονική μορφή για να βρείτε στοιχεία για τις απόψεις των παιδιών. Έπειτα, με δεδομένα τον εννοιολογικό χάρτη και τις απόψεις των παιδιών, κρίνετε τους διατυπωμένους σκοπό-στόχους. Μετά σειρά έχει ο σχεδιασμός των δραστηριοτήτων. Αρχίστε να σχεδιάζετε δράσεις για τα παιδιά με κεντρική δράση το παιχνίδι. Σχεδιάστε παιχνίδια για περισσότερους από έναν χώρους εσωτερικούς (κέντρα ενδιαφέροντος) και εξωτερικούς (αυλή, μουσείο, πάρκο κ.λ.π.), για να λειτουργείτε προς την κατεύθυνση της ενίσχυσης των εμπειριών των παιδιών και της μάθησης που ούτε εγκιβωτίζεται σ' ένα χώρο και ούτε έχει μονοδιάστατη προοπτική.

Καλή Επιτυχία

Σ. Ματθαίου

Βιβλιογραφία

- Altrichter, H., Posch, P., Somekh, B. (Μ. Δεληγιάννη, μτφ) (2001). *Οι εκπαιδευτικοί ερευνούν το έργο τους: μια εισαγωγή στις μεθόδους της έρευνας-δράσης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Βεργίδης, Δ. (1996). Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στην Ελλάδα μετά τη μεταπολίτευση. Στο *Η ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση ως εργαλείο για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και την εκπαίδευση των μαθητών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, σ. 64-72.
- Βλάχος, Δ., Δαγκλής, Ι., Γιαγκάζογλου, Σ., Βαβουράκη, Α. (2008). Ποιότητα και εκπαίδευση: σύνοψη της μελέτης, συμπεράσματα και προτάσεις. *Η ποιότητα στην εκπαίδευση*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-Π.Ι.
- Δούκας, Χ. (2013). Ανάλυση και σχεδιασμός των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. *Επιμόρφωση σε θέματα επιστημονικής-παιδαγωγικής καθοδήγησης για την απόκτηση πιστοποιητικού καθοδηγητικής επάρκειας εκπαιδευτικών Α/βάθμιας & Β/βάθμιας εκπαίδευσης (επιμορφωτικό υλικό)*. Αθήνα: Ε.Κ.Δ.Δ.Α.
- Jewett, F. (1996). *Case studies in evaluating the benefits and costs of meduted instruction/distributed learning*. California State University.
- Καζέλα, Κ., Ανδριοπούλου, Γ., Κακανά, Δ. (2006). Αξιολόγηση ενός διαθεματικού ομαδοσυνεργατικού προγράμματος στο νηπιαγωγείο από νήπια και γονείς. Στο Δ. Κακανά, Κ. Μποτσόγλου, Ν. Χανιωτάκης & Ε. Καβαλάρη (επιμ.), *Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση: παιδαγωγική και διδακτική διάσταση*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης.

- Ντολιοπούλου, Ε., Γουργιώτου, Ε. (2008). *Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση με έμφαση στην προσχολική*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ο.Ε.Π.ΕΚ. (2007). *Διερεύνηση, καταγραφή και αποτύπωση της ευρωπαϊκής διάστασης της επιμόρφωσης σε σχέση με την ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα*. Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.- ΕΠΕΑΕΚ II.
- Ο.Ε.Π.ΕΚ. (2008). *Κριτήρια αξιολόγησης και αξιοποίησης εκπαιδευτικού υλικού*. Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.- ΕΠΕΑΕΚ II.

Πρώτο Μέρος

Εκπαιδευτικά Προγράμματα

Περιεχόμενα

Το Αλογάκι του Αρχαγγέλου Ρόδου εκπέμπει sos.....σελ.	11
Τροφική αλυσίδα ελληνικού δάσους.....σελ.	39
Φτιάχνουμε παραμύθια;.....σελ.	65
Στα χρόνια τα παλιάσελ.	104
Ο αργαλειός αφηγείται την ιστορία του.....σελ.	129
Το Καρπάθικο σπίτι.....σελ.	143
Ο Ιπποκράτης ήταν συντοπίτης μου.....σελ.	182
Ο μηχανικός της Καλύμνου.....σελ.	201

Βασιλική Γέροντα, Νηπιαγωγός, Δήμητρα Αργυρού, Νηπιαγωγός

Παρασκευή Γιώτη, Νηπιαγωγός, Χρυσάνθη Κόζα, Δασκάλα

Το αλογάκι του Αρχαγγέλου εκπέμπει sos¹

A. Το ιστορικό

Η ιδέα για τη δημιουργία του συγκεκριμένου προγράμματος γεννήθηκε το Σεπτέμβριο του 2010. Το αλογάκι του Αρχαγγέλου ήταν στην κυριολεξία η πρώτη πρόταση, η οποία έγινε αμέσως αποδεκτή από τα μέλη της ομάδας, ακριβώς επειδή το θέμα αφενός αφορούσε το τοπικό περιβάλλον του Αρχαγγέλου κι έτσι θα διευκόλυνε τα παιδιά να δομήσουν έννοιες σχετικές με τον τόπο τους και το παρελθόν του. Αφετέρου, το ζήτημα του αλόγου του Αρχαγγέλου ακουμπά στην καρδιά της εκπαίδευσης για το περιβάλλον και επομένως η επιλογή του θα έδινε δυνατότητες κατανόησης σχέσεων μεταξύ ανθρώπου-ζώου, δομημένου-φυσικού περιβάλλοντος, ενώ ταυτόχρονα η σε όποιο βαθμό ανάπτυξη στάσεων υπέρ του περιβάλλοντος θα διευκολυνόταν να γίνει και αντίστοιχη συμπεριφορά (Δημητρίου, 2009).

Σε πρώτη φάση την ομάδα απασχόλησε η συλλογή πληροφοριών. Πάρα πολύ υλικό μαζεύτηκε και αριθμούσε περισσότερες από 300 σελίδες. Το άλογο του Αρχαγγέλου είχε από παλιά αναδειχθεί σε ζήτημα που απασχόλησε φορείς (δήμος Αρχαγγέλου) και επιστήμονες² (Έλληνες και ξένους), ενώ επιπλέον -σύμφωνα με τον κ. Ν. Ψαρά, πρόεδρο του «Φαέθων» - οι ειδικοί επιστήμονες -Κ. Παπαϊωάννου, κτηνίατρος και Ν. Κωστάρας, υπολόγος- συνέταξαν και υπέβαλαν τα αποτελέσματα της επιστημονικής μελέτης³ στο υπουργείο. Η υποβολή των στοιχείων

¹ Το πρόγραμμα σχεδιάστηκε και πραγματοποιήθηκε από τις συγγραφείς του στο 3^ο Νηπιαγωγείο Αρχαγγέλου, τη σχ. χρονιά 2009-10 και στο 1^ο & 2^ο Νηπιαγωγείο Αρχαγγέλου τη σχ. χρονιά 2010-11.

² Σύμφωνα με το αρχείο που δανειστήκαμε από το Σύλλογο Φαέθων, αναφέρονται οι: Colombi, 1936• Δερμιτζάκης, 1977• Ghigi, 1929• Manetti, 1921• Μαρίνος & Συμεωνίδης, 1977• Masseti, 2002• Μάρκου - Hecht, 1995• Όντριας, 1965• Παπαϊωάννου & Κωστάρας, 2008• Πλασσαρά, 2005• Taibell, 1930• Vezzani, 1929.

³ Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της μελέτης, τα μικρόσωμα άλογα του Αρχαγγέλου, αποτελούν ξεχωριστή φυλή ίππου, διότι έχουν κοινή καταγωγή και συγκεκριμένα μορφολογικά (φαινοτυπικά) χαρακτηριστικά, με τα οποία διαφοροποιούνται από το σύνολο των ζώων του είδους «Equus caballus». Έχουν, δηλαδή, αυτόχθονο γενετικό υλικό, διότι δημιουργήθηκαν στον ελληνικό χώρο, χωρίς την ουσιαστική επέμβαση της γενετικής επιστήμης.

πραγματοποιήθηκε με στόχο την αναγνώριση της συγκεκριμένης φυλής αλόγου και την κατάταξή της στα είδη υπό εξαφάνιση. Όμως το υπουργείο Αγροτικής Ανάπτυξης δεν αναγνώρισε την φυλή, καθώς απαιτούνται 20 ζώα για την ταυτοποίησή της και τα αλογάκια ήταν το 2008 μόνο 7 (σήμερα είναι 8).

Τα μέλη της ομάδας αντάλλαξαν τις πληροφορίες, τις επεξεργάστηκαν, τις αξιολόγησαν, βρήκαν τις σχέσεις μεταξύ των πληροφοριών και τις εμφάνισαν σε εννοιολογικό χάρτη (Novak & Cañas, 2006), (βλ. παράρτημα).

Σε δεύτερη φάση, τα μέλη της ομάδας εξετάζουν τις πληροφορίες που βρίσκονται στον εννοιολογικό χάρτη και τις σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ τους και αναρωτιούνται αν και σε ποιο βαθμό κάποιες πληροφορίες ή/και οι μεταξύ τους σχέσεις είναι γνωστές στα παιδιά. Τα μέλη της ομάδας ανταλλάζουν απόψεις και η συζήτηση καταλήγει στην ομόφωνη απόφαση της διαμόρφωσης ερωτηματολογίου που απευθύνεται στα νήπια με σκοπό να παρέχει τις απαραίτητες πληροφορίες, που αποτελούν το σημείο αφετηρίας του προγράμματος και τη βάση στήριξής του.

Σε τρίτη φάση, με βάση τις πληροφορίες του εννοιολογικού χάρτη και τα αποτελέσματα από τη διερεύνηση των ιδεών των παιδιών για το άλογο, τα μέλη της ομάδας σχεδιάζουν το πρόγραμμα⁴, δηλαδή διατυπώνουν το σκοπό και τους στόχους σχεδιάζουν τις δράσεις του προγράμματος και αξιολογούν τη σχέση σκοπού-στόχων-δράσεων (Τρέσσου, 2003). Στη συνέχεια, το πρόγραμμα υλοποιείται, αξιολογείται και επαναδιατυπώνονται όσα σημεία του προγράμματος εμφανίστηκαν ως προβληματικά.

Την επόμενη σχολική χρονιά 2011-12, το πρόγραμμα δοκιμάζεται και πάλι. Αυτή τη φορά υλοποιείται και στο 1^ο νηπιαγωγείο Αρχαγγέλου και τα αποτελέσματα της πραγματοποίησης συζητούνται ξανά και επανατροφοδοτούν το πρόγραμμα, το οποίο παρουσιάζεται στην τελευταία του εκδοχή.

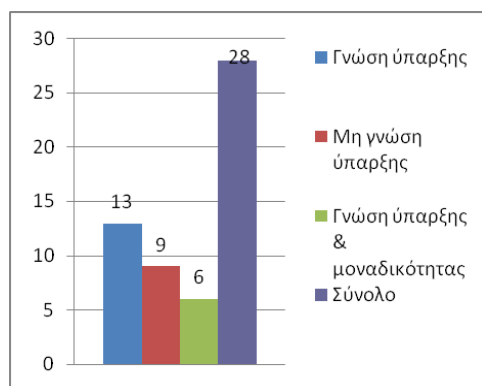
B. Η έρευνα και τα αποτελέσματά της

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε με ατομικές ημιδομημένες συνεντεύξεις (Cohen & Manion, 2000). Οι ερωτήσεις ήταν: Έχεις δει αυτό το άλογο (δείχνουμε τη φωτογραφία του); Που; Τι ξέρεις γι αυτό; Τα αλογάκια αυτά ήταν πολλά, αλλά τώρα έχουν απομείνει λίγα. Το ήξερες αυτό; Γιατί νομίζεις ότι λιγόστεψαν; Τι θα γίνει αν χαθεί αυτό το άλογο; Θα χάσουμε κάτι εμείς εδώ στον Αρχάγγελο; Τι μπορούμε να κάνουμε για να μην εξαφανιστούν αυτά τα αλογάκια και να γίνουν περισσότερα;

⁴ Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο (ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011a) και του οδηγού νηπιαγωγού (ΥΠΕΠΘ - Π.Ι., 2008'ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011b).

Οι απαντήσεις των παιδιών στις παραπάνω ερωτήσεις ταξινομήθηκαν και αποδόθηκαν σε γραφήματα.

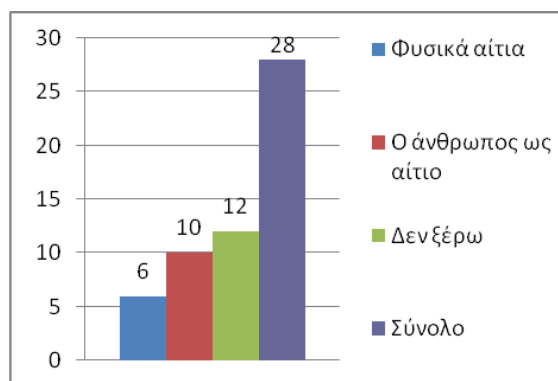
Γράφημα 1: Γνώση ύπαρξης του είδους



Όπως φαίνεται στο παραπάνω γράφημα, στο ζήτημα της γνώσης της ύπαρξης του αλόγου, 13 παιδιά γνωρίζουν την ύπαρξη του αλόγου, 9 παιδιά δεν γνωρίζουν το άλογο, ενώ τα λιγότερα (6) παιδιά γνωρίζουν την ύπαρξη του αλόγου και τη μοναδικότητά του.

Αυτά τα αποτελέσματα κρίθηκαν ως σημαντικά για τη δημιουργία του εκπαιδευτικού προγράμματος, καθώς για να στοχεύσουμε σε περιβαλλοντικές στάσεις και συμπεριφορές που αφορούν το άλογο, είναι απαραίτητο να γνωρίζουν τα παιδιά το άλογο του Αρχαγγέλου και να το αναγνωρίζουν ως μοναδικό.

Γράφημα 2: Αιτιολογία απειλής είδους

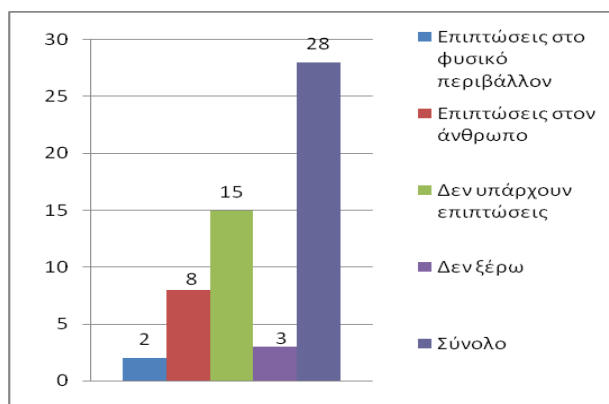


Στο ερώτημα που αφορά το αν γνωρίζουν τα παιδιά γιατί απειλείται η ζωή του αλόγου, σύμφωνα με το γράφημα έξι παιδιά αναφέρονται σε φυσικά αίτια (καταστροφές, πυρκαγιές), δέκα παιδιά θεωρούν τον άνθρωπο ως αίτιο και τα περισσότερα παιδιά (12 σε σύνολο 28) δεν γνωρίζουν τι ευθύνεται για τη μείωση του πληθυσμού της συγκεκριμένης ράτσας αλόγου.

Οι ιδέες των παιδιών στο ζήτημα αυτό είναι πολύτιμες για το πρόγραμμα που θα αναπτυχθεί, επειδή η γνώση των αιτίων που απειλούν τη ζωή ενός είδους

δημιουργούν το πλαίσιο μέσα στο οποίο κουβεντιάζονται-επινοούνται και κρίνονται οι λύσεις του προβλήματος, η άρση της απειλής του αλόγου.

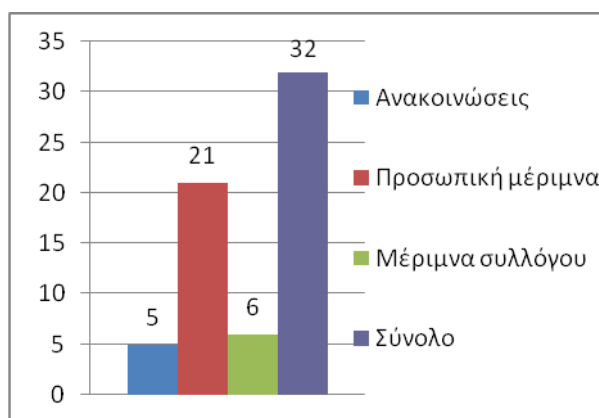
Γράφημα 3: Συνέπειες εξαφάνισης είδους



Το επόμενο ερώτημα που ενδιέφερε αφορούσε το βαθμό που τα παιδιά γνωρίζουν τις συνέπειες που έχει η εξαφάνιση του συγκεκριμένου είδους αλόγου. Σύμφωνα με το αντίστοιχο γράφημα, τα περισσότερα παιδιά (15 σε σύνολο 28) δεν θεωρούν ότι υπάρχουν συνέπειες από την εξαφάνιση του αλόγου, οκτώ παιδιά αναφέρουν συνέπειες που αφορούν τον άνθρωπο (π.χ. δεν θα έχει βοήθεια στα χωράφια), ελάχιστα παιδιά αναγνωρίζουν επιπτώσεις στο φυσικό περιβάλλον (2 από τα 28), ενώ τρία παιδιά δεν γνωρίζουν τις συνέπειες από την εξαφάνιση του αλόγου.

Οι ιδέες αυτές είναι εξαιρετικά σημαντικές για την ανάπτυξη του προγράμματος, αφού χωρίς την αναγνώριση-γνώση των συνεπειών που θα έχει η εξαφάνιση του αλόγου, το ζήτημα της επινόησης λύσης στο πρόβλημα μένει μετέωρο και χωρίς λογική.

Γράφημα 4: Αντιμετώπιση απειλής εξαφάνισης είδους



Στο ζήτημα των τρόπων αντιμετώπισης του κινδύνου που απειλεί τη ζωή του αλόγου, τα παιδιά –σύμφωνα με το γράφημα– αναφέρθηκαν σε μεγάλη πλειοψηφία (21 σε σύνολο 32) στην προσωπική μέριμνα και ακολούθησαν

αναφορές σε ανακοινώσεις (5 παιδιά σε σύνολο 32) και συλλόγους (6 παιδιά από τα 32).

Και αυτές οι ιδέες των παιδιών ήταν πολύτιμες. Από την άποψη των τρόπων αντιμετώπισης ήταν ενδιαφέρουσες οι απόψεις που αναφέρονται στα άτομα και στις ομάδες. Όμως φαίνεται να προβληματίζει η ιδέα της μονοσήμαντης λύσης που αναφέρεται μόνο στο άτομο ή μόνο στην ομάδα. Επίσης ενδιαφέρον έχει η άποψη ότι η ανακοίνωση του προβλήματος αρκεί. Η ανακοίνωση, όμως, μπορεί να είναι ικανή συνθήκη αλλά δεν είναι επαρκής από μόνη της. Ακόμη, στο γράφημα φαίνεται ότι το ζήτημα των λύσεων χρειάζεται να δουλευτεί στο πρόγραμμα, καθώς οι λύσεις είναι ελάχιστες, έτσι όπως αναφέρονται από τα παιδιά. Απουσιάζει παντελώς π.χ. το κράτος, η κοινότητα, η επιστημονική οργάνωση κ.λ.π.

Γ. Το Εκπαιδευτικό πρόγραμμα:

Το αλογάκι του Αρχαγγέλου εκπέμπει SOS

Σκοπός

Να αντιμετωπισθεί το πρόβλημα απειλής της ζωής του αλόγου Αρχαγγέλου.

Στόχοι

- Να αναφέρουν τα παιδιά το συγκεκριμένο είδος αλόγου που ζει στον Αρχάγγελο ως μοναδικό.
- Να αναφέρουν τον άνθρωπο, τις φυσικές καταστροφές (πυρκαγιές), την επιστημονική-τεχνολογική εξέλιξη, τον τουρισμό, τις συνθήκες ζωής σε καιρό πολέμου και τη λειψυδρία ως αίτια μείωσης του πληθυσμού του συγκεκριμένου είδους αλόγου.
- Να συσχετίζουν το συγκεκριμένο είδος αλόγου με τον παραδοσιακό τρόπο ζωής του Αρχαγγέλου και να διαπιστώνουν την απειλή της πολιτισμικής φυσιογνωμίας του ως συνέπεια της εξαφάνισης του αλόγου.
- Να αναφέρουν το ατομικό και συλλογικό υποκείμενο (άτομα, συλλόγους, τοπική κοινωνία, κράτος, φορείς) ως τους απαραίτητους παράγοντες που δρουν για την αντιμετώπιση της απειλής της ζωής του αλόγου.
- Να αναφέρουν τον εθελοντισμό και τη συνεργασία ατόμων και φορέων-συνλόγων ως απαραίτητα στην αντιμετώπιση της απειλής του αλόγου.

- Να υποστηρίζονται να ενισχύουν το αίσθημα προσωπικής-συλλογικής ευθύνης και να προτρέπονται να δρουν για να αντιμετωπίσουν την απειλή της ζωής του αλόγου.

Δραστηριότητες

Αφόρμηση

Ένα κορίτσι από τον Αρχάγγελο-κούκλα εμφανίζεται στο κουκλοθέατρο και συνομιλεί με τα παιδιά. Είναι χαρούμενη, επειδή η φίλη της (από τη Σουηδία) θα την επισκεφτεί το καλοκαίρι και θα την φιλοξενήσει στο σπίτι της στον Αρχάγγελο. Ο ερχομός της φίλης την κάνει να ονειρεύεται και να σχεδιάζει τις μέρες που θα περάσουν μαζί. Το ίδιο κάνει και η φίλη της, όπως φαίνεται από τα γράμματά της. Ονειρεύεται πώς θα είναι η ζωή στον Αρχάγγελο, τι θα κάνουν κάθε μέρα... Αυτό είναι το σημείο που αναστατώνει το κορίτσι-κούκλα. Θέλει να σκεφτεί όσο το δυνατόν καλύτερα μέρη, ομορφότερες δραστηριότητες. Θέλει να εντυπωσιάσει τη φίλη της. Γι αυτό απευθύνεται στα παιδιά. Καθώς δεν πάει ακόμα σχολείο, τα παιδιά μπορούν να τη βοηθήσουν να ξεναγήσει τη φίλη της στον Αρχάγγελο. Τι να της πει, ποια μέρη θα της πρότειναν τα παιδιά να επισκεφθούν;

1^η ενότητα: Η σύγχρονη ζωή στον Αρχάγγελο

- Τα παιδιά εκφράζουν αυθόρμητα τις ιδέες τους με την τεχνική της ιδεοθύελλας. Οι ιδέες κατηγοριοποιούνται με κριτήριο τις δράσεις που αφορούν σε κάθε ξεχωριστό σταθμό ξενάγησης. Έπειτα βάζουν σε λογική σειρά τις προτάσεις και τις αξιολογούν με κριτήριο το βαθμό που αντιπροσωπεύουν και αναδεικνύουν τη ζωή στο χωριό.
- Οι προτάσεις αποδίδονται εικαστικά (κολάζ, ζωγραφική, μακέτα) σε ομαδικές εργασίες. Έπειτα ζωντανεύουν από τα παιδιά με ποικιλία μορφών, που επιλέγουν τα παιδιά (θεατρικό παιχνίδι, παγωμένο στιγμιότυπο, μουσική κ.λπ.), ενώ κάποιο παιδί ή ο/η Νηπιαγωγός φωτογραφίζει τις δράσεις τους.
- Οι φωτογραφίες εκτυπώνονται και προστίθενται στις ομαδικές εργασίες. Τα παιδιά δίνουν τίτλο στο έργο τους και υπότιτλους σε κάθε διαφορετική δράση, ώστε το αποτέλεσμα να έχει τη μορφή ξενάγησης.

2^η ενότητα: Η παραδοσιακή ζωή στον Αρχάγγελο

- Το κορίτσι-κούκλα εμφανίζεται και τα παιδιά δείχνουν το έργο τους και το εξηγούν. Η κούκλα ενθουσιάζεται από τη δουλειά τους. Έπειτα, τους ανακοινώνει το γράμμα που πήρε από τη φίλη της, η οποία της μιλά για το

δικό της χωριό. Περιγράφει τη ζωή της οικογένειάς της όπως τη ζει, αλλά και όπως της τη διηγήθηκε η γιαγιά της.

- Τα παιδιά σχολιάζουν τη συνομιλία τους με την κούκλα. Υποκινούνται με κατάλληλες ερωτήσεις να εστιαστούν στις ομοιότητες-διαφορές στη ζωή της κούκλας και της γιαγιάς της και να διαπιστώσουν πόσο άλλαξε η ζωή των ανθρώπων στο πέρασμα των χρόνων. Έπειτα αναρωτιούνται αν άλλαξε κάτι στη ζωή του δικού τους χωριού.

Εναλλακτικά θα μπορούσαν τα παιδιά να ακούσουν το παραμύθι (βλ. παράρτημα), στο οποίο εξιστορείται η ζωή μιας οικογένειας και μέσα από αυτήν, η παραδοσιακή ζωή του Αρχαγγέλου με το αλογάκι σε κεντρική θέση και ρόλο. Στη συνέχεια, τα παιδιά να κληθούν να ζωντανέψουν το παραμύθι και να το αποδώσουν εικαστικά. Μετά από αυτή την εμπειρία θα μπορούσε να απασχολήσει την ομάδα των παιδιών το αν και σε ποιο βαθμό αυτή η εμπειρία που έζησε ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα του τρόπου ζωής στον Αρχάγγελο. Έτσι, τα παιδιά ενθαρρύνονται να υποθέσουν τη μορφή του χωριού, το φυσικό περιβάλλον, τις συνήθειες των κατοίκων κ.λπ. σε παλιότερα χρόνια. Έπειτα, προτείνουν τρόπους, για να επιβεβαιώσουν/διαψεύσουν τις υποθέσεις τους.

- Τα παιδιά σε ομάδες ερευνούν για να μάθουν την παραδοσιακή ζωή του χωριού τους. Απευθύνονται στην οικογένειά τους, πραγματοποιούν οργανωμένες επισκέψεις σε φορείς (δημαρχείο, βιβλιοθήκη) αναζητώντας στοιχεία, που φωτίζουν το παρελθόν του τόπου τους (φωτογραφικό υλικό, δηλώσεις αρμοδίων). Γιαγιάδες-παππούδες επισκέπτονται το Νηπιαγωγείο και προσφέρουν την προσωπική τους μαρτυρία, για τα προηγούμενα χρόνια ή/και προσφέρουν φωτογραφικό υλικό.
- Οι ομάδες των παιδιών ταξινομούν το φωτογραφικό υλικό, σχολιάζουν, επεξεργάζονται τα δεδομένα και επισκέπτονται κεντρικά σημεία του χωριού που παρουσιάζουν ενδιαφέρον κρατώντας το υλικό, συσχετίζουν τις φωτογραφίες με τους σημερινούς χώρους και διαπιστώνουν τις αλλαγές.
- Τα παιδιά σε ομάδες αποδίδουν εικαστικά την παραδοσιακή ζωή του Αρχαγγέλου, τη ζωντανεύουν, φωτογραφίζουν τις δράσεις τους, γράφουν λεζάντες για να το ολοκληρώσουν και το παρουσιάζουν στο κορίτσι-κούκλα. Το κορίτσι πραγματικά ενθουσιάζεται, αλλά και δείχνει να την απασχολεί το ζήτημα του αλόγου. Μοιράζεται τη σκέψη της με τα παιδιά, συνομιλούν και εκφράζουν τα συναισθήματα, που προκαλεί το πρόβλημα επιβίωσης του αλόγου. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να ανακοινώσουν το ζήτημα του αλόγου στις οικογένειές τους και να το συζητήσουν.

- Τα παιδιά επισκέπτονται το χώρο που βρίσκονται τα άλογα. Εκεί πληροφορούνται για το πρόβλημα των αλόγων και την προσπάθεια του συλλόγου για την επιβίωσή του.

3η ενότητα: Το αλογάκι του Αρχαγγέλου κινδυνεύει να εξαφανιστεί

- Τα παιδιά με τη βοήθεια υλικού (βλ. τα παρακάτω παιχνίδια στο παράρτημα), μαρτυριών των γονέων τους, διερεύνηση στο διαδίκτυο και την υποστήριξη του/της νηπιαγωγού διαπιστώνουν τα βασικά αίτια εξαφάνισης του αλόγου.
 - Παίζουν σε ηλεκτρονική μορφή (kidspiration,) ή σε μορφή επιτραπέζιων παιχνιδιών και πάζλ στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων μιας εβδομάδας (βλ. παιχνίδια στο παράρτημα).
 - Βλέπουν στον Η/Υ φωτογραφίες (βλ. φωτογραφίες στο παράρτημα) με στόχο να παρατηρήσουν τις αλλαγές στη φυσιολογία του χωριού τους και πόσο αυτό επηρέασε τη ζωή και τον πληθυσμό του αλόγου.
- Τα παιδιά καλούνται να αναβιώσουν θεατρικά το παρελθόν της καθημερινότητας του Αρχαγγέλου και να προβάλουν τις αιτίες που οδήγησαν στην σημαντική μείωση του συγκεκριμένου είδους αλόγου. Αρχικά, με την υποστήριξη του/της νηπιαγωγού, οδηγούνται στο να διαπιστώσουν την ανάγκη κατασκευής υλικού και σκηνικών απαραίτητων για την αναβίωση. Τα παιδιά σε ομάδες αποδίδουν εικαστικά όλα όσα είναι απαραίτητα για την δημιουργία κατάλληλου περιβάλλοντος για την αναβίωση του θεατρικού δρώμενου. Μετά το τέλος της θεατρικής έκφρασης τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράσουν λεκτικά και στη συνέχεια εικαστικά τι τους άρεσε από αυτά που υποδύθηκαν. Οι εικόνες αξιοποιούνται για νέες, δημιουργικές μορφές έκφρασης: τα παιδιά ενθαρρύνονται να απαντήσουν με όποιο τρόπο θέλουν στην ερώτηση «αν η ζωγραφιά σου μπορούσε να μιλήσει τι θα έλεγε;» ή «αν έβγαζε ήχους τι ήχοι θα ήταν;». Στη συνέχεια δημιουργούν ομάδες και επιλέγουν τον τρόπο που θέλουν (λόγος, κίνηση, ζωντάνεμα σκηνής, ηχοϊστορία) για να εκφράσουν τα συναισθήματα που τους δημιουργήθηκαν κυρίως στο ζήτημα των απειλών κατά της ζωής του αλόγου.
- Ο/Η νηπιαγωγός με κατάλληλες ερωτήσεις παροτρύνει τα παιδιά να εντοπίσουν τις επιπτώσεις που έχουν τα αίτια που έζησαν και ζωντάνεψαν στην πολιτισμική ταυτότητα του τόπου τους.
- Τα παιδιά ενθαρρύνονται για περαιτέρω συζήτηση και προβληματισμό πάνω στην καταλυτική παρουσία του συλλόγου του Φαέθωνα ο οποίος αποτελεί τόπο διαμονής, αναπαραγωγής και φροντίδας των ελάχιστων διασωθέντων αλόγων.

4η ενότητα: Η αντιμετώπιση της απειλής της ζωής του αλόγου

- Τα παιδιά έπειτα από κατάλληλες ερωτήσεις αναρωτιούνται εάν ανάλογα προβλήματα αντιμετωπίζουν και άλλα ζώα στον τόπο τους και αλλού. Έπειτα από υποθέσεις που κάνουν ακολουθεί έρευνα στο διαδίκτυο όπου και εντοπίζουν την ύπαρξη αρμόδιων φορέων και εθελοντικών δράσεων που σκοπό έχουν την προστασία απειλούμενων ειδών (π.χ. δράσεις σχετικά με την καφέ αρκούδα και το Σκυριανό αλογάκι, νομοθεσίες και μελέτες που σχετίζονται με το αλογάκι του Αρχαγγέλου).
- Τα παιδιά προβληματίζονται για το αν, ποιες και πώς οι παραπάνω πληροφορίες μπορούν να γίνουν αφετηρία των δικών τους δράσεων και ενεργειών, για να βοηθήσουν το άλογο και τη φυσιογνωμία του τόπου τους. Ο/Η νηπιαγωγός με κατάλληλες ερωτήσεις οδηγεί τα παιδιά να κατανοήσουν, ότι το πρόβλημα του αλόγου του Αρχαγγέλου αφορά όλους τους κατοίκους του και όλοι μαζί μπορούν να βοηθήσουν και να είναι πιο αποτελεσματικοί. Η ομάδα αποφασίζει τις επόμενες κινήσεις της και αναλαμβάνει δράση.
 - Τα παιδιά ενημερώνουν τους αρμόδιους φορείς, τους γονείς και άλλους (π.χ. τοπικός ραδιοφωνικός σταθμός, τοπικό τηλεοπτικό κανάλι) για την κατάσταση που επικρατεί με σκοπό το δικό τους προβληματισμό και την ενεργοποίηση τους. Έτσι αποφασίζουν και οργανώνουν σχετική ημερίδα. Υλικό από το διαδίκτυο, φωτογραφίες, έργα εικαστικά και σχετικά θεατρικά δρώμενα, αλλά και ομιλίες των αρμόδιων φορέων θα αποτελέσουν έναυσμα για τη δημιουργία αισθήματος ατομικής και συλλογικής ευθύνης.
 - Επισκέπτονται το Δημοτικό Σχολείο της περιοχής τους προκειμένου να ενημερώσουν τους μαθητές και να τους προτρέψουν σε ανάλογη δράση. Προς αυτή την κατεύθυνση χαρίζουν ένα από τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσω των οποίων και τα ίδια προβληματίστηκαν.
- Τα παιδιά, συζητούν για το χώρο του Φαέθωνα και με την υποστήριξη του/της νηπιαγωγού προβληματίζονται για το πώς οι επισκέπτες-παιδιά μπορούν να περάσουν ευχάριστα το χρόνο τους σ' αυτό το χώρο, αλλά και να ευαισθητοποιηθούν στο ζήτημα της προστασίας του αλόγου. Ο/Η νηπιαγωγός θυμίζει τα παιχνίδια-υλικό για το άλογο που έφτιαξε και έπαιξαν και τα προτρέπει στη δημιουργία υλικού που θα χαρίσουν στο σύλλογο. Οι ιδέες τους γίνονται πράξη, οι κατασκευές-παιχνίδια υποστηρίζονται οικονομικά από την κοινότητα και στη λογική της μουσειοσκευής δημιουργούν τη «βαλίτσα του Φαέθωνα». Άραγε τι θα βάλουν μέσα;

Δραστηριότητες σε βιβλία του δημοτικού που λειτουργούν στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος

Βιβλίο Α δημοτικού

Α. Μελέτη περιβάλλοντος⁵

Ενότητα 2: Τα ζώα του τόπου μου

- Κεφάλαιο 1 «Ποια ζώα ζουν στον τόπο μου». Αξιοποιείται η δραστηριότητα της σελίδας 131 του βιβλίου του μαθητή που ζητά από τα παιδιά να πουν ζώα που ζουν στην περιοχή τους και προτρέπονται τα παιδιά να αναφερθούν και στα μικρόσωμα άλογα.
- Κεφάλαιο 3 της ίδιας ενότητας, στη δραστηριότητα της σελίδας 135 ζητείται από κάθε ομάδα παιδιών να επιλέξει ένα ζώο από τα προτεινόμενα στις φωτογραφίες της σελίδας και να βρουν χαρακτηριστικά στοιχεία για το ζώο και την οικογένειά του. Η δραστηριότητα αυτή δίνει την ευκαιρία ανάπτυξης γνώσεων-διερεύνησης για το μικρόσωμο αλογάκι του Αρχαγγέλου σε σύγκριση με άλλα άλογα μεγαλόσωμα ή μικρόσωμα (Σκύρου).
- Κεφάλαιο 4 «Πώς φροντίζουμε τα φυτά και τα ζώα», η ιστορία για τη διάσωση της φώκιας που παρουσιάζει το βιβλίο και η έρευνα εκτός τάξης που προτείνει δίνουν τη δυνατότητα ενασχόλησης με το αλογάκι και επίσκεψης στο χώρο που φυλάσσεται με στόχο τη διερεύνηση των κινδύνων που απειλούν τη ζωή του αλόγου και την προσπάθεια μείωσης ή και εξάλειψής τους. Επιπλέον, τα παιδιά προτρέπονται να φωτογραφίσουν το άλογο και να αξιοποιήσουν τη φωτογραφία στην επόμενη δραστηριότητα του βιβλίου που ζητά από τα παιδιά να κολλήσουν ζώα/φυτά του τόπου τους που κινδυνεύουν.

Β. Γλώσσα

Ενδεικτικά αναφέρεται «ο τελευταίος ιππόκαμπος» σελ. 76 του Ανθολογίου Α' & Β' τάξης (Τσιλιμένη, Γράικος, Καίσαρης, Καπλάνογλου, 2007). Στις δραστηριότητες αυτού του κειμένου προτείνεται να διαλέξουν τα παιδιά ένα είδος που κινδυνεύει και να φτιάξουν μια επιτροπή που επιθυμεί να το σώσει, γι αυτό τα παιδιά γράφουν μια επιστολή σ' αυτούς που το απειλούν και εξηγούν τους λόγους για τους οποίους το είδος είναι χρήσιμο στη φύση.

Η δραστηριότητα αυτή δίνει ευκαιρία αξιοποίησης είδους του τοπικού περιβάλλοντος (άλογο του Αρχαγγέλου). Αν δοθεί η ευκαιρία στα παιδιά να το επιλέξουν και να βοηθήσουν στην προστασία του, τότε δημιουργείται η αναγκαιότητα να μάθουν από τι κινδυνεύει, γιατί κινδυνεύει, γιατί πρέπει να σωθεί,

⁵ Σύμφωνα με τα βιβλία του οργανισμού για τα παιδιά και το δάσκαλο (Πλακίτση, Κοντογιάννη, Σπυράτου & Μανώλη, 2007).

και πως πρέπει να παρέμβουν (με προσωπική-οικογενειακή προσφορά, συνεργαζόμενοι με άλλους για εκπόνηση και εκτέλεση συγκεκριμένου σχεδίου δράσης, με κοινοποίηση του προβλήματος στον τοπικό τύπο, τα σχολεία, τις αρχές, κλπ.).

Βιβλίο Στ' δημοτικού

Α. Φυσική⁶

- Στην ενότητα που αφορά στα ζώα και συγκεκριμένα στο κεφάλαιο 1 και 2 ή στις δραστηριότητες του τετραδίου του μαθητή δίνονται ευκαιρίες για αποσπασματική ενασχόληση με το αλογάκι. Για παράδειγμα τα παιδιά αναφέρονται στο μικρόσωμο άλογο, το εντάσσουν στο υλικό το οποίο καλούνται να ταξινομήσουν σε σπονδυλωτά και ασπόνδυλα ζώα ή στο υλικό που ζητά ταξινομίες των θηλαστικών (σελ 89 από το τετράδιο μαθητή) ή στο υλικό που ζητά τροφικές αλυσίδες (σελ 99 του τετραδίου μαθητή).
- Απολύτως λειτουργικά, όμως, εντάσσεται η ενότητα που αφορά στην επίδραση του ανθρώπου στα οικοσυστήματα (σελ. 102) και ιδιαίτερα στην εργασία 1 (σελ 104). Σ' αυτή την ενότητα ζητείται από τους μαθητές να περιγράψουν ένα οικοσύστημα της περιοχής τους και να αναφέρουν τους τρόπους με τους οποίους ο άνθρωπος το επηρεάζει. Η δραστηριότητα αυτή που προτείνεται δίνει την ευκαιρία ενασχόλησης με το συνολικό πρόγραμμα που αναπτύχθηκε για το νηπιαγωγείο, επειδή δημιουργείται η αναγκαιότητα να μάθουν από τι κινδυνεύει το αλογάκι, γιατί κινδυνεύει, γιατί πρέπει να σωθεί και πως πρέπει να παρέμβουν τα παιδιά. Έτσι θα δοθεί η ευκαιρία τα παιδιά να βοηθήσουν στην προστασία του μικρόσωμου αυτού αλόγου.

⁶ Σύμφωνα με τα βιβλία του οργανισμού για τα παιδιά και το δάσκαλο (Αποστολάκης, Παναγοπούλου, Σάββας, Τσαγλιώτης, κ.ά. 2007).

Βιβλιογραφία

- Αποστολάκης, Ε., Παναγοπούλου, Ε., Σάββας, Στ., Τσαγλιώτης, Ν., Πανταζής, Γ., Σωτηρίου, Σ., Τόλιας, Β., Τσαγκογέωργα, Α., Καλκάνης, Γ. (2007). *Ερευνώ και Ανακαλύπτω Στ' Δημοτικού*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Αποστολάκης, Ε., Παναγοπούλου, Ε., Σάββας, Στ., Τσαγλιώτης, Ν., Πανταζής, Γ., Σωτηρίου, Σ., Τόλιας, Β., Τσαγκογέωργα, Α., Καλκάνης, Γ. (2007). *Ερευνώ και Ανακαλύπτω Στ' Δημοτικού - Βιβλίο Δασκάλου*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Cohen, L., Manion, L. (2000). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Colompi, P. G. (1936). *I cavallini di Rodi*. Milano: Le Vie d' Italia e del Mondo.
- Δημητρίου, Α. (2009). *Περιβαλλοντική Εκπαίδευση: Περιβάλλον, αειφορία. Θεωρητικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Επίκεντρο.
- Δερμιτζάκης, Μ. Δ., Sondaar, P. Y. (1977). *Η εξέλιξις του ίππου*. Αθήνα: Γκέλμπεσης Γ.
- Ghigi, A., Issel, R., ecc. (1928-29). *Ricerche Faunistiche nelle isole italiane dell' Egeo*. Napoli: La Nuovissima.
- Manetti, K. (1921). *L' Anatolia meridionale*. Coloniale Italiano: Istituto Agricolo Colonial Italiano.
- Μαρίνος, Γ., Συμεωνίδης, Ν. (1977). Νησιωτικοί πληθυσμοί νάνων θηλαστικών εις το Αρχιπέλαγος του Αιγαίου κατά το Τεταρτογενές. Στο *Ann. geol. Pays hellen*, τχ. 28.
- Μάρκου - Hecht, Π. (1995). *Τα μικρόσωμα άλογα του δήμου Αρχαγγέλου της νήσου Ρόδου*. Ρόδος: Νέα Γραμμή.
- Masseti, M. (2002). *Uomini e (non solo) topi - Gli animali domestici e la fauna antropocora*. Firenze: Firenze University Press.
- Novak, J. D., Cañas, A. J. (2006). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them*. Available on: <http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TheoryUnderlyingConceptMaps.pdf>.
- Όντριας, Ι. (1965). *Τα θηλαστικά της Ελλάδας*. Αθήνα: Ίδρυμα Τύπου Α. Ε.
- Παπαϊωάννου, Κ., Κωστάρας, Ν. (2001). *Μελέτη της αυτόχθονης φυλής ίππου της Ρόδου*.
- Πλακίτση, Α., Κοντογιάννη, Α., Σπυράτου, Ε., Μανώλη, Β. (2007). *Μελέτη Περιβάλλοντος Α' Δημοτικού*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

- Πλακίτση, Α., Κοντογιάννη, Α., Σπυράτου, Ε., Μανώλη, Β. (2007). (2007). *Μελέτη Περιβάλλοντος Α΄ Δημοτικού - Βιβλίο Δασκάλου*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Πλασσαρά, Κ. (2005). *Τα ελληνικά ζώα χάνονται*. Αθήνα: Ergo.
- Taibell, A. (1930). *Sul cavallo di Rodi*. Pavia: Unione Zoologica Italiana.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.
- Τσιλιμένη, Τ., Γραίκος, Ν., Καίσαρης, Λ., Καπλάνογλου, Μ. (2007). *Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κείμενων Α΄ και Β΄ Δημοτικού «Το δελφίνι»*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- ΥΠΕΠΘ - Π.Ι. (2008). *Οδηγός Νηπιαγωγού - Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011α). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, τ. Α΄, Β΄. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011β). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- Vezzani, V. (1929). Rodi e il suo proplema zootecnico. Στο «*Natura*», Ν. 1, zennaio.

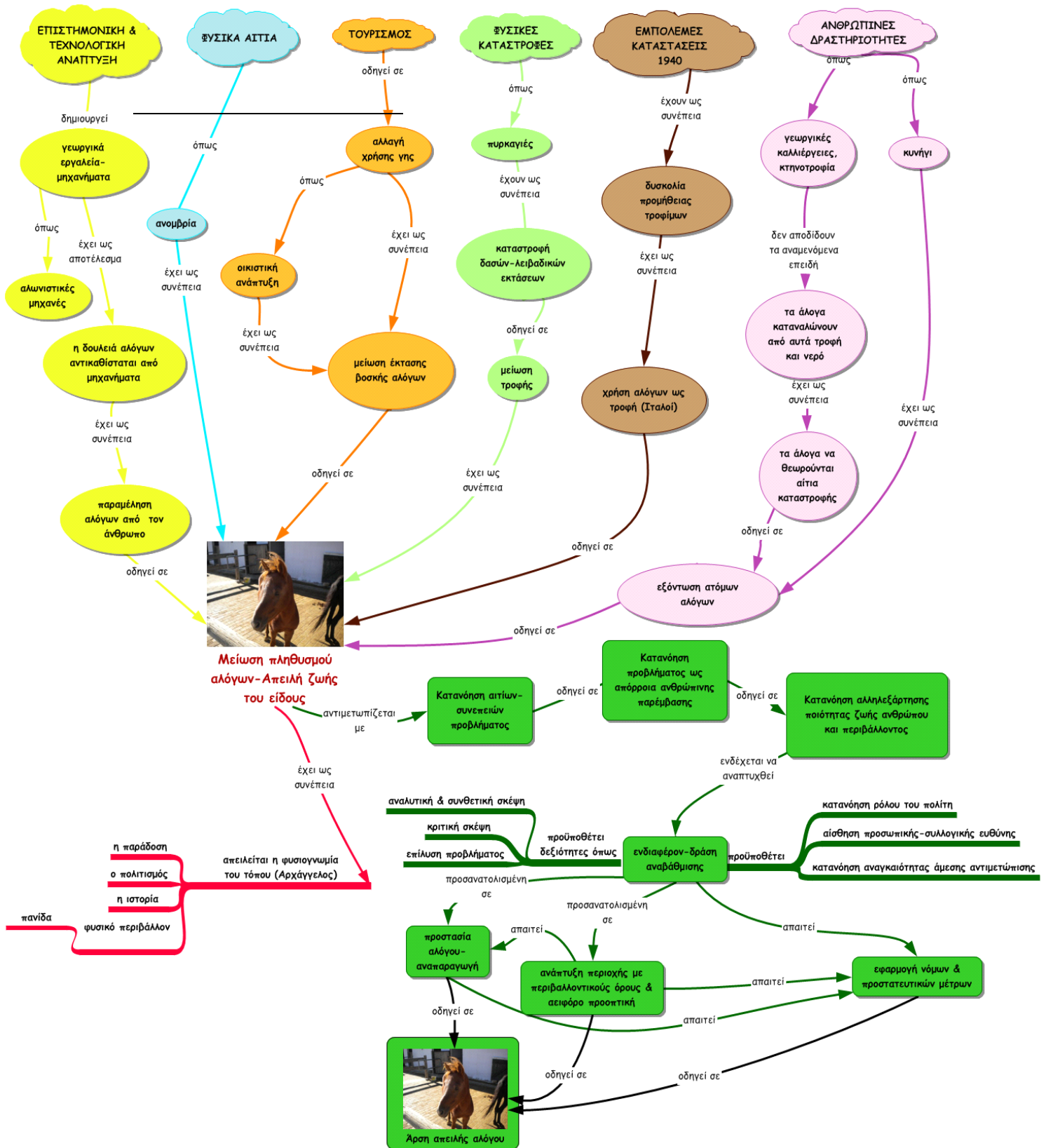
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα⁷

1. Εννοιολογικός χάρτης (λογισμικό Inspiration)
2. Παραμύθι «Η ιστορία του Νιότη»
3. Παιχνίδια
 - 3.1. Από τι κινδυνεύει το άλογο (λογισμικό Kidspiration)
 - 3.2. Ομαδικό παιχνίδι με ζάρια
 - 3.3. Παζλ (αίτια και τρόποι αντιμετώπισης)
4. Φωτογραφίες Αρχαγγέλου

⁷ Η/Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναπαράγει και να μεγεθύνει το εικονικό υλικό που υπάρχει στο παράρτημα – και ίσως να το πλαστικοποιήσει – για να το αξιοποιήσει στις δραστηριότητες της τάξης.

1. Εννοιολογικός χάρτης (Λογισμικό Inspiration⁸)



⁸Το λογισμικό Inspiration είναι ένα από τα πιο δημοφιλή και εύχρηστα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης. Το λογισμικό μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:

<http://www.inspiration.com/Freetrial>

2. Η ιστορία του Νιότη

Μια φορά και έναν καιρό σε ένα χωριό που το έλεγαν Αρχάγγελο, ήταν ένας γέρος και μια γριά που είχαν μια κόρη όμορφη, γαλανομάτα, την Χρυσάττη⁹! Ο γέρος ήταν αγρότης που είχε στην κατοχή του πολλές ελιές, πορτοκαλιές και φύτευε μεγάλες εκτάσεις με σιτάρι. Η γριά του τον βοηθούσε πάντα και φτωχοζούσανε. Η κόρη τους αγαπούσε πολύ τις πορτοκαλιές και με τα άνθη τους στόλιζε τα μαλλιά της. Πήγαινε συχνά στα χωράφια αυτά και κάποια μέρα συνάντησε εκεί ένα παλικάρι, τον Ντώνη¹⁰. Ήταν και αυτός αγρότης με πολλές πορτοκαλιές και σιτηρά. Μόλις συνάντησε την όμορφη κοπέλα, την αγάπησε και αποφάσισε να την κάνει γυναίκα του. Πήγε λοιπόν στο σπιτικό της και αφού χαιρέτισε τον γέρο τον πατέρα της του είπε :

- *Την κόρη σου την αγαπώ και θέλω να την πάρω στο σπιτικό αφέντρα μου για πάντα να την έχω. Κοντά μου να είναι μια ζωή βοηθός και στην δουλειά μου, σε όλους τους ελαιώνες μου και σ' όλα τα σιτηρά μου.*
- *Γιέ μου, δικιά σου είναι η κόρη μου μαζί και τα προικιά της. Πάρε τα πορτοκάλια της και όλα τα σιτηρά της.*

Και έτσι ο γάμος έγινε του Ντώνη και της Χρυσάττης και η προίκα τους ενώθηκε και αβγάτισε¹¹ η δουλειά τους. Κάθε μέρα πουρνό - πουρνό¹² ο Ντώνης πήγαινε στα χωράφια, έσκαβε, αλώνιζε, φύτευε, πότιζε ή θέριζε τα χωράφια. Η Χρυσάττη μαγειρεύε, καθάριζε το σπιτικό τους και μετά πήγαινε στα χωράφια να βοηθήσει τον Ντώνη της. Όμως οι δουλειές στα χωράφια¹³ όλο και φουντώναν¹⁴ και δεν προκάμιασι¹⁵ να τις τελέσουν¹⁶. Η Χρυσάττη, όσο και να έκανε γρήγορα τις δουλειές για να πάει να βοηθήσει στα χωράφια, στο τέλος πάντα αργούσε. Βλέπετε ήταν μακρύς ο δρόμος και η Χρυσάττη πήγαινε με τι άλλο; Με τα πόδια. Κι όταν έφτανε ήταν κουρασμένη και δεν μπορούσε να δουλέψει πολλές ώρες. Ο Ντώνης δεν επρόκανε¹⁷ και με λίγα λόγια είχαν απελπιστεί. Τότε, ένας φίλος του Ντωνιού, ο πιο ξακουστός αγρότης του χωριού, έδωσε μια ιδέα, να πάνε στα βουνά.

- *Ντώνη, πάνω στα βουνά του Κουτσούτη και του Στρογγυλού και κάτω 'δω να στον Κάραβο και στον Προφήτη Ηλία υπάρχουνι άγρια άλογα με*

⁹Χρυσάνθη

¹⁰ Αντώνης

¹¹πολλαπλασιάστηκε

¹² πρωί - πρωί

¹³ χωράφια

¹⁴ πλήθαιναν

¹⁵ προλάβαιναν

¹⁶ τελειώσουν

¹⁷ προλάβαινε

δυνατά ποδάρια που θα σου κάμουν¹⁸ την δουλειά σβέλτα και με τταμάχι¹⁹. Και γω²⁰ τσα²¹ έκαμα.

- Σύντεκνε καλά λώ²² και τα λες και αυτό δα ας το κάμουμε ευθύς αυτή την ώρα.*

Και έτσι οι φίλοι πήγανε επάνω στα βουνά και με σκοινιά μαζέψασι ένα άλογο. Ήταν κοντό και άγριο με δυνατά ποδάρια είχε και μια πλούσια καφέ ουρά. Μόλις το είδε η Χρυσάττη πέταξε απ' τη χαρά της, γιατί αμέσως σκέφτηκε πως τέλειωσαν τα βάσανά της. Το άλογο αποδείχθηκε μεγάλος βοηθός της, κουβαλητής, ζευγάς και φίλος της. Κάθε πρωί ο Ντώνης έπαιρνε το φίλο του τον Νιότη μαζί του. Φτοδα²³ ήταν το όνομα που αποφασίσασι μαζί με την κυρά του να δώκουσι στο φίλο τους το άλογο που γίνηκε και βοηθός τους. Και ο Νιότης καμαρωτός, πρόθυμος στις δουλειές και πάντα μαζί με το Ντώνη και τη Χρυσάττη. Μαζί τους δούλευε, έτρωγε, κοιμόταν. Του μιλούσαν, τον φρόντιζαν και του έλεγαν τα βάσανά τους, μοιραζόντουσαν μαζί του και τη χαρά τους. Ήταν δηλαδή μέλος της οικογένειας και τον αγαπούσαν, όπως του άξιζε. Ο καιρός πέρναγε και πότε έβρισκε όλη την οικογένεια στα χωράφια, πότε στο σπίτι.

Μια μέρα ήρθε ένας φίλος του Ντωνιού που είχε πολλά χρόνια να τον δει. Χαρά που έκανε, μόλις το έμαθε ο Ντώνης. Φανταστείτε ούτε στα χωράφια δεν πήγε εκείνη την ημέρα. Ήθελε να βοηθήσει τη Χρυσάττη να φτιάξουν το σπίτι, να ψωνίσουν και να φτιάξουν φαγητά και γλυκά. Γιατί; Μα για να καλέσει το φίλο του στο σπίτι, να τον δει και να του γνωρίσει την οικογένειά του: τη Χρυσάττη και το Νιότη.

Έτσι, οι δύο φίλοι συναντήθηκαν, έφαγαν, ήπιαν και μιλούσαν πολλές ώρες. Ο Ντώνης, όμως, έβλεπε το Φαίδωνα, έτσι λέγανε το φίλο του, να κοιτάει επίμονα το Νιότη. Κάποια στιγμή λοιπόν, λέει στο Φαίδωνα:

- Φαίδων, σ' αρέσει ο φίλος μας ο Νιότης;*
- Τι λες ρε Ντώνη;*
- Σε βλέπω πώς τον κοιτάξεις! Χωρίς παρεξήγηση, αλλά εγώ το Νιότη δεν τον αποχωρίζομαι ούτε στιγμή. Είναι φίλος και πολύτιμος βοηθός. Έτσι Χρυσάττη;*
- Καλά τα λες Ντωνιό! Έτσι είναι, ο Νιότης είναι μες την οικογένεια.*

Η καρδιά του Νιότη άρχισε να χτυπά δυνατά. Ένας φόβος γέμισε τη ψυχή του.

Μήπως....

¹⁸ υπάρχουν

¹⁹ ακούραστα

²⁰ εγώ

²¹ έτσι

²² λέω

²³ αυτό

Το παραμύθι σταματάει εδώ και η συνέχεια δίνεται από τα παιδιά τώρα, αλλά και στο τέλος του προγράμματος. Μια εκδοχή για τη συνέχεια, θα μπορούσε να είναι η εξής:.

Ο Φαίδων είχε δει τρακτέρ να κάνουν τις δουλειές των αλόγων. Γι αυτό, πρότεινε στο Ντώνη να αγοράσει τρακτέρ²⁴, γιατί μ' αυτό θα πετυχαίνασι γρήγορα και ξεκούραστα να κάμουν τις δουλειές τους. Ο Ντώνης το σκέφτηκε πολύ. Από τη μια σκεφτότανε πόσο εύκολα, γρήγορα και ξεκούραστα θα γίνοντο²⁵ οι δουλειές του στο χωράφι. Ήταν όμως και ο Νιότης. Τι θα τον κάνασι²⁶; Τελικά αποφάσισε ότι η δουλειά ήταν πάνω απ' όλα. Έτσι, έπεισε την δύσπιστη Χρυσάττη τρακτέρ να αγοράσουν για ξεγνοιασιά μεγάλη. Και έτσι το λοιπόν και έγινε και το τρακτέρ στη ζωή τους ήμπε²⁷. Το τρακτέρ άλλαξε τον τρόπο που εζούσαν. Δε χρειαζότανε πια τόσες ώρες στα χωράφια. Η δουλειά έμοιαζε παιχνίδι. Γι αυτό και ο Ντώνης αγόρασε κι άλλα χωράφια και μετά κι άλλο τρακτέρ και βγάζανε πιο πολλά λεφτά και πιο ξεκούραστα. Μια χαρά περνούσανε.

Και ο Νιότης; Τώρα που δε χρειαζότανε για τις δουλειές, άραγε τι απέγινε; Τι λέτε εσείς παιδιά;

Ο Νιότης λυπημένος, νηστικός, διψασμένος τριγυρνούσε στα χωράφια. Έψαχνε για φαγητό και αγάπη αναζητούσε. Και εκεί που είχε απελπιστεί και ένιωθε ξοφλημένος να σου στο δρόμο συναντά μια ομάδα από ανθρώπους που ήξεραν ότι αυτό το άλογο δεν υπάρχει πουθενά αλλού στον κόσμο και ήταν οικογένεια των ανθρώπων του Αρχαγγέλου, αφού δούλευε και ζούσε μαζί τους. Αυτοί τον αγκαλιάσανε τον βάλανε σε φάρμα, φαΐ, νερό του δώσανε αγάπη κα φροντίδα. Τότε τα παιδιά στα σχολεία πήγαιναν να δουν το άλογο, οι μεγάλοι έβρισκαν ευκαιρία να λένε ιστορίες από τη ζωή τους με το άλογο στα χωράφια, γιατί όλες οι οικογένειες είχαν άλογο και έζησαν ίδιες στιγμές με το Νιότη. Όπως έλεγαν τις ιστορίες σιγά-σιγά κατάλαβαν πως το άλογο είχε μεγάλη αξία για τον τόπο τους, θύμιζε τις παλιές ιστορίες του χωριού τους, ήταν δεμένο με τη ζωή τους. Έτσι, αποφάσισαν να το προστατέψουν και να το βοηθήσουν. Έτσι ο Νιότης έγινε του Αρχαγγέλου το καμάρι και τη θέση που του άξιζε του δώσανε και πάλι. Φωτογραφίες έβγαине με όλους τους τουρίστες και η εικόνα του ταξίδευε μέσα από ιστορίες.

²⁴ τρακτέρ

²⁵ γίνονταν

²⁶ κάνουν

²⁷ μπήκε

3. Παιχνίδια

3.1. Από τι κινδυνεύει το αλόγο(λογισμικό Kidspiration²⁸)

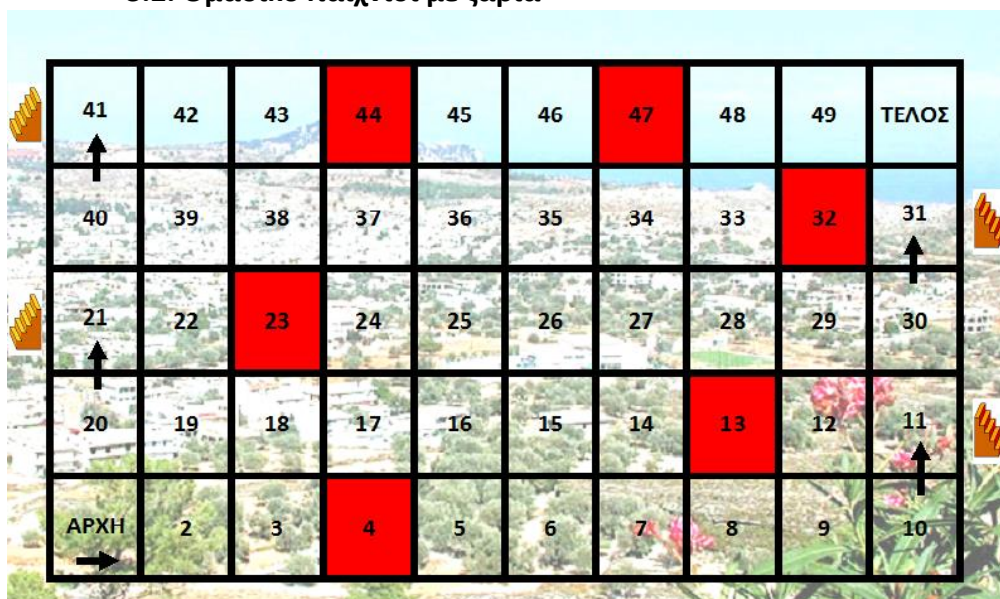


Ζητάμε από τα παιδιά να βρουν ποιες εικόνες κρύβουν κινδύνους για τη ζωή του αλόγου και να σβήσουν όλες τις άλλες. Αυτό μπορεί να γίνει εύκολα με τη βοήθεια του λογισμικού και μέσα από τη δυνατότητα που μας παρέχει για ηχογράφηση. Ενδεικτικά θα μπορούσαμε να ηχογραφήσουμε το παρακάτω κείμενο: «Βλέπεις στην οθόνη σου υπάρχουν πολλές εικόνες, δες τες προσεχτικά. Άλλες από αυτές έχουν κινδύνους για τη ζωή του αλόγου, ενώ άλλες όχι. Κράτησε αυτές που έχουν κινδύνους για τη ζωή του αλόγου και σβήσε όλες τις άλλες. Ξέρεις πώς να το κάνεις; Πάτα με το ποντίκι σου, κάνε κλικ σε κάποια εικόνα που δε χρειάζεται και μετά πάνω- πάνω σε αυτή την οθόνη θα δεις μια γόμα, πάτα επάνω και η εικόνα θα σβήσει. Κάνε έτσι με όλες τις εικόνες που δε χρειάζονται για να μείνουν στο τέλος μόνο αυτές που κρύβουν κινδύνους για το αλογάκι. Καλή επιτυχία!»

²⁸Το Kidspiration είναι λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 - 11 ετών. Το λογισμικό μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:

<http://softwaretopic.informer.com/kidspiration-3-free-greek-download/>

3.2. Ομαδικό παιχνίδι με ζάρια



Το παιχνίδι αυτό είναι ένα ομαδικό παιχνίδι που παίζεται με ζάρια. Κάθε παιδί όταν έρχεται η σειρά του ρίχνει το ζάρι και προχωρά τόσες θέσεις όσες και ο αριθμός που δείχνει το ζάρι. Κάθε φορά που πέφτει σε κόκκινο και κάθε φορά που ανεβαίνει τη σκάλα καλείται να απαντήσει και σε μια ερώτηση (βλ. παρακάτω στις κάρτες με ερωτήσεις). Αν απαντήσει σωστά συνεχίζει, αλλιώς χάνει τη σειρά του και για να προχωρήσει στο παιχνίδι πρέπει την επόμενη φορά να απαντήσει σε μια άλλη ερώτηση.

Κάρτες με ερωτήσεις

Κάθε κάρτα έχει δυο όψεις (διπλώνεται στη μέση). Στη μια πλευρά υπάρχει η ερώτηση και στην άλλη η επαλήθευση της απάντησης του παιδιού. Υπάρχουν κόκκινες κάρτες (ανάγκης -τι χρειάζεται το άλογο) και πράσινες κάρτες (βοήθειας - πώς θα βοηθήσουμε το άλογο).



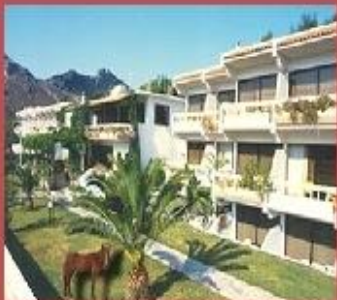




**ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**




**ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**




**ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



**ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



**ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



**ΠΩΣ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



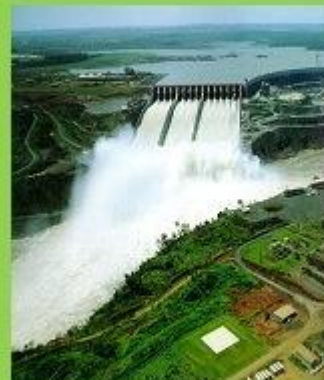
**ΠΩΣ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



**ΠΩΣ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



**ΠΩΣ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**





**ΠΩΣ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



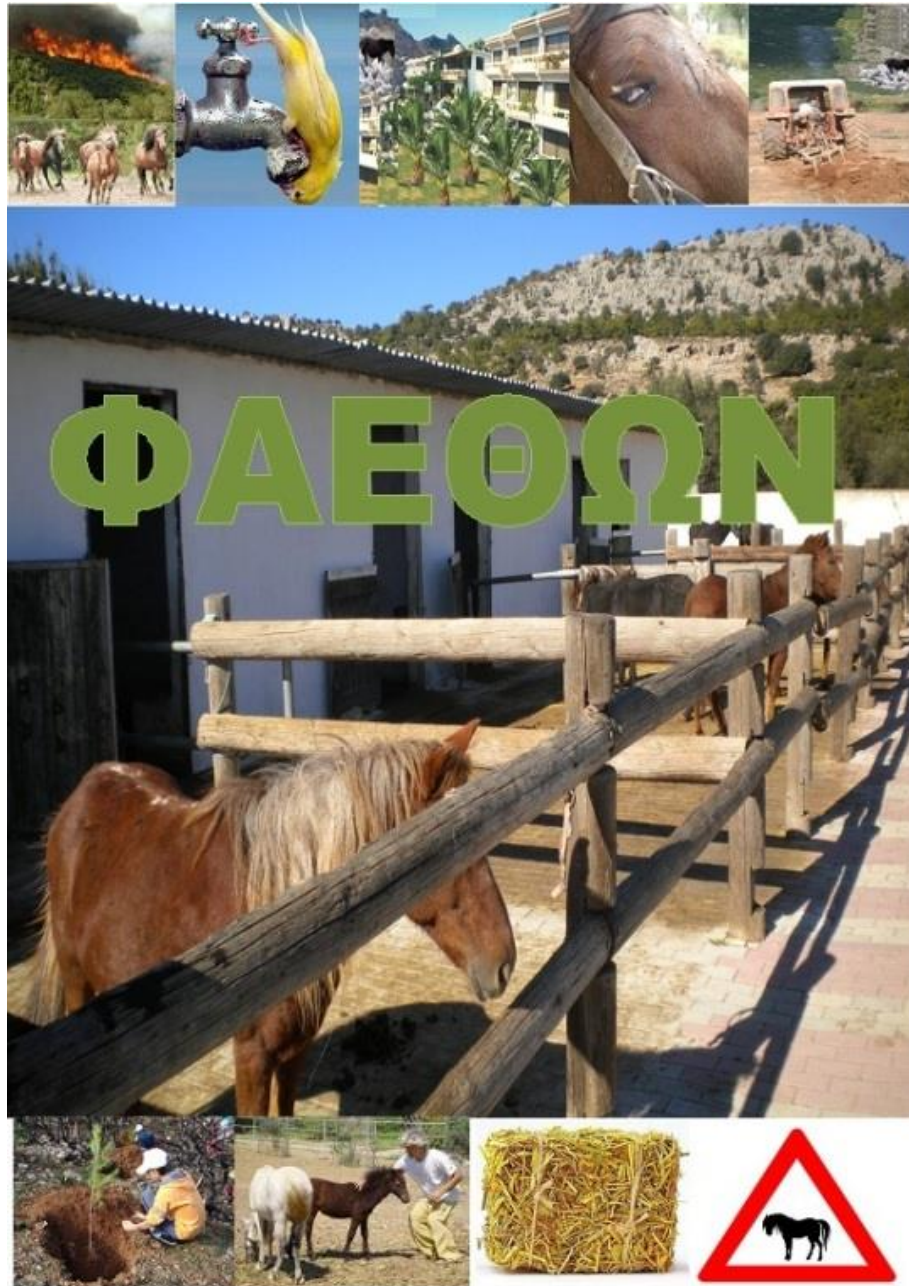
**ΠΩΣ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



**ΠΩΣ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ
ΤΟ ΑΛΟΓΟ;**



3.3. Παζλ²⁹ (αίτια και τρόποι αντιμετώπισης)



Στο επάνω μέρος του παζλ υπάρχουν εικόνες με παράγοντες απειλής της ζωής του αλόγου (πυρκαγιά, ανομβρία, τουρισμός - οικιστική ανάπτυξη, παραμέληση από τον άνθρωπο - αρρώστιες, γεωργικά εργαλεία). Στο κέντρο υπάρχει μια εικόνα από τις εγκαταστάσεις του συλλόγου προστασίας και το όνομά του. Στο κάτω μέρος υπάρχουν εικόνες με τρόπους αντιμετώπισης της μείωσης του πληθυσμού των αλόγων (αναδάσωση, φροντίδα από τον

²⁹ Λογισμικά που μετατρέπουν μια εικόνα σε παζλ θα βρείτε εδώ:

<http://www.games2download.com/free-jigsaw-puzzles/index.htm>

άνθρωπο, τροφή, γνωστοποίηση της μείωσης του πληθυσμού των αλόγων και ευαισθητοποίηση των πολιτών).

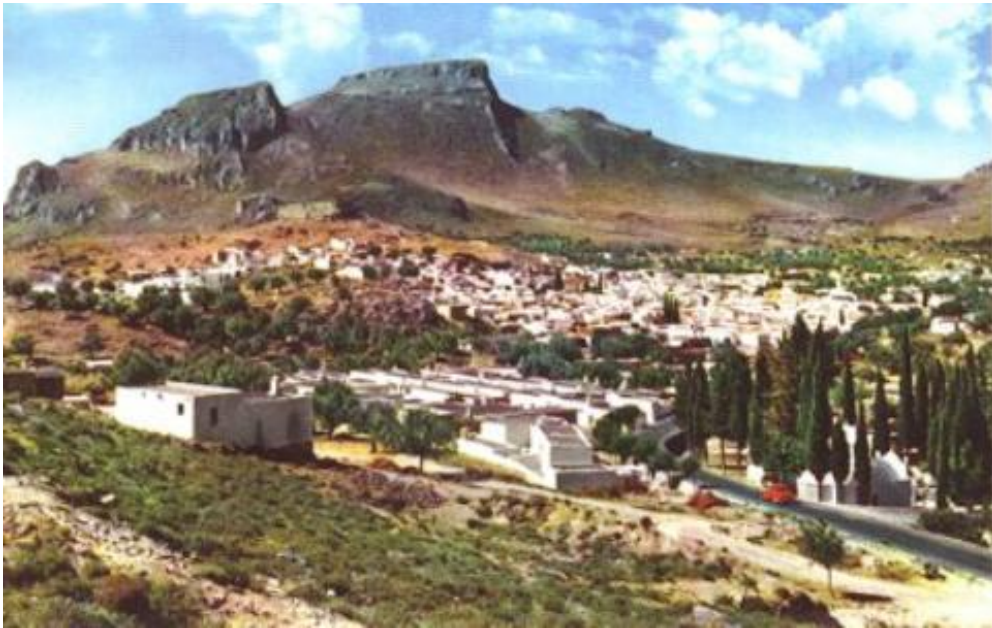


ΠΑΖΛ 2

Στο επάνω μέρος του παζλ υπάρχουν εικόνες με παράγοντες απειλής της ζωής του αλόγου (παραμέληση από τον άνθρωπο -αρρώστιες, ανομβρία, τουρισμός - οικιστική ανάπτυξη έλλειψη τροφής, πυρκαγιά, γεωργικές καλλιέργειες). Από κάτω υπάρχουν εικόνες με τρόπους αντιμετώπισης των παραπάνω (ιατρική φροντίδα, εξασφάλιση νερού, προστασία δασών - λειβαδικών εκτάσεων που ζει το άλογο από την οικιστική ανάπτυξη, παροχή τροφής, αναδάσωση και φροντίδα από τους ανθρώπους του συλλόγου στις εγκαταστάσεις του, έτσι ώστε το άλογο να μην καταστρέφει τις γεωργικές καλλιέργειες για να επιβιώσει). Στο κάτω μέρος αναγράφεται το όνομα του συλλόγου προστασίας του μικρόσωμου αλόγου Αρχαγγέλου.

4. Φωτογραφίες Αρχαγγέλου

Ο Αρχάγγελος παλιά



Ο Αρχάγγελος σήμερα



Αθανασία Γάτση, Νηπιαγωγός, Πολυξένη Ζαχαριάδου, Νηπιαγωγός
Αναστασία Ζέζου, Νηπιαγωγός, Δήμητρα Κολόβα, Νηπιαγωγός,
Αντωνία Κυπραίου, Νηπιαγωγός, Παρασκευή Λιάγγα Νηπιαγωγός, Ειρήνη
Μπαριανού, Νηπιαγωγός, Παναγιώτα Μπαρτσώτα Νηπιαγωγός.

Τροφική αλυσίδα ελληνικού δάσους

A. Το ιστορικό

Το ελληνικό δάσος επιλέχθηκε από την ομάδα ως το θέμα στο οποίο τα μέλη της ομάδας διαπίστωσαν ζητήματα σχετικά με την κατανόηση της πανίδας και της χλωρίδας του από τα παιδιά. Συγκεκριμένα, οι εμπειρίες των μελών της ομάδας έδειξαν ότι παρόλο που τα παιδιά ενδιαφέρονται, αγαπούν τα ζώα και ασχολούνται με αυτά στο σχολείο μέσα από ποικιλία δραστηριοτήτων (παιχνίδι στις ελεύθερες δραστηριότητες, οργανωμένες δραστηριότητες-προγράμματα, παραμύθια-συζητήσεις, θεάματα, περίπατοι-επισκέψεις και σχέδια εργασίας), όμως δυσκολεύονται να διακρίνουν τα διαφορετικά περιβάλλοντα και να τα αντιστοιχίζουν με την χλωρίδα και την πανίδα τους. Για παράδειγμα ονομάζουν οικόσιτα ζώα ή ζώα της ζούγκλας και τα τοποθετούν στο περιβάλλον του δάσους.

Σε πρώτη φάση την ομάδα απασχόλησε η συλλογή πληροφοριών. Τα μέλη της ομάδας αντάλλαξαν πληροφορίες, τις επεξεργάστηκαν, τις αξιολόγησαν, βρήκαν τις σχέσεις μεταξύ τους και τις απέδωσαν σε εννοιολογικό χάρτη (Novak & Cañas, 2006· Kinchin & Hay 2000) (βλ. παράρτημα).

Σε δεύτερη φάση, τα μέλη της ομάδας -μελετώντας τον εννοιολογικό χάρτη- αναρωτήθηκαν αν και σε ποιο βαθμό οι κεντρικές έννοιες που αποτυπώθηκαν στο χάρτη είναι γνωστές στα παιδιά ή/και μπορούν να γίνουν κατανοητές από αυτά. Στο πλαίσιο αυτό αναπτύχθηκε προβληματισμός και αναζητήθηκε η σχετική βιβλιογραφία από την οποία προέκυψε ότι το θέμα του ελληνικού δάσους δεν μπορεί ως έννοια να γίνει κατανοητή από τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, επειδή η κατανόησή της προϋποθέτει την κατανόηση των πλεγμάτων των σχέσεων που συνδέουν στοιχεία του δάσους μεταξύ τους στο επίπεδο των βιοτικών παραγόντων (π.χ. ζώα-φυτά), στο επίπεδο των αβιοτικών (π.χ. νερό-ήλιος) και στις σχέσεις μεταξύ αβιοτικών και βιοτικών παραγόντων (Δημητρίου, 2008· Δημητρίου, 2009). Επιπλέον, τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας έχουν ήδη αναπτύξει ιδέες για το ζήτημα που μας απασχολεί, σύμφωνα με τις οποίες τα φυτά δεν τελειώνουν ποτέ, δεν επηρεάζονται από τα φυτοφάγα ζώα, ενώ η αλλαγή του πληθυσμού των οργανισμών σε ένα τροφικό επίπεδο επηρεάζει μόνο τους οργανισμούς του επόμενου τροφικού επιπέδου (Ραβάνης, 1999· Leach, Driver, Scott & Wood-Robinson, 1996· Paprotna, 1998¹). Οι συγκεκριμένες ιδέες¹ που έχουν αναπτύξει τα

¹ Αξιοποιούμε τα παραπάνω ερευνητικά αποτελέσματα για τις ιδέες των παιδιών για το ελληνικό δάσος, ακριβώς επειδή οι ιδέες έχουν το χαρακτηριστικό της καθολικότητας (Duit & Treagust 2003).

παιδιά απέχουν από την επιστημονική άποψη και θα επηρεάσουν τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά θα αντιληφθούν τις αντίστοιχες έννοιες που περιέχονται στο εκπαιδευτικό μας πρόγραμμα.

Με βάση τα παραπάνω, τα μέλη της ομάδας αποφάσισαν ομόφωνα να είναι η τροφική αλυσίδα των ζώντων οργανισμών του οικοσυστήματος του ελληνικού δάσους η έννοια στην οποία θα επικεντρωθεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Η συγκεκριμένη τροφική αλυσίδα επιλέχθηκε επειδή:

- είναι απλή έννοια, συγκριτικά με την έννοια του οικοσυστήματος του ελληνικού δάσους,
- αποτελεί τη βάση για την οικοδόμηση της έννοιας του οικοσυστήματος του ελληνικού δάσους και
- μπορεί να λειτουργήσει προς την κατεύθυνση της αποδόμησης των λανθασμένων αντιλήψεων των παιδιών, αφού η ενασχόληση με θέματα του φυσικού περιβάλλοντος πέρα από το ότι δίνει ευκαιρίες για ενίσχυση νοητικών δεξιοτήτων, συμβάλλει και στη διατύπωση απλών σχέσεων αιτιότητας (Ραβάνης, 1999, ό.π.), που είναι το κομβικό σημείο του προγράμματός μας.

Σε τρίτη φάση και με βάση τα παραπάνω τα μέλη της ομάδας σχεδίασαν το πρόγραμμα², δηλαδή διατύπωσαν το σκοπό και τους στόχους, σχεδίασαν τις δράσεις και αξιολόγησαν τη σχέση σκοπού-στόχων-δράσεων (Τρέσσου, 2003). Στη συνέχεια, το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε από τις συγγραφείς του και από την κα Βασιλική Γιαννοπούλου, η οποία δέχθηκε πρόθυμα να το υλοποιήσει και να εντοπίσει τα προβληματικά σημεία του. Η συμμετοχή της κας Γιαννοπούλου ήταν καταλυτική στον επαναπροσδιορισμό προβληματικών σημείων του προγράμματος και την ευχαριστούμε θερμά. Τέλος, το πρόγραμμα αξιολογήθηκε στο σύνολό του, έγιναν οι τροποποιήσεις που κρίθηκαν σκόπιμες και παρακάτω παρουσιάζεται στην τελική του μορφή.

B. Το Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Τροφική αλυσίδα ελληνικού δάσους

Σκοπός

Η κατανόηση της απλής τροφικής αλυσίδας του ελληνικού δάσους.

² Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο (ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, 2008¹ ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011a² ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011b).

Στόχοι

1. Να κατονομάζουν στοιχεία της χλωρίδας και της πανίδας του ελληνικού δάσους.
2. Να αναφέρουν τα χαρακτηριστικά των ζώων (δόντια ,νύχια, κίνηση κ.τ.λ.) και με βάση αυτά να τα διακρίνουν σε φυτοφάγα και σαρκοφάγα.
3. Να αναγνωρίζουν τη σχέση μεταξύ φυτοφάγων και σαρκοφάγων ως σχέση τροφής.
4. Να αναγνωρίζουν τη σχέση μεταξύ φυτών και φυτοφάγων ζώων ως σχέση τροφής.
5. Να κατασκευάζουν τροφικές αλυσίδες με τρεις κρίκους (φυτό-φυτοφάγο ζώο-σαρκοφάγο ζώο) και να εξηγούν την αλληλεξάρτηση των κρίκων του με βάση την τροφή .
6. Να χρησιμοποιούν τη σχέση τροφής που αναπτύσσεται μεταξύ των ειδών που συμμετέχουν σε μια τροφική αλυσίδα για να εξηγούν τις επιπτώσεις που θα έχει στα άλλα είδη η εξαφάνιση του ενός.

Δραστηριότητες³

1^η ενότητα: Η πανίδα και η χλωρίδα του ελληνικού δάσους

Η ενότητα αυτή αφορά στους δύο πρώτους στόχους που περιγράφηκαν παραπάνω και οι δραστηριότητες ξεκινούν από τις ελεύθερες δραστηριότητες, όπου αξιοποιούνται οι γνώσεις:

- Γωνιά παιδαγωγικού υλικού: Στο ξεκίνημα του προγράμματος, στη γωνιά εμφανίζονται δύο παιχνίδια που παίζονται με ζάρια. Τα παιχνίδια ονομάζονται «Γνωρίζω τα ζώα του ελληνικού δάσους» και «Γνωρίζω τα φυτά του ελληνικού δάσους» και ο τρόπος που παίζονται περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα (βλ. παιχνίδι 2.1. και 2.2.). Τα παιχνίδια αυτά κατασκευάστηκαν για να εξυπηρετήσουν τον πρώτο στόχο, που αφορά στην πανίδα και χλωρίδα του ελληνικού δάσους. Εξηγούμε τα παιχνίδια στα παιδιά και τα υποστηρίζουμε να ασχολούνται με αυτά.
- Γωνιά φυσικής ή γωνιά της φύσης: Όταν κρίνουμε ότι τα παιδιά έχουν ήδη εξοικειωθεί σε μεγάλο βαθμό με τα παιχνίδια που τοποθετήθηκαν στη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού, τότε αναρτούμε σε μεγέθυνση τον πίνακα που βρίσκεται στο παράρτημα (παιχνίδι 2.3.). Στον πίνακα αυτόν εμφανίζονται

³ Οι δραστηριότητες ξεκινούν πάντα από τις ελεύθερες δραστηριότητες, όπου τα παιδιά δοκιμάζουν, ανταλλάζουν απόψεις, ψάχνουν πληροφορίες και γενικά αποκτούν εμπειρίες και τελειώνουν πάντα στην ολομέλεια, όπου τα παιχνίδια των ελεύθερων δραστηριοτήτων παίζονται από όλους όπου κρίνεται αναγκαίο ή συζητούνται, ώστε να επιτυγχάνονται οι επιδιωκόμενοι στόχοι.

εικόνες σε τρεις σειρές: στην πρώτη έξι ζώα, στη δεύτερη οι εικόνες που εμφανίζουν το στόμα κάθε ζώου από τα έξι και στην τρίτη οι εικόνες με τα νύχια των ζώων. Οι εικόνες είναι σε σειρές αλλά ανακατεμένες δηλαδή αν τις δει κανείς κάθετα δεν αντιστοιχίζεται κάθε ζώο με το στόμα και τα νύχια του. Ο πίνακας παρουσιάζεται ελλιπής. Λείπουν οι εικόνες των ζώων της πρώτης σειράς (που εικονίζουν ολόκληρο το ζώο). Την πρώτη μέρα που εμφανίζεται ο πίνακας ο/η εκπαιδευτικός τοποθετεί την εικόνα ενός από τα έξι ζώα και κάθε μέρα προσθέτει ένα μέχρι να ολοκληρωθεί η σειρά. Οι εικόνες που υπάρχουν στον πίνακα διατίθενται ως υλικό στη γωνιά (πολλές φορές η κάθε μία), όπως, επίσης υπάρχουν λευκές Α4, κόλες και μαρκαδόροι. Το ζητούμενο για τα παιδιά είναι να εργάζονται στη γωνιά σε μικρές ομάδες, στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων. Η εργασία είναι να υποθέτουν ποιο στόμα και ποια νύχια από αυτά που βρίσκονται στις δύο σειρές του πίνακα αντιστοιχούν με το καινούριο ζώο που εμφανίζεται κάθε μέρα στην πρώτη σειρά. Έπειτα να ψάχνουν σε βιβλία, στον υπολογιστή ή και στο σπίτι πληροφορίες-εικόνες, ώστε να επιλέγουν και να τεκμηριώνουν την επιλογή τους. Στο τέλος κάθε μέρας ή το επόμενο πρωινό, κάθε ομάδα έχει κολλήσει σε Α4 τρεις εικόνες: ένα ζώο το στόμα και τα νύχια του, έχει υπογράψει τη δουλειά της και την έχει αναρτήσει σ' ένα ταμπλό. Όταν συμπληρωθούν τα έξι ζώα, τότε παρουσιάζονται δύο καινούριες εικόνες. Στη μία εικονίζεται κρέας και στην άλλη φυτό (βλ. παράρτημα). Οι εικόνες αυτές διατίθενται πολλές φορές ως υλικό και οι ομάδες καλούνται να περάσουν από τη γωνιά, να έχουν μαζί τους όλες τις προηγούμενες εργασίες τους και παρατηρώντας προσεκτικά το στόμα και τα νύχια κάθε ζώου να αποφασίσουν και να κολλούν την τροφή που του ταιριάζει.

Μέσα από αυτή την εργασία επιδιώκεται ο δεύτερος στόχος που αφορά στα χαρακτηριστικά που έχει κάθε ζώο και στη μεταξύ τους διάκριση που κατηγοριοποιεί τα ζώα σε σαρκοφάγα και φυτοφάγα.

Όταν εμφανιστούν όλα τα ζώα και τελειώσουν όλες οι εργασίες των παιδιών, τότε ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά σε ολομέλεια:

- να παίξουν τα παιχνίδια με τα ζάρια. Κάποια παιδιά παίζουν και τα υπόλοιπα με τον/την εκπαιδευτικό ρωτούν για τις επιλογές των παικτών, λένε τη γνώμη τους και την υποστηρίζουν, εκφράζουν απορίες ή ανταλλάζουν εμπειρίες και ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά με κατάλληλες ερωτήσεις, ώστε να διακρίνουν φυτά και ζώα που ζουν στο ελληνικό δάσος και να
- παρουσιάσουν οι μικρές ομάδες τις εργασίες που έκαναν με τα ζώα σε αντιστοιχία με στόμα και νύχια. Και πάλι, τα παιδιά υποστηρίζονται να εκφράζουν θέσεις, αντιθέσεις, ερωτήματα, απορίες κ.λ.π. Ο/Η

εκπαιδευτικός καλείται να χειριστεί το ζήτημα και να υποστηρίξει τα παιδιά σε ό,τι κρίνεται αναγκαίο (έρευνα σε βιβλία, στο ίντερνετ, επίσκεψη αντίστοιχου επιστήμονα κ.λ.π.) ώστε τα παιδιά να συμπεράνουν και να εξηγούν ότι το είδος των δοντιών και των νυχιών προσδιορίζει τι τρώει κάθε είδος (σάρκες ή φυτά) και ανάλογα ονομάζεται σαρκοφάγο ή φυτοφάγο.

2^η ενότητα: Το είδος τροφής των ζώων

Σ' αυτή την ενότητα προσεγγίζονται οι στόχοι 3 και 4 που αφορούν στην αναγνώριση της σχέσης μεταξύ φυτών και φυτοφάγων οργανισμών ή φυτοφάγων και σαρκοφάγων οργανισμών.

Στις ελεύθερες δραστηριότητες, αξιοποιούνται δύο κέντρα ενδιαφέροντος στα οποία εμφανίζονται καινούρια παιχνίδια-εργασίες:

- Ηλεκτρονικός υπολογιστής: Σε περιβάλλον εργασίας kidspiration παρουσιάζεται μια εργασία που ζητά από τα παιδιά να τοποθετούν ζώα σε δύο παραλληλόγραμμα με κριτήριο την τροφή τους (περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα στη δραστηριότητα. 2.4.A). Τα παιδιά αποθηκεύουν την εργασία τους και ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να παρακολουθεί και να ζητά εξηγήσεις, ώστε να διαπιστώνει ποιο κριτήριο χρειάζεται να υποστηρίξει το παιδί να αναπτύξει για να ξεπεράσει τη δυσκολία του.
- Εικαστικά: Ο/Η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να εκτυπώσει τις εικόνες από το περιβάλλον kidspiration ή να δώσει στα παιδιά παρόμοιο υλικό με αυτό της παραπάνω εργασίας και να ζητά από τα παιδιά να κόβουν και να κολλούν τα ζώα στο χαρτί έτσι που να εμφανίζονται δύο ενότητες ζώων: σαρκοφάγα και φυτοφάγα.
- Παιδαγωγικό υλικό: Παρουσιάζονται τέσσερα καινούρια παιχνίδια που περιγράφονται αναλυτικά στο παράρτημα (δραστηριότητα 2.4.B., 2.5., 2.6. και 2.7.). Πρόκειται για ένα παιχνίδι που παίζεται με κάρτες και τρία επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονται με ζάρι.

Όταν ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι έπαιξαν αρκετά όλα τα παιδιά και έχουν αποκτήσει εμπειρίες στο ζήτημα που απασχολεί, τότε τα καλεί σε ολομέλεια:

- να παίξουν όλα τα παιχνίδια και να παρουσιάσουν όλες τις εργασίες τους. Ακολουθεί συζήτηση, η οποία επιδιώκει μέσα από την ανταλλαγή εμπειριών, την έκφραση θέσεων, αντιθέσεων, αποριών και σχολιασμών να υποστηρίξει τα παιδιά, ώστε να αναπτύξουν την ικανότητα να αναγνωρίζουν τη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ φυτών και φυτοφάγων, φυτοφάγων και σαρκοφάγων οργανισμών και να την εξηγούν με όρους τροφής.

3^η ενότητα: Η τροφική αλυσίδα

Σ' αυτή την ενότητα προσεγγίζονται οι στόχοι 5 και 6 που αφορούν στην αναγνώριση της αλληλεξάρτησης των οργανισμών (3) που συμμετέχουν σε μια τροφική αλυσίδα.

Στις ελεύθερες δραστηριότητες, αξιοποιούνται δύο κέντρα ενδιαφέροντος στα οποία εμφανίζονται καινούρια παιχνίδια-εργασίες⁴:

- Ηλεκτρονικός υπολογιστής: Σε περιβάλλον εργασίας kidspiration παρουσιάζεται μια εργασία που ζητά από τα παιδιά να τοποθετούν στην επιφάνεια εργασίας τους τρεις εικονιζόμενους οργανισμούς, έτσι ώστε να φτιάχεται τροφική αλυσίδα (περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα στη δραστηριότητα. 3.A). Τα παιδιά εργάζονται (σε μονάδες ή дуάδες) και στο τέλος αποθηκεύουν την εργασία τους. Ο/Η εκπαιδευτικός κάνοντας κατάλληλες ερωτήσεις τα υποστηρίζει να τοποθετούν τους οργανισμούς με κριτήριο την τροφή.
- Εικαστικά: Ο/Η εκπαιδευτικός τροφοδοτεί τη γωνιά με υλικό -πακέτα που περιέχουν από τρεις εικόνες οργανισμών –φυτό-φυτοφάγο-σαρκοφάγο– και δύο βελάκια- (βλ. παράρτημα δραστηριότητα 3B). Τα παιδιά που επισκέπτονται τη γωνιά εργάζονται ομαδικά, παρατηρούν το υλικό, ανταλλάζουν απόψεις και αποφασίζουν πώς θα κολλήσουν τους οργανισμούς και τα βελάκια έτσι που να συνθέτουν τροφική αλυσίδα.

Όταν ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι έπαιξαν αρκετά όλα τα παιδιά και έχουν αποκτήσει εμπειρίες στο ζήτημα που απασχολεί, τότε τα καλεί σε ολομέλεια για να παρουσιαστούν και να σχολιαστούν όλες οι εργασίες των παιδιών σε ζευγάρια στον υπολογιστή ή σε ομάδες στη γωνιά των εικαστικών. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει σε μεγέθυνση τις εικόνες όλων των οργανισμών που χρησιμοποίησαν τα παιδιά, καθώς και ανάλογο αριθμό από βέλη. Κάθε τροφική αλυσίδα συζητιέται στην ολομέλεια, ανταλλάσσονται απόψεις και τα παιδιά υποστηρίζονται να χρησιμοποιούν ως κριτήριο την τροφή για να εξηγούν τη σειρά που τοποθέτησαν τους οργανισμούς. Τότε η τροφική αλυσίδα συντίθεται με τη βοήθεια των παιδιών με τις μεγαλύτερες εικόνες που διαθέτει ο/η εκπαιδευτικός και τοποθετείται σε σειρά σ' ένα ταμπλό. Με τον ίδιο τρόπο παρουσιάζονται, εξηγούνται και αναρτώνται όλες οι τροφικές αλυσίδες, ώστε στο τέλος να εικονίζονται στο ταμπλό σειρές τροφικών αλυσίδων που κάθετα σχηματίζουν 3 στήλες. Στην πρώτη εικονίζονται οι σαρκοφάγοι οργανισμοί, στη δεύτερη οι φυτοφάγοι και στην τρίτη οι παραγωγοί ή και με αντίθετη σειρά (πρώτα οι παραγωγοί). Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί ένα κομμάτι χαρτόνι και κρύβει μία στήλη π.χ. τους παραγωγούς. Λέει στα παιδιά ότι οι

⁴ Στο παράρτημα αναφέρονται και παραλλαγές των παιχνιδιών, που επιτρέπουν την αλλαγή του επιπέδου δυσκολίας τους, τον εμπλουτισμό (παρουσίαση και άλλων οργανισμών) ή την αξιοποίηση της ίδιας δραστηριότητας ως δραστηριότητας αξιολόγησης.

συγκεκριμένοι οργανισμοί εξαφανίστηκαν και τα καλεί να προβλέψουν τι θα συμβεί στους άλλους οργανισμούς. Η ίδια δραστηριότητα επαναλαμβάνεται και με τις άλλες δύο στήλες. Τα παιδιά υποστηρίζονται μέσα από κατάλληλες ερωτήσεις ή/και μικροέρευνες να εξηγούν τις συνέπειες -που έχει η εξαφάνιση ενός είδους στα άλλα που απομένουν στην αλυσίδα- χρησιμοποιώντας ως τεκμηρίωση τη σχέση τροφής που συνδέει τους οργανισμούς μιας τροφικής αλυσίδας.

Σ' αυτή τη δραστηριότητα είναι εμφανής αφενός η περιβαλλοντική διάσταση και η ευαισθητοποίηση στο ζήτημα της εξαφάνισης ειδών και αφετέρου η αξιολόγηση του προγράμματος, αφού δίνεται η ευκαιρία στον/στην εκπαιδευτικό να διαπιστώνει το βαθμό που κατανόησαν τα παιδιά τη στενή σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ των οργανισμών μιας τροφικής αλυσίδας, καθώς και το βαθμό που χρησιμοποιούν αυτή τη γνώση για να αιτιολογούν τις επιλογές τους.

Βιβλιογραφία

- Δημητρίου, Α. (2008). Οι αντιλήψεις για περιβαλλοντικές έννοιες και περιβαλλοντικά ζητήματα στην ευρύτερη διδασκαλία τους στο πλαίσιο της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Στο: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (Επιμ.), *Εισαγωγή στο Φυσικό και Ανθρωπογενές Περιβάλλον*, 76-110. Πάτρα: Ε.Α.Π.
- Δημητρίου, Α. (2009). *Περιβαλλοντική Εκπαίδευση: Περιβάλλον, αειφορία. Θεωρητικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Επίκεντρο.
- Duit R, Treagust D. F. (2003). Conceptual change: a powerful framework for improving science teaching and learning. *International Journal of Science Education*, 25, 671-688.
- Kinchin, I. M., & Hay, D. B. (2000). How a qualitative approach to concept map analysis can be used to aid learning by illustrating patterns of conceptual development. *Educational Research*, 42, 1, 43-57.
- Leach J., Driver, R., Scott, P. and Wood-Robinson, C. (1996). Children's ideas about ecology 3: ideas found in children aged 5-16 about the interdependency of organisms. *International Journal of Science Education*, 18 (2), 129-141.
- Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2006). The theory underlying concept maps and how to construct them (Tech. Rep. IHMC CmapTools 2006-01). Pensacola, FL: Florida Institute for Human and Machine Cognition.
- Paprotna, G. (1998). On the understanding of Ecological concepts by children of Preschool age. *International Journal of Early Years Education*, 6, 2, 155-164.
- Ραβάνης, Κ. (1999). *Οι Φυσικές Επιστήμες στην προσχολική εκπαίδευση - Διδακτική και γνωστική προσέγγιση*. Αθήνα: Τυπωθήτω - Γιώργος Δαρδανός.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά

συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.

ΥΠΕΠΘ - Π.Ι. (2008). *Οδηγός Νηπιαγωγού - Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011α). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, τ. Α', Β'. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.

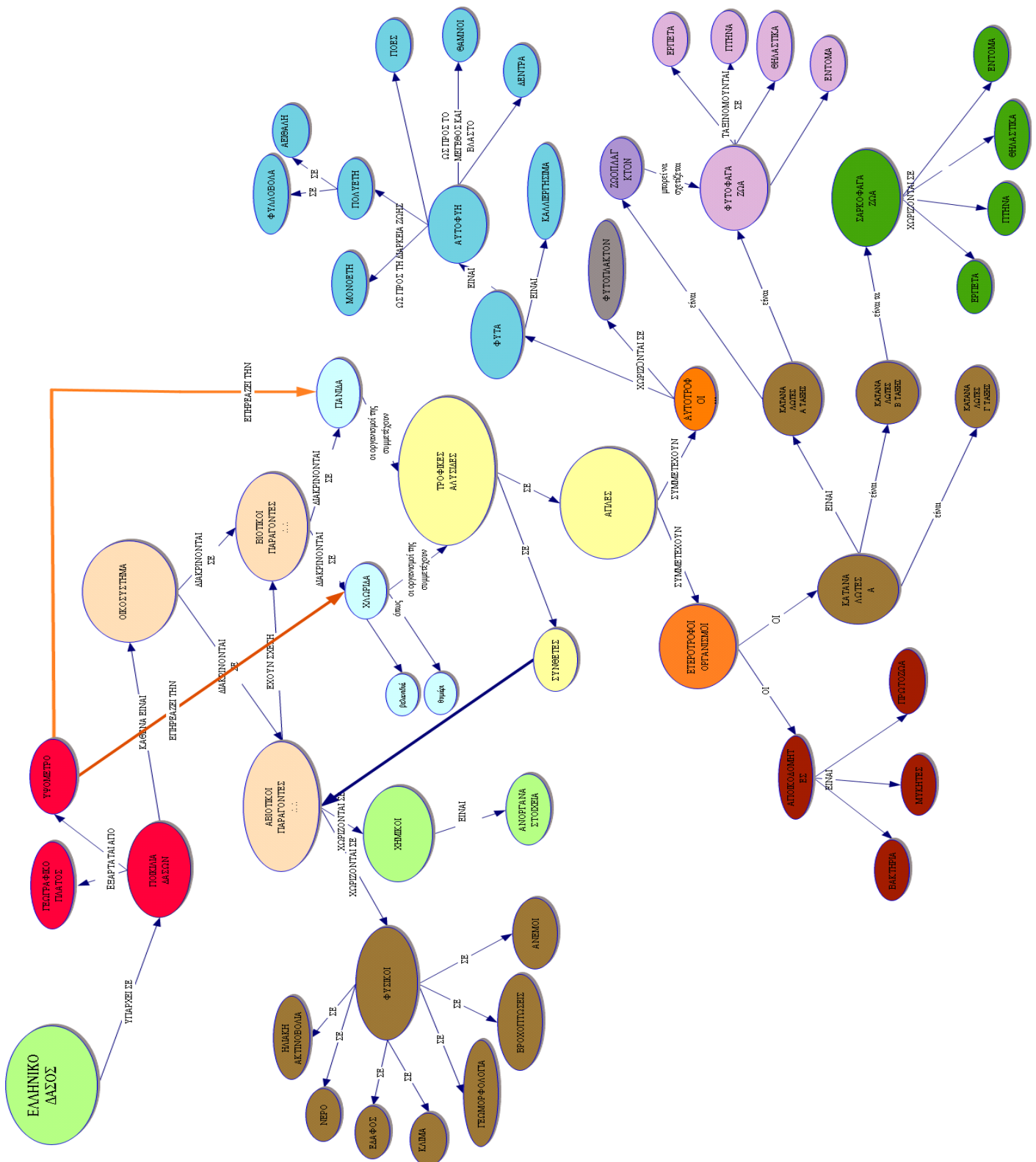
ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011β). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα

1. Εννοιολογικός χάρτης (λογισμικό Inspiration)
2. Παιχνίδια
 - 2.1. Γνωρίζω τα ζώα του ελληνικού δάσους
 - 2.2. Γνωρίζω τα φυτά του ελληνικού δάσους
 - 2.3. Βρες το στόμα μου και τα πόδια μου
 - 2.4. Το τρώω ή δεν το τρώω;
 - 2.5. Πεινάω, τι να φάω;
 - 2.6. Είναι η τροφή μου;
 - 2.7. Το φιδάκι του δάσους
3. Παιδαγωγικό υλικό για τις οργανωμένες δραστηριότητες: Φτιάχνουμε τροφικές αλυσίδες

⁵Το λογισμικό Inspiration είναι ένα από τα πιο δημοφιλή και εύχρηστα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης. Το λογισμικό μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:
<http://www.inspiration.com/Freetrial>



2. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

2.1. Γνωρίζω τα ζώα του ελληνικού δάσους



Υλικά του παιχνιδιού

- Η καρτέλα που περιέχει ζώα του ελληνικού δάσους και άλλων οικοσυστημάτων (την βλέπετε σε σμίκρυνση)
- Ένα ζάρι
- Δύο λευκές κάρτες (χαρτονάκια σε μέγεθος μισής Α4)
- Μία σφραγίδα

Τρόπος διεξαγωγής του παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται στο κέντρο ενδιαφέροντος του παιδαγωγικού υλικού από δύο παίκτες. Οι παίκτες τοποθετούν την καρτέλα με τα ζώα στο κέντρο του τραπεζιού και τα πιόνια τους στην αφετηρία (Αρχή). Δίπλα τοποθετούν το ζάρι και τη σφραγίδα. Κάθε παίκτης παίρνει από μια λευκή κάρτα. Ο παίκτης που επιλέγεται να παίξει πρώτος (με όποιο τρόπο συναποφασιστεί π.χ. με συγκεκριμένο λάχνισμα) ρίχνει το ζάρι και προχωρά το πiónι του τόσους κύκλους όσος και ο αριθμός που έφερε στο ζάρι. Το πiónι κινείται ακολουθώντας με τη σειρά τους ενωμένους

κύκλους και με κατεύθυνση από τον κύκλο που γράφει αρχή προς εκείνον που γράφει τέλος. Κάθε παίκτης κοιτάζει προσεκτικά το ζώο στον κύκλο στον οποίο κάθε φορά σταματά το πιόνι του. Ονομάζει το ζώο που εικονίζεται στον κύκλο και λέει αν αυτό ανήκει στα ζώα του ελληνικού δάσους. Αν ανήκει, τότε σφραγίζει την κάρτα του και παίζει ο επόμενος παίκτης. Νικητής είναι αυτός όπου στο τέλος της διαδρομής θα έχει συγκεντρώσει τις περισσότερες σφραγίδες.

2.2. Γνωρίζω τα φυτά του ελληνικού δάσους



Το παιχνίδι παίζεται με τον τρόπο και τα υλικά που περιγράφηκαν στο προηγούμενο παιχνίδι.

2.3. Βρες το στόμα μου και τα πόδια μου

Διάλεξε ένα ζώο.



Βρες το στόμα του



Βρες τα νύχια του

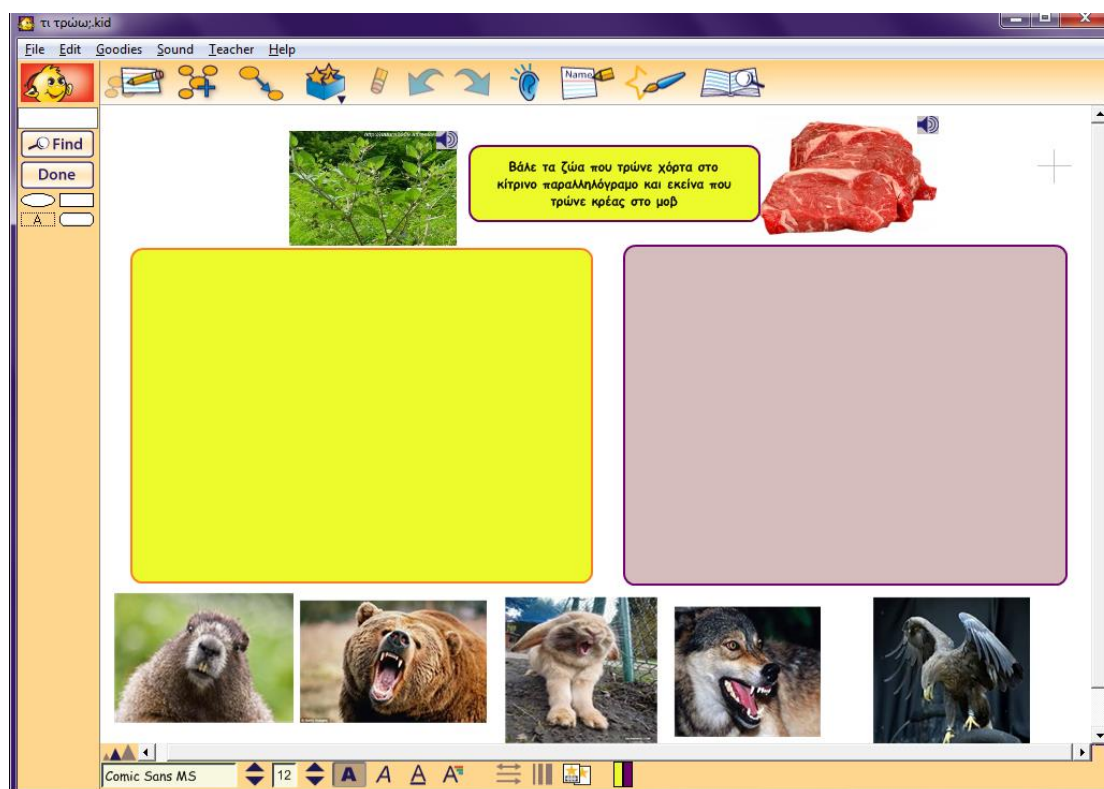


Ο παραπάνω πίνακας σε μεγέθυνση τοποθετείται στο κεντρικό ταμπλό της συζήτησης. Ο πίνακας όμως παρουσιάζεται χωρίς την πρώτη σειρά των εικόνων. Τα παιδιά βλέπουν τις δύο σειρές –στόματα και νύχια– έξι ζώων του ελληνικού δάσους. Την πρώτη μέρα, ο/η εκπαιδευτικός τοποθετεί στην πρώτη σειρά του πίνακα την εικόνα ενός από τα έξι ζώα και κάθε μέρα προσθέτει ένα άλλο ζώο μέχρι να ολοκληρωθεί η σειρά και να εμφανιστούν και τα έξι. Στην εμφάνιση κάθε καινούριου ζώου ένα-ένα τα παιδιά που επιθυμούν καλούνται να βρουν το στόμα και τα πόδια του ζώου χρησιμοποιώντας μία εικόνα από την κάθε σειρά του πίνακα. Όταν ο πίνακας συμπληρωθεί με όλα τα ζώα, τα παιδιά στην ολομέλεια συζητούν τις επιλογές τους. Στη συνέχεια, σε μικρές ομάδες επιλέγουν μία από τις δύο εικόνες που εμφανίζονται παρακάτω ως τροφή συσχετίζουν κάθε ζώο με την τροφή του με την τροφή τους, διαλέγοντας ανάμεσα στην εικόνα κρέατος ή φυτού.



2.4. Το τρώω ή δεν το τρώω;

A. Στη γωνιά του υπολογιστή



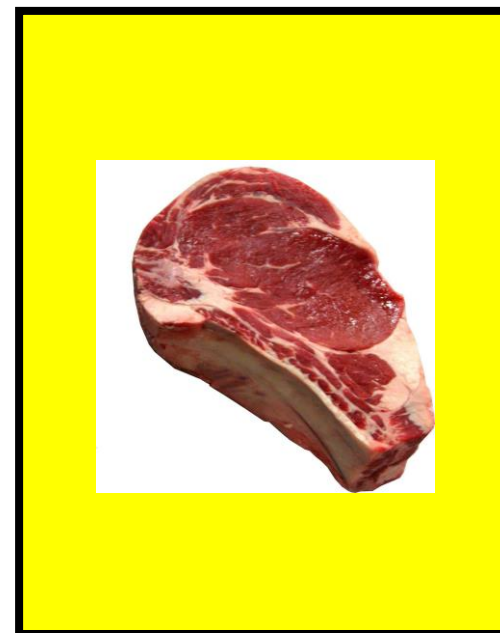
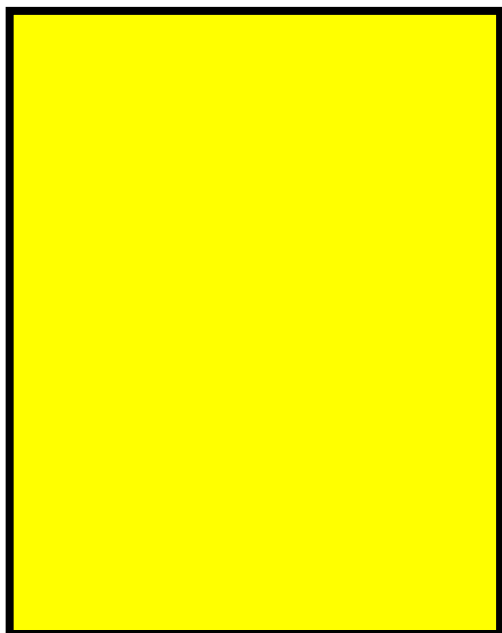
Τα παιδιά εργάζονται σ'ένα διαμορφωμένο περιβάλλον kidspiration. Το ζητούμενο είναι να σύρουν μία-μία τις φωτογραφίες των ζώων που βρίσκονται στη σειρά στο κάτω μέρος της επιφάνειας εργασίας, να επιλέξουν να τις τοποθετήσουν στο κίτρινο ή στο μοβ παραλληλόγραμμο με κριτήριο την τροφή και να αποθηκεύσουν την εργασία τους. Την πρώτη φορά που θα ασχοληθούν οδηγούμε τα παιδιά να ξεκινούν την εργασία πατώντας στο κάθε ηχείο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας για να ακούν τη φωνή μας να τους δίνει οδηγίες για την εκτέλεση της εργασίας. Η εργασία αυτή έχει δυνατότητες να διαφοροποιείται γρήγορα και χωρίς κόπο από τον/την εκπαιδευτικό, ώστε να παρουσιάζεται ποικιλία ή/και να διατίθεται σε διάφορα επίπεδα δυσκολίας. Για παράδειγμα θα μπορούσε να υπάρχει μόνο το ένα παραλληλόγραμμο και τα παιδιά να τοποθετούσαν σ' αυτό τα φυτοφάγα ή τα σαρκοφάγα ζώα. Θα μπορούσε να εμφανίζεται μεγαλύτερη ή μικρότερη ποσότητα ζώων ή να αλλάζουν τα είδη ζώων που εικονίζονται.

B. Στη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού

Πρόκειται για ένα παιχνίδι με κάρτες που παίζεται όπως τα χαρτιά της τράπουλας. Οι κάρτες είναι χωρισμένες σε δυο ομάδες (κίτρινες και γαλάζιες). Στις κίτρινες κάρτες εικονίζεται ωμό κρέας -που αντιστοιχεί στην τροφή των σαρκοφάγων ζώων- και φυτά -που αντιστοιχούν στην τροφή των φυτοφάγων ζώων-, ενώ υπάρχουν και κίτρινες κάρτες χωρίς καμιά εικόνα. Στις γαλάζιες κάρτες εικονίζονται ζώα του

ελληνικού δάσους. Οι συγκεκριμένες εικόνες απεικονίζουν κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του ζώου (νύχια, δόντια, οπλή), ώστε να το παρατηρούν οι παίκτες και να το συσχετίζουν με το είδος της τροφής του.

Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες που κάθονται αντικριστά στο τραπέζι. Οι παίκτες τοποθετούν τις κίτρινες κάρτες με την κίτρινη όψη πάνω και την εικόνα κάτω, τη μία κάρτα πάνω στην άλλη (σε στοίβα) στη μέση του τραπεζιού. Σε μια άλλη στοίβα τοποθετούνται με τον ίδιο τρόπο (ανάποδα) και οι γαλάζιες κάρτες. Κάθε παίκτης παίρνει 4 γαλάζιες κάρτες και τις ανοίγει για να τις βλέπει αυτός, αλλά να μην τις βλέπει άλλος παίκτης. Το παιχνίδι αρχίζει με τους παίκτες να τραβούν εναλλάξ μια κίτρινη κάρτα από τη στοίβα και την αφήνουν «ανοιχτή» στη μέση του τραπεζιού. Στη συνέχεια, ο παίκτης που τραβά κίτρινη κάρτα την παρατηρεί σε συνδυασμό με αυτές που κρατά και κατεβάζει όσες από τις κάρτες του αντιστοιχούν (π.χ. αν η κίτρινη απεικονίζει κρέας, ο παίκτης κατεβάζει όσες κάρτες του απεικονίζουν σαρκοφάγα ζώα). Αν ο παίκτης τύχει σε κάρτα χωρίς εικόνα (κενή), τότε χάνει τη σειρά του. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον άλλο παίκτη και νικητή αυτόν που θα κατεβάσει πρώτος όλες τις γαλάζιες κάρτες του. Εναλλακτικά ή/και με βαθμό δυσκολίας στο παιχνίδι συμμετέχουν περισσότεροι παίκτες ή οι δύο παίκτες μοιράζονται περισσότερες κάρτες.









2.5. Πεινάω, τι να φάω;



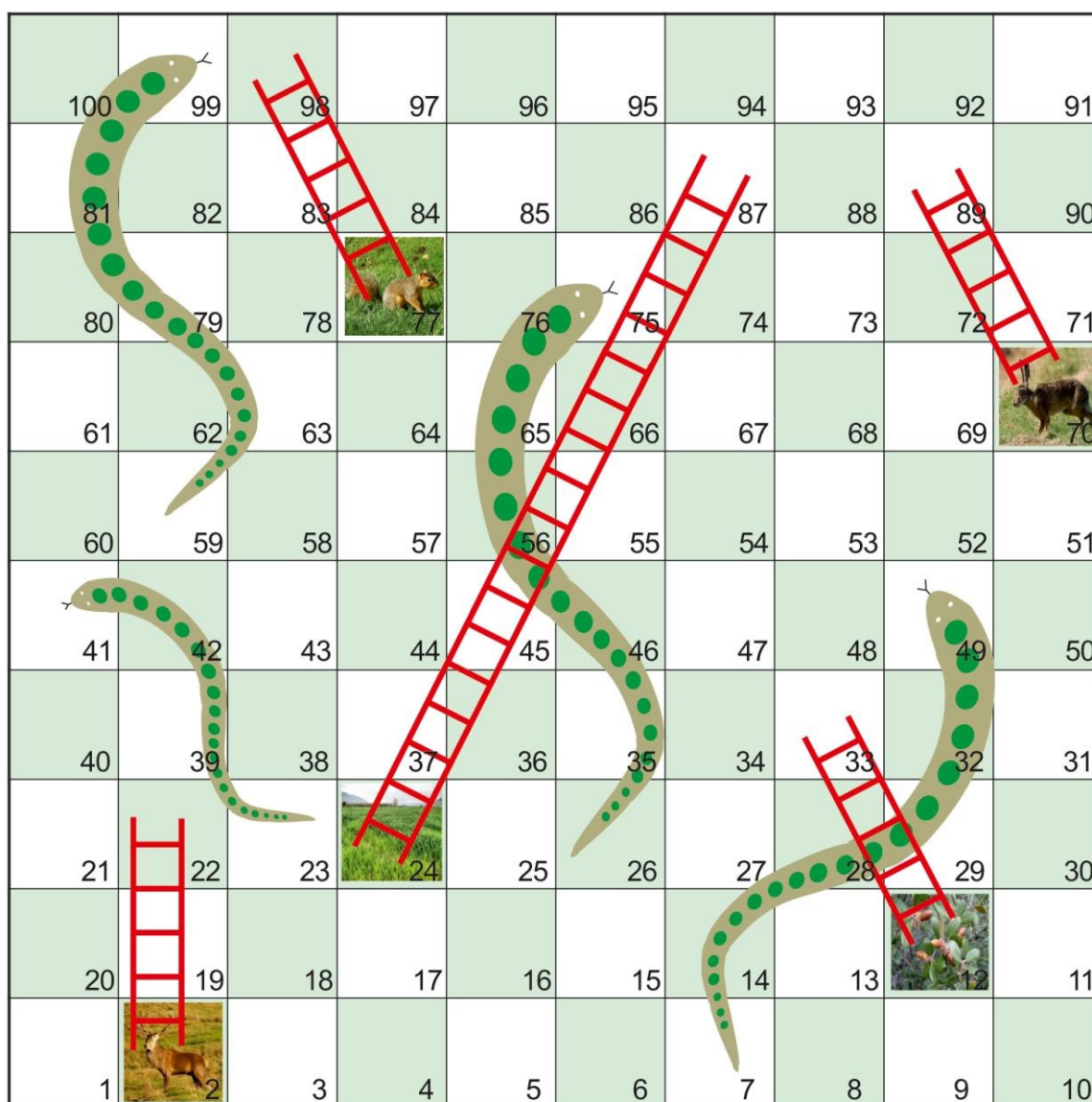
Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες. Ο καθένας επιλέγει να είναι σαρκοφάγο ζώο (λύκος ή αετός) ή φυτοφάγο (ελάφι ή λαγός). Με αφετηρία την λέξη « πεινάω» και οδηγό τον τροχό, κάθε παίκτης κινείται εναλλάξ με το πιόνι του στον κύκλο προχωρώντας τόσα τετράγωνα όσα αντιστοιχούν στον αριθμό που του έδειξε ο τροχός. Νικητής είναι αυτός, που αφού καταφέρει να βρεθεί τρεις φορές σε εικόνα που αποτελεί τροφή του, μπορεί να πάει να ξεκουραστεί βγαίνοντας από τον κύκλο και τη θέση εξόδου (ώρα για λίγη ξεκούραση!) Το όριο και το κριτήριο θα συνδιαμορφωθεί με τα παιδιά (οι όροι καθορίζονται από την ομάδα).

2.6. Είναι η τροφή μου;



Το παιχνίδι αυτό είναι ένα ομαδικό παιχνίδι που παίζεται με ζάρια. Κάθε παιδί έχει για πιόνι ένα ζώο του δάσους, που το τοποθετεί στο τετράγωνο που γράφει αρχή. Όταν έρχεται η σειρά του ρίχνει το ζάρι και προχωρά τόσες θέσεις όσες και ο αριθμός που δείχνει το ζάρι. Κάθε φορά που σταματά σε κάποιο από τις φωτογραφίες πρέπει να συσχετίσει το ζώο-πιόνι και την εικόνα και να αποφασίσει αν η εικόνα δείχνει την τροφή του. Αν είναι η τροφή του τότε κάνει τρία βήματα μπροστά αν όχι τότε κάνει τρία βήματα πίσω. Κερδίζει όποιος φτάσει πρώτος στο τέρμα.

2.7. Το φιδάκι του δάσους

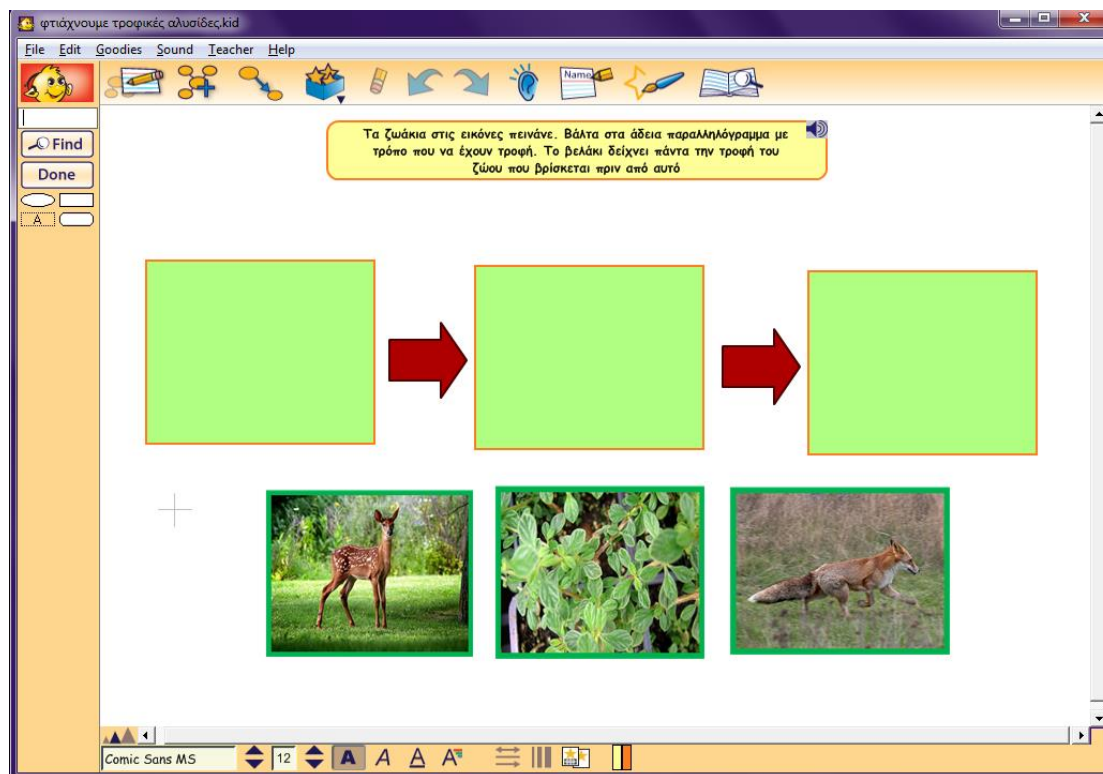


Το παιχνίδι αυτό είναι ομαδικό παιχνίδι που παίζεται με ζάρι. Τα πόνια του παιχνιδιού κατασκευάζονται από τα παιδιά (μικρές εικόνες που απεικονίζουν ένα ζώο του δάσους φυτοφάγο ή σαρκοφάγο κάθε φορά. Κάθε εικόνα ζώου στερεώνεται με οδοντογλυφίδα ή άλλο τρόπο σε μια βάση π.χ. ζυμάρι ή πλαστελίνη). Οι παίχτες με τη σειρά τους ρίχνουν το ζάρι και ξεκινώντας από τον αριθμό ένα μετακινούνται τόσες θέσεις όσες και ο αριθμός που δείχνει το ζάρι. Εκεί σταματούν και παίζει ο άλλος παίχτης κ.λ.π. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα σημεία με τις σκάλες ή τα φιδιά. Όποιος παίχτης τύχει να σταματήσει στη σκάλα, τότε πρέπει να παρατηρήσει το ζώο που έχει για πόνι και την εικόνα που υπάρχει στη σκάλα. Αν η εικόνα αποτελεί τροφή του ζώου τότε κερδίζει και ανεβαίνει τη σκάλα, αν όχι παραμένει εκεί. Η περίπτωση του φιδιού είναι διαφορετική. Ο παίχτης που σταματά εκεί δαγκώνεται από το φίδι και πέφτει στον αριθμό της ουράς του φιδιού. Κερδίζει όποιος φτάσει πρώτος στο τέρμα.

3. Παιδαγωγικό υλικό για τις οργανωμένες δραστηριότητες

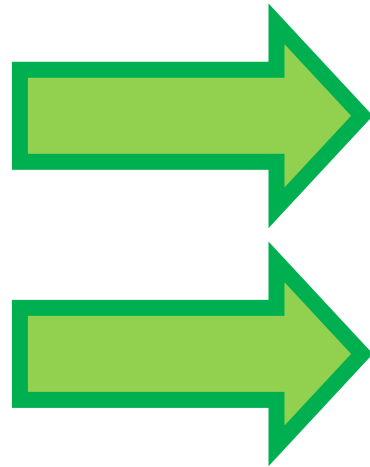
Φτιάχνουμε τροφικές αλυσίδες

Α. Στο διαμορφωμένο περιβάλλον kidspiration που εικονίζεται⁶ παρακάτω, τα παιδιά ασχολούνται καθένα ξεχωριστά ή σε δυάδες και επιχειρούν (αφού πρώτα πατήσουν στο ηχείο και ακούσουν τις οδηγίες) να τοποθετήσουν τους εικονιζόμενους οργανισμούς στη σωστή σειρά.



Β. Τα παιδιά σε μικρές ομάδες αξιοποιούν το υλικό των παρακάτω εικόνων στη γωνιά των εικαστικών. ομάδα διαθέτει ως υλικό (ακολουθεί παράδειγμα εικόνων) μία εικόνα φυτού, δύο εικόνες ζώων (μία εικόνα φυτοφάγου ζώου και μία σαρκοφάγου) και δύο βελάκια. Οι ομάδες συζητούν και αποφασίζουν τον τρόπο που θα χρησιμοποιήσουν όλο το υλικό που τους δόθηκε για να συνθέσουν μια τροφική αλυσίδα.

⁶ Στη λογική αυτής της εργασίας, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να φτιάξει ποικιλία εργασιών αλλάζοντας π.χ. τους οργανισμούς που συμμετέχουν στην τροφική αλυσίδα. Επίσης, μπορεί να κάνει την εργασία ευκολότερη ή δυσκολότερη αφαιρώντας ή προσθέτοντας έναν οργανισμό. Ακόμη μπορεί να αξιοποιήσει το περιβάλλον αυτό ως δραστηριότητα αξιολόγησης επιλέγοντας κάποιες στιγμές να εμφανίζεται οργανισμός που δεν ανήκει στο ελληνικό δάσος ή να παρουσιάζονται δύο φυτοφάγα και κανένα σαρκοφάγο ζώο κ.λ.π.. Οι αντιδράσεις των παιδιών και η επιχειρηματολογία τους αξιολογούν το βαθμό κατανόησης της αλληλεξάρτησης των οργανισμών που συμμετέχουν σε μια τροφική αλυσίδα.





Σπυριδούλα Βλαχούλη, Νηπιαγωγός, Πηνελόπη Γκογκίδη, Νηπιαγωγός
Μαρία Δενδή, Νηπιαγωγός

Φτιάχνουμε παραμύθια;

A. Ιστορικό

Αρχικό ερέθισμα για τη δημιουργία του εκπαιδευτικού προγράμματος, «Φτιάχνουμε παραμύθια;» αποτέλεσαν οι συναντήσεις συνεργασίας με τη σχολική μας σύμβουλο, κα Σ. Ματθαίου, με αφορμή το νέο πρόγραμμα σπουδών για το νηπιαγωγείο, όπου έμφαση δίνεται στην εννοιοκεντρική και διαθεματική προσέγγιση της γνώσης και στην οργάνωση μαθησιακών εμπειριών που έχουν νόημα για τα παιδιά του νηπιαγωγείου (Υπ.Π.Δ.Β.Μ.Θ, 2011α; Υπ.Π.Δ.Β.Μ.Θ, 2011b).

Ύστερα από διεξοδικές συζητήσεις, το κλασικό παραμύθι ήταν το θέμα το οποίο προσέλκυσε και διατήρησε ως το τέλος το ενδιαφέρον της ομάδας μας για δύο λόγους. Ο πρώτος αφορά στα παιδιά, για τα οποία οι αφηγήσεις, οι δραματοποιήσεις, οι εικαστικές αναπαραστάσεις και τα παιχνίδια με τα παραμύθια αποτελούν προσφιλή δραστηριότητα, ενώ επιπλέον τα παιδιά διαθέτουν αντίστοιχες εμπειρίες και από το οικογενειακό και κοινωνικό τους περιβάλλον. Ο δεύτερος, αφορά στο ίδιο το κλασικό παραμύθι ως αντικείμενο. Το κλασικό παραμύθι έχει αρχή-μέση-τέλος, συντίθεται από δομικά στοιχεία και αναπτύσσεται-εξελίσσεται με λειτουργίες¹ (Propp, 1991), που πραγματοποιούνται ακολουθώντας συγκεκριμένα μοτίβα (Παπανικολάου & Τσιλιμένη, 2009). Έτσι, με βάση την προϋπάρχουσα εμπειρία των παιδιών και γνωρίζοντας ότι αρέσκονται στο να κατασκευάζουν ιστορίες πλαισιωμένες με φανταστικούς ήρωες που διαδραματίζονται σε διαφορετικό χωρόχρονο, θεωρήσαμε ότι ο σχεδιασμός ενός εκπαιδευτικού προγράμματος που επιδιώκει την κατανόηση των δομικών στοιχείων του κλασικού παραμυθιού και του μοτίβου που ακολουθεί η εξέλιξή του δίνει την ευκαιρία ανάπτυξης της δεξιότητας σύνθεσης δικών τους ιστοριών με τρόπο

¹ Ο Propp διαπιστώνει 31 αλληλοεξαρτώμενες λειτουργίες στο κλασικό παραμύθι, οι οποίες πλέκουν το μύθο και τον εξελίσσουν. Οι λειτουργίες αυτές αποτελούν τα θεμελιώδη συστατικά του παραμυθιού και σ' αυτό το πλαίσιο η επιλογή συγκεκριμένων λειτουργιών που επαναλαμβάνονται με την ίδια σειρά κάθε φορά αποδίδει την έννοια του μοτίβου.

συστηματικό και οργανωμένο (Ντρούλια, 2010). Επομένως, το εκπαιδευτικό μας πρόγραμμα φιλοδοξεί να εφοδιάσει τα παιδιά με μια δεξιότητα, η οποία θα λειτουργεί καταλυτικά στην ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους.

Σε πρώτη φάση, τα μέλη της ομάδας αντάλλαξαν πληροφορίες, τις επεξεργάστηκαν, τις αξιολόγησαν, βρήκαν τις σχέσεις μεταξύ τους και τις απέδωσαν σε εννοιολογικό χάρτη (Novak & Cañas, 2006). Όπως φαίνεται στον εννοιολογικό χάρτη (βλ. παράρτημα, Νο 1), το κλασικό παραμύθι βασίζεται σε λειτουργίες², οι οποίες εντάσσονται σε τέσσερα διαδοχικά στάδια που εξελίσσουν το μύθο και δίνουν τέλος στην ιστορία του. Το πρώτο στάδιο αφορά στην *Αρχική κατάσταση* (αρχή της ιστορίας), όπου παρουσιάζονται τα πρόσωπα-υποκείμενα της δράσης, ο χώρος και ο χρόνος στον οποίο τοποθετείται η δράση, καθώς και η κατάσταση των δρώντων προσώπων. Το δεύτερο στάδιο, αφορά στην *εξέλιξη της πλοκής* του παραμυθιού και διέπεται από διάφορες λειτουργίες που συμβαίνουν στην αρχή ή/και έως τα 2/3 της ιστορίας. Το τρίτο στάδιο, αφορά στην *ένταση-κορύφωση* της ιστορίας και συντελείται με λειτουργίες που συμβαίνουν προς το τέλος του παραμυθιού. Τέλος, το τέταρτο στάδιο, αφορά στην *αποκατάσταση –δικαίωση* και σχετίζεται με συμβάντα που είναι συνυφασμένα με λειτουργίες που σηματοδοτούν το τέλος της ιστορίας.

Οι τριάντα μία συνολικά λειτουργίες (Propp, 1991, ό.π.) -που εντάσσονται στα τέσσερα στάδια και αποτυπώνονται στον εννοιολογικό χάρτη- συναντώνται σε όλο το εύρος των κλασικών παραμυθιών. Στο εκπαιδευτικό μας πρόγραμμα έχουν επιλεγεί δύο μόνο λειτουργίες από το κάθε στάδιο, ακριβώς για να δοθεί η δυνατότητα στα παιδιά να κατανοούν το ζητούμενο και να εξοικειώνονται με το πλαίσιο του κλασικού παραμυθιού σε μια χαλαρή και δημιουργική ατμόσφαιρα, σ' ένα πλαίσιο που δεν απαιτεί ιδιαίτερη νοητική ένταση. Παρόλο που τα παιδιά προσχολικής ηλικίας έχουν αναπτύξει τη νοητική δυνατότητα, ώστε να κατανοούν την εσωτερική λογική των παραμυθιών (Gelman, 1992) και επομένως μπορούν να

² Ο εννοιολογικός χάρτης περιγράφει αναλυτικά όλες τις λειτουργίες και είναι στην ευχέρεια του/της εκπαιδευτικού να εμπλουτίσει το μοτίβο ή να επιλέξει διαφορετικές λειτουργίες. Καθώς τα παιδιά εξοικειώνονται με τις λειτουργίες ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να εμπλουτίσει το πρόγραμμα προσθέτοντας λειτουργίες.

διακρίνουν τις λειτουργίες του, χρειάζεται όμως να υποστηριχτούν για να διαμορφώσουν πλαίσιο λογικής σκέψης (Zaporozhets, Zinchenko & Elkonin, 1992). Αυτό το πλαίσιο σκέψης βασίζεται περισσότερο στην επιστήμη και στο σχολείο παρά στην εμπειρία που έχουν αποκτήσει τα παιδιά από το φυσικό και κοινωνικό τους περιβάλλον (Βοσνιάδου, 1992).

Σε δεύτερη φάση, τα μέλη της ομάδας αποφάσισαν να επιλέξουν κάποιες λειτουργίες από τον εννοιολογικό χάρτη και να ψάξουν να τις εντοπίσουν σε κλασικά παραμύθια. Διαπιστώθηκε, όμως, ότι οι λειτουργίες που είχαν επιλεγεί δεν υπήρχαν όλες σε κάθε παραμύθι. Γι' αυτό και στη συνέχεια άλλαξε ο τρόπος δουλειάς. Επιλέχθηκαν πρώτα τα παραμύθια, καταγράφηκαν οι λειτουργίες που περιέχονται σ' αυτά και σημειώθηκαν τα παραμύθια που είχαν κοινές λειτουργίες σε κάθε φάση εξέλιξης του μύθου τους. Από τα παραμύθια που σημειώθηκαν, τελικά συμπεριλήφθηκαν στο πρόγραμμα εκείνα που ήταν πιο γνωστά στα παιδιά και αυτά ήταν η κοκκινোসκουφίτσα, η σταχτοπούτα και τα τρία γουρουνάκια. Στη συνέχεια, σειρά είχε η επιλογή των εικόνων. Και πάλι, αρχικά είχαν επιλεγεί διαφορετικές εκδοχές των συγκριμένων παραμυθιών με κριτήριο τη σύγχρονη εικονογράφηση, που εικονοποιεί στη βάση διαφορετικών εικαστικών προσεγγίσεων και τεχνοτροπιών. Έπειτα, όμως, διαπιστώθηκε μια εγγενής δυσκολία, που έγκειται στη διαφοροποίηση των εικόνων από αυτές που αναγνωρίζουν³ τα παιδιά στα συγκεκριμένα παραμύθια. Αυτή η δυσκολία ενδεχομένως θα αύξανε τις νοητικές απαιτήσεις του προγράμματος χωρίς ταυτόχρονα να λειτουργεί στην κατεύθυνση των επιδιώξεών του. Γι' αυτό, τελικά επιλέχθηκαν οι εκδοχές εκείνες που έχουν αναγνωρίσιμες εικόνες από τα παιδιά. Ωστόσο, οι πρώτες επιλογές εικόνων συμπεριλαμβάνονται στο παράρτημα (βλ. παράρτημα, δραστηριότητες Νο 4) για να εξυπηρετήσουν στην περίπτωση που το πρόγραμμα εφαρμόζεται σε μεγαλύτερα παιδιά ή επεκτείνεται.

Σε τρίτη φάση, και με βάση τα παραπάνω, τα μέλη της ομάδας σχεδίασαν το πρόγραμμα⁴, διατύπωσαν το σκοπό και τους στόχους, σχεδίασαν τις δράσεις και

³ Ο κυνηγός στο κλασικό παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας, για παράδειγμα, δεν υπάρχει και αντ' αυτού ο αντίστοιχος ήρωας είναι ένας άνδρας που κρατά ψαλίδι.

⁴ Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο (ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, 2008' ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011α, ό.π.' ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011β, ό.π.).

αξιολόγησαν τη σχέση σκοπού-στόχων-δράσεων (Τρέσσου, 2003). Στη συνέχεια, το πρόγραμμα εφαρμόστηκε στην τάξη από τις συγγραφείς του και από συνάδελφο⁵ που δεν σχετίζεται με τη συγγραφική ομάδα –λειτουργώντας στην κατεύθυνση έγκυρης-αντικειμενικής αξιολόγησης-. Τέλος, το πρόγραμμα αξιολογήθηκε στο σύνολό του από τα άτομα που το εφάρμοσαν, έγιναν οι τροποποιήσεις που κρίθηκαν σκόπιμες και παρακάτω παρουσιάζεται στην τελική του μορφή.

Β. Το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

Φτιάχνουμε παραμύθια;

Σκοπός

Ν' αναγνωρίζουν το μοτίβο του κλασικού παραμυθιού και να το εφαρμόζουν στη σύνθεση των δικών τους παραμυθιών.

Στόχοι

1. Να αναγνωρίζουν το χώρο και το χρόνο που εξελίσσεται το κλασικό παραμύθι, να αναφέρουν τους/ τις πρωταγωνιστές/ στριες που συμμετέχουν σε αυτό και να περιγράφουν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας (Αρχική κατάσταση).
2. Να διακρίνουν (από το δεύτερο στάδιο) την Αναχώρηση από την Απαγόρευση και να τις αναγνωρίζουν ως απαραίτητες για την εκκίνηση της περιπέτειας του ήρωα.
3. Να διακρίνουν (από το τρίτο στάδιο) τη Διάσωση από τη Λύση και να τις αναγνωρίζουν ως απαραίτητες για την εξέλιξη του παραμυθιού.
4. Να διακρίνουν (από το τέταρτο στάδιο) το Γάμο από την Τιμωρία και να τις αναγνωρίζουν ως τέλος του παραμυθιού.
5. Να τοποθετούν τις λειτουργίες του κλασικού παραμυθιού σε λογική σειρά με κριτήριο την εξέλιξή του.
6. Να εφαρμόζουν το μοτίβο του κλασικού παραμυθιού στη δημιουργία δικών τους ιστοριών.

⁵ Η κα Παρασκευή-Μαρία Λεζίδη είναι η συνάδελφος που με μεγάλη προθυμία δέχθηκε να εφαρμόσει το πρόγραμμα και να το αξιολογήσει. Ο ρόλος της ήταν καταλυτικός για τον επαναπροσδιορισμό των προβληματικών σημείων του προγράμματος. Την ευχαριστούμε θερμά.

Δραστηριότητες

Αφόρμηση

Στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων, τα παιδιά που επισκέπτονται τη γωνιά του υπολογιστή καλούνται να επιλέξουν ποιο παραμύθι -η Κοκκινোসκουφίτσα, η Σταχτοπούτα ή τα τρία γουρουνάκια- τους αρέσει περισσότερο. Συγκεκριμένα, τα παιδιά βρίσκονται σε περιβάλλον Kidspiration, όπου διατίθενται εικόνες από τα τρία προαναφερόμενα παραμύθια και καλούνται να χρησιμοποιήσουν αυτές που αντιστοιχούν στο αγαπημένο τους παραμύθι με τρόπο ώστε να διευκολύνονται να αφηγηθούν την ιστορία (βλ. παράρτημα 2). Στη συνέχεια, στην ολομέλεια, τα παιδιά ανακοινώνουν το αγαπημένο τους παραμύθι και εκείνο που αποδεικνύεται ως πιο δημοφιλές χρησιμοποιείται ως πρώτο στο εκπαιδευτικό μας πρόγραμμα.

1^η ενότητα:

Οι λειτουργίες – συστατικά στοιχεία του παραμυθιού «Η Κοκκινোসκουφίτσα»⁶

1^η Δραστηριότητα⁷

Αφηγούμαστε στα παιδιά το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας επιλέγοντας να αναφέρουμε μόνο τα στοιχεία εκείνα που είναι απαραίτητα, κάθε φορά, για την εξέλιξη του παραμυθιού. Έπειτα, τα παιδιά εκφράζονται, συζητούν με αφορμή το παραμύθι, χωρίζονται σε ομάδες ή παίρνουν ατομικούς ρόλους και το ζωντανεύουν με τον τρόπο που επιθυμούν.

2^η Δραστηριότητα

Η δραστηριότητα αυτή ξεκινά από τις ελεύθερες δραστηριότητες, στη διάρκεια των οποίων τα παιδιά ανακαλύπτουν καινούριο υλικό σε συγκεκριμένα κέντρα ενδιαφέροντος. Η ενασχόληση με το υλικό στοχεύει αφενός να φέρει τα παιδιά σε επαφή με στοιχεία του παραμυθιού και να συγκροτηθεί σιγά-σιγά ένα πλαίσιο συζήτησης. Αφετέρου, ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να διαπιστώνει πώς

⁶ Στην περίπτωση που επιλεγεί άλλο παραμύθι ως δημοφιλές ακολουθούμε τα ίδια στάδια και δραστηριότητες, αλλά τις εφαρμόζουμε στο παραμύθι που επιλέγουν τα παιδιά ως πρώτο.

⁷ Οι δραστηριότητες αριθμούνται, γιατί είναι σημαντική η σειρά με την οποία πραγματοποιούνται.

σκέπτονται τα παιδιά στα συγκεκριμένα θέματα-δραστηριότητες, ώστε να μπορεί να τα υποστηρίξει αποτελεσματικότερα για να αναπτύσσουν δεξιότητες σύνδεσης μεταξύ των στοιχείων ενός παραμυθιού.

- Γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή

Τα παιδιά που επισκέπτονται τη γωνιά εκτελούν μια εργασία⁸, διαμορφωμένη σε περιβάλλον Kidspiration. Η εργασία καλεί κάθε παιδί να επιλέξει το σπίτι που ζούσε η Κοκκίνοσκουφίτσα (ανάμεσα σε δύο σπίτια) και να συνθέσει το περιβάλλον του αξιοποιώντας στοιχεία από τη συλλογή του προγράμματος (δέντρα, ζώα κ.λ.π.). Στο τέλος, τα παιδιά συζητούν με τον/την εκπαιδευτικό και επιχειρηματολογούν τις επιλογές τους.

- Γωνιά παιδαγωγικού υλικού

Τροφοδοτούμε τη γωνιά με δύο πάζλ που όταν ολοκληρωθούν εικονίζουν πρόσωπα του παραμυθιού «Κοκκίνοσκουφίτσα» (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 3.2.). Τα παιδιά που επισκέπτονται τη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού παίζουν ελεύθερα με αυτά.

- Γωνιά Εικαστικών

Τροφοδοτούμε τη γωνιά με φύλλα εργασίας και καλούμε κάθε παιδί που την επισκέπτεται να ασχοληθεί με αυτά. Η εργασία απεικονίζει την Κοκκίνοσκουφίτσα και καλεί τα παιδιά να ολοκληρώσουν την πρώτη σκηνή του παραμυθιού, αποδίδοντας εικαστικά πού βρίσκεται και τι κάνει όταν ξεκινά το παραμύθι (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 3.3.). Ο/Η εκπαιδευτικός επισκέπτεται σε τακτά χρονικά διαστήματα τη γωνιά και υποστηρίζει τα παιδιά να αναφέρονται και να αιτιολογούν τις επιλογές τους.

- Οργανωμένη δραστηριότητα

Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά σε ολομέλεια. Παρουσιάζει -σε χαρτόνι κανσόν- έναν πίνακα⁹ με οκτώ στήλες και 3 σειρές και τον τοποθετεί στον τοίχο. Κάθε σειρά¹⁰ του πίνακα αφορά σε ένα παραμύθι, γι' αυτό στην πρώτη στήλη και στην πρώτη σειρά υπάρχει εικόνα από το εξώφυλλο του παραμυθιού της Κοκκίνοσκουφίτσας. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει στη διάθεσή

⁸ Αναλυτική περιγραφή δίνεται στο παράρτημα, δραστηριότητα 3.1.

⁹ Βλ. παράρτημα 3.4. αναλυτικότερα.

¹⁰ Τα υπόλοιπα κελιά του πίνακα είναι κενά, επειδή θα συμπληρώνεται στην πορεία και θα ολοκληρωθεί στο τέλος του προγράμματος.

του/της οκτώ κινητές καρτέλες-εικόνες (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 3.4.1.). Αρχικά παρουσιάζει στα παιδιά τις δύο από αυτές που εμφανίζουν από ένα πρόσωπο ντυμένο διαφορετικά έτσι ώστε να διακρίνεται το παρελθόν και το παρόν με κριτήριο την ενδυμασία. Καλεί τα παιδιά να επιλέξουν την εικόνα που ταιριάζει στο χρόνο που εξελίσσεται το παραμύθι και τα υποστηρίζει με κατάλληλες ερωτήσεις να επιχειρηματολογούν την επιλογή τους με κριτήριο τον παρελθοντικό χρόνο που είναι κοινός στο παραμύθι και στην εικόνα. Όταν η ολομέλεια αποφασίσει και επιχειρηματολογήσει επαρκώς για την εικόνα, τότε αυτή τοποθετείται στην πρώτη σειρά, στη δεύτερη στήλη του πίνακα. Έπειτα παρουσιάζει τις δύο επόμενες εικόνες που αφορούν στο χώρο εκκίνησης του παραμυθιού (η μια εικόνα δείχνει σπίτι στο δάσος και η άλλη μια πολυκατοικία). Με τον ίδιο τρόπο υποστηρίζει τα παιδιά να επιλέγουν την εικόνα με το δάσος και να επιχειρηματολογούν με βάση τα στοιχεία και την εξέλιξη του παραμυθιού (π.χ. σπίτι στο δάσος, αφού η Κοκκινোসκουφίτσα πήγαινε στο δάσος και πέρασε από κει για να πάει στη γιαγιά). Η εικόνα τότε τοποθετείται στην πρώτη σειρά και τρίτη στήλη του πίνακα. Με τον ίδιο τρόπο επιλέγεται από δύο εικόνες η εικόνα του πρωταγωνιστή του παραμυθιού, η οποία τοποθετείται στην ίδια σειρά και επόμενη στήλη του πίνακα. Τέλος, με την ίδια διαδικασία επιλέγεται η κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο πρωταγωνιστής στην αρχή της ιστορίας από δύο εικόνες που παρουσιάζουν η μια την Κοκκινোসκουφίτσα με τη μαμά της στο σπίτι και η άλλη την Κοκκινোসκουφίτσα να περπατά στο δάσος και τοποθετείται στην επόμενη στήλη και στην πρώτη σειρά του πίνακα.

Στο τέλος, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να «διαβάσουν» τις εικόνες, όπως έχουν αποτυπωθεί στον πίνακα, με τη σειρά και τα υποστηρίζει με κατάλληλες ερωτήσεις για να ανακαλύπτουν ότι η σειρά των εικόνων αφηγείται την αρχή του παραμυθιού της Κοκκινোসκουφίτσας.

3^η Δραστηριότητα

Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά σε ολομέλεια προκειμένου να ολοκληρώσουν το παραμύθι της κοκκινোসκουφίτσας. Έχει στη διάθεσή του έξι

κινητές καρτέλες-εικόνες (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 3.4.2.), που αφορούν τις λειτουργίες των τριών σταδίων εξέλιξης του μύθου.

Αρχικά παρουσιάζει στα παιδιά τις δύο πρώτες που εμφανίζουν την Κοκκινোসκουφίτσα στο σπίτι με τη μαμά της και την Κοκκινোসκουφίτσα να περπατάει στο δάσος. Υποστηρίζει τα παιδιά με κατάλληλες ερωτήσεις να επιλέγουν την εικόνα που σηματοδοτεί την έναρξη της περιπέτειας του ήρωα και να επιχειρηματολογούν για την επιλογή τους με βάση την εξέλιξη του παραμυθιού (π.χ. η Κοκκινোসκουφίτσα είναι απαραίτητο να περπατά στο δάσος, αφού πηγαίνει στο σπίτι της γιαγιάς). Όταν η ολομέλεια αποφασίσει την κατάλληλη εικόνα, αυτή τοποθετείται στην πρώτη σειρά και πέμπτη στήλη του πίνακα. Έπειτα παρουσιάζει τις δύο επόμενες εικόνες (την Κοκκινোসκουφίτσα να παίζει στο δάσος και τον κυνηγό με το όπλο) και υποστηρίζει τα παιδιά με κατάλληλες ερωτήσεις να επιλέγουν την εικόνα που δείχνει πώς καταφέρνει τελικά να σωθεί ο ήρωας του παραμυθιού. Έτσι, επιλέγεται η εικόνα του κυνηγού με το όπλο και επιχειρηματολογείται με βάση τα στοιχεία του παραμυθιού (π.χ. η Κοκκινোসκουφίτσα σώθηκε με τη βοήθεια του κυνηγού). Η εικόνα τοποθετείται στην επόμενη στήλη του πίνακα. Με τον ίδιο τρόπο επιλέγεται το τέλος του παραμυθιού από δύο εικόνες, που εμφανίζουν το λύκο ξαπλωμένο στο κρεβάτι με φουσκωμένη την κοιλιά και το λύκο ξαπλωμένο έχοντας γύρω του τον κυνηγό, την Κοκκινোসκουφίτσα και τη γιαγιά και τοποθετείται στην τελευταία στήλη του πίνακα.

Στο τέλος, ο/η εκπαιδευτικός παροτρύνει τα παιδιά να «διαβάσουν» τις εικόνες, όπως έχουν αποτυπωθεί στον πίνακα, με τη σειρά και τα υποστηρίζει με κατάλληλες ερωτήσεις για να ανακαλύπτουν ότι η σειρά των εικόνων αφηγείται το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας¹¹.

Δραστηριότητα αξιολόγησης¹²

Τα παιδιά δουλεύουν σε τρεις ομάδες. Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της επτά εικόνες από το ίδιο παραμύθι (π.χ. η Χιονάτη) και ένα χαρτόνι κανσόν πάνω στο οποίο έχει σχεδιάσει πέντε βελάκια με κενά διαστήματα ανάμεσά τους (βλ.

¹¹ Πραγματοποιούνται οι ίδιες δραστηριότητες και με την ίδια διαδικασία και για τα υπόλοιπα παραμύθια (τα τρία γουρουνάκια και τη Σταχτοπούτα), ώστε να ολοκληρωθεί η πρώτη ενότητα του προγράμματος.

¹² Η δραστηριότητα πραγματοποιείται αφού ολοκληρωθούν και τα τρία παραμύθια.

παράρτημα, δραστηριότητα 3.5). Ζητούμενο κάθε ομάδας είναι να επιλεγεί η σειρά των εικόνων, ώστε αν τοποθετηθούν στο χαρτόνι να αποδίδουν με λογική σειρά την ιστορία. Όταν οι ομάδες τελειώσουν, παρουσιάζουν τη δουλειά τους στην ολομέλεια επιχειρηματολογώντας για τις επιλογές τους. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει έτσι την ευκαιρία να διαπιστώνει το βαθμό απόδοσης της λογικής σειράς του παραμυθιού και συνακόλουθα της κατανόησης της σχέσης μεταξύ των στοιχείων του.

2^η Ενότητα: Το μοτίβο¹³ του κλασικού παραμυθιού

1^η Δραστηριότητα

Τα παιδιά είναι χωρισμένα σε τέσσερις ομάδες και η κάθε μία αναλαμβάνει να ζωντανέψει μια σκηνή του παραμυθιού της Κοκκινোসκουφίτσας. Συγκεκριμένα, η πρώτη ομάδα αναλαμβάνει να παίξει την αρχική κατάσταση του παραμυθιού, η δεύτερη ομάδα τη σκηνή με την κοκκινোসκουφίτσα που βρίσκεται στο δάσος, η τρίτη τη σκηνή που εκτυλίσσεται στο σπίτι της γιαγιάς με τον κυνηγό και η τέταρτη τη σκηνή του τέλους του παραμυθιού. Κάθε ομάδα επιλέγει και στέκεται σε συγκεκριμένη θέση στο χώρο. Ο/Η εκπαιδευτικός στέκεται απέναντι από τις ομάδες και κρατά έναν φακό. Το παιχνίδι αρχίζει με τον/την εκπαιδευτικό να αφηγείται το παραμύθι και να φωτίζει την ομάδα που αντιστοιχεί στη σκηνή που αφηγείται κάθε φορά. Κάθε ομάδα που φωτίζεται με τη σειρά της ζωντανεύει τη σκηνή της και έτσι η ιστορία αποδίδεται λεκτικά από τον/την εκπαιδευτικό και θεατρικά από τα παιδιά. Η συνέχεια του παιχνιδιού βρίσκει τις ομάδες να ζωντανεύουν τις σκηνές τους σύμφωνα με το σύνθημα του/της εκπαιδευτικού (φακός), που μπερδεύει τη σειρά των σκηνών.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά σε ολομέλεια να συζητήσουν τις εμπειρίες τους από το παιχνίδι με το παραμύθι. Με κατάλληλες ερωτήσεις τα υποστηρίζει να κατανοούν τη σημαντικότητα της θέσης της σκηνής και της σειράς που έχει για την εξέλιξη της ιστορίας¹⁴.

¹³¹³ Βλ αναλυτικά πίνακα εικόνων μοτίβου παραμυθιών στο παράρτημα, δραστηριότητα 3.6.

¹⁴ Η δραστηριότητα επαναλαμβάνεται με τον ίδιο τρόπο και για τα παραμύθια τρία γουρουνάκια και Σταχτοπούτα.

2^η Δραστηριότητα

Ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά σε ολομέλεια. Τους δείχνει από τον πίνακα τις τέσσερις πρώτες εικόνες του παραμυθιού της Κοκκινοσκουφίτσας (που αποδίδουν την αρχική κατάσταση του παραμυθιού) και τα υποστηρίζει να τις «διαβάσουν». Με την ίδια διαδικασία, τα παιδιά διαβάζουν την αρχική κατάσταση και των δύο άλλων παραμυθιών (τρία γουρουνάκια, Σταχτοπούτα). Στη συνέχεια, ενθαρρύνει τα παιδιά να «διαβάζουν» κάθετα κάθε μια από τις τέσσερις εικόνες των παραμυθιών που αποδίδουν την αρχική κατάστασή τους, ώστε να διακρίνουν κοινά στοιχεία μεταξύ τους (π.χ. με κριτήριο το χώρο ή το χρόνο εκκίνησης των παραμυθιών κ.λ.π.).

Λειτουργώντας στο ίδιο πλαίσιο και με την ίδια διαδικασία ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να «διαβάζουν» κάθετα τις εικόνες

1. της πέμπτης στήλης για να απαντούν στο τι συμβαίνει στον ήρωα για να ξεκινήσει η περιπέτεια του παραμυθιού του (ο ήρωας φεύγει από το σπίτι ή του απαγορεύεται κάτι). Με κατάλληλες υποστηρικτικές ερωτήσεις ο/η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να διακρίνουν τις δύο προαναφερόμενες λειτουργίες -την αναχώρηση και την απαγόρευση- και να τις αναγνωρίζουν ως σημαντικές για την εκκίνηση της ιστορίας,
2. της έκτης στήλης και με την ίδια διαδικασία που περιγράφηκε παραπάνω να απαντούν στο πώς σώζεται τελικά ο ήρωας ή πώς καταφέρνει να νικήσει τη δυσκολία που αντιμετωπίζει με στόχο να διακρίνουν τις δύο λειτουργίες -τη διάσωση και τη λύση- και να τις αναγνωρίζουν ως απαραίτητες για την εξέλιξη της ιστορίας,
3. της τελευταίας στήλης και με παρόμοιο τρόπο να απαντούν στο πώς τελειώνει η ιστορία για τον ήρωα και τον εχθρό-αντιήρωα με στόχο να διακρίνουν τις δύο λειτουργίες -το γάμο και την τιμωρία- και τις αναγνωρίζουν ως απαραίτητες για την ολοκλήρωση της ιστορίας.

Δραστηριότητα αξιολόγησης

Μια κούκλα εμφανίζεται στην τάξη και εκμυστηρεύεται στα παιδιά ότι όνειρο της είναι να πρωταγωνιστήσει σ' ένα παραμύθι που δεν το γνωρίζει κανείς. Τους ζητάει να τη βοηθήσουν και να συνθέσουν ένα παραμύθι γι' αυτήν.

Το παραμύθι δημιουργείται από τα παιδιά και αποδίδεται εικαστικά, θεατρικά ή με όποιο τρόπο θελήσουν. Η κούκλα τα αποχαιρετά ευτυχισμένη που πραγματοποιείται το όνειρό της.

Στη συνολική διαδικασία σύνθεσης και καλλιτεχνικής απόδοσης του παραμυθιού (του συγκεκριμένου ή κάθε παραμυθιού που δημιουργείται από τα παιδιά) ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να ρωτά, να εκφράζει απορίες, να ζητά διευκρινίσεις, προκειμένου να διαπιστώνει το βαθμό που τα παιδιά κατανοούν ή/και εφαρμόζουν το μοτίβο που υπάρχει στον πίνακα.

Δραστηριότητα διάχυσης αποτελεσμάτων

Τα παιδιά ανακοινώνουν τα αποτελέσματα της δουλειάς τους στα παιδιά του διπλανού τμήματος, εξηγούν τα στοιχεία του πίνακα και συνεργάζονται μαζί τους για να τους μάθουν έναν τρόπο να συνθέτουν δικά τους παραμύθια.

Επέκταση

Ο/Η εκπαιδευτικός, έχει τη δυνατότητα να προσθέτει λειτουργίες (βλ. εννοιολογικό χάρτη) και να διευρύνει έτσι το δοσμένο μοτίβο.

Βιβλιογραφία

- Alstrey, S. (Μτφ. Μ. Παπαγιάννη), (2012). *Σταχτοπούτα*. Αθήνα: Πατάκης
- Βοσνιάδου, Σ. (Επιμ.), (1992). *Κείμενα Εξελικτικής Ψυχολογίας: Σκέψη*. Αθήνα: Gutenberg
- Duffaut, N. (Μτφ. Μ. Παπαγιάννη), (2012) *Χιονάτη*. Αθήνα: Πατάκης
- Gelman, R. (1992). Η σκέψη στην Προσχολική ηλικία. Στο Σ. Βοσνιάδου (Επιμ.), *Κείμενα Εξελικτικής Ψυχολογίας: Σκέψη*, (σ.σ. 37-53). Αθήνα: Gutenberg
- Zaporozhets, A., Zinchenko, V., Elkonin, D. (1992). Η ανάπτυξη της λογικής σκέψης των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Στο Σ. Βοσνιάδου (Επιμ.), *Κείμενα Εξελικτικής Ψυχολογίας: Σκέψη*, (σ.σ. 72-83). Αθήνα: Gutenberg

- Μαγικά Παραμύθια (2012). India: Brijbasi Art Press Limited.
- Martins-B.,V. (Μτφ. Μ. Παπαγιάννη), (2012). *Κοκκινোসκουφίτσα*. Αθήνα: Πατάκης
- Morey, M. (Μτφ. Μ. Παπαγιάννη,) (2012). *Τα τρία γουρουνάκια*. Αθήνα: Πατάκης
- Ντρούλια, Α. (2010). Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες-Όρια Προοπτικές. Στο Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης ((ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.), 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω».
- Novak, J. D., Cañas, A. J. (2006). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them*. Available on: <http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TheoryUnderlyingConceptMaps.pdf>.
- Παπανικολάου, Ρ., Τσιλιμένη, Τ. (2009). *Η παιδική λογοτεχνία στο νηπιαγωγείο. Θεωρία και Πράξη*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Propp, V. (Μτφ. Α. Παρίση), (1991). *Μορφολογία του Παραμυθιού. Η διαμάχη με τον Κλωντ Λέβι- Στρωσ και άλλα κείμενα*. Αθήνα: Καρδαμίτσας.
- Σιβροπούλου, Ρ. (2003). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών. Θεωρητικές και διδακτικές διαστάσεις*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011α). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, τ. Α', Β'. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011b). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.

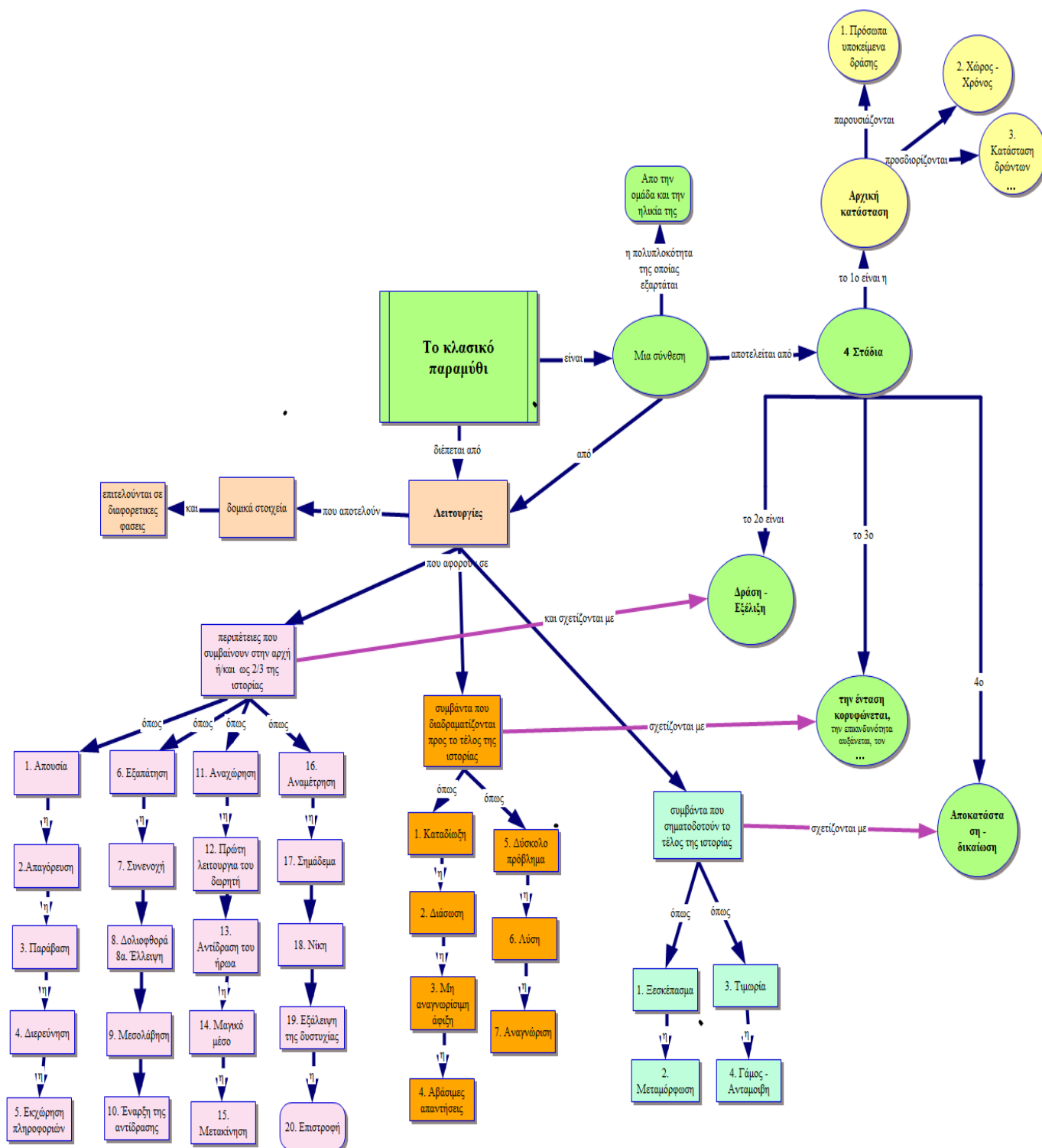
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα

1. Εννοιολογικός χάρτης
2. Δραστηριότητα αφόρμησης
3. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΥΛΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
 - 3.1. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσαν οι ήρωες των παραμυθιών
 - A. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσε η Κοκκινোসκουφίτσα
 - B. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσε η Σταχτοπούτα
 - Γ. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσαν τα τρία γουρουνάκια
 - 3.2. Φτιάξε τα πάζλ
 - A. Κοκκινোসκουφίτσα και κυνηγός
 - B. Σταχτοπούτα και τελάλης
 - Γ. Γουρουνάκια και πωλητής τούβλων
 - 3.3. Συνέχισε να σχεδιάζεις
 - 3.4. Στοιχεία πίνακα
 - 3.4.1. Εικόνες αρχικής κατάστασης
 - A. Για το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας
 - B. Για το παραμύθι Σταχτοπούτα
 - Γ. Για το παραμύθι τρία γουρουνάκια
 - 3.4.2. Εικόνες για τα στάδια του παραμυθιού
 - A. Κοκκινোসκουφίτσα
 - B. Σταχτοπούτα
 - Γ. Τα τρία γουρουνάκια
 - 3.5. Εικόνες για δραστηριότητα αξιολόγησης 1^{ης} ενότητας
 - 3.6. Πίνακας για το μοτίβο εξέλιξης του κλασικού παραμυθιού
4. Υλικό για επέκταση προγράμματος
 - 4.1. Στοιχεία πίνακα: Εικόνες αρχικής κατάστασης
 - A. Για το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας
 - B. Για το παραμύθι Σταχτοπούτα
 - Γ. Για το παραμύθι τα τρία γουρουνάκια
 - 4.2. Εικόνες για τα στάδια του παραμυθιού
 - A. Κοκκινোসκουφίτσα
 - B. Σταχτοπούτα
 - Γ. Τρία γουρουνάκια
 - 4.3. Εικόνες για δραστηριότητα αξιολόγησης 1^{ης} ενότητας

4.4. Πίνακας για το μοτίβο εξέλιξης του παραμυθιού

1. Εννοιολογικός χάρτης¹⁵

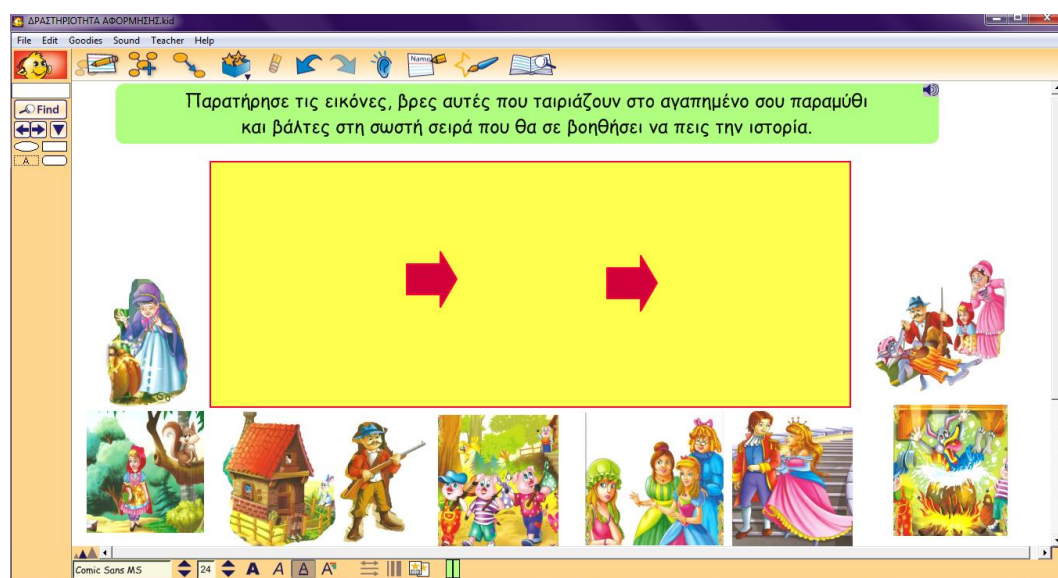


¹⁵ Το λογισμικό Inspiration είναι ένα από τα πιο δημοφιλή και εύχρηστα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης. Το λογισμικό μπορεί να το προμηθευτείτε από το εμπόριο, αλλά διατίθεται και στο διαδίκτυο σε μορφή free trial.

2. Δραστηριότητα αφόρμησης

Στη γωνιά του ηλεκτρονικού υπολογιστή

Τα παιδιά σε περιβάλλον kidspiration βρίσκονται μπροστά σε εννέα εικόνες από τα παραμύθια Κοκκινোসκουφίτσα, τρία γουρουνάκια και Σταχτοπούτα. Καλούνται να παρατηρήσουν τις εικόνες (κλικ στο ηχείο για ηχητικές οδηγίες), να βρουν τις τρεις από αυτές ταιριάζουν στο αγαπημένο τους παραμύθι, να τις τοποθετήσουν στο παραλληλόγραμμο ανάμεσα στα βελάκια (που εξηγείται ότι δηλώνουν τη σειρά) και να αποθηκεύσουν την εργασία τους.

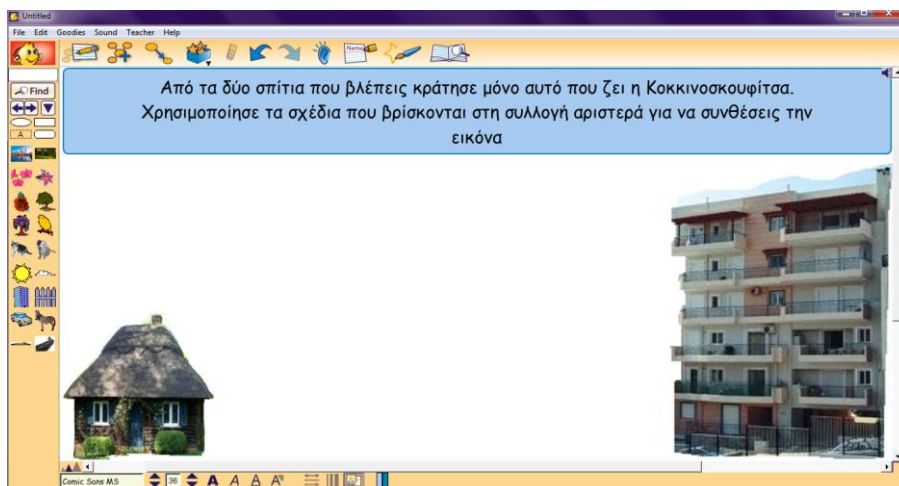


3. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΥΛΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

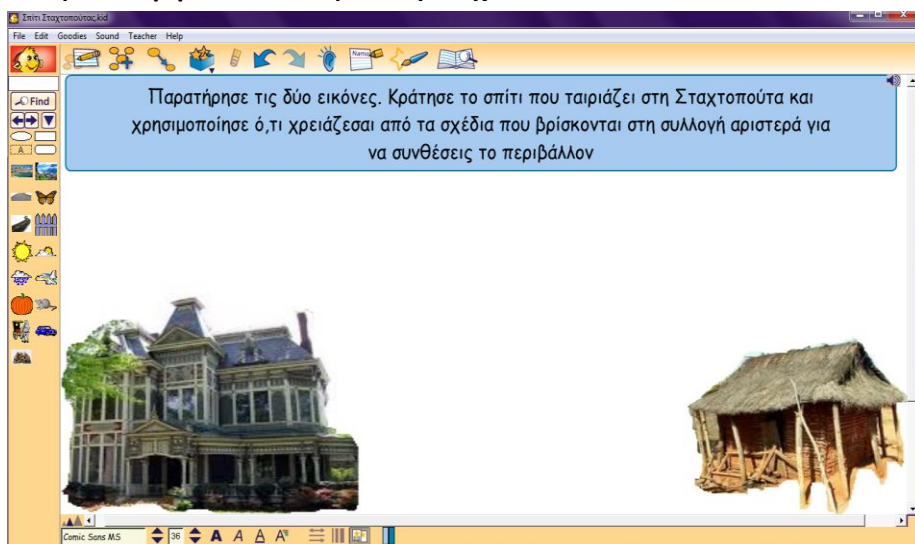
3.1. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσαν οι ήρωες των παραμυθιών

Τα παιδιά εργάζονται στο διαμορφωμένο περιβάλλον kidspiration, όπου υπάρχουν δύο εικόνες, ένα σπίτι και μια πολυκατοικία. Ακούν την ηχητική οδηγία που τα καλεί να σβήσουν την εικόνα που δεν ταιριάζει με την Κοκκινোসκουφίτσα. Έπειτα, καλούνται να επιλέγουν εικόνες από τη συλλογή που βρίσκεται στα αριστερά της επιφάνειας εργασίας, ώστε να διαμορφώσουν το περιβάλλον που ζούσε η Κοκκινোসκουφίτσα. Στο τέλος υπογράφουν και αποθηκεύουν την εργασία τους.

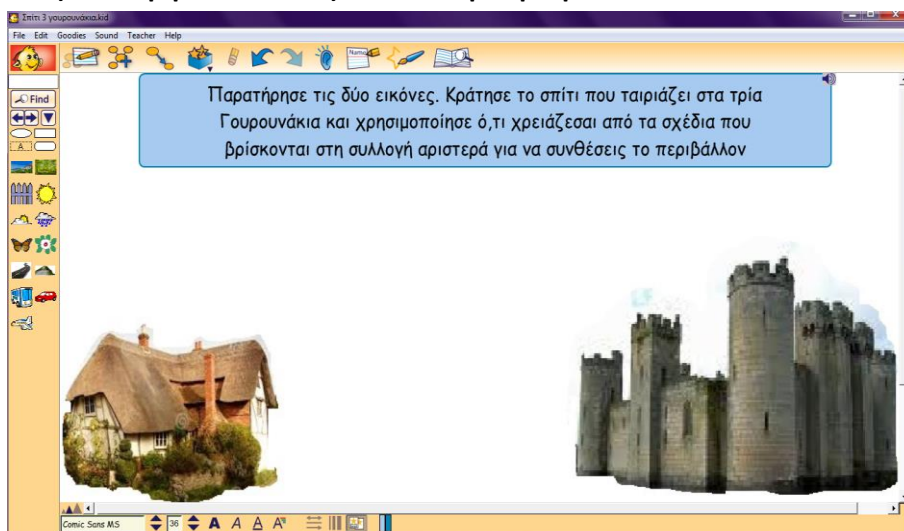
Α. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσε η κοκκινোসκουφίτσα



Β. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσε η Σταχτοπούτα

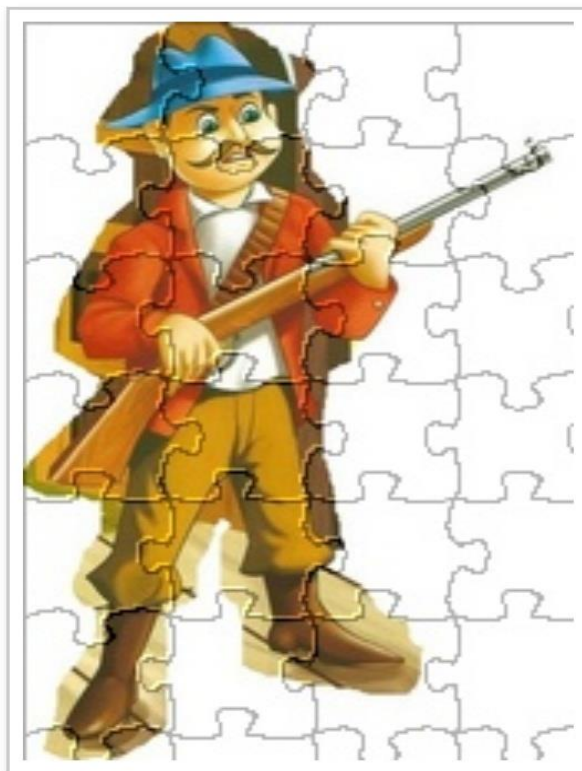


Γ. Φτιάξε το περιβάλλον που ζούσαν τα τρία γουρουνάκια

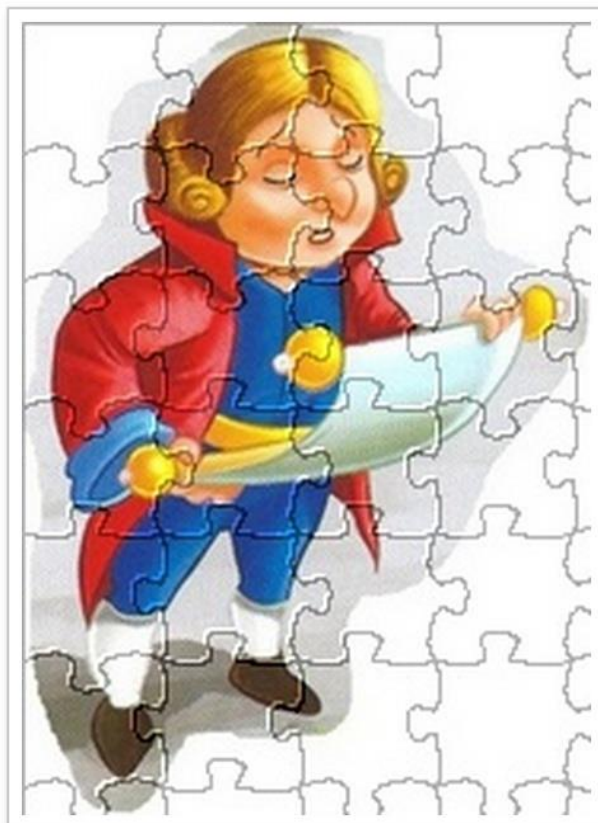


3.2. Φτιάξε τα πάζλ

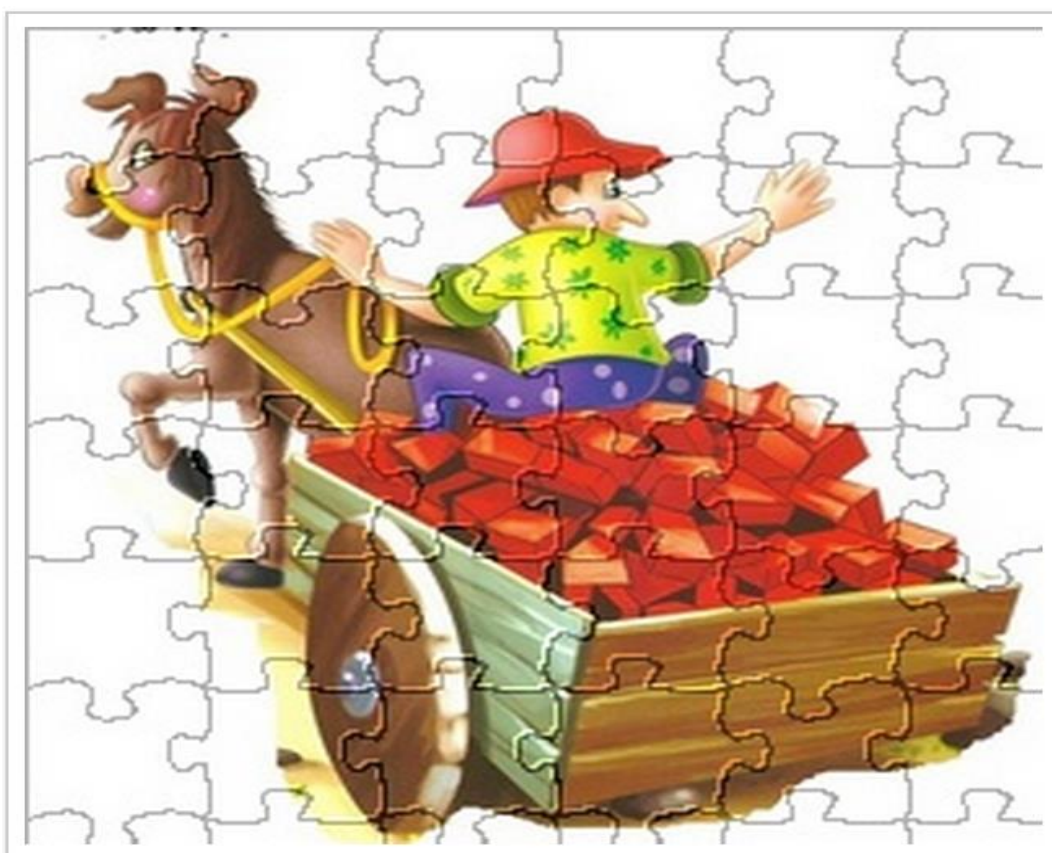
Α. Κοκκινοσκουφίτσα και κυνηγός



Β. Σταχτοπούτα και τελάλης



Γ. Γουρουνάκια και πωλητής τούβλων



3.3. Συνέχισε να σχεδιάζεις

Συνέχισε να σχεδιάζεις για να δείξεις που ήταν η Κοκκινোসκουφίτσα και τι έκανε όταν ξεκίνησε το παραμύθι της



Συνέχισε να σχεδιάζεις για να δείξεις που ήταν η Σταχτοπούτα και τι έκανε όταν ξεκίνησε το παραμύθι της



Συνέχισε να σχεδιάζεις για να δείξεις που ήταν τα τρία Γουρουνάκια και τι έκαναν όταν ξεκίνησε το παραμύθι τους



3.4. Στοιχεία πίνακα

3.4.1. Εικόνες αρχικής κατάστασης

Α. Για το παραμύθι της Κοκκινσκουφίτσας

Α. Εικόνες που αφορούν το χρόνο		
Χρόνος		
Β. Εικόνες που αφορούν στο χώρο		
Χώρος		
Γ. Εικόνες που αφορούν τον ήρωα		
Ήρωας		
Δ. Εικόνες που αφορούν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας στην αρχή του παραμυθιού		
Κατάσταση		

Β. Για το παραμύθι Σταχτοπούτα

Α. Εικόνες που αφορούν το χρόνο		
Χρόνος		
Β. Εικόνες που αφορούν στο χώρο		
Χώρος		
Γ. Εικόνες που αφορούν στον ήρωα		
Ήρωας		
Δ. Εικόνες που αφορούν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας στην αρχή του παραμυθιού		
Κατάσταση		

Γ. Για το παραμύθι Τρία γουρουνάκια

Α. Εικόνες που αφορούν το χρόνο		
Χρόνος		
Β. Εικόνες που αφορούν στο χώρο		
Χώρος		
Γ. Εικόνες που αφορούν στον ήρωα		
Ήρωας		
Δ. Εικόνες που αφορούν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας στην αρχή του παραμυθιού		
Κατάσταση		

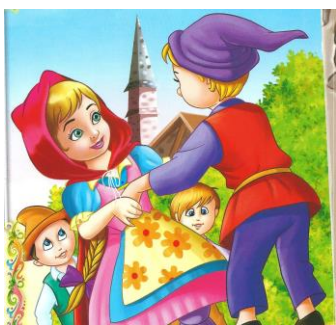
3.4.2. Εικόνες για τα στάδια του παραμυθιού

Α. Κοκκινোসκουφίτσα

Α. Εικόνες που αφορούν το 2^ο Στάδιο – Αναχώρηση



Β. Εικόνες που αφορούν το 3^ο Στάδιο – Διάσωση



Γ. Εικόνες που αφορούν το 4^ο Στάδιο Τιμωρία



Β. Σταχτοπούτα

Α. Εικόνες που αφορούν το 2^ο Στάδιο Απαγόρευση



Β. Εικόνες που αφορούν το 3^ο Στάδιο Λύση



Γ. Εικόνες που αφορούν το 4^ο Στάδιο Γάμος



Γ. Τα τρία γουρουνάκια

Α. Εικόνες που αφορούν το 2^ο Στάδιο Αναχώρηση



Β. Εικόνες που αφορούν το 3^ο Στάδιο Διάσωση



Γ. Εικόνες που αφορούν το 4^ο Στάδιο Τιμωρία



3.5. Εικόνες για δραστηριότητα αξιολόγησης 1^{ης} ενότητας

Το παραμύθι *Η Χιονάτη*



3.6. Πίνακας για το μοτίβο εξέλιξης του κλασικού παραμυθιού

Η Κοκκινσκουφίτσα 							
Σταχτοπούτα 							
Τα Τρία Γουρουνάκια 							

4. Υλικό για επέκταση προγράμματος

4.1. Στοιχεία πίνακα: Εικόνες αρχικής κατάστασης

Α. Για το παραμύθι της Κοκκίνοσκουφίτσας

Α. Εικόνες που αφορούν το χρόνο		
Χρόνος		
Β. Εικόνες που αφορούν στο χώρο		
Χώρος		
Γ. Εικόνες που αφορούν τον ήρωα		
Ήρωας		
Δ. Εικόνες που αφορούν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας στην αρχή του παραμυθιού		
Κατάσταση		

Β. Για το παραμύθι Σταχτοπούτα

Α. Εικόνες που αφορούν το χρόνο		
Χρόνος		
Β. Εικόνες που αφορούν στο χώρο		
Χώρος		
Γ. Εικόνες που αφορούν τον ήρωα		
Ήρωας		
Δ. Εικόνες που αφορούν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας στην αρχή του παραμυθιού		
Κατάσταση		

Γ. Για το παραμύθι Τρία γουρουνάκια

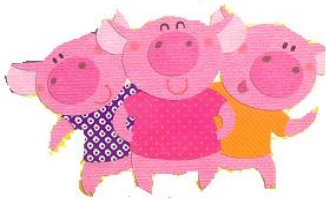
Α. Εικόνες που αφορούν το χρόνο

Χρόνος		
---------------	---	---

Β. Εικόνες που αφορούν στο χώρο

Χώρος		
--------------	--	--

Γ. Εικόνες που αφορούν στον ήρωα

Ήρωας		
--------------	---	---

Δ. Εικόνες που αφορούν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας στην αρχή του παραμυθιού

Κατάσταση		
------------------	---	---

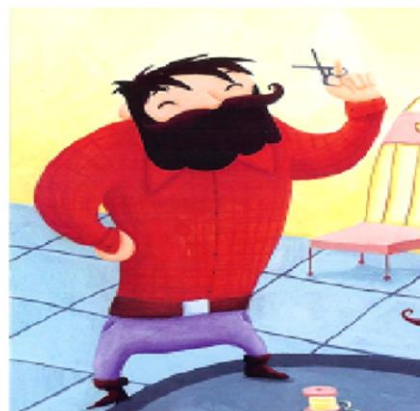
4.2. Εικόνες για τα στάδια του παραμυθιού

Α. Κοκκινোসκουφίτσα

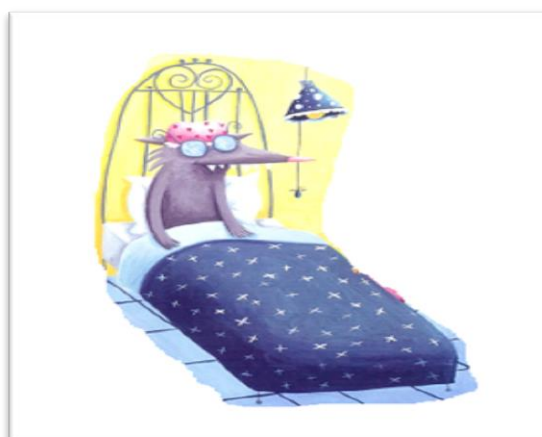
Α. Εικόνες που αφορούν το 2^ο Στάδιο Αναχώρηση



Β. Εικόνες που αφορούν το 3^ο Στάδιο Διάσωση

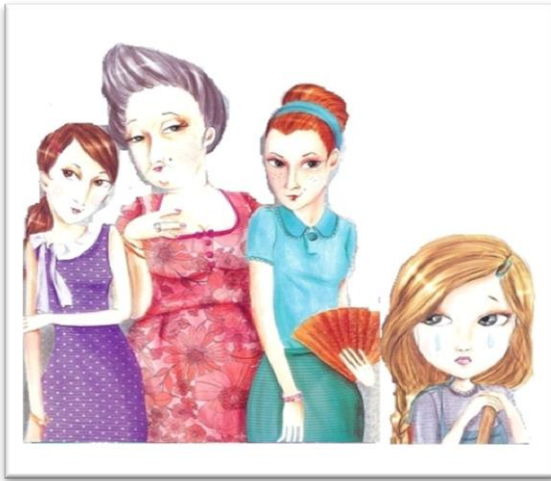


Γ. Εικόνες που αφορούν το 4^ο Στάδιο Τιμωρία



Β. Σταχτοπούτα

Α. Εικόνες που αφορούν το 2^ο Στάδιο Απαγόρευση



Β. Εικόνες που αφορούν το 3^ο Στάδιο Λύση



Γ. Εικόνες που αφορούν το 4^ο Στάδιο Γάμος



Γ. Τα τρία γουρουνάκια

Α. Εικόνες που αφορούν το 2^ο Στάδιο Αναχώρηση



Β. Εικόνες που αφορούν το 3^ο Στάδιο Διάσωση



Γ. Εικόνες που αφορούν το 4^ο Στάδιο Τιμωρία

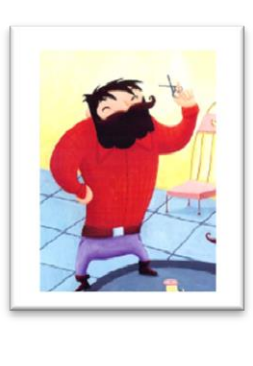
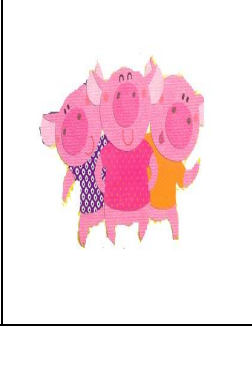


4.3. Εικόνες για δραστηριότητα αξιολόγησης 1^{ης} ενότητας

Το παραμύθι *Η Χιονάτη*



4.4. Πίνακας για το μοτίβο εξέλιξης του παραμυθιού

«Στα χρόνια τα παλιά»¹

Α. Ιστορικό

Στα χρόνια τα παλιά ή η παραδοσιακή γυναικεία ενδυμασία του Έμπωνα Ρόδου; Το συγκεκριμένο ερώτημα αναδύθηκε αμέσως μετά την απόφασή μας να συμμετάσχουμε στην παραγωγή υλικού για την εκπαιδευτική μας περιοχή με την εποπτεία της σχολικής μας συμβούλου. Η επιλογή του θέματος του εκπαιδευτικού προγράμματος μας απασχόλησε αρκετά, επειδή αφενός θέλαμε ο τίτλος του προγράμματος να αντιπροσωπεύει το περιεχόμενό του, ώστε να διευκολύνεται η ανάγνωση, ενώ αφετέρου ο τίτλος σηματοδοτεί το θέμα και αυτό με τη σειρά του έχει επιπτώσεις στη δομή, τους στόχους και τις δράσεις του εκπαιδευτικού προγράμματος.

Για να απαντηθεί το ερώτημα που αφορά στο θέμα του προγράμματος -στο πλαίσιο που αναπτύχθηκε παραπάνω- χρειάστηκε να πάρουμε αποφάσεις για να απαντήσουμε και σε άλλα ερωτήματα που είτε προέκυπταν από το αρχικό ερώτημα είτε όχι. Συγκεκριμένα, αρχικά επιλέξαμε την γυναικεία παραδοσιακή ενδυμασία του Έμπωνα Ρόδου ως το βασικό αντικείμενο του προγράμματος, επειδή είναι:

- ✚ η πρώτη χρονικά ενδυμασία του νησιού, γι αυτό και η επιρροή της στις νεώτερες αντίστοιχες ενδυμασίες των άλλων χωριών είναι εμφανής (Χατζησταμάτης, 2014),
- ✚ αντικείμενο οικείο στα παιδιά του νησιού και ειδικότερα της τάξης μας στην οποία φοιτούν παιδιά που διαθέτουν τη συγκεκριμένη ενδυμασία, γεγονός που διευκολύνει την κατανόησή της (Iser, 1974),
- ✚ έκθεμα του λαογραφικού μουσείου Ρόδου και έτσι δίνεται η ευκαιρία να εκπονηθεί το πρόγραμμα και στο πλαίσιο της μουσειακής εκπαίδευσης,
- ✚ έκθεμα που βρίσκεται σε χώρο του λαογραφικού μουσείου της Ρόδου, στον οποίο εκτίθενται αφενός και άλλες παραδοσιακές ενδυμασίες και αφετέρου ποικίλα αντικείμενα της παραδοσιακής ζωής της ίδιας χρονικά περιόδου και όλα αυτά διευκολύνουν την κατανόηση των παιδιών εξ αιτίας των πολλών κοινών μεταξύ τους στοιχείων και διασυνδέσεων (Smith, 1989),

¹ Το πρόγραμμα αυτό πραγματοποιήθηκε από τη συγγραφέα του στο νηπιαγωγείο Σγουρού Ρόδου τη σχ. χρονιά 2009-10.

- ✚ έκθεμα μεγάλο σε μέγεθος, διακριτό και εκτίθεται σε χώρο -στο τέλος της αίθουσας- γι αυτό δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να το βλέπουν από κοντά και να το παρατηρούν με το δικό τους ρυθμό, χωρίς να ενοχλούνται οι υπόλοιποι επισκέπτες του μουσείου,
- ✚ ένα αντικείμενο χρηστικό, μεμονωμένο που συνδέεται με την κοινωνική ζωή² των ανθρώπων και τα χαρακτηριστικά αυτά διευκολύνουν την κατανόησή του από τα παιδιά καθώς και τη νοηματοδότησή του στο κοινωνικό πλαίσιο (Νάκου, 2001). Παράλληλα, το αντικείμενο χρονικά εντάσσεται στο παρελθόν γεγονός που λειτουργεί ως παράγοντας που ευνοεί την κατανόηση, αφού δίνει ευκαιρία ένταξής του σε ιστορικό πλαίσιο (Νάκου, 2000) και διευκολύνει τη διάκρισή του από αντίστοιχο αντικείμενο σύγχρονης ζωής (Barth, 2001), ενώ παράλληλα
- ✚ ευνοεί τη σύνδεσή του με άλλα μεμονωμένα αντικείμενα που εντάσσονται στο πλαίσιο της παραδοσιακής ζωής π.χ. τον αργαλειό και έτσι διευκολύνεται η επικοινωνία-συνεργασία μεταξύ του τμήματός μας και των δύο τμημάτων της β τάξης του συστεγαζόμενου με το νηπιαγωγείο δημοτικού σχολείου, οι εκπαιδευτικοί των οποίων σχεδίασαν εκπαιδευτικό πρόγραμμα με θέμα τον αργαλειό.

Η παραπάνω επιχειρηματολογία πέρα από το ότι λειτούργησε θετικά στην επιλογή της παραδοσιακής γυναικείας ενδυμασίας του Έμπωνα Ρόδου ως το κεντρικό αντικείμενο του προγράμματός μας συνακόλουθα διευκόλυνε την επιλογή του τίτλου του προγράμματος. Αποφασίσαμε την επιλογή του τίτλου 'Στα χρόνια τα παλιά' ακριβώς για να γίνει εμφανές το πλαίσιο μέσα στο οποίο παίρνει νόημα η παραδοσιακή ενδυμασία.

Στη συνέχεια, επικεντρωθήκαμε στη συγκεκριμένη παραδοσιακή ενδυμασία και σχεδιάσαμε τις ενότητες που την εξηγούν, την νοηματοδοτούν και συνθέτουν το εκπαιδευτικό μας πρόγραμμα. Έπειτα διατυπώσαμε την κεντρική και τις επιμέρους επιδιώξεις-στόχους της κάθε ενότητας και περάσαμε στη φάση της καταγραφής των δράσεων. Σχεδιάσαμε τις δράσεις αξιοποιώντας σύγχρονες μεθόδους-τεχνικές που ταιριάζουν στην αναπτυξιακή φάση των παιδιών προσχολικής ηλικίας και προσιδιάζουν στις προσεγγίσεις της μουσειακής εκπαίδευσης. Ακολούθησε η επί χάρτου αξιολόγηση της σχέσης μεταξύ σκοπών-στόχων-δραστηριοτήτων (Τρέσσου, 2003), η παραγωγή των υλικών-μέσων και η πραγματοποίηση του προγράμματος με στόχο την ανατροφοδότησή του. Το πρόγραμμα περιγράφεται παρακάτω στην τελευταία του εκδοχή.

² Οι σχέσεις παραδοσιακής ενδυμασίας, αργαλειού, παραδοσιακής ζωής διακρίνονται στον εννοιολογικό χάρτη (βλ. εννοιολογικό χάρτη του καρπάθικου σπιτιού).

Β. Το Εκπαιδευτικό πρόγραμμα³

1^η Ενότητα: Η παραδοσιακή ζωή

Σ' αυτή την ενότητα επιδιώκουμε τη δημιουργία του χωροχρονικού-κοινωνικού πλαισίου στο οποίο εντάσσεται και νοηματοδοτείται η παραδοσιακή ενδυμασία (Νάκου, 2001, ό.π.).

Στόχοι

Τα παιδιά να:

- συνδέουν παραδοσιακές στολές, παραδοσιακά αντικείμενα και ασχολίες ζωής με παλιότερα χρόνια,
- συνδέουν ενδυμασία, αντικείμενα και σημερινές ασχολίες ζωής με τα σύγχρονα χρόνια,
- διαχωρίζουν τα παραπάνω αντικείμενα σε σύγχρονα και παραδοσιακά και τα συνδέουν με το χρόνο χρήσης τους, την επιστημονική-τεχνολογική εξέλιξη και το κοινωνικό ζητούμενο,
- συνδέουν τα διαφορετικά –χρονικά– αντικείμενα με κριτήριο την εξυπηρέτηση παρόμοιων αναγκών του ανθρώπου.

Υλικά⁴

- φωτοτυπίες που απεικονίζουν περίγραμμα άνδρα και γυναίκας ,
- κάρτα που εικονίζει τρεις ανθρώπους ντυμένους με παραδοσιακές στολές,
- φωτογραφία με ανθρώπους ντυμένους με σύγχρονα ρούχα,
- ένα παραδοσιακό και ένα σύγχρονο μουσικό κομμάτι,
- ένα παραδοσιακό και ένα σύγχρονο αντικείμενο του σπιτιού,

³ Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο (ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011a) και σύμφωνα με τον Οδηγό Νηπιαγωγού (ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011b).

⁴ Βλ παράρτημα

- φωτογραφία ανθρώπου που κάνει μια παραδοσιακή ασχολία (γυναίκα σε αργαλειό) και μια φωτογραφία ανθρώπου που κάνει μια σύγχρονη ασχολία,
- η εικόνα ανθρώπων με παραδοσιακές ενδυμασίες,
- εικόνα ανθρώπων ντυμένων με σύγχρονα ρούχα,
- φωτοτυπίες με παραδοσιακά και σύγχρονα αντικείμενα.

Προετοιμασία

Στις ελεύθερες δραστηριότητες δίνουμε στα παιδιά φωτοτυπίες που απεικονίζουν περίγραμμα άνδρα και γυναίκας και ζητάμε να τους 'ντύσουν' ζωγραφίζοντας ή κόβοντας και κολλώντας ρούχα.

Δραστηριότητες

- ✚ Παρουσιάζουμε στα παιδιά μια κάρτα που εικονίζει τρεις ανθρώπους ντυμένους με παραδοσιακές στολές. Ρωτάμε τα παιδιά αν έχουν δει τέτοια ρούχα ξανά. Πού; Σε ποια περίπτωση; Ποιοι τα φορούσαν;
- ✚ Συγκρίνουμε τα ρούχα των ανθρώπων της κάρτας με τα ρούχα που ζωγράφισαν τα παιδιά στις ελεύθερες δραστηριότητες.
- ✚ Παρουσιάζουμε στα παιδιά μια φωτογραφία με ανθρώπους ντυμένους με σύγχρονα ρούχα.

Τοποθετούμε στον πίνακα την κάρτα και τη φωτογραφία.

Ακούμε με τα παιδιά ένα παραδοσιακό και ένα σύγχρονο μουσικό κομμάτι.

Παρουσιάζουμε ένα παραδοσιακό και ένα σύγχρονο αντικείμενο του σπιτιού.

Παρουσιάζουμε μια φωτογραφία ανθρώπου που κάνει μια παραδοσιακή ασχολία και μια φωτογραφία ανθρώπου που κάνει μια σύγχρονη ασχολία (βλ. παράρτημα).

Παρουσιάζουμε μια εικόνα εσωτερικού παραδοσιακού σπιτιού και μια σύγχρονου σπιτιού (βλ. παράρτημα). Ζητάμε από τα παιδιά να αντιστοιχίσουν τα υλικά που παρουσιάσαμε με την κάρτα και τη φωτογραφία. Κατά περίπτωση συζητάμε με τα παιδιά ποια υλικά συνδέονται με τη σύγχρονη ζωή και ποια με τα παλιά χρόνια.

- ✚ Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ομάδες: «σήμερα» και «χθες». Κάθε ομάδα παίρνει ένα χαρτόνι. Στο κέντρο του ενός χαρτονιού βρίσκεται η εικόνα ανθρώπων με παραδοσιακές ενδυμασίες και στο άλλο βρίσκεται η εικόνα ανθρώπων ντυμένων με σύγχρονα ρούχα (βλ. παράρτημα). Τα παιδιά παίρνουν φωτοτυπίες με παραδοσιακά και σύγχρονα αντικείμενα (βλ. παράρτημα). Κάθε ομάδα κόβει και κολλά τα αντικείμενα που αντιστοιχούν στο θέμα τους.

🌈 Στην ολομέλεια, κάθε ομάδα παρουσιάζει την εργασία της. Τα παιδιά αναγνωρίζουν τα διάφορα αντικείμενα, βρίσκουν τα όμοια και με την υποστήριξη του/της εκπαιδευτικού σχολιάζουν την εξέλιξή τους, διαφοροποιούν τον παραδοσιακό από τον σύγχρονο τρόπο ζωής και αναφέρονται στην ομοιότητά του ως προς την εξυπηρέτηση αναγκών της κοινωνίας.

Δραστηριότητα Αξιολόγησης

«Πριν από πολλά-πολλά χρόνια σ' ένα μικρό χωριό που το λέγαν Έμπωνα ζούσαν δυο αδέρφια η Καθολική και ο Τσαμπίκος...»

Τα παιδιά φαντάζονται τη ζωή των δυο αδελφών, συζητούν, ανταλλάζουν ιδέες και συνεχίζουν την ιστορία. Η νηπιαγωγός προτείνει στα παιδιά να επιλέξουν κάποια από τα παλιά αντικείμενα και να τα χρησιμοποιήσουν στην ιστορία τους. Όταν τα παιδιά δημιουργήσουν την ιστορία, ο/η εκπαιδευτικός με κατάλληλες ερωτήσεις αξιολογεί το βαθμό που τα παιδιά διακρίνουν το παραδοσιακό πλαίσιο από το σύγχρονο.

2^η Ενότητα: «Ας ντύσουμε την Καθολική»

Σ' αυτή την ενότητα επιδιώκουμε να γνωρίσουν τα παιδιά την παραδοσιακή γυναικεία ενδυμασία του Έμπωνα Ρόδου.

Στόχοι

Τα παιδιά να:

- διακρίνουν την παραδοσιακή ενδυμασία από τη σύγχρονη,
- εντοπίζουν στοιχεία της παράδοσης (μοτίβα, φόρμες) στην παραδοσιακή ενδυμασία,
- ονομάζουν τα μέρη μιας παραδοσιακής γυναικείας ενδυμασίας.

Υλικά

Παραδοσιακή ενδυμασία

Δραστηριότητες

🌈 Τα παιδιά, με την παραίνεση του/της εκπαιδευτικού, θυμούνται την ιστορία που δημιούργησαν στην προηγούμενη δραστηριότητα για τα δυο αδέρφια την Καθολική και τον Τσαμπίκο. Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να φανταστούν και να περιγράψουν την Καθολική. Τα παιδιά ανταλλάζουν ιδέες και αποφασίζουν αν η Καθολική είναι κοντή ή ψηλή, μελαχρινή ή

ξανθιά, με μακριά ή κοντά μαλλιά, αν είναι τα μαλλιά της ίσια ή σπαστά κλπ. Ένα παιδί αναλαμβάνει να τη ζωγραφίσει. Έτσι, η Καθολική αποκτά πρόσωπο. Τώρα, τα παιδιά θα πρέπει να τη ντύσουν.

🌈 Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να φαντασθούν πώς θα είναι τα ρούχα του κοριτσιού. Όλοι μαζί συζητούν, ο/η εκπαιδευτικός βοηθά με κατάλληλες ερωτήσεις και τελικά η ομάδα επιλέγει με τι είδους ρούχα θα ντύσει την Καθολική. Ένα παιδί αναλαμβάνει να τα ζωγραφίσει. Αν από τη συζήτηση προκύψουν διαφορετικές απόψεις (πχ φούστα ή παντελόνι), τότε αναλαμβάνουν να ζωγραφίσουν περισσότερα παιδιά ώστε να απεικονιστούν όλες οι απόψεις.

🌈 Έφτασε η ώρα να παρατηρήσουν τα παιδιά από κοντά μια παραδοσιακή στολή. Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην ομάδα μια παραδοσιακή στολή. Τα παιδιά παρατηρούν τα διαφορετικά κομμάτια από τα οποία αποτελείται, τα μοτίβα που έχει, τα χρώματα κλπ. Έπειτα τη συγκρίνουν με τα ρούχα που είχαν φανταστεί. Με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού επικεντρώνονται σε βασικές διαφορές (παραδοσιακά μοτίβα, μήκος φούστας κλπ) και προσπαθούν να δικαιολογήσουν τις αρχικές τους ιδέες.

Ένα κορίτσι φορά τη στολή. Έπειτα όλη η ομάδα παρατηρεί τη στολή σε σχέση με τα ρούχα που φορούν τα υπόλοιπα κορίτσια. Βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές. Ο/Η εκπαιδευτικός πληροφορεί τα παιδιά πώς ονομάζονται τα διαφορετικά κομμάτια της στολής.

Λευκό πουκάμισο: μαλώλα, πάνω φουστάνι: ξωφόρι, ζώνη, ακριβομάντηλο, στιβάνια

🌈 Τα παιδιά «γράφουν» ένα γράμμα στους γονείς τους για να τους πουν με τι ασχολήθηκαν στην τάξη και να τους ζητήσουν να φέρουν εικόνες, βιβλία, κάρτες, φωτογραφίες ή ό,τι άλλο έχουν σχετικό με παλαιότερες ενδυμασίες.

Τα υλικά που φέρνουν τα παιδιά από το σπίτι, τοποθετούνται σε μια γωνιά της τάξης, ώστε όλα τα παιδιά να έχουν πρόσβαση σε αυτά. Τα παιδιά τα «διαβάζουν» μόνα τους ή με τον/την εκπαιδευτικό.

3^η Ενότητα: « Πώς φτιάχνονταν τα ρούχα;»

Σ' αυτή την ενότητα επιδιώκουμε τη διάκριση της παραδοσιακής από τη σύγχρονη ενδυμασία και την απόδοση της διαφοράς στην τεχνολογική εξέλιξη.

Στόχοι

Τα παιδιά να:

- διακρίνουν το σύγχρονο από τον παραδοσιακό τρόπο κατασκευής υφασμάτων,
- αποδίδουν τη διαφορά στην τεχνολογική εξέλιξη στον τρόπο κατασκευής υφασμάτων.

Προετοιμασία

Στις ελεύθερες δραστηριότητες δίνουμε στα παιδιά κομμάτια από ύφασμα, ψαλίδια και κόλλες και ζητάμε να κόψουν και να κολλήσουν ρούχα ώστε να ντύσουν αγόρια και κορίτσια που ζωγραφίζουν σε χαρτί.

Δραστηριότητες

- 🌈 Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτά τα παιδιά από πού προέρχονται τα υφάσματα που χρησιμοποίησαν στις ελεύθερες δραστηριότητες. Τα παιδιά απαντούν καταθέτοντας στην ομάδα, απόψεις ή προσωπική εμπειρία. Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά μια φωτογραφία σύγχρονου εργοστασίου κατασκευής υφασμάτων (βλ. παράρτημα). Έπειτα, όλη η ομάδα «διαβάζει» και σχολιάζει εικόνες παιδικού βιβλίου που αναφέρεται στον τρόπο κατασκευής υφασμάτων.
- 🌈 Ο/Η εκπαιδευτικός θυμίζει στα παιδιά πώς ήταν η ζωή στα παλιά χρόνια και ζητά παίρνοντας υπόψη τους τις ειδικές συνθήκες να σκεφτούν, να φανταστούν, να υποθέσουν με ποιο τρόπο οι άνθρωποι κατασκεύαζαν τα υφάσματα στο παρελθόν.
- 🌈 Ο/Η εκπαιδευτικός ενημερώνει τα παιδιά ότι οι μαθητές και μαθήτριες της Β τάξης του δημοτικού σχολείου με το οποίο συστεγάζονται (πραγματοποιούν το πρόγραμμα με θέμα τον αργαλειό) έψαξαν και βρήκαν πώς φτιάχνονταν τα ρούχα στα παλιά χρόνια. Υποστηρίζει τα παιδιά να ετοιμάσουν επίσκεψη στη Β τάξη, για να επιβεβαιώσουν ή/και να διαψεύσουν τις υποθέσεις τους σχετικά με τον τρόπο κατασκευής ρούχων σε παλιότερη εποχή.
- 🌈 Όταν τα παιδιά επιστρέφουν στην τάξη, συζητούν και ο/η εκπαιδευτικός τα υποστηρίζει να διακρίνουν τον παραδοσιακό από το σύγχρονο τρόπο κατασκευής ρούχων και να αιτιολογούν τη διαφορά στη βάση της τεχνολογικής εξέλιξης.

4^η Ενότητα: « Το λαογραφικό μουσείο της Ρόδου»⁵

Σ' αυτή την ενότητα επιδιώκουμε την επαφή με το μουσείο και την αναγνώρισή του ως χώρο φύλαξης αντικειμένων που έχουν ιστορία.

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει σε συνεργασία με τους γονείς των παιδιών την επίσκεψη στο λαογραφικό μουσείο, επίσκεψη-έκπληξη για τα παιδιά. Όταν τα παιδιά βρεθούν στην αυλή του μουσείου, ο/η εκπαιδευτικός τα μαζεύει σε μια απόμερη γωνιά και αφηγείται μια ιστορία...

Στόχοι

Τα παιδιά να:

- διακρίνουν δοσμένα αντικείμενα των παραδοσιακών χρόνων στην πραγματική τους διάσταση στο λαογραφικό μουσείο,
- αναγνωρίζουν το μουσείο ως τόπο φύλαξης αντικειμένων που έχουν ιστορία.

‘Η Επίσκεψη στο λαογραφικό μουσείο Ρόδου’

 Ο/Η εκπαιδευτικός οδηγεί τα παιδιά σε ήσυχο μέρος στο προαύλιο του μουσείου και αφηγείται μια ιστορία (βλ. παράρτημα). Η ιστορία τελειώνει σ' ένα σπίτι που μέσα φυλάγονται πράγματα που έχουν ιστορία. Ο/Η εκπαιδευτικός ανακοινώνει στα παιδιά ότι βρίσκονται έξω από το σπίτι της ιστορίας. Μόλις περάσουν τη μεγάλη πόρτα θα βρεθούν στα παλιά χρόνια. Στα χρόνια που η γιαγιά της ιστορίας, η Καθολική ήταν παιδί σαν κι αυτά. Προσκαλεί τα παιδιά να μπουν στο μουσείο.

Θέλετε παιδιά να ξεκινήσουμε το ταξίδι μας; Θα χρειαστούμε οδηγούς. Θα χωριστούμε λοιπόν, σε τρεις ομάδες. Η πρώτη θα ψάξει να βρει τον αργαλειό, όπου ύφαιναν το ύφασμα για τα ρούχα. Η δεύτερη θα σταθεί δίπλα στο μπαούλο της γιαγιάς, και η τρίτη θα μας δείξει πού βρίσκονται τα ρούχα που ήρθαν από πολλά διαφορετικά μέρη. Έπειτα, όλοι μαζί θα προσπαθήσουμε να καταλάβουμε ποια είναι τα ρούχα που έστειλε η γιαγιά Καθολική.

⁵ Η δράση των παιδιών καθώς και η προσέγγιση στο Μουσείο εντάσσεται στο πλαίσιο της μουσειακής εκπαίδευσης και ακολουθεί τις ειδικότερες επιδιώξεις της (Νάκου, 2001, ό.π.).

- ✚ Κάθε μια ομάδα μπαίνει με τη σειρά της στο μουσείο και βρίσκει τα σχετικά σημεία. Έπειτα, όλα τα παιδιά περνούν, βλέπουν και σχολιάζουν.
- ✚ Στην τάξη, η ολομέλεια συζητά και ο/η εκπαιδευτικός με κατάλληλες ερωτήσεις υποστηρίζει τα παιδιά να διαπιστώνουν ότι τα αντικείμενα του μουσείου έχουν ιστορία.

5^η Ενότητα: «Διαφορετικά μέρη, διαφορετικά ρούχα»

Σ' αυτή την ενότητα επιδιώκουμε τη διεύρυνση της έννοιας της παραδοσιακής ενδυμασίας.

Στόχος:

Τα παιδιά να εντοπίζουν ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα σε παραδοσιακές στολές που προέρχονται από διαφορετικά μέρη της Ελλάδας

Υλικά

Χάρτης, εικόνες παραδοσιακών στολών

Προετοιμασία

Ο/Η εκπαιδευτικός, σε προηγούμενη μέρα, ρωτά τα παιδιά και μαθαίνει ποιες πόλεις της Ελλάδας έχουν επισκεφτεί.

Δραστηριότητες

- ✚ Ο/Η Εκπαιδευτικός τοποθετεί στην τάξη ένα χάρτη της Ελλάδας. Με τη βοήθειά του/της, τα παιδιά βρίσκουν τη Ρόδο από την οποία κατάγεται η Καθολική, το κορίτσι της ιστορίας μας. Δίπλα στη Ρόδο, τα παιδιά τοποθετούν μια φωτογραφία της παραδοσιακής στολής με την οποία ασχολήθηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα.
- ✚ Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στο χάρτη την πόλη από την οποία κατάγεται και ρωτά τα παιδιά αν ξέρουν, έχουν επισκεφτεί και αυτά άλλες πόλεις της Ελλάδας. Τα παιδιά απαντούν και ο/η εκπαιδευτικός δείχνει τα μέρη αυτά στο χάρτη. Έπειτα, ρωτά αν σε όλα αυτά τα μέρη, οι άνθρωποι στα παλιά χρόνια, φορούσαν τα ίδια ρούχα. Τα παιδιά απαντούν και ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει φωτογραφίες με παραδοσιακές ενδυμασίες από τα μέρη αυτά

(βλ. παράρτημα). Τα παιδιά παρατηρούν τις ενδυμασίες και βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές.

- ✚ Η ομάδα, με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού, επικεντρώνει το ενδιαφέρον της στις παραδοσιακές ενδυμασίες της Δωδεκανήσου. Τα παιδιά βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές.

Βιβλιογραφία

- Barth, B.M. (2001). *L' apprentissage de l' abstraction*. Paris: Retz.
- Iser, W. (1974). *The implied reader: patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Hopkins University press
- Νάκου, Ε. (2000). *Τα παιδιά και η ιστορία*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Νάκου, Ε. (2001). *Τα μουσεία: εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Νήσος.
- Smith, C. (1989). Museums, Artefacts and Meanings. In P. Vergo, *The new Museology*. London: Reaction Books.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011α). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, τ. Α', Β'. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011b). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- Χατζησταμάτης, Σ. *Η γυναικεία φορεσιά του χωριού Έμπωνα της Ρόδου*. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα www.xof.gr/lao_images/arthro8.pdf, προσπελάστηκε στις 27/01/2014.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα

1. Φωτογραφικό υλικό για την 1^η διδακτική ενότητα
2. Φωτογραφικό υλικό για την 3^η διδακτική ενότητα
3. Το παραμύθι για την 4^η διδακτική ενότητα
4. Φωτογραφικό υλικό για την 5^η διδακτική ενότητα

1. Φωτογραφικό υλικό για την 1^η διδακτική ενότητα



ΚΑΒΑΦΟΣ - ΓΑΛΑΚΤΗΣ

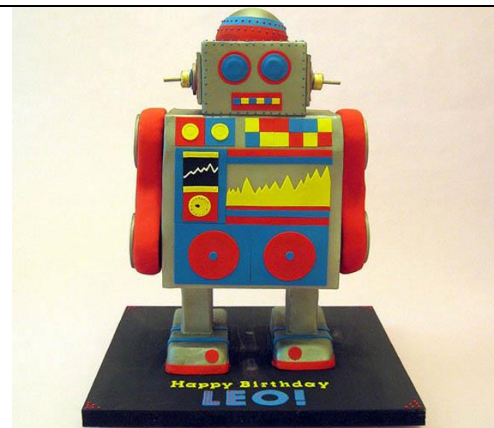


ΚΑΒΑΦΟΣ - ΓΑΛΑΚΤΗΣ















2. Φωτογραφικό υλικό για την 3^η διδακτική ενότητα



3. Το παραμύθι για την 4^η διδακτική ενότητα

‘Η Ιστορία της Καθολικής’

Θυμάστε παιδιά την Καθολική; Ήταν μικρή, αλλά τα χρόνια πέρασαν. Τα μικρά παιδιά, μεγάλωσαν, παντρεύτηκαν και έκαναν δικά τους παιδιά. Έτσι έγινε και με την Καθολική... το μικρό κορίτσι έγινε μια όμορφη κοπέλα που παντρεύτηκε κι έκανε ένα αγοράκι, τον Μιχάλη. Πόσο αγαπούσε τον μικρό της η Καθολική! Και πόσο τον πρόσεχε και τον καμάρωνε... Δεν του χαλούσε κανένα χατίρι. Κι όταν ο Μιχαλάκης ζήτησε από τους γονείς του να μετακομίσει στη Ρόδο για να μπορεί να σπουδάσει, η Καθολική συμφώνησε αμέσως. Κι ας έλεγε ο άντρας της ότι ήθελε ο μικρός να δουλέψει μαζί του στ' αμπέλια. Η Καθολική τον έπεισε ότι έπρεπε να βοηθήσουν το μοναχογιό τους να ζήσει τη ζωή του, όπως την είχε ονειρευτεί.

Έτσι, ο Μιχάλης άφησε το χωριό του και πήγε στη Ρόδο με την ευχή των γονιών του. Περίεργη που του φάνηκε η μεγάλη πόλη... Άλλα σπίτια, άλλοι δρόμοι, άλλα ρούχα... Ευτυχώς, οι άνθρωποι είναι παντού ίδιοι κι ας μιλάνε λίγο διαφορετικά. Αυτοί οι φιλόξενοι άνθρωποι τον βοήθησαν στην καινούρια του ζωή. Ο Μιχάλης βρήκε ένα δωμάτιο να μείνει, πήγαινε στο σχολείο και

δούλευε όπου μπορούσε. Το χωριό του, οι γονείς και οι φίλοι του, του έλειπαν πολύ. Όταν έρχονταν κάποιοι να τον δουν, ήταν η μεγαλύτερή του χαρά. Κι όταν πήγαινε αυτός στον Έμπωνα, ιστορίες που είχε να τους πει... Τότε, η Καθολική καθόταν δίπλα του και συνεχώς ρωτούσε: «πώς είναι τα σπίτια στην πόλη;», «έχει πολλούς ανθρώπους;», «τι φοράν οι γυναίκες;». Κι ο Μιχάλης χαιρόταν να της απαντάει και να της μαθαίνει καινούρια πράγματα.

Σιγά-σιγά, ο Μιχάλης συνήθιζε όλο και περισσότερο. Τα γράμματα του άρεσαν πολύ και τώρα που μεγάλωσε ήταν πια σίγουρος. Ήθελε να γίνει δάσκαλος! Χαρά που έκανε η Καθολική όταν τόμαθε! «Να γίνεις παιδί μου» του είπε. «Εγώ σε θυμάμαι, όταν ήσουν μικρός, έβαζες όλους τους φίλους σου να κάθονται στο πεζουλάκι της αυλής μας και τους έκανες μάθημα». Κι ο πατέρας του, καμάρωνε κι αυτός... και ξέρετε γιατί; Αυτός δεν έμαθε γράμματα γιατί στο χωριό δεν υπήρχε δάσκαλος και τώρα... ο δικός του γιος θα βοηθούσε άλλα παιδιά να μάθουν! Αυτό ήταν πολύ σπουδαίο!

Όταν ο Μιχάλης τελείωσε τις σπουδές του και έγινε δάσκαλος οι γονείς του κέρασαν με το κρασί από τ' αμπέλι τους όλο το χωριό. Όταν ο Μιχάλης πήγε δάσκαλος σ' ένα μικρό σχολείο, πήρε μαζί του τις ευχές όλου του χωριού.

Ο καιρός συνέχιζε να περνά, οι άνθρωποι μεγάλωναν και ο κόσμος άλλαζε. Η πόλη μεγάλωνε κι αυτή. Νέοι δρόμοι πιο φαρδιοί και μεγάλοι, ψηλά σπίτια, ξενοδοχεία, πολλά μαγαζιά, γρήγορα αυτοκίνητα. Δεν άλλαζε όμως μόνο η Ρόδος. Το χωριό του Μιχάλη, ο Έμπωνας είχε γίνει αγνώριστος. Έτσι, όταν ο Μιχάλης πήγε εκεί τη γυναίκα του, την Άννα δεν μπορούσε να της δείξει πού έπαιζε μικρός. Βλέπετε, στη θέση των παλιών μικρών σπιτιών χτίστηκαν διαμερίσματα για τουρίστες.

«Τι κρίμα, τι κρίμα» έλεγε και ξανάλεγε ο Μιχάλης στην Άννα. «Πόσο θα θελα να σου έδειχνα, πως ήταν το χωριό μου παλιά, πώς ήταν το σπίτι της γιαγιάς που πέρασα τις πιο όμορφες στιγμές όταν ήμουν παιδί».

Την ίδια σκέψη έκανε η Καθολική όταν ο Μιχάλης έγινε πατέρας. Η Άννα γέννησε ένα κοριτσάκι που έμοιαζε πολύ στη γιαγιά του, την Καθολική. Ίσως κι αυτό της έδωσαν και το όνομά της. Μόνο που την παιχνιδιάρικη μικρή τη φώναζαν Κική για να την ξεχωρίζουν από τη γιαγιά Καθολική. Όταν η γιαγιά έπαιζε με την μικρή Κική, το παιδί του αγαπημένου της γιού, όταν της έλεγε ιστορίες από τα παλιά χρόνια σκεφτόταν «αχ! Να μπορούσα να της έδειχνα τα δικά μου παιχνίδια, τη δική μου κούνια, τα ρούχα που φορούσε η μανούλα μου όταν με είχε στην αγκαλιά της».

Λένε ότι όταν θέλουμε κάτι πολύ, όταν ευχόμαστε ή πιστεύουμε σε κάτι με όλες μας τις δυνάμεις, αυτό γίνεται πραγματικότητα. Δεν ξέρω αν αυτό είναι αλήθεια... Ξέρω όμως ότι κάποια μέρα στην παλιά πόλη της Ρόδου, σε ένα μικρό σπιτάκι μαζεύτηκαν άνθρωποι από όλο το νησί που κρατούσαν φυλαγμένα πράγματα που τους θύμιζαν τις γιαγιάδες και τους παππούδες τους. Ένας έφερε ένα παλιό κέντημα, άλλος ένα παντζούρι από το σπίτι του

παππού, άλλη μια παλιά κούνια, άλλος ένα ζωγραφισμένο πιάτο, άλλη τα ρούχα της γιαγιάς, άλλος το μπαούλο του θείου. Κάθε μέρα και κάποιος έφερνε κάτι παλιό και αγαπημένο. Έτσι, δημιουργήθηκε ένα παλιό σπίτι. Με την κουζίνα του, το τζάκι του και τα στολίσματά του.

Όταν το έμαθε ο Μιχάλης, τρελάθηκε από τη χαρά του. Μπήκε μέσα και έγινε πάλι το παιδί που έπαιζε με τη σφεντόνα του στον Έμπωνα. Έπειτα, ξαναπήγε μαζί με την μικρή Κική, εξερεύνησαν τα πάντα και ταξίδεψαν στο παρελθόν.

Όταν το έμαθε η γιαγιά Καθολική έκλαψε από συγκίνηση. Δεν μπορούσε να ταξιδέψει για να το δει. Έστειλε όμως εκεί, ένα κομμάτι του εαυτού της, τα καλά ρούχα της μανούλας της που τα φύλαγε όλα αυτά τα χρόνια. Έτσι, ένιωθε ότι ήταν κι αυτή εκεί για να δώσει με τη σειρά της την αγάπη της σε όλα τα παιδιά που ήθελαν να γνωρίσουν τη ζωή στα παλιά χρόνια.

4. Φωτογραφικό υλικό για την 5^η διδακτική ενότητα

 ΚΡΗΤΗ	 ΚΡΗΤΗ
 ΗΠΕΙΡΟΣ	 ΗΠΕΙΡΟΣ



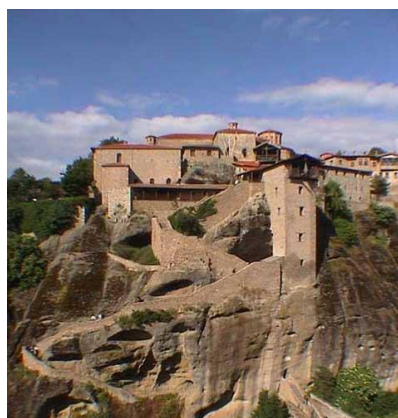
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ



ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ



ΣΤΕΡΕΑ ΕΛΛΑΔΑ



ΣΤΕΡΕΑ ΕΛΛΑΔΑ



ΣΥΜΗ



ΣΥΜΗ



ΚΑΡΠΑΘΟΣ



ΚΑΡΠΑΘΟΣ



ΚΑΛΥΜΝΟΣ



ΚΑΛΥΜΝΟΣ



ΝΟΤΙΑ ΡΟΔΟΣ



ΝΟΤΙΑ ΡΟΔΟΣ

Άννα Μαρούκλα-Πάχου, Δασκάλα

Χριστίνα Πολιτάκη, Δασκάλα

Ο αργαλειός αφηγείται την ιστορία του¹

Α. Ιστορικό

Η ιδέα για το σχεδιασμό προγράμματος γεννήθηκε, όταν μάθαμε ότι οι συνάδελφοι του συστεγαζόμενου νηπιαγωγείου θα συνεργάζονταν με τη σχολική τους σύμβουλο για να αναπτύξουν πρόγραμμα προσχολικής εκπαίδευσης. Εκείνη τη σχολική χρονιά (2010-11) δουλεύαμε με τα δύο τμήματα της Β δημοτικού. Είχαμε, επομένως, παιδιά που με κριτήριο την ηλικία αντιμετωπίζονται παιδαγωγικά με παρόμοιο τρόπο με αυτά του νηπιαγωγείου, ενώ επιπλέον, στο ζήτημα της διδακτικής και γενικότερα της μεθοδολογίας υπάρχει συνέχεια, μέσω των αντίστοιχων ΔΕΠΠΣ (ΦΕΚ 303). Γι αυτούς τους λόγους σκεφθήκαμε, ότι θα ήταν ευκαιρία για μας να παρακολουθούμε τις παιδαγωγικές συναντήσεις που θα πραγματοποιούνται στο σχολείο μας μεταξύ των συναδέλφων και της συμβούλου τους. Και από την παρακολούθηση των συναντήσεων καταλήξαμε στο να συμμετέχουμε ενεργά αναλαμβάνοντας το σχεδιασμό ενός προγράμματος.

Στην πρώτη από κοινού συνάντηση με τη συνάδελφο του νηπιαγωγείου και τη σχολική της σύμβουλο ανταλλάξαμε ιδέες και απόψεις και σ' αυτό το πλαίσιο αναπτύχθηκε προβληματισμός που αφορούσε κυρίως στο θέμα του προγράμματος. Η μακρόχρονη επιτυχημένη συνεργασία μας με τις συναδέλφους του νηπιαγωγείου, αλλά και η κοινή πορεία που θα είχαμε σ' αυτές τις παιδαγωγικές συναντήσεις με θέμα την ανάπτυξη προγραμμάτων έπρεπε να αξιοποιηθούν, γι αυτό αποφασίσαμε ομόφωνα να δοθεί προοπτική συνεργασίας και στα παιδιά μέσα από τα προγράμματα. Έτσι, καταλήξαμε στο να ασχοληθούμε με τον αργαλειό, επειδή:

¹ Το πρόγραμμα αυτό σχεδιάστηκε και πραγματοποιήθηκε από τις συγγραφείς του στη Β τάξη του Δ.Σ. Σγουρού Ρόδου τη σχ. χρονιά 2010-11.

- Ο αργαλειός σε σύγκριση με τα αντικείμενα μιας συλλογής είναι μεμονωμένο αντικείμενο, γι αυτό και η προσέγγισή του από τα παιδιά παρουσιάζει λιγότερες δυσκολίες (Νάκου, 2001),
- ο αργαλειός ως θέμα επιτρέπει τη συνεργασία με τα παιδιά του νηπιαγωγείου, αφού:
 - έχει στενή σχέση με την παραδοσιακή γυναικεία ενδυμασία Έμπωνα Ρόδου –θέμα του νηπιαγωγείου–,
 - λειτουργεί και νοηματοδοτείται στο ίδιο χωροχρονικό πλαίσιο² με αυτήν,
 - βρίσκεται ως έκθεμα στο ίδιο μουσείο και
 - αποτελεί το εργαλείο παραγωγής της γυναικείας παραδοσιακής ενδυμασίας.

Επιπλέον, ο αργαλειός ήταν οικείος σε κάποια από τα παιδιά μας που κατάγονται από χωριά της Ρόδου στα οποία υπάρχει αργαλειός, γεγονός που θα διευκόλυνε την κατανόηση από αυτά. Για τα υπόλοιπα παιδιά που δεν είχαν προηγούμενη επαφή με αργαλειό, το γεγονός ότι ο αργαλειός αποτελεί έκθεμα του λαογραφικού μουσείου Ρόδου θα διευκόλυνε την κατανόηση, αφού αφενός θα είχαν την ευκαιρία να τον δουν στις πραγματικές του διαστάσεις, αλλά και αφετέρου να τον νοηματοδοτήσουν μέσα από άλλα εκθέματα του ίδιου μουσείου (παραδοσιακές ενδυμασίες, υφαντά κ.ά.) που αποτελούν προϊόντα του, όπως και από το σύνολο των εκθεμάτων που συνθέτει το χωροχρονικό πλαίσιο μέσα στο οποίο υπάρχει. Σημειώνεται, επίσης, ότι -εκτός από το θέμα- η κατανόηση του συνόλου των παιδιών διευκολύνεται επειδή ο αργαλειός με την ιδιότητα του ως μουσειακό αντικείμενο διευρύνει τις συνθήκες και τους χώρους στους οποίους πραγματώνεται η μάθηση, αφού επιτρέπει το συνδυασμό και την αλληλοσυμπλήρωση της μάθησης στο μουσειακό χώρο και στη σχολική τάξη (Hein, 1998). Όμως, αυτού του τύπου η μάθηση βασίζεται στην ενεργητική μαθησιακή διαδικασία (Νάκου, 2001, ό.π.) και

² Η χωροχρονική νοηματοδότηση του αργαλειού και οι σχέσεις του με άλλα αντικείμενα της παραδοσιακής ζωής γίνεται εμφανής στον εννοιολογικό χάρτη (βλ. εννοιολογικό χάρτη καρπάθικου σπιτιού).

αντιπαρατίθεται στον παραδοσιακό τρόπο με τον οποίο προσεγγίζονται τα μουσειακά εκθέματα (Τζιαφέρη, 2005).

Μετά την αποσαφήνιση των παραπάνω ακολούθησε η διατύπωση του σκοπού του προγράμματος και στη συνέχεια η αποτύπωση των διδακτικών ενοτήτων. Κατόπιν διατυπώθηκαν οι επιμέρους στόχοι που εξυπηρετούν κάθε ενότητα και καταγράφηκαν οι δραστηριότητες που εξυπηρετούν τους στόχους, όπως και η δραστηριότητα αξιολόγησης-διάχυσης αποτελεσμάτων. Τέλος, αφού αξιολογήθηκε ο σχεδιασμός σε επίπεδο βαθμού σχέσης μεταξύ σκοπού-στόχων-δραστηριοτήτων (Τρέσσου, 2003), το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε στο δημοτικό σχολείο Σγουρού Ρόδου. Ακολούθησε η αξιολόγηση στο σύνολο του σχεδιασμού, η οποία λειτούργησε ανατροφοδοτικά για την επαναδιαπραγμάτευση των όποιων σημείων εμφανίσθηκαν ως προβληματικά. Το πρόγραμμα παρουσιάζεται παρακάτω στην τελευταία του εκδοχή.

Β. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα³

Σκοπός του προγράμματος: Η γνώση της λειτουργίας του αργαλειού και η αναγνώρισή του ως εργαλείου ύφανσης του παρελθόντος.

Η εκκίνηση του προγράμματος διευκολύνεται αν έχει διδαχθεί πριν η ενότητα «Μες στο μουσείο» από το βιβλίο της Γλώσσας της Β' δημοτικού, που δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να γνωρίσουν λαογραφικά αντικείμενα.

Αφόρμηση: Μια κούκλα – αράχνη «εμφανίζεται» στην τάξη και ζητάει από τα παιδιά να καθίσει μαζί τους και να παρακολουθήσει αυτά που θα κάνουν. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος η αράχνη πλέκει τον ιστό της -που σιγά σιγά μεγαλώνει-. Η αράχνη ανατροφοδοτεί το πρόγραμμα εκφράζοντας απορίες, σχολιάζοντας τα δρώμενα, ενώ διαρκώς μεταφέρει στα παιδιά την απορία-σκέψη της που αφορά στο βαθμό που η ίδια εμπλέκεται ή/και σχετίζεται με το θέμα του προγράμματος. Στο τέλος του προγράμματος –και εφόσον εξακολουθεί να μην απαντιέται το ερώτημά

³ Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο (ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011α) και σύμφωνα με τον Οδηγό Νηπιαγωγού (ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011b), όπως και τη μεθοδολογία των προγραμμάτων που πραγματοποιούνται στο πλαίσιο της ευέλικτης ζώνης (ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, 2001).

της- η ίδια αφηγείται το μύθο που αποδεικνύει τη σχέση της με τον αργαλειό και το έργο του.

Ενότητα Α: Σύγχρονη και παραδοσιακή ενδυμασία

Στόχοι:

- ✓ Να διακρίνουν τη σύγχρονη από την παραδοσιακή ενδυμασία.
- ✓ Να συνδέουν τη σύγχρονη ενδυμασία με τον τρόπο κατασκευής της.
- ✓ Να αναφέρουν τα στάδια παρασκευής υφάσματος.

Δραστηριότητες⁴:

- Δίνουμε σε κάθε ομάδα μία φωτογραφία. Οι φωτογραφίες δείχνουν μαλλί, εργοστάσιο υφασμάτων, υφασματοπωλείο, βιοτεχνία ρούχων, κατάστημα ρούχων (βλ. παράρτημα). Τα παιδιά της κάθε ομάδας συζητούν μεταξύ τους και κάνουν υποθέσεις για το τι δείχνει η φωτογραφία τους και κατόπιν την παρουσιάζουν σε όλους. Στη συνέχεια ζητάμε από τα παιδιά να βάλουν τις φωτογραφίες στη σωστή σειρά και να εξηγήσουν τη σκέψη τους.
- Δείχνουμε 2 φωτογραφίες: μία με παραδοσιακή στολή και μία με ένα φόρεμα της σύγχρονης εποχής (βλ. παράρτημα) και ζητάμε να μας πουν ποιο από τα δυο φορέματα νομίζουν ότι φτιάχτηκε με την παραπάνω διαδικασία και να εξηγήσουν πώς το σκέφτηκαν. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να αντιστοιχίζουν τα σύγχρονα εργαλεία και προϊόντα και να τεκμηριώνουν την αντιστοίχιση με αναφορά στην τεχνολογία.
- Δίνουμε στα παιδιά ποικιλία φωτογραφιών. Τα παιδιά θα τις χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν δύο κολάζ. Ένα με ενδυμασίες της σύγχρονης εποχής και ένα με τις παραδοσιακές ενδυμασίες.

⁴ Τα παιδιά σε όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων του προγράμματος είναι χωρισμένα σε ομάδες.

Ενότητα Β: Ο Αργαλειός

Στόχοι:

- ✓ Τα παιδιά να κάνουν υποθέσεις, προορισμένες να ελεγχθούν με παρατήρηση.
- ✓ Να αναζητούν πληροφορίες από πολλαπλές πηγές προκειμένου να επιβεβαιώσουν τις υποθέσεις τους.
- ✓ Να εντοπίζουν ομοιότητες-διαφορές ανάμεσα στις αναπαραστάσεις τους για τον αργαλειό και το πραγματικό αντικείμενο.
- ✓ Να τοποθετούν το μαλλί, τη ρόκα, το αδράχτι, το υφάδι στη σειρά με την οποία τα χρησιμοποιούσαν για να παράγουν ύφασμα στον αργαλειό.
- ✓ Να αναγνωρίζουν την αξία του αργαλειού ως εργαλείο για την παραγωγή υφάσματος.
- ✓ Να αναφέρουν το μουσείο ως χώρο έκθεσης αντικειμένων που έχουν αξία.

Δραστηριότητες:

- Ρωτάμε τα παιδιά αν μπορούν να φανταστούν και να ζωγραφίσουν τη μηχανή που έφτιαχνε παλιά τα υφάσματα. Όταν τα παιδιά τελειώσουν τις ζωγραφιές ακολουθεί συζήτηση και ομαδοποιούνται οι απόψεις τους και οι ζωγραφιές τους. Στο τέλος της συζήτησης αναρωτιόμαστε ποια ζωγραφιά μοιάζει τελικά με την πραγματική μηχανή που έφτιαχνε τα υφάσματα. Τα παιδιά καλούνται να αναζητήσουν πληροφορίες μέσα από βιβλία ή ρωτώντας τους συγγενείς τους για το πώς τελικά ήταν εκείνη η μηχανή. Συζητάμε με τα παιδιά τις πληροφορίες που συγκέντρωσαν για το πώς ήταν εκείνη η μηχανή.
- Λέμε στα παιδιά ότι έχουμε σε μορφή παζλ φωτογραφία από εκείνη τη μηχανή. Τα κομμάτια του παζλ βρίσκονται σε διάφορα μέρη του σχολείου. Κάθε ομάδα παίζοντας το παιχνίδι της «κρεμάλας» βρίσκει σε ποιο μέρος του σχολείου θα βρει κομμάτια από το παζλ. Οι ομάδες συγκεντρώνουν τα κομμάτια και όλοι μαζί φτιάχνουν τη φωτογραφία του αργαλειού. (βλ. παράρτημα). Κατόπιν ζητάμε από τα παιδιά να συγκρίνουν τη φωτογραφία με τη ζωγραφιά που έφτιαξαν.

- Εξιστορούμε στα παιδιά την ιστορία της φωτογραφίας:

Κάποτε σ' ένα χωριό της Ρόδου ζούσε ένα αντρόγυνο ο Γιάννης και η Μαρία.

Ο Γιάννης κάθε πρωί πήγαινε στα χωράφια του να δουλέψει και η γυναίκα του αφού τελείωνε με τις δουλειές του σπιτιού καθόταν στον αργαλειό για να υφάνει. Για να υφάνει χρησιμοποιούσε το μαλλί από τα πρόβατα που της είχε φέρει ο άντρας της το είχε πλύνει, το είχε στεγνώσει, το είχε ξάνει και το είχε κλώσει με τη ρόκα και το αδράχτι της και έτσι είχε ετοιμάσει το υφάδι της. Στη συνέχεια το έκανε μασούρια με την ανέμη της. Είχε αγοράσει και νήματα και ήταν πανέτοιμη να ξεκινήσει.

Όταν τις μπλέκονταν τα νήματα στενοχωριόταν, όταν όμως πήγαιναν όλα καλά και το υφαντό που ύφαινε μεγάλωνε τραγουδούσε από τη χαρά της γιατί θα έφτιαχνε ωραία στρωσίδια για το σπίτι της και καινούρια ρούχα για εκείνη και τον άνδρα της και αργότερα για το μωρά της.

Τα χρόνια πέρασαν, τα παιδιά της μεγάλωσαν πήγαν στην πόλη στο γυμνάσιο και άρχισαν να ντύνονταν αλλιώς, με ρούχα φτιαγμένα από πιο σύγχρονες μηχανές και ο αργαλειός έπαψε σιγά σιγά να χρησιμοποιείται...

Ρωτάμε τα παιδιά αν θέλουν να εικονογραφήσουμε τη ιστορία. Έτσι τα παιδιά ζωγραφίζουν τις εικόνες που μπορούν. Εμείς τους δίνουμε τις φωτογραφίες από το ξάσιμο του μαλλιού, τη ρόκα, το αδράχτι, την ανέμη και τα νήματα (βλ. παράρτημα). Οι μαθητές για την επαλήθευση των αντικειμένων που απεικονίζονται στις φωτογραφίες θα κάνουν χρήση του διαδικτύου.

- Ακολουθεί συζήτηση με τα παιδιά με θέμα 'τι να απέγινε ο αργαλειός'. Υποστηρίζουμε με κατάλληλες ερωτήσεις τα παιδιά να συμπεράνουν την αξία του αργαλειού ως εργαλείου της εποχής του. Η συζήτηση τελειώνει με υποθέσεις των παιδιών και αναζητήσεις-έρευνες για το πού μπορεί να υπάρχει αργαλειός για να τον δούμε στην πραγματικότητα.

Ενότητα Γ: Ο αργαλειός στο Μουσείο και επί το έργον

Στόχοι

- ✓ Να γνωρίζουν το μουσείο ως χώρο έκθεσης παλαιών αντικειμένων.
- ✓ Να αναγνωρίζουν στο μουσείο τα αντικείμενα που έχουν παραχθεί με τον αργαλειό.
- ✓ Να αναφέρουν τη λειτουργία του αργαλειού.

Δραστηριότητες:

- Περιδιαβαίνουμε τους χώρους του μουσείου με στόχο να αναγνωρίσουμε τον αργαλειό και όλα τα σύνεργα του. Στη συνέχεια, ζητάμε από τα παιδιά να δουν προσεκτικά και τα υπόλοιπα εκθέματα του μουσείου και να βρουν τι έχει φτιαχτεί με τη βοήθεια του αργαλειού. Κάθε φορά που βρίσκουν κάτι που έχει φτιαχτεί με αργαλειό, επιχειρηματολογούν τη γνώμη τους και το φωτογραφίζουν.
- Στην τάξη, τα παιδιά σε ομάδες παρατηρούν τις φωτογραφίες που τράβηξαν στο μουσείο. Κάθε ομάδα επιλέγει μία φωτογραφία και αναλαμβάνει να υποθέσει και να καταγράψει την ιστορία του (πώς κατασκευάστηκε, πού το χρησιμοποιούσαν, πώς κατέληξε στο μουσείο). Οι ιστορίες ανακοινώνονται και ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να σκεφτούν πού μπορούν να δουν αργαλειό να λειτουργεί, να ερευνήσουν και να αναφέρουν την τοποθεσία και τέλος να προετοιμαστούν για την επίσκεψη στην υφάντρα (ποιο παιδί θα τη ρωτήσει, τι θα ρωτήσει, ποιο θα φωτογραφίσει κ.λ.π.).
- Η επίσκεψη πραγματοποιείται. Όταν επιστρέψουμε στην τάξη, τα παιδιά αναφέρουν τις διαπιστώσεις τους για το βαθμό ομοιότητας της πραγματικής λειτουργίας του αργαλειού και της λειτουργίας του όπως την φαντάστηκαν.
- Ο/Η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να παρατηρήσουν τον ιστό που έπλεξε η αράχνη της τάξης και αναρωτηθούν για τη σχέση της με τον αργαλειό και την υφάντρα. Τα παιδιά κάνουν υποθέσεις και στο τέλος ο/η εκπαιδευτικός αφηγείται το μύθο της αράχνης (Βλ. παράρτημα).

➤ Δραστηριότητα αξιολόγησης-διάχυσης αποτελεσμάτων:

Τα παιδιά αναζητούν στο οικογενειακό τους περιβάλλον αντικείμενα φτιαγμένα με τον αργαλειό και τα μαζεύουν στην τάξη. Οι ομάδες συζητούν, ερευνούν, αποφασίζουν και υποστηρίζονται από τον/την εκπαιδευτικό να εκθέσουν στην τάξη τα αντικείμενα. Προσκαλούν τους γονείς τους και παρουσιάζουν τα εκθέματα (αντικείμενα και φωτογραφίες από το πρόγραμμα) με αναφορές σε όλες τις φάσεις του προγράμματος.

Βιβλιογραφία

- Hein, G. (1998). *Learning in the museum*. London: Routledge.
- Νάκου, Ε. (2001). *Τα μουσεία: εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Νήσος.
- Τζιαφέρη, Σ. Γ. (2005). *Το σύγχρονο Μουσείο στην Ελληνική εκπαίδευση μέσα από το παράδειγμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011α). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, τ. Α', Β'. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011β). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠΕΠΘ-Π.Ι. (2001). Διαθεματικό εκπαιδευτικό υλικό για την ευέλικτη ζώνη: Α-Β τάξεις του δημοτικού σχολείου. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα www.pi-schools.gr.
- ΦΕΚ 303/13-03-2003. ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα

1. Φωτογραφικό υλικό για την ενότητα Α
2. Φωτογραφικό υλικό για την ενότητα Β
3. Ιστορία της Αράχνης
4. Φωτογραφικό υλικό από την πραγματοποίηση του προγράμματος

1. Φωτογραφικό υλικό για την ενότητα Α



2. Φωτογραφικό υλικό για την ενότητα Β



Ξάσιμο μαλλιού



Ρόκα, αδράχτι



Ανέμη



Νήματα



Υφάδι

3. Η ιστορία της αράχνης

Η Αράχνη ήταν κόρη του βαφέα Ίδμονα από την Κολοφώνα. Κατοικούσε στην πόλη της Λυδίας Ύπαιπα. Η υφαντική της τέχνη ήταν τόσο ξακουστή ώστε ακόμα και οι Νύμφες πήγαιναν για να θαυμάσουν τα έργα της. Όλοι πίστευαν πως η Αράχνη είχε διδαχθεί την τέχνη της από τη θεά Αθηνά. Εκείνη όμως το αρνιόταν. Μάλιστα προκάλεσε τη θεά σε διαγωνισμό για να φανεί ποια υφαίνει καλύτερα. Η Αθηνά μεταμορφώθηκε σε γριά και συμβούλεψε την κοπέλα ότι ήταν ασέβεια να προσπαθεί κάποιος να αναμετρηθεί με τους θεούς. Όμως η Αράχνη δεν άκουσε τις συμβουλές της και συνέχισε να προκαλεί τη θεά. Τότε η Αθηνά πήρε την κανονική της μορφή κι ο αγώνας άρχισε.

Η Αθηνά στο υφαντό της παράστησε δυο θέματα. Το κεντρικό θέμα ήταν ο αγώνας της με τον Ποσειδώνα για την προστασία της Αθήνας. Το άλλο απεικόνιζε τέσσερις θνητούς (έναν σε κάθε γωνία του υφαντού) να τιμωρούνται γιατί είχαν τολμήσει να αναμετρηθούν με θνητούς.

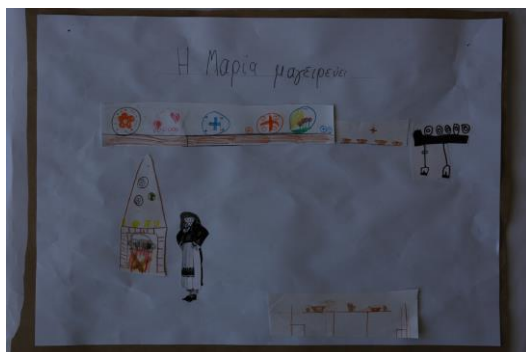
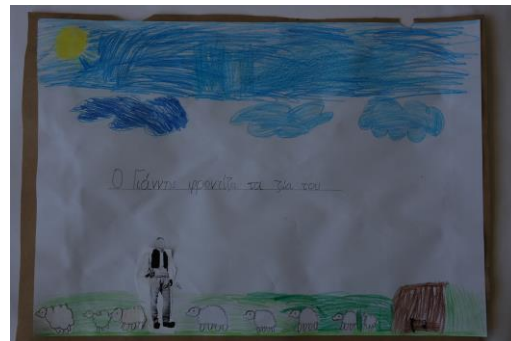
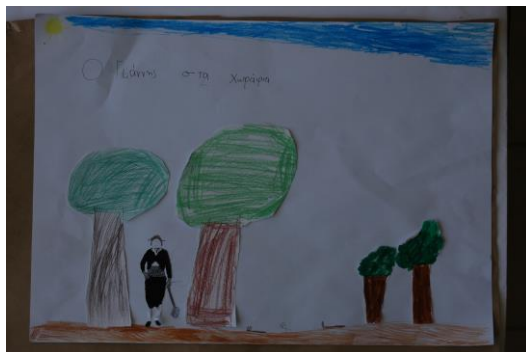
Η Αράχνη στο δικό της υφαντό είχε παραστήσει τους έρωτες του Δία και άλλων θεών με θνητές καθώς και τις μορφές που είχαν πάρει για πετύχουν το σκοπό τους. Η Αθηνά πήρε το έργο της Αράχνης στα χέρια της και προσπάθησε να του βρει ψεγάδια. Όταν δεν κατάφερε να του βρει κάποιο ελάττωμα θυμωμένη από τις παραστάσεις του υφαντού και τυφλωμένη από την ζήλια το έσκισε και χτύπησε με το αδράχτι της την κοπέλα στο πρόσωπο.

Η Αράχνη από ντροπή για την προσβολή που της έγινε επιχείρησε να κρεμαστεί. Η θεά όμως δεν την άφησε να πεθάνει. Την μεταμόρφωσε στο γνωστό έντομο και την καταράστηκε να είναι πάντα κρεμασμένη καθώς θα εξασκεί την παλιά της τέχνη.

4. Φωτογραφικό υλικό από την πραγματοποίηση του προγράμματος:



Μια ιστορία



Δήμητρα Δημητρίου, Νηπιαγωγός, Φωτεινή Καρανικόλα, Νηπιαγωγός,
Έλενα Παλιούρα, Νηπιαγωγός, Τριάδα Παπαδοπούλου, Νηπιαγωγός
Χαρίκλεια Παρασκευοπούλου, Νηπιαγωγός

Το καρπάθικο σπίτι

Α. Το ιστορικό

Η Κάρπαθος είναι ένα νησί ευλαβικά προσηλωμένο στα έθιμα και στις παραδόσεις. Ο τοπικός λαϊκός πολιτισμός της εξακολουθεί ως σήμερα να είναι ζωντανός, αρκετά στοιχεία του αναδεικνύονται και επιμένουν να επιβιώνουν, γι αυτό και αξιολογείται ως το νησί στο οποίο διατηρούνται μορφές εθιμικής ζωής που δεν έχουν αλλοιωθεί (Αλεξιάδης, 2001). Η διατήρηση των παραδόσεων οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στον γεωγραφικό παράγοντα. Το γεωφυσικό περιβάλλον του νησιού προσδιόρισε τις τοποθεσίες στις οποίες δημιουργήθηκαν τα χωριά της Καρπάθου. Οι βραχώδεις δύσβατες εκτάσεις μεταξύ των χωριών είχαν ως συνέπεια να περιορίζεται η μεταξύ τους επικοινωνία και αυτός ο περιορισμός είχε ως αποτέλεσμα τη διατήρηση της πολιτισμικής φυσιογνωμίας των οικισμών (Μιχαηλίδης-Νουάρος, 1934). Ο οικισμός που διατήρησε σε μεγαλύτερη έκταση από τους άλλους τα πολιτισμικά στοιχεία είναι ο οικισμός της Ελύμπου (Ολύμπου). Η διατήρηση των πολιτισμικών στοιχείων οφείλεται ως ένα βαθμό στη γεωγραφική απομόνωση του χωριού από τα άλλα, αλλά και στην αργοπορημένη σύνδεσή του με το σύγχρονο πολιτισμό (ένταξη στο οδικό δίκτυο, ηλεκτροδότηση) (Φιλιππίδης, χ.χ.). Η πολιτισμική φυσιογνωμία της Ολύμπου -με τον παραδοσιακό οικισμό, την αρχιτεκτονική, τις παραδοσιακές ασχολίες και γενικότερα την καθημερινότητα των κατοίκων της- χαρακτηρίζει την Κάρπαθο και αποτελεί βασικό λόγο για τον οποίο το νησί είναι τουριστικός προορισμός. Ήταν επομένως λογικό, η πρότασή μας για ανάπτυξη προγράμματος προσχολικής αγωγής να επικεντρωθεί στο θέμα του παραδοσιακού οικισμού της Ολύμπου Καρπάθου, ως πρότυπου καρπάθικου παραδοσιακού οικισμού.

Σε πρώτη φάση την ομάδα απασχόλησε η συλλογή πληροφοριών. Το πληροφοριακό υλικό που μαζεύτηκε, διαβάστηκε και ταξινομήθηκε. Σ' αυτή τη φάση αναδείχθηκε προβληματισμός, καθώς υπήρχαν πληροφορίες άλλοτε αόριστες και ασαφείς, ενώ άλλες φορές εντοπίστηκαν περισσότερες από μία εκδοχές για το ίδιο θέμα. Το ζήτημα αυτό λύθηκε, αφού αποφασίστηκε να πραγματοποιηθεί επιτόπια έρευνα στον παραδοσιακό οικισμό Ολύμπου -πραγματοποιήθηκε από τις συγγραφείς και την κα Ματθαίου- και να αξιοποιηθούν οι κοινές πληροφορίες που διαπιστώθηκαν από τη βιβλιογραφική και την επιτόπια έρευνα. Έπειτα, τα μέλη της ομάδας επεξεργάστηκαν τις πληροφορίες, τις αξιολόγησαν, βρήκαν τις σχέσεις μεταξύ τους και τις απέδωσαν σε εννοιολογικό χάρτη (βλ. παράρτημα). Σημειώνεται ότι ο εννοιολογικός χάρτης (Παπαθανασίου, Λυμπουρίδου & Σάββα, 2002) εμπλουτίστηκε με σημειώσεις και βίντεο, ώστε τα στοιχεία της παράδοσης να γίνονται ορατά και να ολοκληρώνεται η

γνωστική απόδοση του θέματος, κυρίως για τον αναγνώστη-εκπαιδευτικό που δεν γνωρίζει την Κάρπαθο.

Σε δεύτερη φάση, τα μέλη της ομάδας πραγματοποίησαν έρευνα για να αποτυπώσουν πώς σκέπτονται τα παιδιά για τις κεντρικές έννοιες του εννοιολογικού χάρτη. Έπειτα, με οδηγούς τον εννοιολογικό χάρτη που αποδίδει το γνωστικό κομμάτι του θέματος και τις ιδέες των παιδιών που προέκυψαν από την έρευνα, τα μέλη της ομάδας προσδιορίζουν το σκοπό και τους στόχους του προγράμματος. Σ' αυτή τη φάση, τα μέλη της ομάδας είχαν να αντιμετωπίσουν την εξής δυσκολία: υπήρχε σοβαρή απόκλιση ανάμεσα στον εννοιολογικό χάρτη και στα αποτελέσματα από τις ιδέες των παιδιών. Συγκεκριμένα, από τη μελέτη των πολιτισμικών στοιχείων και του βαθμού που διατηρούνται στην Κάρπαθο είχε δημιουργηθεί η εντύπωση ότι τα παιδιά έχουν εμπειρίες και κάποιες έννοιες είναι γνωστές ή έχουν αρχίσει να οικοδομούνται. Τα αποτελέσματα της έρευνας, όμως, έδειξαν ότι τα παιδιά δεν γνωρίζουν σε μεγάλο βαθμό κεντρικές έννοιες που αφορούν τον παραδοσιακό τρόπο ζωής. Αναπτύχθηκε έτσι προβληματισμός, ανταλλάχθηκαν απόψεις, πραγματοποιήθηκαν συναντήσεις μέσω τηλεδιάσκεψης με την κα Ματθαίου και τελικά η ομάδα συμφώνησε να περιορίσει αρκετά το θέμα του προγράμματος, ώστε να δώσει την ευκαιρία στα παιδιά να αρχίσουν να συγκροτούν το πλαίσιο της παραδοσιακής ζωής μέσα από τη δραστηριοποίησή τους με αντικείμενα καθημερινής χρήσης, σε μια διδακτικά χαλαρή και παιδαγωγικά δημιουργική ατμόσφαιρα. Έτσι από τον παραδοσιακό οικισμό Ολύμπου Καρπάθου καταλήξαμε στους χώρους και στα αντικείμενα με τα οποία λειτουργεί το μονόχωρο παραδοσιακό καρπάθικο σπίτι.

Σε τρίτη φάση και με βάση τα παραπάνω τα μέλη της ομάδας σχεδίασαν το πρόγραμμα¹ και αμέσως μετά αξιολόγησαν τη σχέση σκοπού-στόχων-δράσεων, δηλαδή έλεγξαν το βαθμό που ο σκοπός προκύπτει και ολοκληρώνεται από τη σύνθεση των επιμέρους στόχων και το βαθμό που οι δραστηριότητες επιδιώκουν τους στόχους και αντιστοιχούν σε κάποιον από αυτούς (Τρέσσου, 2003).

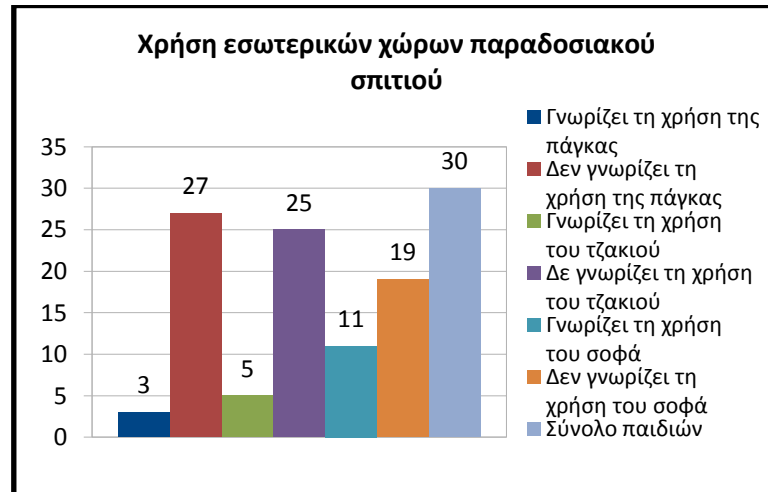
Στο τέλος, το πρόγραμμα καταγράφηκε, δημιουργήθηκε το υλικό και τα μέσα για την υλοποίησή του και πραγματοποιήθηκε από τις συγγραφείς του στα νηπιαγωγεία 1^ο, 2^ο Καρπάθου και Νηπιαγωγείο Όθους Καρπάθου. Στην πιλοτική φάση πραγματοποίησης του προγράμματος συμμετείχε, επίσης, η συνάδελφος Πελαγία Ρωμνάκη, που δέχθηκε πρόθυμα να υλοποιήσει το πρόγραμμα στο νηπιαγωγείο Απερίου Καρπάθου. Την ευχαριστούμε θερμά για την πολύτιμη συμβολή της στην αξιολόγηση του προγράμματος. Η εφαρμογή του προγράμματος και η αξιολόγησή του λειτούργησαν ανατροφοδοτικά γι αυτό και κυρίως για τα σημεία που παρουσίασαν δυσκολίες. Τα σημεία αυτά επαναπροσδιορίστηκαν και στη συνέχεια παρουσιάζεται το πρόγραμμα στην τελευταία του εκδοχή.

¹ Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο και των οδηγιών Νηπιαγωγού (ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, 2008¹ ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011α² ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011b³).

Β. Η έρευνα

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε με ατομικές ημιδομημένες συνεντεύξεις (Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 1999) σε τριάντα νήπια (αγόρια και κορίτσια) που φοιτούσαν στα νηπιαγωγεία της Καρπάθου². Τα δεδομένα των συνεντεύξεων καταγράφηκαν, ταξινομήθηκαν, αποδόθηκαν σε γραφήματα και παρουσιάζονται παρακάτω.

Α. Χρήση των χώρων του παραδοσιακού μονόχωρου σπιτιού



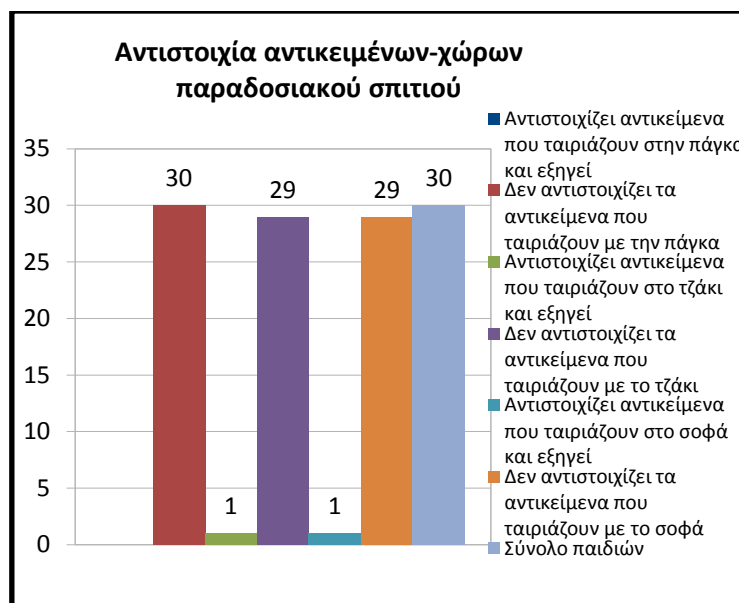
Όπως αποτυπώνεται στο παραπάνω γράφημα, στο ζήτημα της χρήσης των τριών κύριων εσωτερικών χώρων του μονόχωρου σπιτιού Καρπάθου, από τα τριάντα συνολικά παιδιά τα τρία γνωρίζουν τη χρήση της πάγκας ενώ τα υπόλοιπα είκοσι επτά δεν την γνωρίζουν. Πέντε παιδιά γνωρίζουν τη χρήση του τζακιού, ενώ είκοσι πέντε δεν την γνωρίζουν και έντεκα παιδιά γνωρίζουν τη χρήση του σοφά σε αντίθεση με τα υπόλοιπα δέκα εννέα παιδιά που δεν την γνωρίζουν.

Συνολικά, όπως φαίνεται στο γράφημα, οι αρνητικές απαντήσεις για τους τρεις χώρους είναι εβδομήντα μία έναντι είκοσι εννέα θετικών απαντήσεων. Με άλλα λόγια, η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών δεν γνωρίζει τη χρήση των χώρων του μονόχωρου παραδοσιακού σπιτιού Καρπάθου.

Β. Αντικείμενα-Χώροι του παραδοσιακού μονόχωρου σπιτιού

Το ερώτημα στο οποίο απαντά το παρακάτω γράφημα είναι ο βαθμός που γνωρίζουν τα παιδιά τα αντικείμενα καθημερινής χρήσης του παραδοσιακού σπιτιού που χρησιμοποιούνται στους τρεις εσωτερικούς χώρους, την πάγκα, το σοφά και το τζάκι.

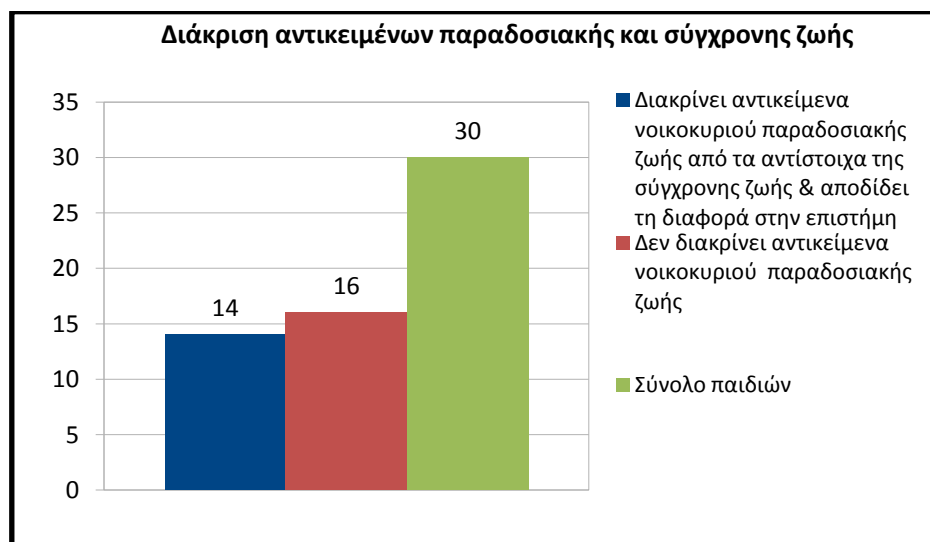
² Τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν καταγωγή από την Κάρπαθο και ζουν στο νησί.



Σύμφωνα με το γράφημα, κανένα παιδί από τα τριάντα δεν αντιστοιχίζει τα αντικείμενα της πάγκας με αυτήν, ένα παιδί αντιστοιχίζει τα αντικείμενα του τζακιού με αυτό και εξηγεί «...πάει εδώ γιατί εδώ θα ανάψουν τη φωτιά για να κάνουν καφέ.» N. 17 και ένα παιδί από τα τριάντα ταιριάζει τα αντικείμενα του σοφά και εξηγεί «...σ' αυτό...εδώ πάει...αφού κοιμούνται το χρειάζονται...» N. 24.

Συνολικά στο γράφημα αποτυπώνονται 2 σωστές απαντήσεις στις ενενήντα, γεγονός που αποδεικνύει ότι η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών δεν γνωρίζει ποια αντικείμενα ταιριάζουν με τον κάθε χώρο του παραδοσιακού σπιτιού και επομένως αγνοεί τη λειτουργία τους στο παραδοσιακό σπίτι.

Γ. Αντικείμενα παραδοσιακής-σύγχρονης ζωής

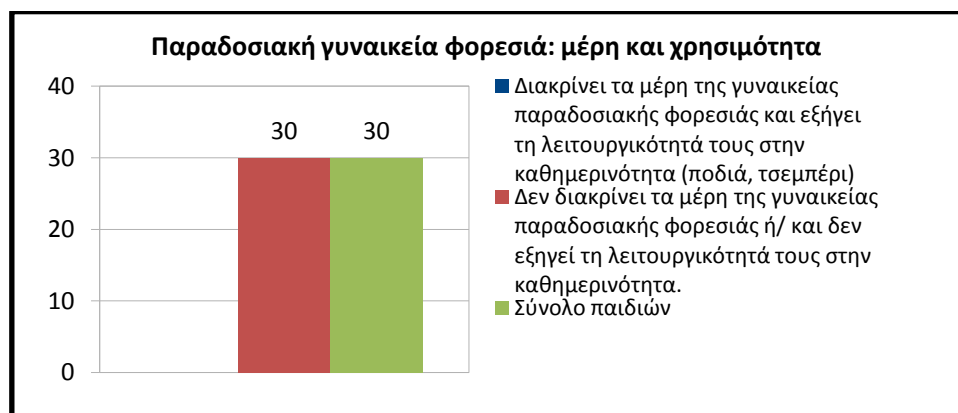


Σ' αυτό το γράφημα αποτυπώνεται ο βαθμός που τα παιδιά διακρίνουν τα αντικείμενα³ σε παραδοσιακά και σύγχρονα και εξηγούν τη διαφορά με λέξεις που παραπέμπουν στην επιστήμη.

Όπως φαίνεται στο γράφημα, δεκατέσσερα παιδιά από τα τριάντα διακρίνουν τα αντικείμενα σε παραδοσιακά και σύγχρονα και αιτιολογούν τις επιλογές τους «...πάει εδώ γιατί είναι παλιό... εδώ ... έχουμε και μεις ... αφού αυτό έχει καλώδιο...» Ν. 23. Τα υπόλοιπα δεκαέξι παιδιά δεν κατηγοριοποιούν τα αντικείμενα σε παραδοσιακά και σύγχρονα.

Δ. Παραδοσιακή γυναικεία φορεσιά: Μέρη και χρησιμότητα

Το παρακάτω γράφημα αποδίδει το βαθμό που τα παιδιά γνωρίζουν τα μέρη από τα οποία αποτελείται η γυναικεία παραδοσιακή ενδυμασία Καρπάθου και το βαθμό που γνωρίζουν τη χρήση και χρησιμότητα του τσεμπεριού και της ποδιάς στην καθημερινότητα της νοικοκυράς.



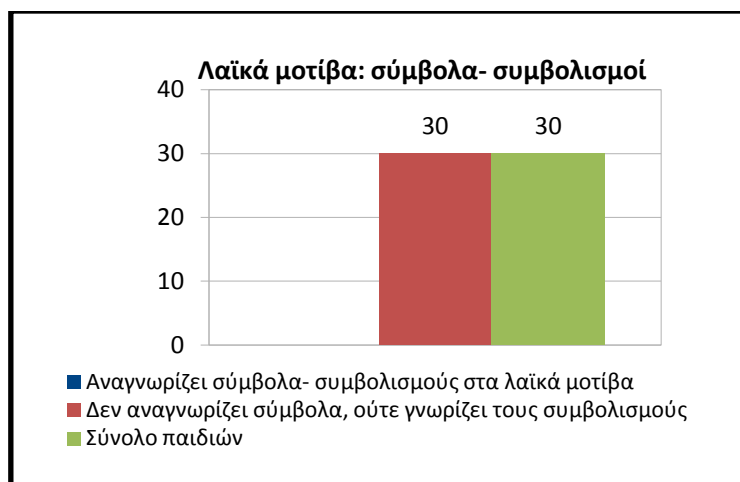
Όπως αποτυπώνεται στο γράφημα κανένα παιδί από τα τριάντα δεν γνωρίζει ούτε ονομάζει τα μέρη της παραδοσιακής γυναικείας ενδυμασίας και δεν γνωρίζει τη χρήση-χρησιμότητα του τσεμπεριού και της ποδιάς.

Ε. Λαϊκά μοτίβα: σύμβολα-συμβολισμοί

Το παρακάτω γράφημα αποδίδει το βαθμό που τα παιδιά αναγνωρίζουν σύμβολα και συμβολισμούς σε λαϊκά μοτίβα⁴.

³ Τα αντικείμενα που δόθηκαν είχαν ανά δύο την ίδια χρήση (π.χ. σίδερο ατμού και κάρβουνου, σκάφη και ηλεκτρικό πλυντήριο κ.λ.π.).

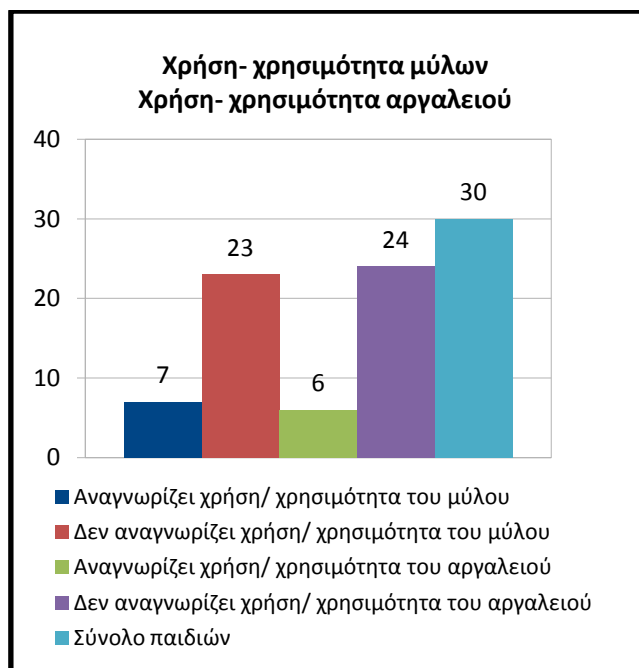
⁴ Τα παιδιά είχαν στη διάθεσή τους φωτογραφικό υλικό από ξυλόγλυπτα και κεντητική. Υποστηρίζονταν με κατάλληλες ερωτήσεις από την ερευνήτρια να αναγνωρίσει π.χ. τον αητό ή ένα λουλούδι και να σκεφτεί αν υπάρχει λόγος που το έβαλαν στο σχέδιο και ποιος είναι αυτός ο λόγος.



Όπως αποτυπώνεται στο γράφημα κανένα παιδί δεν αναγνωρίζει κανένα αντικείμενο ως σύμβολο και δεν του αποδίδει κανένα συμβολισμό.

ΣΤ. Χρήση-χρησιμότητα μύλων και αργαλειού

Στο ζήτημα της χρήσης και χρησιμότητας του μύλου και του αργαλειού στην παραδοσιακή ζωή, οι απαντήσεις των παιδιών αποδίδονται στο παρακάτω γράφημα.



Όπως φαίνεται στο γράφημα, επτά παιδιά από τα τριάντα αναγνωρίζουν τη χρήση και αναφέρουν τη χρησιμότητα του μύλου σε αντίθεση με είκοσι τρία που δεν γνωρίζουν τη χρήση και τη χρησιμότητά του. Έξι παιδιά από τα τριάντα αναγνωρίζουν

τη χρήση και τη χρησιμότητα του αργαλειού έναντι των υπόλοιπων είκοσι τεσσάρων που δεν την ξέρουν.

Συνολικά, σύμφωνα με το γράφημα, η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών (σαράντα επτά απαντήσεις στις εξήντα) δεν γνωρίζουν τη χρήση του μύλου και του αργαλειού και τη χρησιμότητά του στο πλαίσιο της παραδοσιακής ζωής.

Γ. Το Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Το καρπάθικο σπίτι

Σκοπός

Γνωριμία με τη λειτουργία του μονόχωρου παραδοσιακού καρπάθικου σπιτιού

Στόχοι

Τα παιδιά να είναι ικανά να:

- κατονομάζουν τα μέρη του εσωτερικού χώρου του παραδοσιακού σπιτιού και τα συνδέουν με τη χρήση τους,
- ταξινομούν δοσμένα παραδοσιακά αντικείμενα καθημερινής χρήσης στο χώρο λειτουργίας τους,
- εντοπίζουν τις διαφορές στην καθημερινότητα της νοικοκυράς στο παραδοσιακό και στο σύγχρονο πλαίσιο ζωής και τις αποδίδουν στην τεχνολογία- επιστήμη,
- διακρίνουν τα μέρη της γυναικείας παραδοσιακής ενδυμασίας-φορεσιάς και εξηγούν τη χρήση και χρησιμότητα της ποδιάς και του τσεμπεριού στην καθημερινή ζωή,
- περιγράφουν την καθημερινότητα της νοικοκυράς στο καρπάθικο σπίτι.

Δραστηριότητες⁵

1^η ενότητα: Οι εσωτερικοί χώροι του παραδοσιακού σπιτιού

Η δραστηριότητα αρχίζει από το ελεύθερο πρόγραμμα, όπου αξιοποιούνται οι ακόλουθες γωνιές:

- ☀ Γωνιά κουκλόσπιτου: Στη γωνιά του κουκλόσπιτου αναδιαμορφώνεται ο χώρος της κουζίνας και συγκεκριμένα αντικαθίσταται η ηλεκτρική κουζίνα από αυτοσχέδιο τζάκι (βλ. παράρτημα, παιχνίδι 2.1). Τα παιδιά που επισκέπτονται τη γωνιά καλούνται να λειτουργούν το σπίτι με τη νέα συνθήκη.
- ☀ Γωνιά παιδαγωγικού υλικού: Η γωνιά εμπλουτίζεται με ένα νέο αυτοσχέδιο επιτραπέζιο παιχνίδι, το οποίο περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα (παιχνίδι 2.2.1. και 2.2.2.). Πρόκειται για ένα παιχνίδι βασισμένο στο επιτραπέζιο παιχνίδι Bingo. Το παιχνίδι -που περιγράφεται σε παραπάνω από μία εκδοχές⁶- στοχεύει στην εξοικείωση των παιδιών με τρεις χώρους-σημεία του εσωτερικού του μονόχωρου σπιτιού της Καρπάθου και την αντιστοίχιση κάθε χώρου με τα αντικείμενα που εξυπηρετούν την καθημερινή ζωή των ανθρώπων που ζουν σ' αυτό.
- ☀ Γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή: Σε περιβάλλον εργασίας Kidspiration παρουσιάζονται τέσσερις εργασίες που καλούν τα παιδιά να επιλέξουν από σειρά αντικειμένων εκείνα που ταιριάζουν στο παραδοσιακό ή στο σύγχρονο σπίτι (βλ παράρτημα, δραστηριότητα 2.3.1.) ή ταιριάζουν με το χώρο του σοφά (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 2.3.2.), του τζακιού (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 2.3.3.) και της πάγκας (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 2.3.4.). Η ενασχόληση των παιδιών με τις δραστηριότητες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή επιτρέπει αφενός στον/στην εκπαιδευτικό να έρθει σε επαφή με τις ιδέες των παιδιών για τα θέματα των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων, ενώ αφετέρου δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με το φωτογραφικό υλικό, να προβληματιστούν και να έχουν μια πρώτη εμπειρία γύρω από το παραδοσιακό σπίτι, τους εσωτερικούς χώρους και τη λειτουργία τους.

⁵ Οι δραστηριότητες ξεκινούν πάντα από το πρωινό ελεύθερο πρόγραμμα, που επιτρέπει στα παιδιά να δοκιμάζουν, να ανταλλάζουν απόψεις, να ψάχνουν πληροφορίες και γενικά να αποκτούν εμπειρίες και τελειώνουν πάντα στη διάρκεια του οργανωμένου προγράμματος και σε ολομέλεια, όπου τα παιχνίδια των ελεύθερων δραστηριοτήτων παίζονται από όλους (όπου κρίνεται αναγκαίο) ή συζητούνται, ώστε να επιτυγχάνονται οι επιδιωκόμενοι στόχοι.

⁶ Οι παραλλαγές των παιχνιδιών, που αναφέρονται στο παράρτημα, λειτουργούν εμπλουτιστικά και κατά της μονοτονίας, επιτρέπουν την παρουσίαση παιχνιδιού σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας ή/και την αξιοποίηση του παιχνιδιού για την αξιολόγηση επιμέρους στόχων του προγράμματος.

Οργανωμένα παιχνίδια:

- ☀ Όταν ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι όλα τα παιδιά έχουν επισκεφθεί το κουκλόσπιτο, έχουν λειτουργήσει ή προβληματισθεί με το τζάκι ως σημαντικό σκεύος του σπιτιού, τότε η γωνιά ζωντανεύει για την ολομέλεια. Στη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να αναφέρονται στο τζάκι -ως αλλαγή σημαντικού σκεύους της γωνιάς- και στις επιπτώσεις που έχει η αλλαγή αυτή στην καθημερινότητα του σπιτιού. Υποστηρίζει με κατάλληλες ερωτήσεις την ανάπτυξη προβληματισμού, ώστε να ενθαρρύνονται τα παιδιά να αναζητούν πληροφορίες από το οικογενειακό τους περιβάλλον, από βιβλία ή το διαδίκτυο, να τις ανταλλάζουν, να συζητούν και να καταλήγουν σε συμπεράσματα που μεταξύ άλλων συνδέουν το τζάκι με τη συγκεκριμένη χρήση με το παραδοσιακό σπίτι και την ηλεκτρική κουζίνα με το σύγχρονο και αποδίδουν τη διαφορά στην επιστήμη (ηλεκτρισμός).
- ☀ Όταν όλα τα παιδιά έχουν επισκεφθεί τη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού και έχουν ασχοληθεί με το παιχνίδι Bingo στις δύο εκδοχές του, τότε παίζουν την τελευταία εκδοχή του παιχνιδιού (βλ παράρτημα 2.2.3.) στην τάξη. Έπειτα, σε ολομέλεια περιγράφουν και σχολιάζουν τις δραστηριότητες που έκαναν στη γωνιά του υπολογιστή στο περιβάλλον kidspiration. Σ' αυτή τη συζήτηση, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει με κατάλληλες ερωτήσεις τα παιδιά να:
 - συνδέουν αντικείμενα με το χώρο χρήσης τους (πάγκα, σοφά και τζάκι) και να αιτιολογούν τις επιλογές τους με κριτήριο τη λειτουργία του κάθε χώρου,
 - διακρίνουν τα σύγχρονα από τα παραδοσιακά αντικείμενα με αφετηρία αυτά που υπάρχουν στο περιβάλλον kidspiration και να βρίσκουν την ομοιότητα που έχουν όλα τα αντικείμενα που ταξινομήθηκαν στα παραδοσιακά και αυτήν που έχουν όσα ταξινομήθηκαν στα σύγχρονα,
 - εντοπίζουν τις ομοιότητες που έχουν ανά δύο αντικείμενα (2 σίδερα π.χ. έχουν ίδια χρήση αλλά το ένα λειτουργεί με ηλεκτρισμό και το άλλο με κάρβουνο) και να
 - αιτιολογούν τα σύγχρονα με βάση την ανάπτυξη-εξέλιξη της επιστήμης-τεχνολογίας.

2^η ενότητα: Η γυναικεία παραδοσιακή ενδυμασία

- ☀ Στη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού παρουσιάζεται ένα νέο αυτοσχέδιο παιχνίδι, το οποίο περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα (βλ. παιχνίδι 2.4.). Το ζητούμενο του παιχνιδιού είναι να τοποθετούν τα παιδιά τις καρτέλες -που κάθε μία απεικονίζει μέρος της παραδοσιακής γυναικείας ενδυμασίας Καρπάθου- με

τρόπο ώστε να επιτευχθεί η σωστή διαδικασία ένδυσης. Όταν όλα τα παιδιά έχουν εμπειρία από το παιχνίδι αυτό μεταφέρεται στη γωνιά της συζήτησης και παίζεται στην ολομέλεια. Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να εκφράσουν απόψεις, απορίες, εμπειρίες για το αν υπάρχει σωστός τρόπος στο ντύσιμο γενικά και ειδικά στο συγκεκριμένο ντύσιμο. Οι αντίθετες απόψεις καταγράφονται και ο/η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να επινοούν τρόπους επαλήθευσης των απόψεών τους και να απευθύνονται γι αυτό στο οικογενειακό τους περιβάλλον. Θα είχε νόημα και ενδιαφέρον να ερχόταν στο νηπιαγωγείο γονιός με μια παιδική τέτοια ενδυμασία για να προσπαθήσουν κάποια κορίτσια να τη φορέσουν ή να βοηθήσουν στο ντύσιμο και να σχολιάσουν τις δυσκολίες που συνάντησαν. Έτσι θα επαληθεύσουν κι εκείνες το γεγονός ότι η ένδυση των κάτω άκρων ιεραρχείται ως πρώτη και θα εξηγούν γιατί.

☀ Κινητικό παιχνίδι: Το παιχνίδι παίζεται στην αυλή του σχολείου. Τα παιδιά καλούνται να αξιοποιήσουν τα υλικά που έχουν στη διάθεσή τους –μαντίλι, ποδιά, στέκα μαλλιών, κορδέλα, τσεμπέρι– για να μεταφέρουν με ασφάλεια σε συγκεκριμένη απόσταση διάφορα βρώσιμα είδη π.χ. μήλα, πατάτες κ.λ.π.. Τα παιδιά δοκιμάζουν τρόπους (βλ. αναλυτική περιγραφή παιχνιδιού στο παράρτημα, παιχνίδι 2.5.) και παίζουν.

☀ Οργανωμένο παιχνίδι: Αργότερα, στη γωνιά της συζήτησης τα παιδιά αναφέρονται στις εμπειρίες τους από το κινητικό παιχνίδι και συζητούν. Προτρέπονται να αναφερθούν στα σημεία που τους άρεσαν, εκείνα που δεν τους άρεσαν, στις δυσκολίες που συνάντησαν, στο αν και πώς τις ξεπέρασαν και αξιολογούν το βαθμό που κατάφεραν να μεταφέρουν τα βρώσιμα είδη μέσα στη λεκάνη με βάση στήριξης το κεφάλι και χύμα (χωρίς τη λεκάνη) χρησιμοποιώντας τα χέρια και το χώρο μπροστά στην κοιλιά τους. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά στο να επιζητούν επιβεβαίωση για τα ελέγχουν τα αποτελέσματα των προσπαθειών που έκαναν για να μεταφέρουν τα βρώσιμα είδη. Έτσι, προτρέπονται να ζητήσουν από μια γιαγιά να επισκεφθεί το νηπιαγωγείο, να συζητήσει μαζί τους, να τους δείξει πώς τακτοποιεί το τσεμπέρι για να υποστηρίξει τη μεταφορά με το κεφάλι και την ποδιά για τη μεταφορά των ειδών που δεν είναι στη λεκάνη. Τα παιδιά μαθαίνουν πώς τακτοποιείται το μαντίλι και δοκιμάζουν, συνεχίζουν κι άλλες φορές να παίζουν το παιχνίδι της μεταφοράς. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός φροντίζει να έχουν συμπεράνει τα παιδιά ότι το μαντίλι και η ποδιά της παραδοσιακής γυναικείας ενδυμασίας Καρπάθου είναι χρήσιμα στην καθημερινότητα και να επιχειρηματολογούν αναφέροντας την αξιοποίησή τους στη μεταφορά αγαθών.

3^η ενότητα: Η γυναίκα στο καρπάθικο σπίτι

- ☀ Γωνιά ζωγραφικής: Έχουμε επιλέξει από το φωτογραφικό υλικό του παραρτήματος εικόνες⁷, τις έχουμε εκτυπώσει σε κόλλες A4 (μία φωτογραφία σε κάθε A4) και τις έχουμε τοποθετήσει στη γωνιά. Καλούμε τα παιδιά που θα επισκεφτούν τη γωνιά να πάρουν από μία A4, να παρατηρήσουν το εικονιζόμενο αντικείμενο, να το πάρουν υπόψη τους και να συνεχίσουν να σχεδιάζουν. Στο τέλος της δραστηριότητας να υπογράψουν τη δημιουργία τους και να τη φέρουν στη γωνιά της συζήτησης.
- ☀ Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά σε ολομέλεια και δίνει το λόγο σε κάθε παιδί με τη σειρά για να παρουσιάσει τη δημιουργία του. Έπειτα εμφανίζει στον πίνακα σε μεγέθυνση μία-μία όλες τις φωτογραφίες που υπήρχαν στις A4. Κάθε φορά που παρουσιάζει μία φωτογραφία καλεί τα παιδιά που έχουν την ίδια να καθίσουν μαζί και να δημιουργήσουν ομάδα. Οι φωτογραφίες στον πίνακα τοποθετούνται στην ίδια σειρά, ενώ η φωτογραφία της Καρπαθιάς τοποθετείται μόνη της και πάνω από τις άλλες. Όταν εμφανιστούν όλες οι φωτογραφίες και σχηματιστούν όλες οι ομάδες, καλεί τα μέλη των ομάδων να παρατηρήσουν τις φωτογραφίες του πίνακα, να ανταλλάξουν απόψεις και να αποφασίσουν με ποιες από αυτές τις φωτογραφίες έχει σχέση η δική τους φωτογραφία και για ποιο λόγο. Δηλώνει, όμως, ότι όλες οι ομάδες έχουν ως κεντρική φωτογραφία την Καρπαθιά και το θέμα τους έχει σχέση με αυτήν. Οι ομάδες συζητούν, αποφασίζουν και στη συνέχεια ανακοινώνουν στην ολομέλεια αιτιολογημένες τις επιλογές τους. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά με κατάλληλες ερωτήσεις να ομαδοποιούν τα αντικείμενα των φωτογραφιών με κριτήριο τη συγκεκριμένη δουλειά που κάνει η Καρπαθιά. Με αυτό τον τρόπο θα σχηματισθούν τρεις ενότητες. Στην πρώτη η Καρπαθιά πηγαίνει για ψώνια, στη δεύτερη ασχολείται με τα ρούχα (πλένει, σιδερώνει και τα τοποθετεί στην πάγκα) και στην τρίτη μαγειρεύει (μαζεύει ξύλα, ανάβει τζάκι και χρησιμοποιεί την κατσαρόλα).
- ☀ Οι τρεις φωτογραφικές ενότητες τοποθετούνται σε τρία διαφορετικά σημεία της αίθουσας. Κάθε παιδί επιλέγει την ενότητα που του αρέσει και στέκεται στο χώρο που αντιστοιχεί, έτσι ώστε να σχηματίζονται τρεις ομάδες παιδιών, μία για κάθε δουλειά από την καθημερινότητα της Καρπαθιάς. Ακούγεται καρπάθικη παραδοσιακή μουσική και τα παιδιά των τριών ομάδων ενεργοποιούνται ταυτόχρονα και ζωντανεύουν τη δουλειά της Καρπαθιάς που αντιστοιχεί στο χώρο τους. Σε λίγο το παιχνίδι αλλάζει. Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά της

⁷ Σε κάθε A4 εκτυπώνεται μία φωτογραφία από τα εξής αντικείμενα: Καρπαθιά ντυμένη με παραδοσιακή στολή, βρώσιμα είδη (πατάτες, φασόλια), τζάκι, κατσαρόλα, ξύλα, σκάφη, σίδερο κάρβουνου, πάγκα και σοφάς (φωτογραφικό υλικό για τα παραπάνω αντικείμενα υπάρχει στο παράρτημα).

κάθε ομάδα να επιλέξουν από ένα οπτικό σήμα που θα χρησιμοποιείται ως σύνθημα για το παιχνίδι. Όταν οι ομάδες αποφασίσουν και ανακοινώσουν το σύνθημά τους, τότε ξαναπαίρνουν τις θέσεις που είχαν στις τοποθεσίες με τις φωτογραφίες. Η ίδια μουσική ακούγεται, αλλά τώρα οι ομάδες ενεργοποιούνται και ζωντανεύουν τη σκηνή της δουλειάς της Καρπαθιάς που τους αντιστοιχεί μόνον όταν και για όσο χρόνο βλέπουν το σύνθημά τους. Έτσι, το παιχνίδι έχει τη δυνατότητα να είναι απρόβλεπτο και να ζωντανεύει μία-μία σκηνή με μια σειρά, με αλλαγή της σειράς ή δύο και τρεις σκηνές ταυτόχρονα.

☀ Στο τέλος της δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να αναρωτηθούν αν ο τρόπος που τακτοποίησαν τις φωτογραφίες και ζωντάνεψαν τις σκηνές έχει σχέση με την πραγματικότητα της παραδοσιακής ζωής και πώς μπορούν να το βεβαιώσουν. Σ' αυτό το πλαίσιο, τα παιδιά για παράδειγμα μπορούν να παίξουν το παιχνίδι με το ζωντάνεμα των σκηνών την ώρα που σχολούν και να καλέσουν τους γονείς τους να το παρακολουθήσουν για λίγα λεπτά και να συνομιλήσουν μαζί τους για να διορθώσουν κάποια σημεία του ή/και να επιβεβαιώσουν κάποια άλλα.

☀ Το πρόγραμμα ολοκληρώνεται και κλείνει με μια συνάντηση γονέων-παιδιών-νηπιαγωγών στο νηπιαγωγείο. Η συνάντηση οργανώνεται από την ολομέλεια των παιδιών και τον/την εκπαιδευτικό. Επιλέγονται οι εργασίες και το υλικό που θα παρουσιαστεί. Το υλικό ταξινομείται, ιεραρχείται ποιο θέμα παρουσιάζεται πρώτο, δεύτερο κ.λ.π. και αποφασίζεται ποιοι το παρουσιάζουν και τι λένε. Στη διάρκεια πραγματοποίησης αυτής της συνάντησης, τα παιδιά δείχνουν τις δουλειές τους και μιλούν γι αυτές, ενώ οι γονείς σχολιάζουν, επιβεβαιώνουν και αφηγούνται ιστορίες.

Η συνάντηση αυτή, όπως και η συνολική πορεία οργάνωσής της αποτελούν για τον/την εκπαιδευτικό δραστηριότητα αξιολόγησης του προγράμματος.

Βιβλιογραφία

- Αλεξιάδης, Μ. (2001). *Καρπαθιακή Λαογραφία: όψεις του λαϊκού πολιτισμού*. Κάρπαθος: Πνευματικό Κέντρο Δήμου Καρπάθου.
- Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (1999). *Η εξέλιξη του παιδιού στο κοινωνικό περιβάλλον: εγχειρίδιο μεθοδολογίας*. Πάτρα: Ε.Α.Π.
- Μιχαηλίδης-Νουάρος, Μ. Γ. (1934). *Λαογραφικά Σύμμεικτα Καρπάθου*. Τόμος Β, 2^η εκδ. Αθήνα: αυτοέκδοση

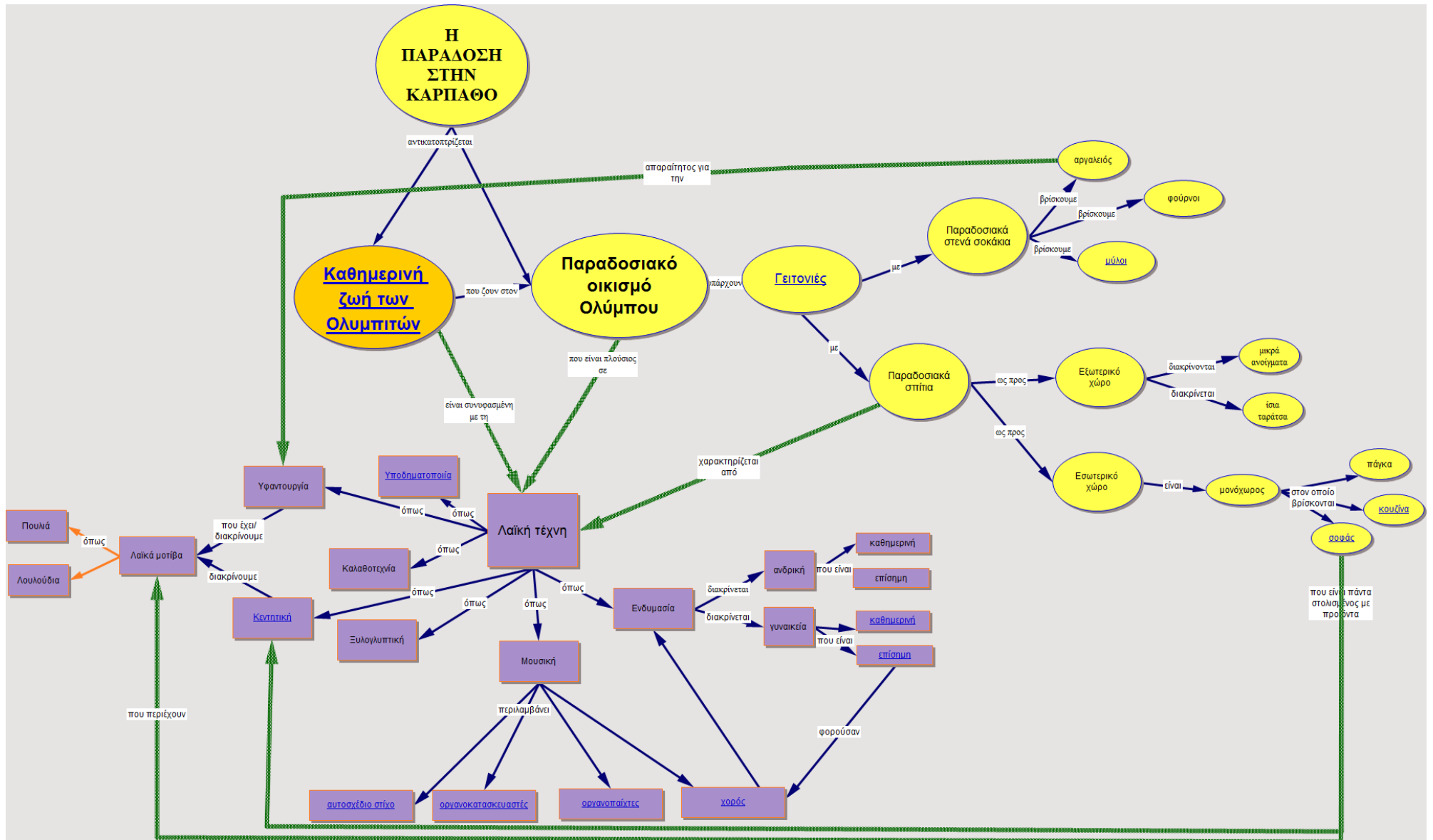
- Παπαθανασίου, Ε., Λυμπουρίδου, Χ., Σάββα, Α. (2002). Η Αξιοποίηση των Εννοιολογικών Χαρτών στην Εκπαιδευτική Πράξη. Στο *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση*, 3ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή. Ρόδος.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.
- Φιλιππίδης, Δ. (χ.χ.). *Κάρπαθος-Ελληνική Παραδοσιακή Αρχιτεκτονική*. Αθήνα: Μέλισσα.
- ΥΠΕΠΘ - Π.Ι. (2008). *Οδηγός Νηπιαγωγού - Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011α). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου, τ. Α', Β'*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011β). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα

1. Εννοιολογικός χάρτης (λογισμικό Inspiration) και οι σημειώσεις των κόμβων του
2. Παιχνίδια στο πλαίσιο των ελεύθερων δραστηριοτήτων
 - 2.1. Δημιουργία τζακιού στη γωνιά του κουκλόσπιτου
 - 2.2. Επιτραπέζιο παιχνίδι Bingo
 - 2.2.1. Το πρώτο παιχνίδι
 - 2.2.2. Το δεύτερο παιχνίδι
 - 2.2.3. Το τρίτο παιχνίδι
 - 2.3. Δραστηριότητες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή
 - 2.3.1. Αντικείμενα παραδοσιακού και σύγχρονου σπιτιού
 - 2.3.2. Τι ταιριάζει στο σοφά;
 - 2.3.3. Τι ταιριάζει στο τζάκι;
 - 2.3.4. Τι φυλάγεται στην πάγκα;
 - 2.4. Ντύσε σωστά την κούκλα
 - 2.5. Αγώνες μεταφοράς αντικειμένων με ποδιά και τσεμπέρι
3. Φωτογραφικό υλικό για την 3^η ενότητα

1. Εννοιολογικός χάρτης



Ο εννοιολογικός χάρτης εμπεριέχει σε αρκετά σημεία βίντεο και σημειώσεις (στις υπογραμμισμένες λέξεις του χάρτη).

Μια γρήγορη επισκόπηση των περιεχομένων δίνεται παρακάτω.

Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΗΝ ΚΑΡΠΑΘΟ



Ι. Παραδοσιακό οικισμό Ολύμπου

Λόγω της γεωγραφικής της θέσης ευνοούνταν η απομόνωση των κατοίκων της Ολύμπου, με αποτέλεσμα να διατηρηθεί το παραδοσιακό στοιχείο μέχρι σήμερα.



A. **Λαϊκή τέχνη**

Η γυναικεία χειροτεχνία, η φανταχτερή νοικοκυροσύνη με τα κάθε λογής στολίδια της και η ανδρική ξυλογλυπτική διακόσμηση μαρτυρεί πόσο πολύκλαδο είναι το δέντρο της Λαϊκής Τέχνης στην Όλυμπο.

1. **Υποδηματοποιία**



2. Καλαθοτεχνία



3. Υφαντουργία

Το επίσημο καβái το ύφαιναν στον αργαλειό.



a. **Λαϊκά μοτίβα**

(1) **Πουλιά**



(2) **Λουλούδια**



4. Ξυλογλυπτική

Πουλιά, φύλλα, λουλούδια, σταυροί, αετοί και λιοντάρια χαρακτηρίζουν τα ξυλόγλυπτα σχέδια επηρεασμένα από τη βυζαντινή τεχνοτροπία.



5. Κεντητική



6. Μουσική

a. αυτοσχέδιο στίχο

Όποιος βρεθεί στα γλέντια σου μες στους τραγουδιστάδες,
θα τον φορτώσουν βαριά μ' όμορφες μαντινάδες.

Κι αν τύχει ξένος να βρεθεί, τα μάτια του κουράζει,
τα όμορφα σου έθιμα, Κάρπαθος, να θαυμάζει.

Τα πανηγύρια κι οι χοροί, τα γλέντια σου αράδα,
δε θα τα δούνε πουθενά αλλού εις την Ελλάδα.

b. οργανοκατασκευαστές



c. οργανοπαίχτες

d. χορός

7. Ενδυμασία

a. ανδρική

(1) καθημερινή

Η ανδρική καθημερινή φορεσιά αποτελούνταν από την πουκαμίσια χωρίς γιακά (βαμβακερή, λινή ή μεταξωτή), το ζιπούνι (σταυρωτό σακάκι), τη σανταμάρκα (που τη φορούσαν συνήθως οι νέοι ριχτή στην πλάτη με αφόρετα τα μανίκια), τη βράκα και το μίζαρο (μακρύ ζωνάρι).

(2) επίσημη

Η επίσημη φορεσιά αποτελούνταν από τη μεταξωτή πουκαμίσια, και το βελούδινο

γυλέκο, τη σανταμάρκα, τη φαρδοσκελάτη βράκα, τη μεταξωτή ριγέ ζώνη και τις κάλτσες άσπρες για τους νέους και σκούρες για τους ηλικιωμένους, με πλεχτή ή κεντητή μπαγκέτα στο πλάι (ντάκο). Φορούσαν επίσης, καλτσοδέτες με μικρή φούντα και παπούτσια σκαρφόνια με ντακούνι.

b. γυναικεία

(1) καθημερινή



(2) επίσημη



B. Γειτονιές

1. Παραδοσιακά στενά σοκάκια

Στην Όλυμπο δε συναντούμε διαμορφωμένες πολεοδομικά πλατείες, παρά μόνο σοκάκια, λόγω της μορφολογίας του εδάφους (απότομες κλίσεις) (Κάρπαθος μεγάλο)

a. μύλοι

Οι μύλοι λειτουργούσαν με αέρα (ανεμόμυλοι) και άλεθαν το σιτάρι που καλλιεργούσαν στα χωράφια τους. Αυτά βρίσκονταν ως επί το πλείστον στην περιοχή της Αυλώνας μία ώρα με τα πόδια (10χλμ) από τον οικισμό της Ολύμπου. Συνήθως οι μύλοι χτίζονταν ανά γειτονιές, προκειμένου να εξυπηρετούν τις ανάγκες των κατοίκων της γειτονιάς.



b. φούρνοι



c. αργαλειός



2. Παραδοσιακά σπίτια

a. Εξωτερικό χώρο

(1) ίσια ταράτσα

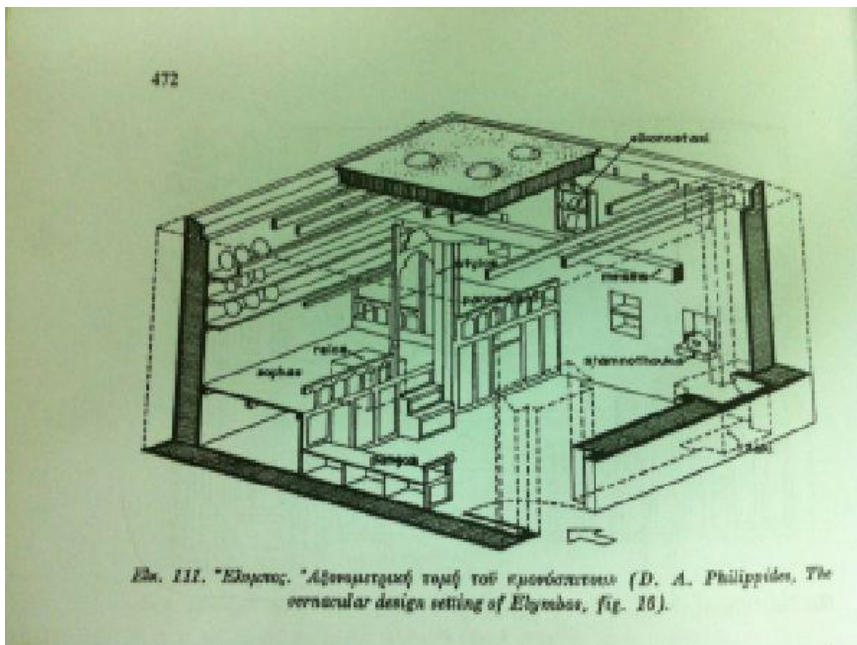
Σύμφωνα με το Μηνά Αλεξιάδη, το καθαυτό καρπάθικο σπίτι είχε επίπεδη στέγη με χώμα. Υπάρχουν τα δίπατα με ίσια ταράτσα.



(2) μικρά ανοίγματα



b. Εσωτερικό χώρο



(1) μονόχωρος

Δηλαδή ένα δωμάτιο-πολυώρος που εξυπηρετούσε τις ανάγκες της οικογένειας. Ήταν στολισμένος μια 2-3 σειρές πιατικών, στα οποία εικονίζοντο πουλιά (κυρίως πετεινός) και άλλα αντικείμενα-ζώα που βρίσκουμε στην κεντητική, ξυλογλυπτική της

παραδοσιακής τέχνης.



(a) [σοφάς](#)



(b) πάγκα



(c) [κουζίνα](#)

II. [Καθημερινή ζωή των Ολυμπιτών](#)

2. Παιχνίδια στο πλαίσιο των ελεύθερων δραστηριοτήτων

2.1. Δημιουργία Τζακιού στη γωνιά του Κουκλόσπιτου

Υλικά για τη δημιουργία του τζακιού:

- Χαρτόκουτα
- Πινέλα
- Πλαστικά χρώματα (κόκκινο, μαύρο και άσπρο)
- Λωρίδες γκοφρέ χαρτί σε πορτοκαλί και κόκκινο χρώμα
- Χαρτί του μέτρου
- Ξύλα

Τρόπος κατασκευής

Κόβεται η μια όψη της χαρτόκουτας (η πλευρά που ανοίγει-κλείνει). Βάφεται το εσωτερικό με γκρι χρώμα που φτιάχνεται από τα πλαστικά μαύρο+άσπρο. Στο κάτω μέρος της πίσω εσωτερικής πλευράς βάφεται με κόκκινο χρώμα στο σχήμα φωτιάς. Τσαλακώνεται ένα κομμάτι χαρτί του μέτρου, βάφεται γκρι και τοποθετείται στο κάτω εσωτερικό μέρος του τζακιού (αναπαριστά τη στάχτη). Από πάνω απλώνονται οι πορτοκαλί και κόκκινες λωρίδες γκοφρέ (φωτιά) και από πάνω τους τοποθετούνται τα ξύλα.



Χαρτί του μέτρου (αρκετό ώστε να τυλίγει τη χαρτόκουτα) τσαλακώνεται και βάφεται γκρι (οι ρωγμές από το τσαλάκωμα δεν βάζονται και έτσι δίνεται η εντύπωση του χτιστού). Όταν στεγνώσει, τοποθετείται στη χαρτόκουτα ώστε να την καλύψει εξωτερικά. Στην πάνω πλευρά καλύπτεται με τρόπο ώστε να φαίνεται η τριγωνική όψη των τζακιών.

Επιπρόσθετα, υπάρχει η δυνατότητα κάλυψης επιλεγμένων σημείων της εξωτερικής επιφάνειας του τζακιού με βαμμένο χαρτί ή κανσόν σε τετράγωνο ή ορθογώνιο σχήμα για να δοθεί η αίσθηση της επένδυσης.

Τρόπος διεξαγωγής του παιχνιδιού:

Αναδιαμορφώνουμε τη γωνιά του κουκλόσπιτου αντικαθιστώντας το έπιπλο-συσσκευή της σύγχρονης κουζίνας με ένα αυτοσχέδιο τζάκι, διατηρώντας όμως το ήδη υπάρχον υλικό (πιάτα, κατσαρολικά, κλπ.).

Στο πλαίσιο του ελεύθερου παιχνιδιού τα παιδιά που κάθε φορά επισκέπτονται τη γωνιά έχουν να αντιμετωπίσουν μια καινούρια συνθήκη: η αντικατάσταση της

ηλεκτρικής κουζίνας με αυτή του τζακιού έχει επιπτώσεις στη διαδικασία του μαγειρέματος και επομένως τα παιδιά καλούνται να επινοούν τρόπους να ανάψουν φωτιά και να μαγειρέψουν.

2.2. Επιτραπέζιο παιχνίδι

Υλικά του παιχνιδιού:

1. Τρία χαρτόνια μεγέθους A4 σε καθένα από τα οποία απεικονίζονται τα αντικείμενα⁸ των αντίστοιχων εσωτερικών χώρων του παραδοσιακού σπιτιού. Σε κάθε καρτέλα αναγράφεται η ονομασία του χώρου.



2. Δεκαοχτώ κινητές κάρτες δύο όψεων (έξι για κάθε καρτέλα) που απεικονίζουν από τη μια πλευρά τα παραδοσιακά αντικείμενα που υπάρχουν στις τρεις καρτέλες (όπως φαίνεται στην παραπάνω φωτογραφία) και από την άλλη πλευρά αποτελούν κομμάτια (όπως φαίνεται στην παρακάτω φωτογραφία) που αν ενωθούν ανά έξι συνθέτουν τους συγκεκριμένους χώρους: την πάγκα, το τζάκι και το σοφά.



⁸ Από το χώρο του τζακιού επιλέχθηκαν τα αντικείμενα: κατσαρόλα, μπρίκι, τηγάνι, κουτάλες, γουδί, πιάτο φαγητού.

Από το χώρο του σοφά επιλέχθηκαν τα αντικείμενα: διακοσμητικά πιάτα, στρώματα, πιθάρι, σίδερο, καλάθι, σκάφη.

Από το χώρο της πάγκας επιλέχθηκαν τα αντικείμενα: Κέντημα, ποδιά, στιβάνια, τσεμπέρι, καβάι, ποκαμίσια.

3. ένα κουτί.

2.2.1. Το πρώτο παιχνίδι:

Το παιχνίδι παίζεται από τέσσερις παίκτες. Ένας από αυτούς ανακατεύει τις κινητές κάρτες που σχηματίζουν τα παζλ και τις τοποθετεί στο κουτί. Οι υπόλοιποι τρεις παίκτες έχουν μπροστά τους από μια καρτέλα που περιέχει τα έξι αντικείμενα.

Το παιδί που κρατά το κουτί με τις κάρτες βγάζει μία και τη δείχνει στους παίκτες. Οι παίκτες βλέπουν τα αντικείμενα της καρτέλας που έχουν μπροστά τους και όποιος παίκτης εντοπίσει το εικονιζόμενο αντικείμενο σ' αυτά που περιέχονται στη δική του καρτέλα, την παίρνει και την τοποθετεί στο χώρο που βρίσκεται το ίδιο αντικείμενο, όμως από την ανάποδη πλευρά (όπου απεικονίζεται ένα κομμάτι από το παζλ του χώρου –πάγκα, σοφάς ή τζάκι–). Όποιος/α συμπληρώνει κάθε φορά πρώτος/τη όλο το παζλ φωνάζει “Bingo” και είναι ο/η νικητής/τρια.

2.2.2. Το δεύτερο παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι παρόμοιο σε διαδικασία με το πρώτο. Υπάρχουν οι εξής δύο διαφορές:

1. Κάθε παίκτης έχει μπροστά του μια καρτέλα στην οποία αναγράφεται ο χώρος –σοφάς, τζάκι ή πάγκα– αλλά αντί αντικειμένων εικονίζονται έξι αριθμοί από το ένα ως το έξι.



2. Οι δέκα οκτώ κινητές κάρτες έχουν τις δύο όψεις του πρώτου παιχνιδιού, αλλά στην πλευρά που εμφανίζονται τα αντικείμενα υπάρχουν οι αριθμοί από το ένα ως το έξι.



Όταν παίζεται το παιχνίδι, οι παίκτες βλέπουν κάθε φορά μια κάρτα που εικονίζει ένα αντικείμενο και στο κάτω μέρος της έχει έναν αριθμό. Καθώς ο αριθμός αυτός υπάρχει στην καρτέλα κάθε παίκτη, κερδίζει την κάρτα ο παίκτης που θα αναγνωρίσει ότι το εικονιζόμενο αντικείμενο ανήκει στο χώρο που γράφεται στη δική του κάρτα. Κάθε φορά που κάποιος παίκτης κερδίζει κάρτα, την τοποθετεί στο χώρο που γράφει τον ίδιο αριθμό αλλά βάζει την κάρτα ανάποδα (εικονίζεται το κομμάτι από το παζλ που συνθέτει το χώρο που αναγράφεται στην καρτέλα).

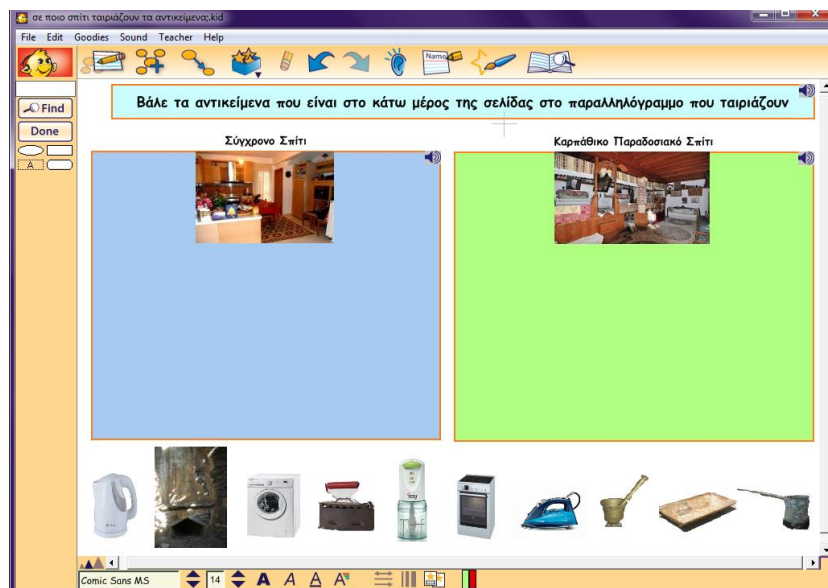
2.2.3. Το τρίτο παιχνίδι

Επιλέγουμε τρία διαφορετικά σημεία της τάξης στα οποία τοποθετούμε στη μία την καρτέλα που εικονίζει το σοφά, στο δεύτερο την καρτέλα που εικονίζει την πάγκα και στον τρίτο εκείνη που εικονίζει το τζάκι. Ακούγεται παραδοσιακή μουσική Καρπάθου και το παιχνίδι αρχίζει με τα παιδιά και τον/την εκπαιδευτικό στη μέση της αίθουσας. Χορεύουν όλοι και κάθε φορά που η μουσική σταματά, ο/η εκπαιδευτικός παίρνει το κουτί με τις κινητές κάρτες και σηκώνει ψηλά μια από αυτές. Τα παιδιά βλέπουν το αντικείμενο που εικονίζεται και τρέχουν σε εκείνο το σημείο της τάξης όπου υπάρχει η καρτέλα του εσωτερικού χώρου του σπιτιού, που ανήκει το αντικείμενο (πχ. αν στην καρτέλα εικονίζεται το σίδερο, τότε τα παιδιά τρέχουν στο σημείο του Σοφά και αναπαριστούν τη σκηνή με τη χρήση του αντικειμένου).

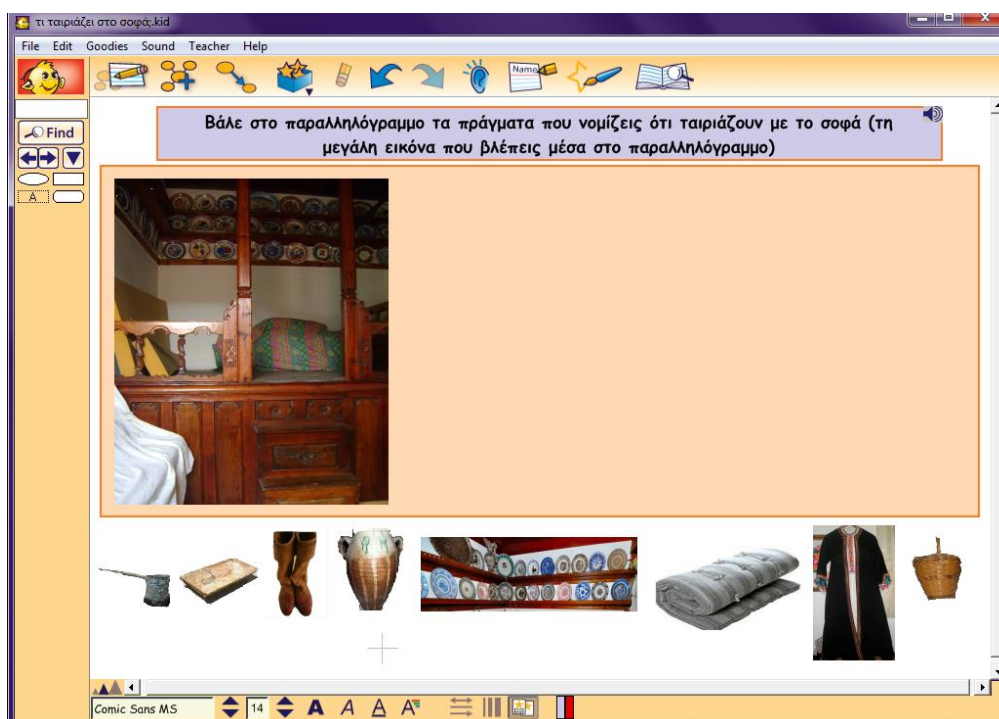
2.3. Δραστηριότητες για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή

2.3.1. Αντικείμενα παραδοσιακού-σύγχρονου σπιτιού

Τα παιδιά βρίσκονται σε περιβάλλον εργασίας kidspiration. Τους ζητείται αρχικά να πατήσουν στην εικόνα του ηχείου για να ακούσουν τις οδηγίες και έπειτα να λειτουργήσουν σύμφωνα με αυτές και να επιλέξουν ποια αντικείμενα θα σύρουν και θα βάλουν στο γαλάζιο και ποια στο πράσινο παραλληλόγραμμο. Στο τέλος, αποθηκεύουν τη δουλειά τους. Ο/Η εκπαιδευτικός επεμβαίνει όπου χρειαστεί για να βεβαιωθεί ότι τα παιδιά κατάλαβαν τι τους ζητείται.

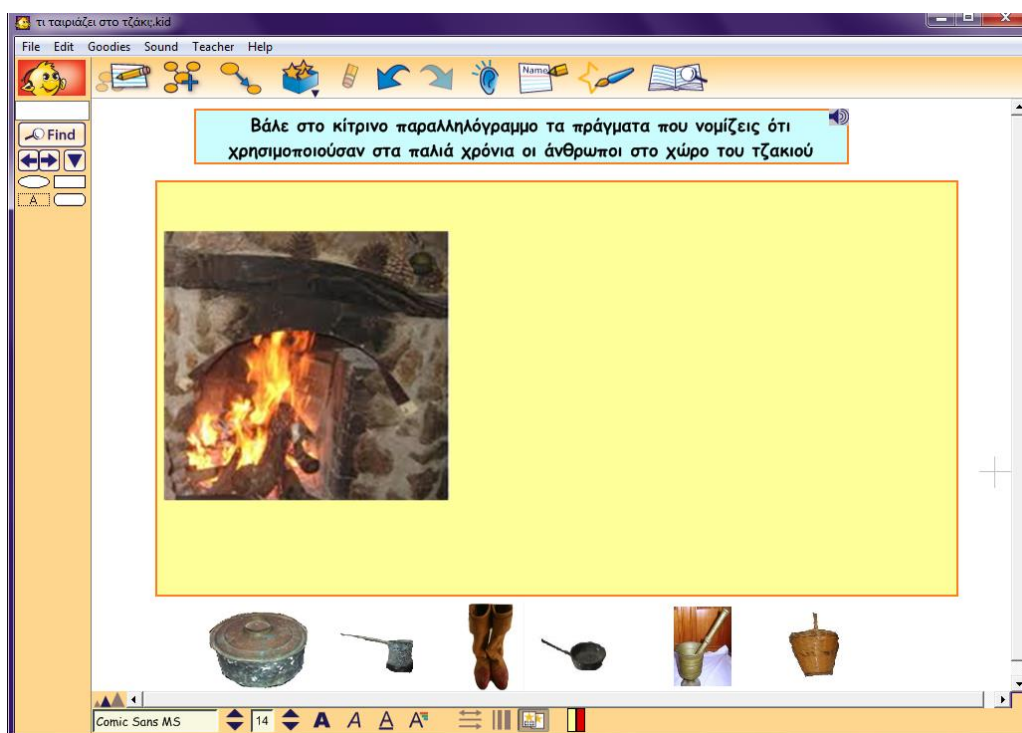


2.3.2. Τι ταιριάζει στο σοφά;



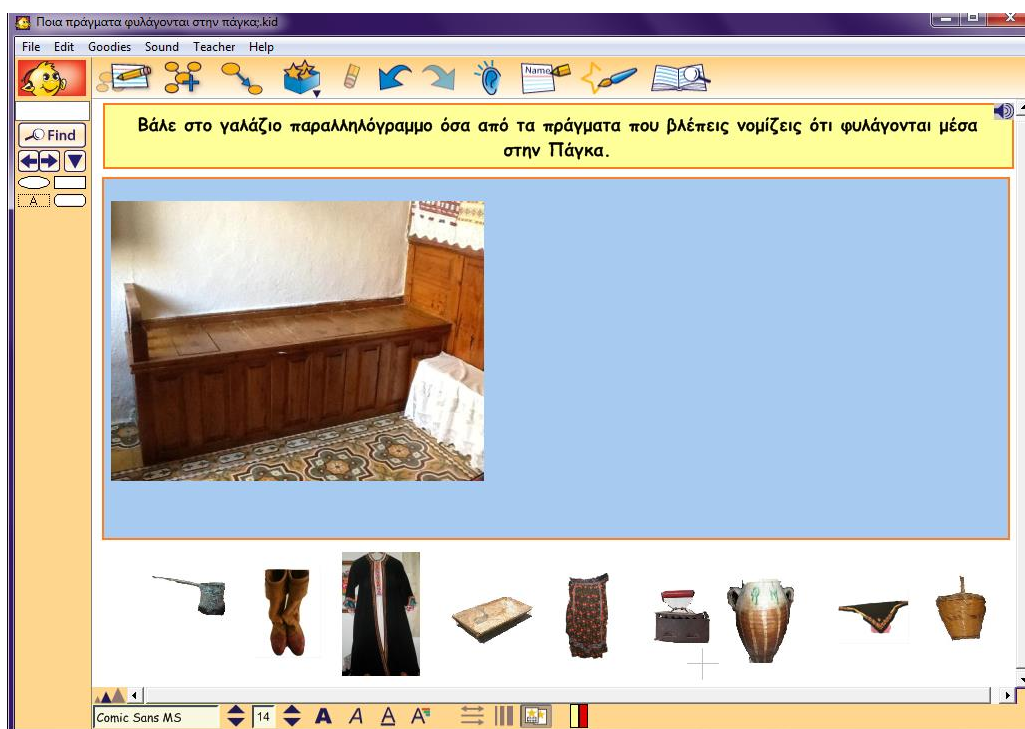
Με τον τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω, υποστηρίζεται η ενασχόληση των παιδιών με το θέμα του σοφά.

2.3.3. Τι ταιριάζει στο τζάκι;



Δραστηριότητα ίδιας λογικής με τις προηγούμενες με θέμα το χώρο και τη λειτουργία του τζακιού στο παραδοσιακό σπίτι.

2.3.4. Τι φυλάγεται στην πάγκα;



Η πάγκα ως χώρος φύλαξης εμφανίζεται σ' αυτή τη δραστηριότητα και λειτουργεί το ίδιο πλαίσιο με τις προηγούμενες.

2.4. Ντύσε σωστά την κούκλα

Υλικά του παιχνιδιού:

- Καρτέλες με πλαστικοποιημένες (μέγεθος A4) τις παρακάτω φωτογραφίες με τα μέρη της παραδοσιακής γυναικείας φορεσιάς της Ολύμπου.

Σημείωση: Η σωστή σειρά ντυσίματος εμφανίζεται παρακάτω και είναι η εξής: αρχικά φοριούνται τα στιβάνια (επειδή είναι δύσκολο οι γυναίκες να σκύψουν, εφόσον έχουν φορέσει ολόκληρη τη φορεσιά τους), ακολουθεί η ποκαμίσσα, μετά το καβάι, έπειτα η ζώνη, στη συνέχεια η ποδιά και τέλος το τσεμπέρι.

Τρόπος διεξαγωγής του παιχνιδιού:

Στο παιχνίδι αυτό μπορούν να παίξουν τουλάχιστον 2 παίκτες. Ο κάθε παίχτης που συμμετέχει στο παιχνίδι παίρνει από μια σειρά φωτογραφιών, που προαναφέραμε. Σκοπός είναι να τις τοποθετήσουν στη σωστή διαδοχική σειρά με βάση τον τρόπο που φοριούνται τα μέρη της γυναικείας παραδοσιακής φορεσιάς σε όσο το δυνατό λιγότερο χρόνο. Νικητής είναι ο παίχτης που θα τοποθετήσει πρώτος τις φωτογραφίες στη σωστή σειρά



Παραλλαγή του παιχνιδιού:

Για τις ανάγκες του παιχνιδιού χρειάζεται αρχικά να κατασκευαστεί η βάση.

Ως βάση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα κομμάτι φελού ή φελιζόλ σε διαστάσεις χαρτιού A4 στις τέσσερις άκρες του οποίου περνούμε τέσσερα καλαμάκια (ένα σε κάθε άκρη) ή να φτιάξουμε την παρακάτω κατασκευή με πηλό⁹.

Υλικά για την κατασκευή της βάσης

Πηλός

Πλάστης

Γαλάζια νερομπογιά

4 κομμάτια από καλαμάκι



⁹ Στην πιλοτική φάση φάνηκε ότι η συγκεκριμένη κατασκευή της βάσης είναι εύθραυστη και οι μυτερές προεξοχές στις άκρες εγείρουν ζήτημα σχετικό με την ασφάλεια. Γι αυτό, αντί για καλαμάκια από σουβλάκι που χρησιμοποιήθηκαν στην κατασκευή προτείνονται καλαμάκια πλαστικά, ενώ για τη βάση από πηλό προτείνεται εναλλακτικά φελιζόλ ή φελός.

Διαδικασία κατασκευής

Ανοίγεται ο πηλός με τη βοήθεια του πλάστη σε σχήμα και διαστάσεις χαρτιού A4. Τα τέσσερα καλαμάκια βάφονται, τυλίγονται στη μία άκρη τους με κομμάτια πηλού και τοποθετούνται στα τέσσερα άκρα του ορθογώνιου. Όταν στεγνώσει η κατασκευή βάφεται με το γαλάζιο χρώμα.

Υλικά για το παιχνίδι

Η βάση που περιγράφηκε παραπάνω

Τα μέρη της καρπάθικης γυναικείας ενδυμασίας σε φωτογραφίες πλαστικοποιημένες με τρόπο που:

1. να εμφανίζεται ολοκληρωμένη η ενδυμασία, όταν τοποθετηθούν στη βάση τα μέρη της στολής (π.χ. τα παπούτσια πλαστικοποιούνται στο κάτω μέρος του A4, αλλά τίποτα άλλο δεν πλαστικοποιείται στην ίδια θέση, γιατί θα τα καλύψει όταν τοποθετηθούν στη βάση).
2. Να τοποθετούνται οι πλαστικοποιημένες φωτογραφίες στη βάση. Δηλαδή η κάθε διαφάνεια έχει μέγεθος A4 και δεν κόβεται, ακριβώς για να τοποθετείται στη βάση, ενώ στις τέσσερις άκρες κόβεται ακριβώς στα σημεία που στη βάση υπάρχουν τα καλαμάκια.

Το παιχνίδι

Κάθε παιδί που θέλει να παίξει έχει στη διάθεσή του μια βάση και τις πλαστικοποιημένες φωτογραφίες. Καλείται να παρατηρήσει τα μέρη της ενδυμασίας και να δοκιμάσει τρόπους (περνώντας τις φωτογραφίες στη βάση) να τις τοποθετήσει με τρόπο ώστε να φαίνεται ολοκληρωμένη η ολυμπίτικη παραδοσιακή φορεσιά.

Αρχή

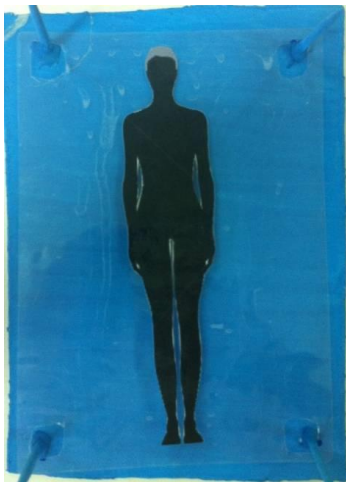


Τέλος



Οι φάσεις ντυσίματος

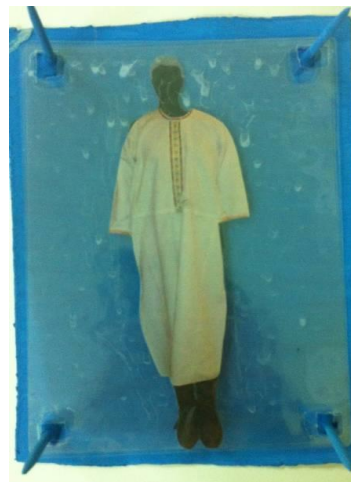
1



2



3



4



5



6



7



8



2.5. Αγώνες μεταφοράς αντικειμένων με ποδιά και τσεμπέρι.

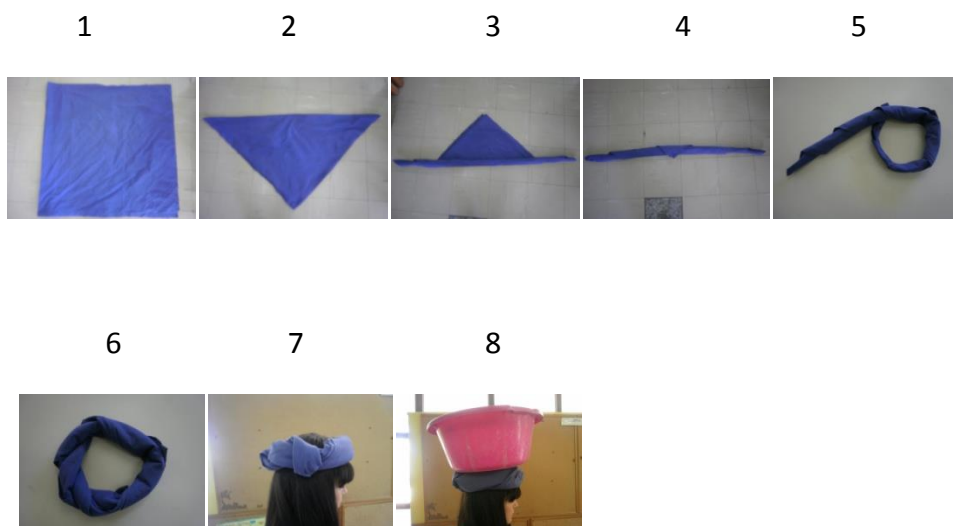
Υλικά του παιχνιδιού:

- Τσεμπέρι
- Κορδέλα
- Πετσέτα
- Στέκα
- Ποδιά
- Πλαστική λεκάνη (χρησιμοποιείται στην περίπτωση στήριξης λαχανικών/φρούτων στο κεφάλι⁹)
- Φρούτα ή/και λαχανικά

Τρόπος διεξαγωγής του παιχνιδιού:

Στο προαύλιο του σχολείου δημιουργούμε δύο ομάδες παιδιών.

Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της μια κορδέλα, ένα καρπάθικο τσεμπέρι, μια στέκα, μια πετσέτα, μια καρπάθικη ποδιά και μια πλαστική λεκάνη με διάφορα φρούτα ή/και λαχανικά. Ζητείται από την κάθε ομάδα να δοκιμάσει τρόπους για να μεταφερθούν τα φρούτα/λαχανικά με ασφάλεια σε μια δοσμένη απόσταση α) χρησιμοποιώντας την πλαστική λεκάνη και ως βάση στήριξης το κεφάλι τους και δοκιμάζοντας να χρησιμοποιήσουν την κορδέλα, τη στέκα και το τσεμπέρι για να ανακαλύψουν ποιο βοηθάει περισσότερο και γιατί και β) χρησιμοποιώντας τα χέρια και το χώρο μπροστά στην κοιλιά τους και δοκιμάζοντας με την πετσέτα και την ποδιά να μεταφέρουν τα φρούτα ή τα λαχανικά χωρίς την πλαστική λεκάνη.



⁹ Οι παραπάνω φωτογραφίες εικονίζουν με τη σειρά τον τρόπο που τυλίγεται το τσεμπέρι στην καρπάθικη φορεσιά προκειμένου να υποστηρίξει τη μεταφορά της λεκάνης με τα βρώσιμα είδη. Οι φωτογραφίες αποσκοπούν στο να πληροφορούν τον/την εκπαιδευτικό για τη χρήση του τσεμπεριού στην καθημερινότητα. Δεν χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι, αφού αυτό αποσκοπεί μόνο στον πειραματισμό για τη διερεύνηση τρόπων μεταφοράς των ειδών.

3. Φωτογραφικό υλικό για την 3^η ενότητα



Διαμαντούλα Αθανασοπούλου, Νηπιαγωγός,
Μαρία Βασιλακάκη, Νηπιαγωγός
Ασπασία Γιαρενάκη, Νηπιαγωγός, Χρυσούλα Κολίτσα, Νηπιαγωγός
Μαρία Ανθή Κυριακού, Νηπιαγωγός, Ειρήνη Συνεσίου, Νηπιαγωγός
Χριστίνα Χατζηγιακουμή, Νηπιαγωγός

Ο Ιπποκράτης ήταν συντοπίτης μου

Α. Το ιστορικό

Η σκέψη για τη δημιουργία του συγκεκριμένου προγράμματος γεννήθηκε το Σεπτέμβριο του 2012. Η ιδέα του να πραγματοποιηθεί ένα πρόγραμμα που αφορά στον Ιπποκράτη βρήκε σύμφωνα όλα τα μέλη της ομάδας, αφενός διότι σ' αυτή την ιστορική προσωπικότητα οφείλεται το ότι το νησί μας είναι παγκοσμίως γνωστό και για αυτό –ως ένα βαθμό– εξακολουθεί ως σήμερα να αποτελεί τουριστικό προορισμό. Αφετέρου, επειδή το θέμα αφορά στο τοπικό περιβάλλον της Κω δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να δομήσουν έννοιες σχετικές με τον τόπο τους και να φωτίσουν το παρελθόν του.

Σε πρώτη φάση την ομάδα απασχόλησε η συλλογή πληροφοριών. Πολύ υλικό συγκεντρώθηκε, αφού ο Ιπποκράτης, είναι ο πατέρας της Ιατρικής αλλά και ταυτόχρονα ο φιλόσοφος, ο φυσιολόγος, ο ανθρωπιστής και ο δάσκαλος (Χατζηβασιλείου, 2004· Κιαπόκας, 1996) που έχει στενή σχέση με το νησί. Άλλωστε, δεν είναι τυχαίο, ότι έχει δοθεί το όνομά του σε εκπαιδευτήρια, νοσοκομεία, συλλόγους και σωματεία της Κω, ενώ οι τουριστικές δραστηριότητες, οι πολιτιστικές εκδηλώσεις και τα επιστημονικά συνέδρια κινούνται σε μεγάλο βαθμό γύρω από αυτόν (Κιαπόκας, 1996, ό.π.). Για τους παραπάνω λόγους, ο όγκος του υλικού που συγκεντρώθηκε και μεγάλος ήταν και αφορούσε διαφορετικά πεδία με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί αρχικά πανικός στην ομάδα. Πανικός που οφειλόταν στην ανασφάλεια του κατά πόσον η ομάδα θα απέδιδε ορθά τα ζητήματα που αφορούσαν στον Ιπποκράτη –κάποια από τα οποία ήταν επιστημονικά εξειδικευμένα-, καθώς και στο άγχος του τρόπου ταξινόμησης των δεδομένων. Χρειάστηκε χρόνος, μελέτη και ανταλλαγή απόψεων για να οργανωθεί και να ταξινομηθεί το υλικό με βάση τα διαφορετικά θέματα που αφορούσαν στο πρόσωπο του Ιπποκράτη. Στη συνέχεια, αξιολογήθηκε η θεματολογία, όπως και η έκταση των πληροφοριών κάθε θέματος, προκειμένου να περιοριστεί αφενός ο όγκος των πληροφοριών και να μειωθούν τα θέματα και αφετέρου να μην χαθούν κομβικά σημεία-θέματα που αποτυπώνουν και συνθέτουν το έργο του. Στο τέλος, τα μέλη της ομάδας βρήκαν τις σχέσεις μεταξύ των πληροφοριών και των θεμάτων που προκρίθηκαν από την αξιολόγηση και τις εμφάνισαν σε εννοιολογικό χάρτη (Novak & Cañas, 2006), (βλ. παράρτημα).

Σε δεύτερη φάση, τα μέλη της ομάδας εξετάζουν τις έννοιες που βρίσκονται στον εννοιολογικό χάρτη και τις σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ τους και αναρωτιούνται αν και σε ποιο βαθμό κάποιες από αυτές είναι γνωστές στα παιδιά. Η αναζήτηση της σχετικής βιβλιογραφίας που θα φώτιζε τον τρόπο που σκέπτονται τα παιδιά ήταν λογικό να μην καρποφορήσει, αφού το θέμα αφορά στο τοπικό περιβάλλον. Η έρευνα, όμως, κρίθηκε ως σημαντική, αφού οι ιδέες των παιδιών αποτελούν καταλυτικό παράγοντα στο σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού

προγράμματος που είναι emphaticό στην κατανόηση (Duit & Treagust, 2003), γι αυτό και πραγματοποιήθηκε από την ομάδα μας.

Σε τρίτη φάση, με βάση τις πληροφορίες του εννοιολογικού χάρτη και τα αποτελέσματα από τη διερεύνηση των ιδεών των παιδιών για τον Ιπποκράτη, τα μέλη της ομάδας σχεδιάζουν το πρόγραμμα¹, δηλαδή διατυπώνουν το σκοπό και τους στόχους, σχεδιάζουν τις δράσεις του προγράμματος και αξιολογούν τη σχέση σκοπού-στόχων-δράσεων (Τρέσσου, 2003). Στη συνέχεια, το πρόγραμμα πραγματοποιείται τη σχολική χρονιά 2013-14 στο 4^ο και 6ο νηπιαγωγείο της πόλεως Κω, καθώς και στο 1ο νηπιαγωγείο Ζηπαρίου και 2ο Αντιμάχειας. Τα αποτελέσματα της υλοποίησης αξιολογούνται και ανατροφοδοτούν το συνολικό πρόγραμμα², το οποίο περιγράφεται στην τελευταία του εκδοχή.

B. Η έρευνα

Το ζήτημα που διαπραγματεύεται το εκπαιδευτικό μας πρόγραμμα και οι κομβικές έννοιες που το συνθέτουν αφορούν στο τοπικό περιβάλλον και στην ιστορία της Κω. Γι αυτό, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, παρουσιάστηκε δυσκολία στο να αντληθούν από τη βιβλιογραφία πληροφορίες για το βαθμό που γνωρίζουν ή κατανοούν τα παιδιά τις κεντρικές του έννοιες. Και καθώς οι ιδέες των παιδιών στο ζήτημα του Ιπποκράτη του Κώου, Ιατρού της παγκόσμιας κοινότητας αποτελούν καταλυτικό παράγοντα για τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού προγράμματος, πραγματοποιήσαμε εμείς την έρευνα.

Η διερεύνηση των ιδεών των παιδιών στο ζήτημα που μας απασχολεί πραγματοποιήθηκε με ημιδομημένες συνεντεύξεις (Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 1999) σε τριάντα εννέα νήπια –αγόρια και κορίτσια- που φοιτούσαν τη σχολική χρονιά 2012-13 σε νηπιαγωγεία της πόλης και των χωριών Ζηπαρίου και Αντιμάχειας Κω. Οι απαντήσεις των παιδιών αποκωδικοποιήθηκαν, ταξινομήθηκαν σε κατηγορίες, αποδόθηκαν σε γραφήματα και παρουσιάζονται παρακάτω.

A. Σχέση τοποθεσιών της Κω με το νησί της Κω και τον Ιπποκράτη

Το παρακάτω γράφημα απεικονίζει το βαθμό που τα παιδιά σχετίζουν τις διάφορες τοποθεσίες ή χωριά της Κω με το νησί και με τον Ιπποκράτη.



¹ Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο (ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011a) και του οδηγού νηπιαγωγού (ΥΠΕΠΘ - Π.Ι., 2008· ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011b).

² Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αυτό έχει τη δυνατότητα να πραγματοποιείται κάθε χρόνο στα νηπιαγωγεία της Κω. Το γεγονός ότι στηρίχθηκε στις ιδέες συγκεκριμένων παιδιών που συμμετείχαν στην έρευνα δεν αποτελεί εμπόδιο, ακριβώς επειδή οι ιδέες των παιδιών έχουν καθολικό χαρακτήρα (Driver, Guesne & Tiberghien 1985).

Όπως φαίνεται στο γράφημα η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών (35 στα 39) αναγνωρίζει τοποθεσίες της Κω. Οκτώ στα τριάντα εννέα παιδιά αναγνωρίζουν ή εικάζουν κάποια σχέση ανάμεσα σε κάποιες τοποθεσίες και στον Ιπποκράτη, ενώ τέσσερα από τα τριάντα εννέα παιδιά αναγνωρίζουν σχέση ανάμεσα στις επιμέρους τοποθεσίες της Κω και στο νησί της Κω.

Από τα δεδομένα του γραφήματος γίνεται σαφής η δυσκολία των παιδιών να προσλάβουν τη σχέση ανάμεσα στο χωριό τους π.χ. και την Κω ως νησί. Ενδεχομένως, η δυσκολία αυτή ως ένα βαθμό να απορρέει από το γεγονός ότι Κως ονομάζεται η πόλη και έτσι είναι καταγεγραμμένο στην εμπειρία τους, αλλά Κως είναι ταυτόχρονα και το νησί. Σε κάθε περίπτωση όμως, αυτές οι ιδέες σηματοδοτούν τον καταλυτικό ρόλο της εννοιολόγησης της Κω ως νησιού στο οποίο βρίσκονται οι υπόλοιπες τοποθεσίες και ο Ιπποκράτης, αλλιώς το συνολικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα είναι μετέωρο στο ζήτημα του τόπου.

Β. Αντικείμενα του παρελθόντος και του παρόντος

Στο παρακάτω γράφημα αποτυπώνεται ο βαθμός στον οποίο τα παιδιά κατηγοριοποιούν δοσμένα αντικείμενα (εξωτερική όψη κτιρίων, ρούχα, σκεύη και ιατρικά εργαλεία) στο παρόν και στο παρελθόν, αναγνωρίζουν αντικείμενα ίδιας χρήσης (σίδηρο ατμού και κάρβουνου) και αιτιολογούν με βάση την εξέλιξη της επιστήμης-τεχνολογίας.

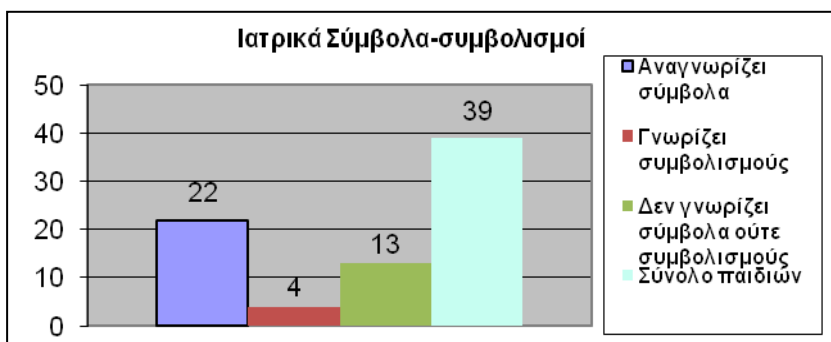


Όπως φαίνεται στο γράφημα όλα τα παιδιά με μία εξαίρεση (38 στα 39 παιδιά) διακρίνουν τα αντικείμενα με κριτήριο το χρόνο. Επίσης, η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών (35 στα 39) χρησιμοποιεί το κριτήριο της χρήσης και ομαδοποιεί παλιά και σύγχρονα αντικείμενα. Κανένα παιδί δεν αιτιολογεί την αλλαγή από το αντικείμενο του παρελθόντος στο σημερινό αντικείμενο ίδιας χρήσης. Δεν απαντά, δηλαδή, παρ' όλες τις εξηγηματικές-υποστηρικτικές ερωτήσεις των ερευνητριών (π.χ. παρατήρησε τι διαφορετικό έχουν αυτά τα δύο σίδερα, γιατί δεν είχαμε αυτό 'ατμοσίδηρο' στα παλιά χρόνια;).

Οι ιδέες αυτές μας είναι πολύτιμες, καθώς το πρόγραμμα επιδιώκει να συγκροτήσουν τα παιδιά έννοιες που αφορούν στο ιστορικό παρελθόν του νησιού.

Γ. Ιατρικά σύμβολα-συμβολισμοί

Στο παρακάτω γράφημα απεικονίζονται οι ιδέες των παιδιών στο ζήτημα των ιατρικών συμβόλων και των συμβολισμών τους.

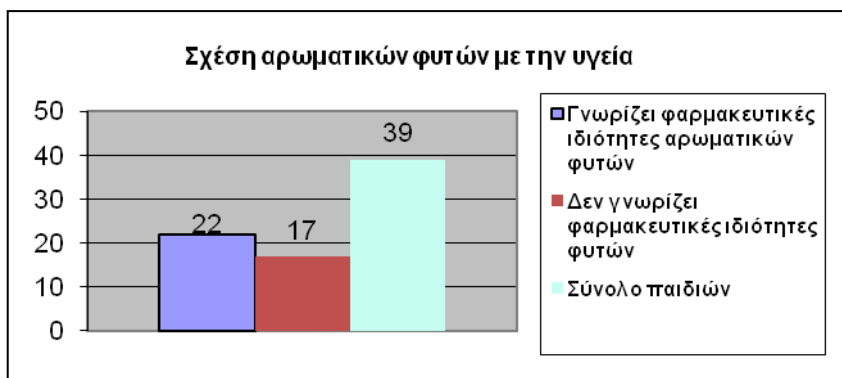


Όπως αποτυπώνεται στο γράφημα είκοσι δύο παιδιά από τα τριάντα εννέα συνολικά αναγνωρίζουν σύμβολα της ιατρικής, τέσσερα από τα τριάντα εννέα γνωρίζουν συμβολισμούς, ενώ δεκατρία από τα τριάντα εννέα δεν γνωρίζουν σύμβολα ούτε συμβολισμούς.

Τα δεδομένα αυτού του γραφήματος είναι σημαντικά για το πρόγραμμά μας, αφού φαίνεται ότι τα παιδιά αναγνωρίζουν σύμβολα και επομένως έχουν αρχίσει να δημιουργούν την έννοια του συμβόλου. Επομένως, το πρόγραμμα πρέπει να υποστηρίξει τα παιδιά στο να συνδέουν σύμβολο και συμβολισμό, ώστε να κατανοούν αποτελεσματικότερα την έννοια του συμβόλου και ειδικότερα των συμβόλων-συμβολισμών της ιατρικής, που περιέχονται στο εκπαιδευτικό μας πρόγραμμα.

Δ. Αρωματικά φυτά και υγεία

Η σχέση των αρωματικών φυτών με την υγεία αποτυπώνεται στο παρακάτω γράφημα.



Όπως φαίνεται στο γράφημα είκοσι δύο από τα τριάντα εννέα παιδιά γνωρίζουν φαρμακευτικές ιδιότητες των αρωματικών φυτών, ενώ δέκα επτά παιδιά δεν γνωρίζουν ότι τα αρωματικά φυτά έχουν φαρμακευτικές ιδιότητες.

Οι ιδέες αυτές είναι σημαντικές για το πρόγραμμά μας, αφού η σχέση των φυτών με την υγεία αφορά το τοπικό περιβάλλον της Κω που είναι πλούσιο σε τέτοιου τύπου αρωματικά φυτά και τα συνδέει με τον Ιπποκράτη που πρώτος

κατανόησε τη σχέση τους με την υγεία και τα αξιοποιούσε για θεραπευτικούς λόγους.

Οι παραπάνω ιδέες των παιδιών στο σύνολό τους είχαν καταλυτικό ρόλο στο σχεδιασμό του προγράμματος. Ο σχεδιασμός θα έχει αφετηρία αυτές τις ιδέες και θα κινείται προς την κατεύθυνση της αποσταθεροποίησής τους.

Γ. Το Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Σκοπός

Να αναγνωρίζουν τα παιδιά την Κω, ως τον τόπο στον οποίο γεννήθηκε και έζησε ο Ιπποκράτης, ο πατέρας της ιατρικής.

Στόχοι

- Να κατονομάζουν χωριά και τοποθεσίες της Κω και να τα αναγνωρίζουν ως χώρους του νησιού.
- Να ταξινομούν κτίρια, ενδυμασίες, εργαλεία από το περιβάλλον της Κω και να τα διακρίνουν σε αντικείμενα του παρελθόντος ή του παρόντος.
- Να τοποθετούν τον Ιπποκράτη στο παρελθόν της Κω και να συνδέουν στοιχεία του δομημένου και του φυσικού περιβάλλοντος της Κω με τη ζωή του.
- Να αναγνωρίζουν τους συμβολισμούς και τα σύμβολα της ιατρικής.
- Να αναφέρονται στα αρωματικά φυτά και να διαπιστώνουν την σχέση τους με την υγεία και με τον Ιπποκράτη.
- Να διαπιστώνουν την αξία του Ιπποκράτη του Κώου και τη συμβολή του στην Ιατρική.

Δραστηριότητες

1η ενότητα: Το χωροχρονικό πλαίσιο

Α. Χώρος

Η εκκίνηση της δραστηριότητας πραγματοποιείται στο πλαίσιο των ελεύθερων δραστηριοτήτων, όπου αξιοποιείται ένα αυτοσχέδιο παιχνίδι σε δύο εκδοχές. Με την επιτραπέζια εκδοχή του εμφανίζεται στη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού, ενώ επιλέγεται από τον/την εκπαιδευτικό και τα παιδιά ο χώρος στον οποίο θα παίζεται η επιδαπέδια εκδοχή.

- Γνωρίζω το νησί της Κω: Πρόκειται για επιτραπέζιο/επιδαπέδιο παιχνίδι³ που παίζεται με ζάρι. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά-παίκτες κινούν τα πιόνια τους σε μια καρτέλα που απεικονίζει το νησί της Κω, περνούν από χωριά, τα ονομάζουν και συλλέγουν φωτογραφίες τους. Κάθε παίκτης που φτάνει στο τέρμα βλέπει μία από τις φωτογραφίες -που επιλέγεται τυχαία από τη συλλογή των φωτογραφιών που έχει μαζέψει- και του ζητείται να ονομάσει το χωριό στο οποίο ανήκει η φωτογραφία. Το παιχνίδι, έτσι έχει πολλούς νικητές, όσους δηλαδή περάσουν από όλα τα χωριά και απαντήσουν σωστά στην ερώτηση που τους γίνεται στο τέρμα της διαδρομής.

Όταν ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι έπαιξαν αρκετά όλα τα παιδιά και έχουν αποκτήσει εμπειρίες από τα δύο παιχνίδια στο ζήτημα που απασχολεί, τότε τα καλεί σε ολομέλεια και παίζουν όλοι μαζί από μία φορά το κάθε παιχνίδι.

- Γνωρίζεις τοποθεσίες-χωριά της Κω; Ακολουθεί συζήτηση, η οποία επιδιώκει την ανταλλαγή εμπειριών από τα παιχνίδια, την έκφραση θέσεων, αντιθέσεων, αποριών και σχολιασμών των παιδιών. Ο/Η εκπαιδευτικός κατευθύνει τα παιδιά να αναζητούν πηγές για να επιβεβαιώνουν/διαψεύδουν τις όποιες θέσεις ή αντιθέσεις προκύψουν από τη συζήτηση για τις ονομασίες των χωριών ή/και την αναγνώρισή τους ως τοποθεσιών που βρίσκονται στο νησί της Κω. Ο γεωφυσικός χάρτης της Κω αξιοποιείται ως πηγή, όπως η πρόσκληση ξεναγού του νησιού στο νηπιαγωγείο ή/και η παρακολούθηση επιλεγμένων στιγμιότυπων από αφιερώματα-ντοκιμαντέρ για το νησί.

Β. Χρόνος

- ☀ Τα παιδιά που στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων επισκέπτονται τον ηλεκτρονικό υπολογιστή καλούνται να ασχοληθούν με μια συγκεκριμένη δραστηριότητα. Βρίσκονται σε διαμορφωμένο περιβάλλον kidspiration και τους ζητείται να ομαδοποιούν εικόνες με κριτήριο το χρόνο (η δραστηριότητα περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα δραστ. 2.2.). Παράλληλα, ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να παρακολουθεί τις εργασίες των παιδιών και να συζητά μαζί τους, ώστε να διαπιστώνει το βαθμό που τα παιδιά επιλέγουν εικόνες τυχαία ή εφαρμόζουν το κριτήριο του χρόνου.
- ☀ Τα παιδιά σε ολομέλεια βρίσκονται μπροστά σε ένα ταμπλό που εικονοποιεί σε μεγέθυνση τη δραστηριότητα του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Υπάρχουν δηλαδή όλες οι εικόνες –μία-μία ξεχωριστά- και δύο χαρτόνια διαφορετικών χρωμάτων. Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να διαλέξουν ποιο χρώμα χαρτονιού θα χρησιμοποιηθεί για το τώρα και ποιο για τα παλιά χρόνια. Τα παιδιά επιλέγουν τα χρώματα, ονομάζουν ποιο ανήκει στο παρελθόν και ποιο στο παρόν και επινοούν και αποτυπώνουν ένα σύμβολο για το κάθε χαρτόνι, που ταιριάζει στο θέμα του. Έπειτα, θυμούνται την εμπειρία τους από το παιχνίδι του ηλεκτρονικού υπολογιστή και καλούνται να

³ Περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα (παιχνίδι 2.1).

ανταλλάξουν απόψεις και να αποφασίσουν σε ποιο χρώμα χαρτονιού θα τοποθετήσουν κάθε μία από τις δοσμένες εικόνες. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να διακρίνουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ εικόνων που αποτυπώνουν το ίδιο θέμα (π.χ. ηλεκτρικό σίδερο και σίδερο με κάρβουνο) και να ταξινομούν τις εικόνες με κριτήριο το χρόνο.

2η ενότητα: Ιπποκράτης ο Κώος

Ο Ιπποκράτης και η Κω

Μια μέρα και λίγο πριν τελειώσουν οι δραστηριότητες, μοιράζουμε στα παιδιά από μία σελίδα χαρτιού Α4, στο πάνω σημείο της οποίας εικονίζεται ο Ιπποκράτης. Προτρέπουμε τα παιδιά να μιλήσουν για το πρόσωπο της φωτογραφίας, να ανταλλάξουν απόψεις για το αν το γνωρίζουν, αν πρόκειται για υπαρκτό πρόσωπο ή ποιο εικάζουν ότι είναι. Καθώς, όμως, ο χρόνος (εσκεμμένα) δεν φτάνει, τα παιδιά παίρνουν μαζί τους το χαρτί για να συζητήσουν με τους οικείους τους για το εικονιζόμενο πρόσωπο.

- Την επόμενη μέρα, τα παιδιά που στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων επισκέπτονται τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, βρίσκονται σε περιβάλλον εργασίας kidspiration και τους ζητείται να τοποθετήσουν κάποιες εικόνες σε 2 παραλληλόγραμμα ανάλογα με το αν νομίζουν ότι ταιριάζουν ή όχι με το πρόσωπο της φωτογραφίας (τον Ιπποκράτη). Η δραστηριότητα περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα, δραστ. 2.3. Ο/Η εκπαιδευτικός προτρέπει όλα τα παιδιά να περάσουν από τη συγκεκριμένη γωνιά.
- Τα παιδιά σε ολομέλεια συζητούν για τον Ιπποκράτη. Ανταλλάζουν τις πληροφορίες που έμαθαν από το οικείο τους περιβάλλον, εκφράζουν απόψεις, γνώμες, σχολιάζουν κ.λ.π. Έπειτα, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις εικόνες (σε μεγάλο μέγεθος) της εργασίας που υπήρχαν στο περιβάλλον kidspiration, καθώς και δύο χαρτόνια κανσόν διαφορετικού χρώματος. Το ζητούμενο είναι να εκφράσουν τη γνώμη τους για το πού ταιριάζει κάθε εικόνα: στο χαρτόνι που αφορά στον Ιπποκράτη ή στο άλλο; Σε κάθε περίπτωση προτρέπουμε τα παιδιά να αιτιολογούν τις απόψεις τους και να υποστηρίζουμε να εφαρμόζουν το κριτήριο του χρόνου τόσο στην ομαδοποίηση όσο και στην αιτιολόγηση. Στην περίπτωση που από τη συζήτηση αυτή προκύψουν αντίθετες απόψεις για κάποιες φωτογραφίες ή ακόμη και στην περίπτωση που όλοι συμφωνούν, ο/η εκπαιδευτικός ρωτά τα παιδιά πώς θα βεβαιωθούν ότι τοποθέτησαν σωστά τις εικόνες και τα υποστηρίζει να διερευνούν ατομικά ή σε ομάδες. Π.χ. να ψάχνουν για τις συγκεκριμένες εικόνες στο διαδίκτυο και να ζητούν από τον/την εκπαιδευτικό να τους διαβάσει τις λεζάντες, να ψάχνουν σε βιβλία της Κω ή να ρωτούν τους γονείς τους.

Ο Ιπποκράτης και η Ιατρική

Στις ελεύθερες δραστηριότητες, εμφανίζονται καινούρια παιχνίδια-εργασίες σε δύο κέντρα ενδιαφέροντος.

- ✱ Ηλεκτρονικός υπολογιστής: Σε περιβάλλον εργασίας kidspiration παρουσιάζεται μια εργασία που ζητά από τα παιδιά να τοποθετήσουν όσες εικόνες θεωρούν ότι έχουν σχέση με την ιατρική στο παραλληλόγραμμο που έχει ένδειξη το σταυρό (δραστηριότητα 2.4.).
- ✱ Παιδαγωγικό υλικό: Παρουσιάζεται ένα καινούριο παιχνίδι που περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα (βλ. παιχνίδι 2.5.). Το παιχνίδι κατασκευάστηκε στη λογική του λαβύρινθου και παίζεται από ένα παιδί κάθε φορά. Το ζητούμενο είναι να οδηγηθεί ο άνθρωπος-πιόνι από το λιμάνι στο Ιπποκράτειο νοσοκομείο Κω. Ο/Η εκπαιδευτικός, αφού τα παιδιά παίξουν μερικές φορές το παιχνίδι, επικεντρώνει την προσοχή τους στα σήματα που υπάρχουν στα δρομάκια. Τα υποστηρίζει να τα διακρίνουν και να αντιληφθούν, ότι αν ακολουθούν τα σήματα που έχουν σχέση με την ιατρική θα αποφεύγουν τα αδιέξοδα-εμπόδια και θα φτάνουν πιο γρήγορα στο νοσοκομείο.
- ✱ Τα παιδιά καλούνται σε ολομέλεια. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει σε μεγέθυνση τις εικόνες που χρησιμοποίησαν τα παιδιά στην εργασία του ηλεκτρονικού υπολογιστή ή/και επιπρόσθετα παρουσιάζει και τα σύμβολα που εικονίζονται στην κεντρική καρτέλα του παιχνιδιού με το νοσοκομείο. Προτρέπει τα παιδιά να διακρίνουν τις εικόνες, να τις ομαδοποιούν, όπως νομίζουν και να αιτιολογούν τις επιλογές τους. Στο τέλος αυτής της διαδικασίας, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να επικεντρώνονται και στο χώρο της ιατρικής και να τον χρησιμοποιούν ως κριτήριο ταξινόμησης –αν δεν έχει ήδη προκύψει ως κριτήριο από τα παιδιά-. Έπειτα εικάζουν τι εκφράζει κάθε συγκεκριμένο σύμβολο. Τι σημαίνει π.χ. ο σταυρός, γιατί υπάρχει σ’ όλα τα ιατρεία-φαρμακεία το φίδι με το ραβδί ως σήμα κ.λ.π. Οι απόψεις καταγράφονται με όποιο τρόπο θέλουν τα παιδιά.
- ✱ Τα παιδιά προσκαλούν τους γονείς στην τάξη τους να πιουν τσάι. Για την παρασκευή του χρησιμοποιούνται τρία είδη αρωματικών φυτών –δυόσμος, σάψιχο, χαμομήλι-. Στη συνέχεια, κάποιο παιδί αναλαμβάνει να ρωτήσει γονείς και παιδιά να ονομάσουν τα βότανα που χρησιμοποιήθηκαν και με την υποστήριξη του/της εκπαιδευτικού συζητούνται οι ιδιαίτερες περιπτώσεις που αφορούν την υγεία στις οποίες συνήθως πίνουν το δυόσμο, το σάψιχο ή το χαμομήλι. Η συζήτηση επεκτείνεται και αναφέρονται εμπειρίες γονέων και παιδιών από άλλα βότανα που έχουν σχέση με την υγεία, καθώς και μορφές στις οποίες αξιοποιούνται τα φυτά.

Στο σημείο αυτό θα ήταν εξαιρετικά σημαντικό να αξιοποιηθεί γονιός ή να φέρει κάποιον/αν που γνωρίζει για να πραγματοποιηθεί στο νηπιαγωγείο εργαστήριο παρασκευής αλοιφής π.χ. για κρυολόγημα που ελευθερώνει την αναπνοή (βλ. παράρτημα).

- ✱ Την επόμενη μέρα, τα παιδιά σε ολομέλεια φτιάχνουν πίνακα με δύο στήλες. Στην πρώτη κόβουν και κολλούν αρωματικά φυτά, ενώ στη δεύτερη ζωγραφίζουν και ο/η εκπαιδευτικός γράφει τη σχέση καθενός από αυτά με την ανθρώπινη υγεία. Έπειτα η ολομέλεια αναρωτιέται για το βαθμό που όλα αυτά έχουν σχέση με την ιατρική και τον Ιπποκράτη. Τα παιδιά

εκφράζουν τις απόψεις τους. Ο/Η εκπαιδευτικός θυμίζει στα παιδιά και την προηγούμενη δουλειά τους που αφορούσε τα σύμβολα από την ιατρική και παροτρύνει τα παιδιά αφενός να εκφράζουν ιδέες για τη σχέση όλων αυτών με τον Ιπποκράτη και αφετέρου να αναζητούν τρόπο για να βεβαιωθούν για το βαθμό ορθότητας των ιδεών τους. Ακούγονται οι απόψεις των παιδιών και ο/η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να καλέσουν τον παιδίατρό τους ή το φαρμακοποιό της γειτονιάς τους στο σχολείο.

- ✱ Τα παιδιά υποδέχονται τον παιδίατρο ή το φαρμακοποιό, του ανακοινώνουν τα αποτελέσματα των εργασιών τους και τον ρωτούν για την ορθότητά τους. Εκείνος/νη απαντά στις ερωτήσεις τους, συνδέει τα της ιατρικής με τον Ιπποκράτη και το χώρο του Ασκληπιείου και έπειτα παρουσιάζει γραμμένο τον όρκο του Ιπποκράτη. Ζητά από τα παιδιά να εικάσουν τι είναι και στο τέλος υψώνει το χέρι, διαβάζει τον όρκο του Ιπποκράτη και περιγράφει στα παιδιά τη διαδικασία της ορκωμοσίας του/της και τη σχέση της με τον Ιπποκράτη. Μετά την αποχώρηση του γιατρού, η ολομέλεια των παιδιών σχολιάζει και εκφράζονται απόψεις, εντυπώσεις για το θέμα του Ιπποκράτη και της ορκωμοσίας. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να ασχοληθούν για λίγο με τη διερεύνηση του ζητήματος της ορκωμοσίας. Σ' αυτό το πλαίσιο, μέσα από την αναζήτηση στο youtube, τα παιδιά βλέπουν στιγμιότυπα ορκωμοσίας φοιτητών ιατρικής από διάφορα ελληνικά πανεπιστήμια, καθώς και την αναπαράσταση της ορκωμοσίας του παρελθόντος που πραγματοποιείται στο Ασκληπιείο της Κω. Ο/Η εκπαιδευτικός παρεμβαίνει όπου είναι αναγκαίο με κατάλληλες ερωτήσεις, ώστε στο τέλος της δραστηριότητας τα παιδιά να συνδέουν τον Ιπποκράτη με την Κω και με την προσφορά του στην Ιατρική και έτσι να αιτιολογούν την φήμη του ως παγκόσμιας επιστημονικής προσωπικότητας.

Δραστηριότητα αξιολόγησης: Τα παιδιά προτρέπονται να χρησιμοποιήσουν τους πίνακες με τις εργασίες τους για να αφηγηθούν στα παιδιά διπλανού τμήματος τη σχέση φυτών, συμβόλων, όρκου ιατρών, τοποθεσιών της Κω με τον Ιπποκράτη ή/και να δημιουργήσουν λεύκωμα με αρωματικά φυτά και σχόλια για την υγεία και να τους το χαρίσουν ή να τους χαρίσουν μια αλοιφή από αυτές που έφτιαξαν. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει έτσι την ευκαιρία να διαπιστώνει το βαθμό που τα παιδιά έχουν συνδέσει τον Ιπποκράτη με την ιατρική και την Κω με σχέσεις αιτιότητας.

Βιβλιογραφία

- Driver, R., Guesne, E., Tiberghien, A. (1985). *Children's ideas in science*. Philadelphia: Open University Press.
- Duit R, Treagust D. F. (2003). Conceptual change: a powerful framework for improving science teaching and learning. *International Journal of Science Education*, 25, 671-688.
- Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (1999). *Η εξέλιξη του παιδιού στο κοινωνικό περιβάλλον: εγχειρίδιο μεθοδολογίας*. Πάτρα: Ε.Α.Π.
- Κιαπόκας, Μ. (1996). *Ιπποκράτης ο Κώος και Ιπποκρατικός όρκος*. Αθήνα: Πνευματικό Κέντρο Δήμου Κω.

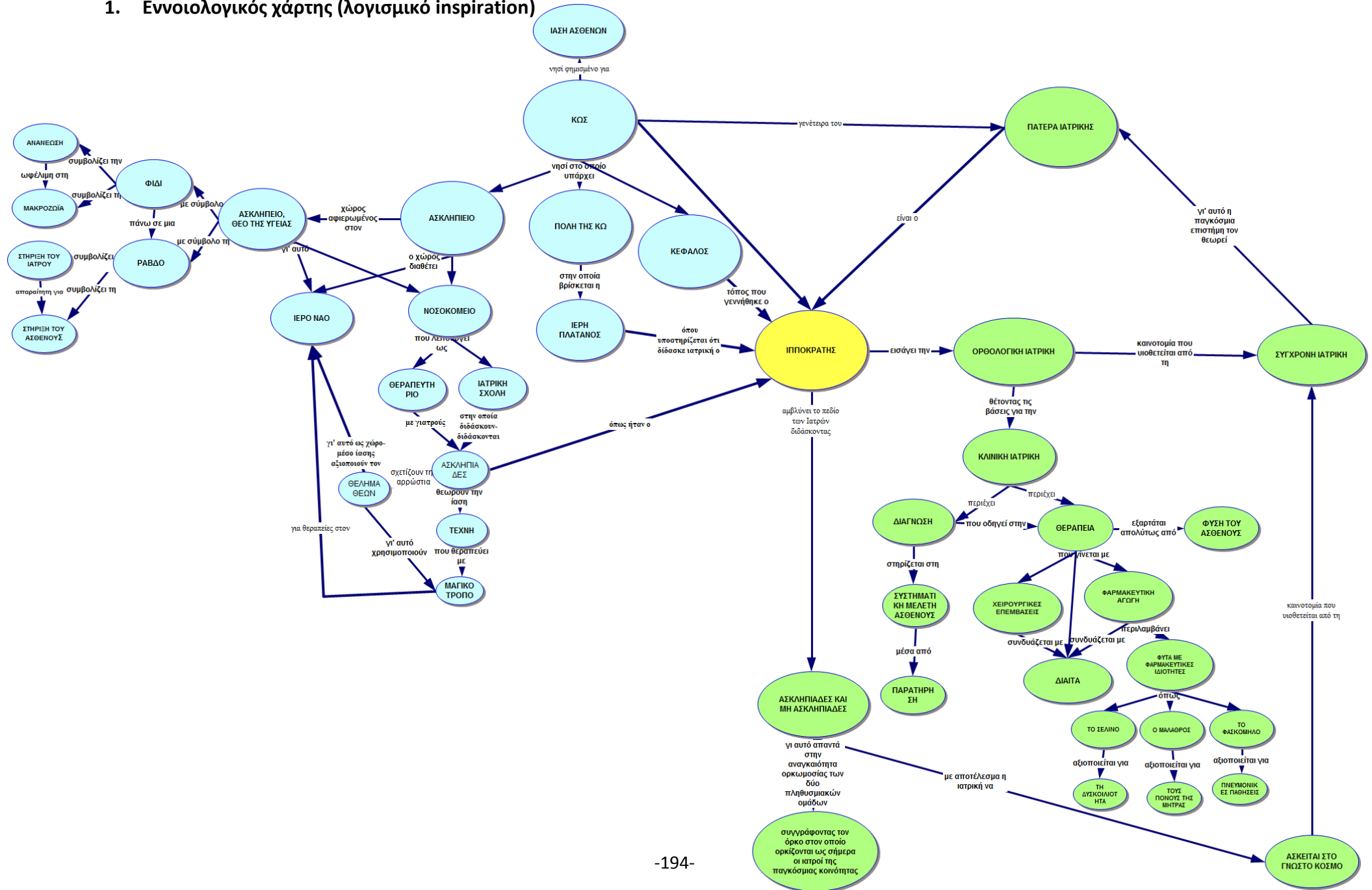
- Novak, J. D., Cañas, A. J. (2006). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them*. Available on:
<http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TheoryUnderlyingConceptMaps.pdf>.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.
- ΥΠΕΠΘ - Π.Ι. (2008). *Οδηγός Νηπιαγωγού - Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011α). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, τ. Α', Β'. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011β). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- Χατζηβασιλείου, Β. (2004). *Το Ασκληπιείο της Κω, μνημείο παγκόσμιας κληρονομιάς*. Χανιά: Μιχ. Γεωρβασάκης Ο.Ε.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα

1. Εννοιολογικός χάρτης (λογισμικό inspiration)
2. Παιχνίδια
 - 2.1. Γνωρίζω το νησί της Κω
 - 2.2. Εικόνες του σήμερα και του χτες
 - 2.3. Ιπποκράτης ο Κώος
 - 2.4. Βρες το σύμβολο
 - 2.5. Φτάσε γρήγορα στο νοσοκομείο
3. Παρασκευή κηραλοιφής

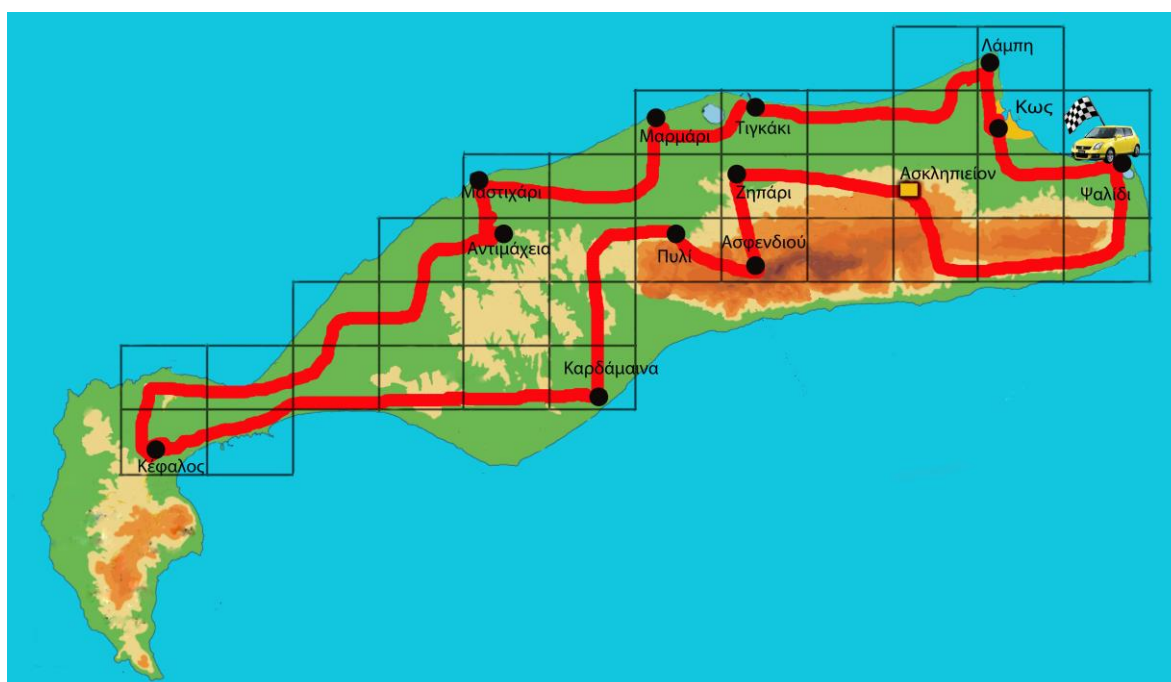
1. Εννοιολογικός χάρτης (λογισμικό inspiration)



2. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

2.1. Γνωρίζω το νησί της Κω

Επιτραπέζιο ή/και επιδαπέδιο παιχνίδι



Το παιχνίδι αυτό παίζεται με τα ίδια υλικά και τον ίδιο τρόπο ως επιτραπέζιο και ως επιδαπέδιο. Η μόνη διαφορά ανάμεσα στις δύο εκδοχές είναι το μέγεθος της κεντρικής καρτέλας του παιχνιδιού –του χάρτη της Κω-, που εκτυπώνεται σε κατάλληλο μέγεθος (μέγεθος του Α3) ώστε να χωράνε στα τετραγωνάκια μικρά αυτοκινητάκια για την επιτραπέζια εκδοχή και λίγο μεγαλύτερα αυτοκίνητα για την επιδαπέδια (0,6Χ1,00 m). Το παιχνίδι έχει ως αφετηρία το Ψαλίδι. Εκτός από το χάρτη της Κω για το παιχνίδι -και στις δύο εκδοχές του- χρειάζονται ακόμη ένα ζάρι, εικόνες που χαρακτηρίζουν τα χωριά ή αξιόλογους τόπους του νησιού (η κάθε εικόνα υπάρχει τόσες φορές όσες και ο αριθμός των παικτών) και αυτοκινητάκια μικρότερα σε μέγεθος για την επιτραπέζια εκδοχή και μεγαλύτερα για την επιδαπέδια.

Όταν το παιχνίδι αρχίζει, οι παίκτες τοποθετούν τα αυτοκινητάκια-πιόνια στο τετράγωνο με το αυτοκίνητο και τη σημαία. Ρίχνουν το ζάρι και προχωρούν τόσες θέσεις, όσες δείχνει και ο αριθμός που έφεραν. Κινούνται στο χάρτη ακολουθώντας τα σχεδιασμένα τετράγωνα και την οδική κόκκινη γραμμή. Επιτρέπεται να κινηθούν προς τα πίσω, μπροστά και πλάγια. Η μόνη κίνηση που δεν επιτρέπεται είναι η διαγώνια.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να περάσουν οι παίκτες από όλα τα χωριά-τοποθεσίες με μαύρες κουκίδες ή κίτρινα τετράγωνα και να μαζέψουν φωτογραφίες τους. Αν τύχει με τον αριθμό που έφεραν να προσπερνούν έναν σταθμό (χωριό), τότε μπορούν να γυρνούν γύρω του ακολουθώντας τα τετράγωνα μέχρι να τον πετύχουν. Κάθε φορά που οι παίκτες φτάνουν σε έναν σταθμό καλούνται να ακούσουν δύο ονόματα και να επιλέξουν ποιο από τα δύο είναι το χωριό-τοποθεσία που βρίσκονται. Αργότερα, οι παίκτες πρέπει να ονομάζουν το χωριό-τοποθεσία χωρίς βοήθεια. Και στις δύο περιπτώσεις, αφού ονομαστεί το χωριό, τους χαρίζεται

μια χαρακτηριστική φωτογραφία του ή σε προχωρημένο στάδιο καλούνται να επιλέξουν ανάμεσα στις φωτογραφίες εκείνη που του ταιριάζει (το παιχνίδι δυσκολεύει κι άλλο αν προστεθούν φωτογραφίες και υπάρχουν περισσότερες από μία για μερικούς ή όλους τους σταθμούς). Συνεχίζουν με αυτόν τον τρόπο ως το τέρμα της διαδρομής που είναι το ίδιο με την αφετηρία, δηλαδή το Ψαλίδι. Για να τερματίσουν όμως, πρέπει να βρίσκονται στο Ψαλίδι, να πάρουν τη φωτογραφία του (στην εκκίνηση του παιχνιδιού απλώς φεύγουν από το Ψαλίδι, δεν το αξιοποιούν ως σταθμό και γι αυτό δεν έχουν φωτογραφία του) και να απαντήσουν σωστά σε μια ερώτηση που κάνει ένας άλλος παίκτης. Ο παίκτης που ρωτά, επιλέγει όποια φωτογραφία θέλει και ζητά την ονομασία του τόπου στον οποίο ανήκει η φωτογραφία.

Κως



Ασκληπιείο



Μαρμάρι



Λάμπη



Κέφαλος



Ζηπάρι



Μαστιχάρι



Ασφενδιού



Τιγκάκι



Ψαλίδι



Πυλί



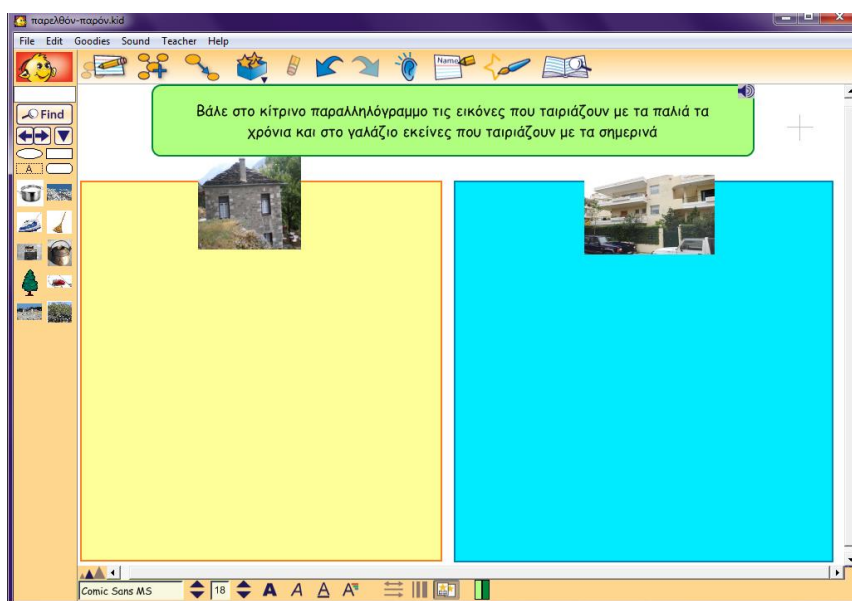
Καρδάμαινα



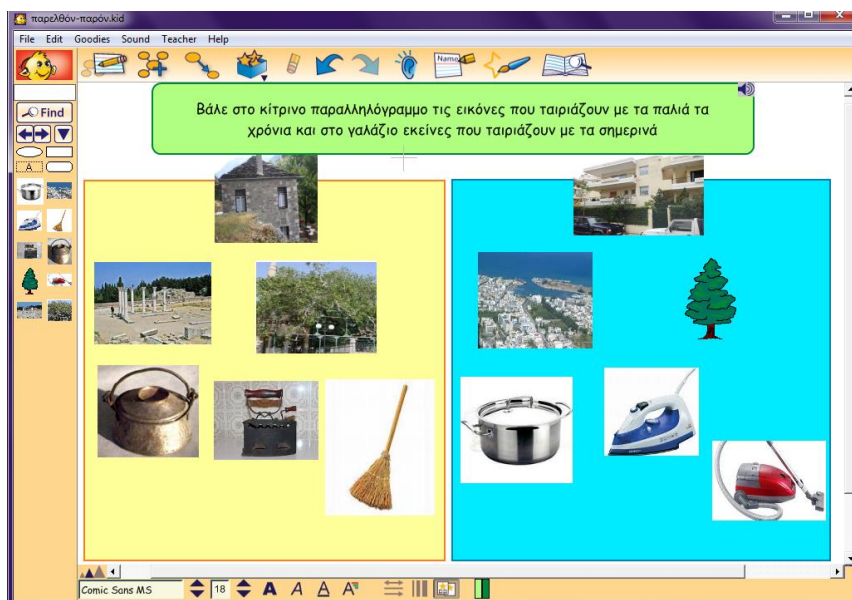
Αντιμάχεια



2.2. Εικόνες του σήμερα και του χτες.

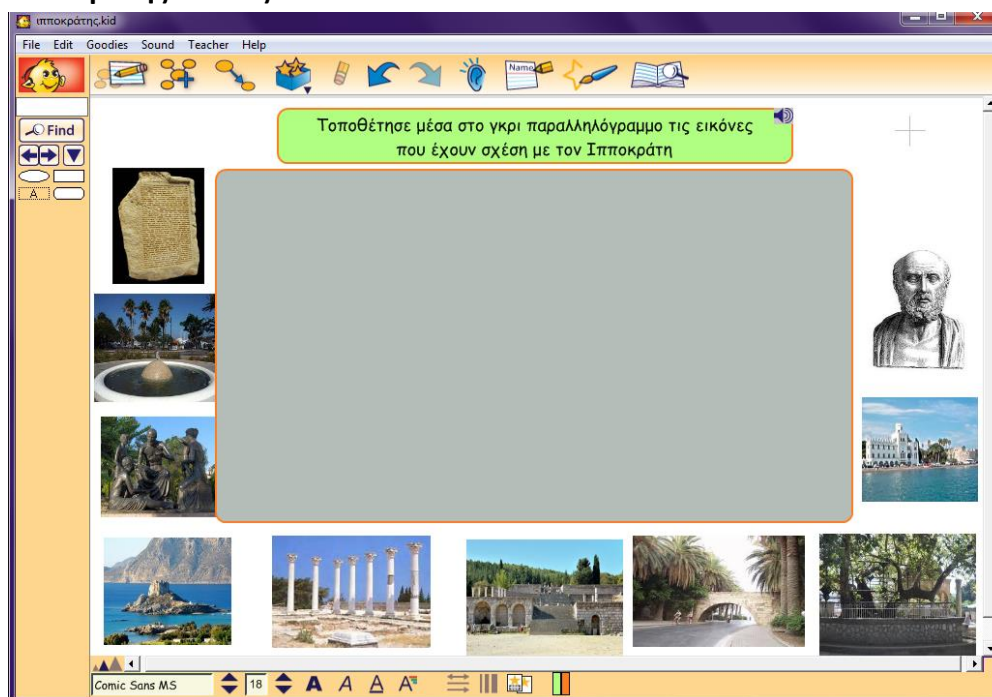


Τα παιδιά εργάζονται σε διαμορφωμένο περιβάλλον kidspiration. Το ζητούμενο είναι να σύρουν μία-μία τις φωτογραφίες που βρίσκονται στην αριστερή στήλη και με κριτήριο το χρόνο να τις τοποθετήσουν στο κίτρινο ή στο γαλάζιο παραλληλόγραμμο και να αποθηκεύσουν την εργασία τους. Την πρώτη φορά, που θα ασχοληθούν, οδηγούμε τα παιδιά να ξεκινούν την εργασία πατώντας στο ηχείο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας για να ακούν τη φωνή μας να τους δίνει τις απαραίτητες οδηγίες για το τι πρέπει να κάνουν.



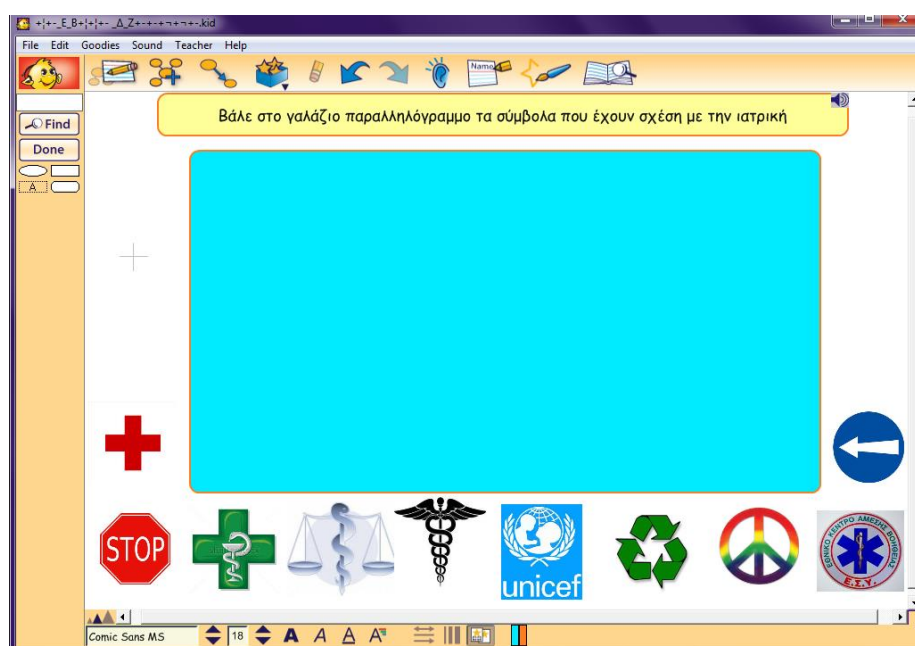
Η εργασία αυτή έχει δυνατότητες να διαφοροποιείται γρήγορα και χωρίς κόπο από τον/την εκπαιδευτικό, ώστε να παρουσιάζεται ποικιλία ή/και να διατίθεται σε διάφορα επίπεδα δυσκολίας. Για παράδειγμα θα μπορούσε να υπάρχει μόνο το ένα παραλληλόγραμμο και τα παιδιά να τοποθετούσαν σ' αυτό τις εικόνες του σήμερα ή του χτες. Θα μπορούσε να εμφανίζεται μεγαλύτερη ή μικρότερη ποσότητα εικόνων ή να αλλάζουν οι εικόνες.

2.3. Ιπποκράτης ο Κώος



Τα παιδιά εργάζονται σε διαμορφωμένο περιβάλλον kidspiration, όπως ακριβώς προηγουμένως (βλ. 2.2.). Αυτή τη φορά όμως τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν τις εικόνες που έχουν σχέση με τον Ιπποκράτη και να τις τοποθετήσουν στο γκρι πλαίσιο. Στη λογική αυτής της εργασίας, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να φτιάξει ποικιλία εργασιών αλλάζοντας τις εικόνες. Επίσης, μπορεί να κάνει την εργασία ευκολότερη ή δυσκολότερη αφαιρώντας ή προσθέτοντας εικόνες ή πλαίσια. Για παράδειγμα θα μπορούσαν να υπάρχουν δύο παραλληλόγραμμα όπως παραπάνω και να τοποθετούν σ' αυτά ανάλογα με αν έχουν ή όχι σχέση με τον Ιπποκράτη.

2.4. Βρες το σύμβολο



Δραστηριότητα ίδιας λογικής με τις προηγούμενες.

2.5. Φτάσε γρήγορα στο νοσοκομείο

Πρόκειται για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που κατασκευάστηκε στη λογική του λαβύρινθου. Η κεντρική του καρτέλα (εκτυπώνεται σε μέγεθος A3) είναι δρόμοι της Κω στην περιοχή που περιλαμβάνει το λιμάνι και το νοσοκομείο. Η αφηγηρία του παιχνιδιού είναι το λιμάνι της Κω στο οποίο μόλις αποβιβάστηκε κάποιος άνθρωπος (ως πιόνι χρησιμοποιείται φιγούρα ανθρώπου ή αυτοκινητάκι) που χρειάζεται να πάει στο νοσοκομείο. Παίζεται από έναν παίκτη κάθε φορά, ο οποίος κινείται στα δρομάκια και φτάνει στο νοσοκομείο. Αφήνουμε τα παιδιά να παίξουν και να αποκτήσουν εμπειρίες από το παιχνίδι. Έπειτα, τα υποστηρίζουμε να παρατηρούν τα ιατρικά σήματα στους δρόμους, να τα διακρίνουν και δοκιμάζοντας διαδρομές να συμπεραίνουν ότι ακολουθώντας τους δρόμους με τα ιατρικά σήματα-σύμβολα και αποφεύγουν τα αδιέξοδα και φτάνουν πιο γρήγορα στο νοσοκομείο.



3. Παρασκευή κηραλοιφής

Υλικά (για 50 ml κηραλοιφής)

40 γρ φυτικό λάδι (ελαιόλαδο, ηλιέλαιο)

5 γρ κεριά μέλισσας

12 σταγόνες αιθέριου ελαίου ευκαλύπτου

12 σταγόνες αιθέριου ελαίου μέντας

12 σταγόνες αιθέριου ελαίου θυμαριού

1 γυάλινο μικρό βαζάκι αποστειρωμένο

Εκτέλεση

Λιώνουμε το κεριά στο λάδι σε μπεν μαρί και όταν λιώσει αποσύρουμε το σκεύος από τη φωτιά και περιμένουμε να κρυώσει. Όταν φτάσει σε θερμοκρασία δωματίου προσθέτουμε τα αιθέρια έλαια, ανακατεύουμε και γεμίζουμε το βαζάκι, αφού προηγουμένως το έχουμε αποστειρώσει. Για την αποστείρωση, αφήνουμε το βαζάκι 10 λεπτά σε βραστό νερό.

Κατίνα Αχλαδιώτη, Νηπιαγωγός, Νίκη Ατσά, Νηπιαγωγός
Ευαγγελία Γεωργαρά, Νηπιαγωγός, Καλλιόπη Εργά, Νηπιαγωγός,
Μαρία Α. Καμπούρη, Νηπιαγωγός, Μαρία Μ. Καμπούρη, Νηπιαγωγός,
Ειρήνη Κουρούνη, Νηπιαγωγός, Φωτεινή Κουρούνη, Νηπιαγωγός,
Μαρία Κυπραίου, Νηπιαγωγός, Παναγιώτα Νομικαρίου, Νηπιαγωγός,
Μαρία Ολυμπίτου, Νηπιαγωγός, Καλλιόπη Τηλιακού, Νηπιαγωγός,
Μαρία Φραζή, Νηπιαγωγός

Ο Μηχανικός της Καλύμνου¹

Α. Το ιστορικό

Ο μηχανικός είναι μια λέξη αλμυρή όπως κι η θάλασσα, συνυφασμένη για μας με το μόχθο, την επιβίωση, τη ξενιτιά, την ανέχεια, την αναπηρία, το θανατικό, αλλά και την τιμή και την περηφάνια για την Κάλυμνο. Είναι, δηλαδή, πέρα και πάνω από ένα επάγγελμα που χαρακτηρίζει το νησί. Είναι ιδέα, ο τρόπος ζωής μας, ο πολιτισμός μας. Έγινε κείμενο από πολλούς συντοπίτες μας γυναίκες και άντρες (Παπαδάκου, 2006· Ρεΐση & Μαύρου, 2009· Σκυλλά, 2009· Τρικοίλης, 2007· Χατζηθεοδώρου, 2002· Χειλάς, 2000). Έγινε τραγούδι που θρηνεί, εξιστορεί, παρακαλεί ή βρίζει, αλλά και χορός από τον αείμνηστο γυμναστή μας Θ. Κλωνάρη. Επομένως, αιτιολογείται γιατί η ιδέα για τη δημιουργία του συγκεκριμένου προγράμματος γεννήθηκε από όλες μας ταυτόχρονα ακριβώς τη στιγμή που η σύμβουλός μας πρότεινε να δουλέψουμε μαζί για τη δημιουργία προγράμματος προσχολικής αγωγής.

Σε πρώτη φάση την ομάδα απασχόλησε η συλλογή πληροφοριών. Πολύ υλικό μαζεύτηκε από βιβλία, βίντεο, μαρτυρίες-εμπειρίες ανθρώπων, αφού ο μηχανικός ήταν μείζον ζήτημα για την τοπική κοινωνία, το εμπόριο και την οικονομία, ενώ επίσης, για χρόνια απασχόλησαν την επιστήμη-τεχνολογία θέματα που τον αφορούν –όπως ο εξοπλισμός του, η νόσος των δυτών, ο θάλαμος αποσυμπίεσης, η αρρώστια των σφουγγαριών κ.λ.π.–. Η οργάνωση των πληροφοριών ανέδειξε διαφορετικά υποθέματα που αφορούν το μηχανικό, όπως η προετοιμασία για το ταξίδι, ο εξοπλισμός του

¹ Το πρόγραμμα σχεδιάστηκε τη σχολική χρονιά 2012-13 και πραγματοποιήθηκε σε νηπιαγωγεία της πόλης και της Χώρας Καλύμνου την επόμενη σχ. χρονιά.

μηχανικού και η κατάδυση, ο στόλος-η ζωή στο καΐκι και το σφουγγάρι ως είδος-οργανισμός. Τα διαφορετικά θέματα μοιράστηκαν και έτσι δημιουργήθηκαν μικρές ομάδες και η κάθε μία ανέλαβε την επεξεργασία ενός θέματος. Τα μέλη της κάθε ομάδας αντάλλαξαν τις πληροφορίες που αντιστοιχούσαν στο θέμα τους, τις επεξεργάστηκαν, τις αξιολόγησαν, βρήκαν τις σχέσεις μεταξύ των πληροφοριών και τις εμφάνισαν σε εννοιολογικό χάρτη. Στη συνέχεια, συναντήθηκαν όλες οι ομάδες, βρήκαν τα σημεία που ένωναν λειτουργικά τους εννοιολογικούς χάρτες και έτσι κατασκευάστηκε ο τελικός εννοιολογικός χάρτης (Novak & Cañas, 2006), που αποδίδει το ζήτημα του μηχανικού της Καλύμνου (βλ. παράρτημα).

Σε δεύτερη φάση, τα μέλη της ομάδας απασχόλησε ο βαθμός στον οποίο τα παιδιά είναι εξοικειωμένα ή γνωρίζουν για το ζήτημα του μηχανικού. Κι επειδή το ζήτημα αυτό αφορά την τοπική κοινωνία και δεν υπήρχαν αντίστοιχες έρευνες για το πώς σκέπτονται τα παιδιά, τα μέλη της ομάδας πραγματοποίησαν την έρευνα και αποτύπωσαν τις ιδέες των παιδιών για μερικά από τα κομβικά ζητήματα που σχετίζονται με το επάγγελμα.

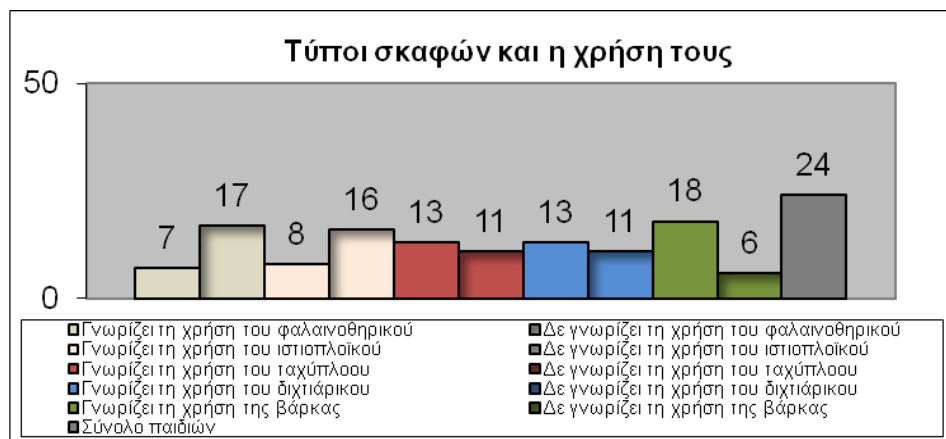
Σε τρίτη φάση, μελετώντας τον εννοιολογικό χάρτη παράλληλα με τα αποτελέσματα από τη διερεύνηση των ιδεών των παιδιών, τα μέλη της ομάδας σχεδιάζουν το πρόγραμμα², δηλαδή διατυπώνουν το σκοπό και τους στόχους σχεδιάζουν τις δράσεις του προγράμματος και αξιολογούν τη σχέση σκοπού-στόχων-δράσεων (Τρέσσου, 2003). Στη συνέχεια, την επόμενη σχολική χρονιά 2013-14, οι συνάδελφοι Άννα Αυγουστίνου, Ειρήνη Σδρέγα και Μαρία-Ανθή Κυριακού εφαρμόζουν το πρόγραμμα στις τάξεις τους. Η αξιολόγηση της εφαρμογής και τα σχόλια των συναδέλφων αποτέλεσαν καταλυτικό παράγοντα στην ανατροφοδότηση του προγράμματος, γι αυτό και τις ευχαριστούμε θερμά. Το πρόγραμμα αναδιαρθρώθηκε στα σημεία που εμφάνισαν προβλήματα κατά την εφαρμογή και παρουσιάζεται παρακάτω στην τελευταία του εκδοχή.

² Ο σχεδιασμός ακολουθεί τη φιλοσοφία και πραγματοποιείται στο πλαίσιο του νέου αναλυτικού προγράμματος για το Νηπιαγωγείο (ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011a) και του οδηγού νηπιαγωγού ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι., 2011b).

B. Η έρευνα και τα αποτελέσματά της

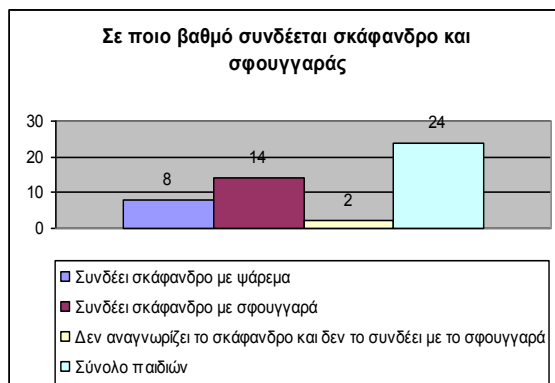
Η έρευνα πραγματοποιήθηκε με ατομικές ημιδομημένες συνεντεύξεις (Cohen & Manion, 2000) σε 24 νήπια, 12 αγόρια και 12 κορίτσια που επιλέχθηκαν τυχαία³ ανάμεσα στα νήπια που φοιτούσαν στα τμήματα των νηπιαγωγείων, στα οποία δίδασκαν οι συγγραφείς τη σχολική χρονιά 2012-13. Οι απαντήσεις των παιδιών ταξινομήθηκαν και αποδόθηκαν σε γραφήματα, τα οποία παρουσιάζονται και σχολιάζονται παρακάτω.

Το πρώτο γράφημα αποδίδει τις ιδέες των παιδιών για το βαθμό που γνωρίζουν τη χρήση διαφορετικών σκαφών. Σύμφωνα με το γράφημα, επτά παιδιά γνωρίζουν τη χρήση ενός φαλινοθηρικού σκάφους σε αντίθεση με δέκα επτά παιδιά που δεν τη γνωρίζουν. Οκτώ παιδιά γνωρίζουν τη χρήση ενός ιστιοπλοϊκού σκάφους, ενώ δέκα έξι παιδιά από τα είκοσι τέσσερα δεν την γνωρίζουν. Δεκατρία παιδιά γνωρίζουν τη χρήση του ταχύπλοου σε αντίθεση με έντεκα που δεν την γνωρίζουν. Ακριβώς ο ίδιος αριθμός παιδιών (13) γνωρίζει τη χρήση του διχτιάρικού σκάφους, ενώ έντεκα παιδιά από τα είκοσι τέσσερα δεν την γνωρίζουν. Τέλος, τα περισσότερα παιδιά (18 από 24) γνωρίζουν τη χρήση μιας βάρκας, ενώ έξι παιδιά από τα είκοσι τέσσερα δεν την γνωρίζουν.

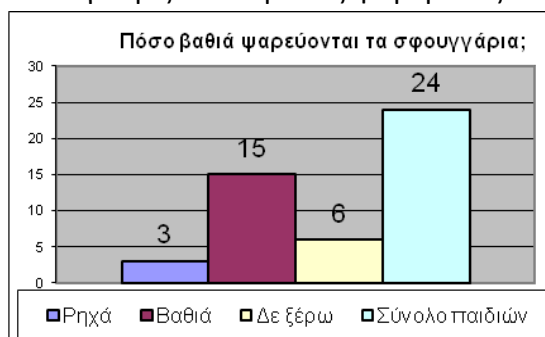


Το επόμενο γράφημα αποδίδει τις ιδέες των παιδιών για το βαθμό στον οποίο συνδέουν το σκάφανδρο με το σφουγγαρά. Όπως φαίνεται στο γράφημα, τα περισσότερα παιδιά αναφέρονται στη σχέση μεταξύ σκάφανδρου και σφουγγαρά (14 από τα 24), οκτώ παιδιά συνδέουν το σκάφανδρο γενικά με το ψάρεμα, ενώ 2 παιδιά δεν αναγνωρίζουν το σκάφανδρο και δεν το συνδέουν με το σφουγγαρά.

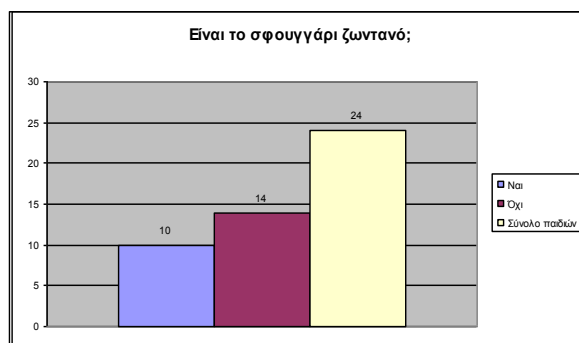
³ Στην έρευνα πήραν μέρος ένα αγόρι και ένα κορίτσι από κάθε τμήμα, που επιλέχθηκαν με κλήρωση που έγινε ανάμεσα στα ομόφυλα νήπια κάθε τμήματος, αφού πρώτα αφαιρέθηκαν εκείνα που δεν κατάγονταν από την Κάλυμνο (γεγονός που συναντήθηκε σε ελάχιστες περιπτώσεις).



Στο επόμενο γράφημα αποτυπώνονται οι ιδέες των παιδιών για το βάθος που ψαρεύονται τα σφουγγάρια. Όπως δείχνει το γράφημα, τα περισσότερα παιδιά γνωρίζουν ότι τα σφουγγάρια βρίσκονται βαθιά στη θάλασσα (15 από τα 24). Υπάρχουν ιδέες, επίσης, σύμφωνα με τις οποίες τα σφουγγάρια βρίσκονται στα ρηχά νερά (3 στα 24 παιδιά), ενώ 6 παιδιά δεν γνωρίζουν το βάθος ψαρέματος των σφουγγαριών.

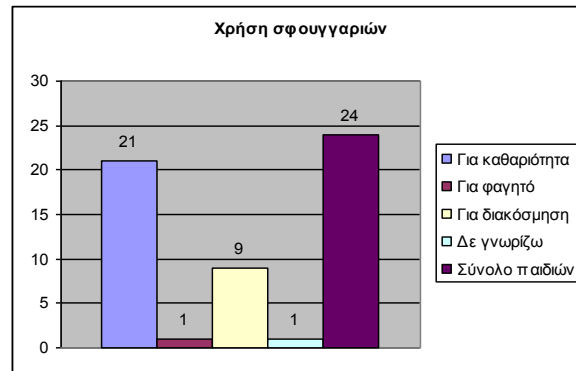


Οι ιδέες των παιδιών για το σφουγγάρι ως οργανισμό αποτυπώνονται στο παρακάτω γράφημα. Δέκα τέσσερα παιδιά θεωρούν το σφουγγάρι ζωντανό οργανισμό, ενώ τα υπόλοιπα δέκα παιδιά έχουν ακριβώς την αντίθετη ιδέα.

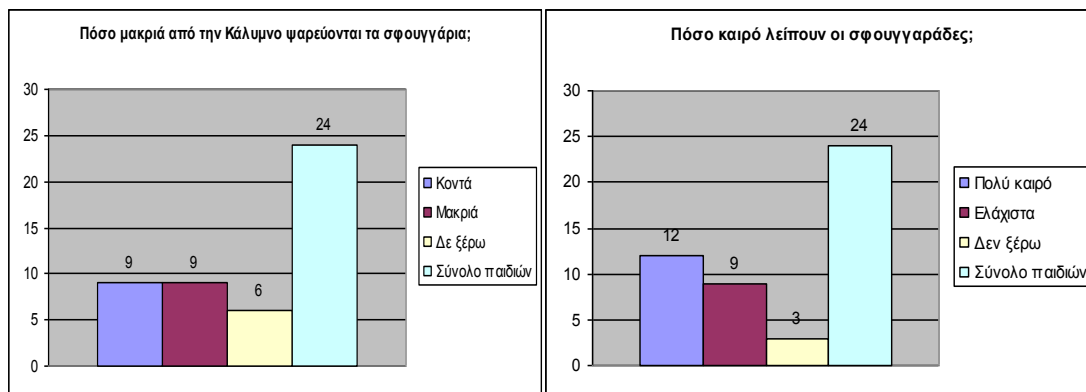


Σε ό,τι αφορά τη χρήση των σφουγγαριών, η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών (21 στα 24) θεωρεί ότι τα σφουγγάρια χρησιμοποιούνται για την καθαριότητα, εννέα

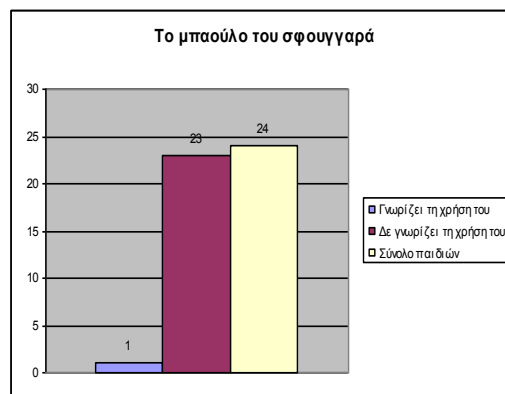
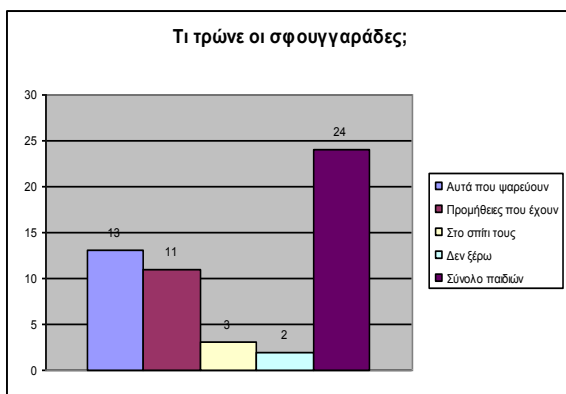
παιδιά από τα είκοσι τέσσερα θεωρούν το σφουγγάρι διακοσμητικό αντικείμενο και ένα παιδί νομίζει ότι είναι βρώσιμο είδος, ενώ ένα παιδί δεν γνωρίζει τη χρήση του.



Τα επόμενα γραφήματα μας κάνουν γνωστές τις ιδέες των παιδιών στο ζήτημα του πώς ζει ένας σφουγγαράς. Σύμφωνα με τα δύο παρακάτω γραφήματα, τα παιδιά θεωρούν ότι τα σφουγγάρια ψαρεύονται κοντά στην Κάλυμνο (9 από τα 24), μακριά από την Κάλυμνο (9 από τα 24), ενώ έξι παιδιά δεν γνωρίζουν που βρίσκονται σε σχέση με την Κάλυμνο οι ψαρότοποι των σφουγγαριών. Στο ζήτημα του διαστήματος απουσίας των σφουγγαράδων από το σπίτι τους λόγω δουλειάς, τα παιδιά νομίζουν ότι είναι μεγάλο διάστημα (12 στα 24), ελάχιστο (9 στα 24), ενώ τρία παιδιά δεν γνωρίζουν καθόλου την απάντηση.



Στο ζήτημα των προμηθειών του σφουγγαρά, τα παιδιά απαντούν, όπως αποτυπώνουν τα παρακάτω γραφήματα, ότι ο σφουγγαράς σιτίζεται με αυτά που ψαρεύει (14 στα 24 παιδιά), χρησιμοποιεί τις προμήθειές του (11 από τα 24), τρώει στο σπίτι του (3 από τα 24), ενώ δύο παιδιά δεν γνωρίζουν για το ζήτημα. Επίσης, στο ζήτημα του μπαούλου που παίρνει μαζί του ο σφουγγαράς, η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών (23 από τα 24) γνωρίζει τη χρήση του και έ να μόνο παιδί δεν την γνωρίζει.



Τα παραπάνω ερευνητικά αποτελέσματα είχαν μεγάλο ενδιαφέρον για μας –που στην πλειοψηφία μας θεωρούσαμε ότι τα παιδιά γνωρίζουν π.χ. τη χρήση της βάρκας ή ότι οι σφουγγαράδες λείπουν για πολύ καιρό πολύ μακριά– και θεωρήθηκαν απαραίτητα για το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού προγράμματος (Ραβάνης, 1999· Driver, Squires, Rushworth & Ronbinson, 2000), καθώς οι ιδέες που είχαν τα παιδιά για κεντρικά ζητήματα που αφορούσαν το θέμα μας ανέδειξαν ζητήματα που η κατανόησή τους αποτελεί προϋπόθεση για την κατανόηση του μηχανικού. Για παράδειγμα, η κατανόηση της προετοιμασίας του μηχανικού για το ταξίδι έχει νόημα μόνο αν είναι γνωστό ότι λείπει πολύ καιρό και είναι διαρκώς στη θάλασσα ή η κατανόηση των κινδύνων της κατάδυσης του μηχανικού και η αναγκαιότητα λειτουργίας επαγγελματιών που τον υποστηρίζουν (μαρκουτσέρης, κολαουζέρης) βασίζεται στη γνώση του βάθους στο οποίο δουλεύει.

Γ. Το Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Ο μηχανικός της Καλύμνου

Σκοπός: Γνωριμία με το παραδοσιακό επάγγελμα του μηχανικού της Καλύμνου.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα παρουσιάζεται σε τρεις ενότητες, οι οποίες συνθέτουν το ζήτημα που αφορά στο μηχανικό της Καλύμνου. Οι δύο πρώτες ενότητες σχεδιάστηκαν με τρόπο, ώστε κάθε μία να μπορεί να λειτουργεί αυτόνομα και ανεξάρτητα από τις άλλες (γι αυτό υπάρχουν 1-2 στόχοι που επαναλαμβάνονται). Η συγκεκριμένη δομή δίνει την ευκαιρία σε κάθε εκπαιδευτικό να επιλέξει αφενός την ενότητα που θα πραγματοποιήσει, αλλά και αφετέρου επιτρέπει τη συνεργασία με ένα ή περισσότερα τμήματα, με ταυτόχρονη διατήρηση της αυτονομίας στην εργασία του καθενός. Στη δεύτερη περίπτωση, κάθε τμήμα αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει μία ενότητα, ενώ η σύνθεση και ολοκλήρωση του θέματος προκύπτει από τη συνεργασία των τμημάτων. Για τους παραπάνω λόγους, ο κεντρικός σκοπός επιμερίζεται στις τρεις ενότητες και στην κάθε ενότητα διατυπώνονται οι στόχοι που αντιστοιχούν στο θέμα της και συνθέτουν το σκοπό της. Τέλος, στο σχεδιασμό προβλέφθηκε ο συνδυασμός οργανωμένων θεμάτων που επιδιώκουν συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα (αυτός ο σχεδιασμός ακολουθείται στις δύο πρώτες ενότητες), όπως και σχεδίων εργασίας που δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να αναζητούν, να γνωρίζουν και να αναπτύσσουν μεθοδολογικά εργαλεία (με δυνατότητα εφαρμογής στην τρίτη ενότητα).

Πρώτη ενότητα: Η βουτιά (κατάδυση)

Σκοπός: Η εννοιολόγηση του όρου βουτιά: συγκεκριμένα η γνωριμία με τον εξοπλισμό του δύτη στα διαφορετικά συστήματα κατάδυσης, με τους κινδύνους από την κατάδυση και τις συνέπειες για τη ζωή του δύτη και τα διαφορετικά επαγγέλματα που συνεργάζονται για την ασφάλειά του.

Στόχοι

Τα παιδιά να είναι ικανά να:

- αναγνωρίζουν το βυθό και τους βραχώδεις σχηματισμούς του ως τόπους ζωής-ανάπτυξης των σφουγγαριών,
- αναφέρουν την περικεφαλαία, τα σιδερένια παπούτσια και το φόρεμα ως μέρη του σκαφάνδρου και να συνδέουν το σκάφανδρο με την κατάδυση και τα σφουγγάρια,

- συγκρίνουν την κατάδυση με σκάφανδρο με την κατάδυση χωρίς εξοπλισμό και να αιτιολογούν τη χρήση του σκαφάνδρου με αναφορά στην πολύωρη κατάδυση και στη μεγαλύτερη ποσότητα σφουγγαριών,
- συνδέουν την αναπνοή του μηχανικού με το μαρκούτσο και τη μηχανή του καϊκιού, να τα αναφέρουν ως δουλειά του μαρκουτσέρη και έτσι να αιτιολογούν τη σχέση μεταξύ μηχανικού και μαρκουτσέρη,
- συνδέουν το σχοινί που κρατά ο μηχανικός με τη δουλειά του κολαουζέρη και να το αναγνωρίζουν ως τρόπο επικοινωνίας μεταξύ τους,
- αναφέρουν μεγάλα ψάρια, προβλήματα που αφορούν στη λειτουργία του σκαφάνδρου και την αδιαθεσία του μηχανικού ως κινδύνους που απειλούν τη ζωή του στη διάρκεια της κατάδυσης,
- συνδέουν τον συγκεκριμένο τρόπο βαδίσματος με μπαστούνι καλύμνιων ανδρών (νόσος δυτών) με το μηχανικό και να το αναγνωρίζουν ως συνέπεια προβλημάτων κατά την κατάδυση,
- συνδυάζουν τους κινδύνους που απειλούν τη ζωή του μηχανικού στη διάρκεια της κατάδυσης και τις συνέπειες από προβλήματα στην κατάδυση και έτσι να αναγνωρίζουν το ρόλο του μαρκουτσέρη και του κολαουζέρη για την ασφάλεια της ζωής του μηχανικού και
- να περιγράφουν το χρονικό μιας κατάδυσης.

Δραστηριότητες

Α φάση: Παιχνίδια-ενασχόληση με το επιλεγμένο υλικό

Το πρόγραμμα αρχίζει με δραστηριότητες που πραγματοποιούνται στη διάρκεια του ελεύθερου προγράμματος δραστηριοτήτων. Η εκκίνηση της διδακτικής ενότητας για τη βουτιά σηματοδοτείται από αλλαγές που πραγματοποιούνται σε χώρους και υλικά της αίθουσας διδασκαλίας. Συγκεκριμένα, οι αλλαγές αφορούν στο κέντρο ενδιαφέροντος του παιδαγωγικού υλικού, του ηλεκτρονικού υπολογιστή, της βιβλιοθήκης και είτε δημιουργείται ένα νέο κέντρο ενδιαφέροντος στο οποίο θα παίζεται ένα επιδαπέδιο παιχνίδι για το σφουγγαρά σε δύο εκδοχές, είτε το νέο κέντρο ενδιαφέροντος θα αντικαταστήσει μια άλλη γωνιά.

Τα παιδιά, στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων ασχολούνται με τα εξής παιχνίδια για μία περίπου εβδομάδα:

 Ψαρεύουμε: Πρόκειται για ένα επιδαπέδιο παιχνίδι που παρουσιάζεται στο νέο κέντρο ενδιαφέροντος και περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα (βλ. παιχνίδι 1.1. Α και Β) σε δύο εκδοχές. Αρχικά στη γωνιά παρουσιάζεται η πρώτη εκδοχή, που αφορά στο παιχνίδι ψαρέματος σφουγγαριών. Είναι ένα παιχνίδι με ζάρι,

όπου οι παίκτες κινούν τα πιόνια τους σε τετράγωνα μιας εικόνας θάλασσας και βυθού με επιδίωξη να φτάσουν πρώτοι στο τέρμα. Ενδιαφέρον παρουσιάζεται στις περιπτώσεις που τα πιόνια σταματούν σε τετράγωνα που έχουν θαλάσσια ρεύματα, επειδή αυτά παρασύρουν τους παίκτες με αποτέλεσμα να κατεβαίνουν σε τετράγωνα που βρίσκονται πιο κοντά στο βυθό κερδίζοντας έτσι απόσταση. Σ' αυτό το παιχνίδι επιδιώκεται η επαφή με το βυθό, το δύτε σφουγγαριών και τα σφουγγάρια. Όταν ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι τα παιδιά έχουν αποκτήσει εμπειρίες από το παιχνίδι εισάγει και τη δεύτερη εκδοχή του. Σ' αυτή την εκδοχή, οι παίκτες κερδίζουν απόσταση στις περιπτώσεις που τα πιόνια τους σταματούν σε τετράγωνα με ρεύματα, αλλά και επιστρέφουν πίσω στις περιπτώσεις που σταματούν σε τετράγωνα που έχουν ψάρια. Αυτή η εκδοχή επιδιώκει τη σύζευξη δύτε σφουγγαριών με ψάρεμα σφουγγαριών και αντίθετα την απομάκρυνση της άποψης ότι ο δύτε σφουγγαριών ψαρεύει ψάρια.

 Ποιος δεν ψαρεύει σφουγγάρια; Ο γρίφος-εργασία παρουσιάζεται σε ηλεκτρονική μορφή σε περιβάλλον εργασίας kidspiration και περιγράφεται στο παράρτημα (βλ. παιχνίδι 1.2. με ομώνυμο τίτλο). Πρόκειται για πέντε φωτογραφίες που σε όλες εικονίζεται δύτες σε φάση κατάδυσης, αλλά μία από αυτές δεν ταιριάζει με τις άλλες. Η εργασία αυτή καλεί τα παιδιά να παρατηρούν τις εικόνες, να βρίσκουν κοινό/α στοιχείο/α που υπάρχουν στις τέσσερις και έτσι να καταλήγουν σ' εκείνην που διαφέρει. Στη διάρκεια ενασχόλησης των παιδιών με τη συγκεκριμένη εργασία, ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα αφενός με κατάλληλες ερωτήσεις να υποστηρίζει τα παιδιά να εφαρμόζουν το κριτήριο της ομοιότητας ή/και αφετέρου να παρακολουθεί τις εργασίες και να ζητά εξηγήσεις, ώστε να διαπιστώνει αν και σε ποιο βαθμό τα παιδιά εφαρμόζουν κριτήρια για να επιλέγουν τις εικόνες ή το κάνουν τυχαία.

 Φτιάχνοντας τη στολή: Πρόκειται για ένα παιχνίδι που παρουσιάζεται στο παιδαγωγικό υλικό. Αποτελείται από έξι φωτογραφίες επαγγελματιών που φορούν στολή (μελισσοκόμος, δύτες με σκάφανδρο, αστροναύτης κ.λ.π.) που είναι κομμένες οριζόντια σε τρία μέρη και δεμένες με τρόπο ώστε να επιτρέπονται διαφορετικοί σχηματισμοί των μερών των σωμάτων τους (βλ. αναλυτική περιγραφή και εικόνες στο παράρτημα δραστ. 1.3.). Η δραστηριότητα είναι ψυχαγωγική και επιδιώκει μέσα από πειραματισμούς τη σύνθεση των στολών των επαγγελματιών και ειδικότερα του δύτε με σκάφανδρο.

 Παίζουμε παζλ; Τέσσερα παζλ⁴ εμφανίζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή/και στο παιδαγωγικό υλικό (βλ. εικόνες και περιγραφή στο παράρτημα, δραστ. 1.4.). Τα παζλ εικονίζουν σκηνές από τη βουτιά του μηχανικού της Καλύμνου. Ο/Η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να ασχολούνται και να συνθέτουν τα παζλ.

Ταυτόχρονα βιβλία, περιοδικά, τοπικές εφημερίδες με θέμα το δύτη σφουγγαριών εμφανίζονται στη γωνιά της βιβλιοθήκης (και ειδικότερα στο χώρο που τοποθετείται το έντυπο υλικό της επικαιρότητας, ώστε να ξεχωρίζει). Καλύμνικα ή/και νησιώτικα τραγούδια που οι στίχοι τους αφορούν το θέμα μας (π.χ. το μαρούλι, της μηχανής το φόρεμα κ.λ.π.) εμπλουτίζουν τη μουσική γωνιά, αλλά και ακούγονται στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων σ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος.

Στη διάρκεια αυτής της εβδομάδας, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να φέρνουν υλικό από το σπίτι, να συζητούν με τους γονείς, να αναζητούν πληροφορίες από τη γωνιά της βιβλιοθήκης ή το διαδίκτυο για να φωτίζουν πλευρές του θέματος του μηχανικού της Καλύμνου. Αυτά συμβαίνουν μόνο στην περίπτωση που τα ίδια τα παιδιά εκφράζουν απορίες, ερωτήσεις για το θέμα του μηχανικού που προκύπτουν από την ενασχόλησή τους με τα παιχνίδια. Αλλά, ακόμη και σ' αυτές τις περιπτώσεις, ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει την ανάπτυξη ερωτημάτων και τη δημιουργία θεμάτων και όχι το κλείσιμό τους με παράθεση δικών του/της στοιχείων ή/και πληροφοριών. Δηλαδή, αυτό που επιδιώκεται είναι η διατήρηση ή αύξηση του ενδιαφέροντος και της ανησυχίας για το θέμα μας αντί των απαντήσεων-πληροφοριών με διδακτικό τρόπο που έχει ως αποτέλεσμα να κλείνουν τα θέματα.

Β φάση: Τα παιχνίδια κρίνουν ερωτήματα

Όταν ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι τα παιδιά έπαιξαν αρκετά με όλα τα παιχνίδια, τότε τα καλεί σε ολομέλεια προκειμένου να εξηγήσουν τα παιχνίδια, να εκφράσουν την προτίμησή τους στο παιχνίδι που τους άρεσε περισσότερο και να ανταλλάξουν απόψεις για τα παιχνίδια και τα θέματα που απεικονίζονται σ' αυτά.

 Το παιχνίδι που προτιμώ: Στην ολομέλεια υπάρχουν υλικά από όλες τις δραστηριότητες της προηγούμενης φάσης. Δηλαδή η κεντρική καρτέλα των δύο επιδαπέδιων παιχνιδιών, οι φωτογραφίες που δόθηκαν για την εργασία στον ηλεκτρονικό υπολογιστή σε μεγέθυνση, το άλμπουμ με τους συνδυασμούς στολών και τα παζλ. Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να εκφράσουν την προτίμησή

⁴ Στη δραστηριότητα που αφορά στη σύνθεση των παζλ, ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να παράγει το υλικό με τα κομμάτια των παζλ όπως εμφανίζονται στο παράρτημα, αλλά και να αυξάνει τα κομμάτια για να αυξάνεται έτσι και ο βαθμός δυσκολίας σύνθεσής τους. Οι παραλλαγές αυτές λειτουργούν προς την κατεύθυνση διατήρησης του ενδιαφέροντος ενασχόλησης της σύνθεσης των παζλ από όλα τα παιδιά.

τους σε κάποιο υλικό-παιχνίδι⁵ και να εξηγήσουν την επιλογή τους. Στη συνέχεια, τα παιδιά που προτιμούν το ίδιο παιχνίδι-δραστηριότητα σχηματίζουν ομάδα και κάθονται σε διπλανές θέσεις της παρεούλας. Κατόπιν, τα μέλη κάθε ομάδας με τη σειρά δείχνουν και εξηγούν πώς παίζεται το παιχνίδι τους.

 Παρατηρώντας τη φωτογραφία που περιέχει το παιχνίδι που προτιμώ: Τα παιδιά σε ολομέλεια σχολιάζουν τις εικόνες που περιέχονται σε κάθε παιχνίδι-δραστηριότητα. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει με κατάλληλες ερωτήσεις τα παιδιά να παρατηρούν τις εικόνες και να τις σχολιάζουν με τρόπο ώστε στο τέλος της δραστηριότητας να έχει αναπτυχθεί προβληματισμός και να έχουν διατυπωθεί τα παρακάτω ερωτήματα που αφορούν:

 Το παιχνίδι 'Ψαρεύουμε;' Το ερώτημα που δημιουργείται είναι αν η φωτογραφία αντιπροσωπεύει την πραγματικότητα. Πιο συγκεκριμένα ο δύτης σφουγγαριών ψαρεύει στο βυθό; Τα σφουγγάρια είναι στα βράχια, στο βυθό;

 Το παιχνίδι 'Ποιος δεν ψαρεύει σφουγγάρια': Αρχικά, η ολομέλεια καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η εικόνα με το δύτη στο ναυάγιο είναι αυτή που διαφέρει από τις άλλες, καθώς είναι η μόνη που δεν σχετίζεται με ψάρεμα. Έπειτα, η προσοχή εστιάζεται στους δύο τρόπους κατάδυσης: στο δύτη με σκάφανδρο και στο γυμνό δύτη με την πέτρα. Το ερώτημα που δημιουργείται αφορά στο αν και οι δύο τρόποι είναι τρόποι κατάδυσης για ψάρεμα σφουγγαριών και ποιος είναι αποτελεσματικότερος και γιατί.

 Το παιχνίδι 'Φτιάχνοντας τη στολή': Το ερώτημα είναι κατά πόσον είναι αυτή η στολή του σφουγγαρά, ποια είναι τα κομμάτια που την αποτελούν και αν είναι βαριά.

 Το παιχνίδι 'Παίζουμε παζλ;': Ο προβληματισμός αφορά στο ψάρι που εικονίζεται στο παζλ με το ψάρεμα στο βυθό. Αν αυτό αποτελεί κίνδυνο για το δύτη, αν υπάρχουν και άλλοι κίνδυνοι και πώς μπορεί να γλυτώσει ο δύτης. Ερωτήματα που δημιουργούνται από το παζλ που αφορά στο βγάλσιμο της περικεφαλαίας, είναι το πώς λειτουργεί και σε τι χρησιμεύει ο σωλήνας που φαίνεται να βγαίνει από την περικεφαλαία. Στο παζλ που το θέμα του είναι το σύνθημα για την ανάδυση, το ερώτημα είναι τι είναι το σχοινί, γιατί το κρατά ο σφουγγαράς, τι το κάνει. Στο παζλ με το τσιγάρο, το ερώτημα είναι αν υπάρχει λόγος να καπνίσει ο σφουγγαράς και αν ναι τότε πρέπει να καπνίσει.

⁵ Ο/Η εκπαιδευτικός γνωρίζοντας ότι από την προτίμηση των υλικών θα προκύψουν ομάδες παιδιών, λειτουργεί υποστηρικτικά και φροντίζει να επιλεγθούν όλα τα υλικά και να σχηματισθούν ζεύγη ή μικρές ομάδες –ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών της τάξης–.

Ο/Η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να δίνουν τις δικές τους εξηγήσεις στους παραπάνω προβληματισμούς-ερωτήματα. Έπειτα υποστηρίζει τα παιδιά να αναρωτιούνται αν οι εξηγήσεις τους έχουν σχέση με την πραγματικότητα και με ποιο τρόπο μπορούν να τις επιβεβαιώσουν ή όχι. Ο/Η εκπαιδευτικός ακούει τις προτάσεις των παιδιών και ανακοινώνει τη δική του/της που είναι επίσκεψη στο ναυτικό μουσείο. Στην περίπτωση που τα παιδιά έχουν προτείνει επίσκεψη συγγενικού τους προσώπου στο σχολείο, τότε υπάρχει δυνατότητα επίσκεψης στο μουσείο με τη συνοδεία του επισκέπτη, που αξιοποιείται ως μάρτυρας, αλλά και ως ξεναγός ή πραγματοποιείται η επίσκεψη στο μουσείο και ακολουθεί η επίσκεψη στο σχολείο.

Γ φάση: Απαντήσεις-Συνδέσεις πληροφοριών-Συμπεράσματα

Α. Στο χώρο του μουσείου

Ο/Η εκπαιδευτικός οργανώνει την επίσκεψη των παιδιών στο ναυτικό μουσείο Καλύμνου και προετοιμάζει τα παιδιά γι αυτήν. Σ' αυτό το πλαίσιο, εφοδιάζει τα μέλη κάθε ομάδας με υλικό και βεβαιώνεται ότι γνωρίζουν πού θα ψάχνουν και τι θα ρωτούν. Έτσι, το αντικείμενο έρευνας των ομάδων και το υλικό τους είναι:



Για την ομάδα που προτιμά το παιχνίδι 'Ψαρεύουμε': Τα μέλη της ομάδας κρατούν μια φωτογραφία (σμίκρυνση) της καρτέλας του παιχνιδιού και ψάχνουν να βρουν στην πρώτη αίθουσα⁶ του μουσείου μια παρόμοια φωτογραφία που έχει μηχανικό να ψαρεύει στο βυθό. Όταν την βρουν φωνάζουν τον/την ξεναγό που υπάρχει στο χώρο και ρωτούν αν ο δύτες σφουγγαριών ψαρεύει στο βυθό και αν τα σφουγγάρια είναι πάνω στα βράχια, στο βυθό της θάλασσας.



Για την ομάδα που προτιμά το παιχνίδι 'Ποιος δεν ψαρεύει σφουγγάρια': Τα μέλη της ομάδας κρατούν δύο φωτογραφίες από το παιχνίδι: τη φωτογραφία του γυμνού δύτε και του δύτε με σκάφανδρο. Αρχικά, τα παιδιά ψάχνουν στην πρώτη αίθουσα να βρουν αν υπάρχει η πέτρα του γυμνού δύτε. Μόλις βρουν τις σκανταλόπετρες που είναι περισσότερες από μία καλούν τον/την ξεναγό, δείχνουν τη φωτογραφία με το γυμνό δύτε και την σκανταλόπετρα και ρωτούν αν υπήρχαν γυμνοί δύτες που ψάρευαν σφουγγάρια. Κατόπιν ρωτούν με ποιο τρόπο δουλεύουν οι περισσότεροι: γυμνοί ή με τη στολή της φωτογραφίας; Με ποιο τρόπο μαζεύουν πιο πολλά σφουγγάρια και γιατί;

⁶ Αν δυσκολεύονται τα παιδιά να βρουν τη φωτογραφία, ο/η εκπαιδευτικός τα διευκολύνει περιορίζοντας το χώρο που ψάχνουν. Ο/Η εκπαιδευτικός λειτουργεί με παρόμοιο τρόπο για όλες τις ομάδες.



Για την ομάδα που προτιμά το παιχνίδι 'Φτιάχνοντας τη στολή': Τα μέλη της ομάδας κρατούν το άλμπουμ ανοικτό στη σελίδα όπου έχουν συνθέσει τη στολή του δύτε και ψάχνουν να εντοπίσουν παρόμοια στολή στους χώρους του μουσείου. Έπειτα, καλούν τον ξεναγό, δείχνουν τα μέρη της και ζητούν πώς ονομάζονται, αν με αυτή τη στολή βουτάνε οι μηχανικοί της Καλύμνου και αν είναι βαριά αυτά τα κομμάτια. Με την παραίνεση του/της εκπαιδευτικού, υπάρχει ενδεχομένως δυνατότητα, τα μέλη της ομάδας να σηκώσουν π.χ. ένα παπούτσι και να νιώσουν το βάρος του.



Για την ομάδα που προτιμά το παιχνίδι 'Παίζουμε παζλ': Η ομάδα αυτή είναι η μεγαλύτερη και χωρίζεται σε τέσσερις μικρότερες, όσες και τα παζλ. Κάθε μικρή ομάδα ή ζεύγος παιδιών κρατά τη φωτογραφία ή το παζλ της.

- Η ομάδα με το παζλ που εικονίζει το ψάρεμα στο βυθό, ψάχνει στην πρώτη αίθουσα του μουσείου να βρει την ίδια φωτογραφία του παζλ σε μεγέθυνση. Τότε καλεί τον/την ξεναγό και ρωτά για το αν ο καρχαρίας που υπάρχει στη φωτογραφία απειλεί το δύτε, αν υπάρχουν και άλλοι κίνδυνοι και πώς μπορεί να γλυτώσει ο δύτες.
- Η ομάδα ή το ζευγάρι των παιδιών που έχουν τη φωτογραφία του παζλ που αφορά στο βγάλσιμο της περικεφαλαίας, ψάχνει στους χώρους του μουσείου να βρει την περικεφαλαία. Όταν καλεί τον/την ξεναγό και ρωτά σε τι χρησιμεύει ο σωλήνας που φαίνεται να βγαίνει από την περικεφαλαία, πού πηγαίνει αυτός ο σωλήνας και πώς λειτουργεί.
- Η ομάδα ή το ζευγάρι των παιδιών που έχουν τη φωτογραφία του παζλ με θέμα το σύνθημα για την ανάδυση, περιφέρονται στους χώρους του μουσείου για να εντοπίσουν το σκάφανδρο και όταν το βρουν καλούν τον/την ξεναγό για να του δείξουν το σχοινί που φαίνεται στη φωτογραφία τους και στο σκάφανδρο και να ζητήσουν απαντήσεις στο γιατί υπάρχει αυτό το σχοινί, γιατί το κρατά ο σφουγγαράς, ποιος άλλος το κρατά και τι το κάνει.
- Η ομάδα ή το ζευγάρι των παιδιών που έχουν το παζλ με το τσιγάρο, κρατούν τη φωτογραφία του παζλ και ψάχνουν να βρουν το σκάφανδρο στους χώρους του μουσείου. Όταν έρθει ο/η ξεναγός δείχνουν τη φωτογραφία τους και ρωτούν αν υπάρχει λόγος που καπνίζει ο μηχανικός της Καλύμνου και αν ναι τότε πρέπει να καπνίσει.

B. Στο χώρο του σχολείου

-  Τα παιδιά σε ολομέλεια συνομιλούν. Εκφράζουν τη γνώμη τους για το μουσείο και τα μέλη των ομάδων ανακοινώνουν τα αποτελέσματα των εργασιών τους και ανταλλάζουν τις πληροφορίες που πήραν. Ο/Η εκπαιδευτικός φροντίζει να επεμβαίνει –όπου κρίνεται αναγκαίο– προκειμένου σ’ αυτή τη συζήτηση να επιτευχθούν όλοι οι στόχοι του προγράμματος με εξαίρεση δύο (τον τελευταίο και τον τρίτο από το τέλος).
-  Τα παιδιά στέκονται και παρατηρούν την κεντρική καρτέλα του επιδαπέδιου παιχνιδιού που βρίσκεται σ’ ένα κεντρικό σημείο της αίθουσας. Ακούγεται νησιώτικη μουσική και αυτό είναι το σύνθημα για να ζωντανέψει η εικόνα του μηχανικού που ψαρεύει σφουγγάρια. Όλοι/ες βρίσκονται στο βυθό, φορούν σκάφανδρο, ψαρεύουν σφουγγάρια και αυτοσχεδιάζουν. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά να αναπαριστούν σκηνές του μηχανικού που είδαν στις φωτογραφίες, που άκουσαν, που γνωρίζουν ή έμαθαν. Με κατάλληλες ερωτήσεις, όπως ‘υπάρχει μεγάλο ψάρι εδώ, τώρα τι να κάνω;’ ή ‘πονά το στομάχι μου, ζαλίζομαι, τι να κάνω;’, ‘...ουφ, επιτέλους έφτασα στο καΐκι, τώρα τι κάνω;’ υποστηρίζει τα παιδιά να ζωντανεύουν διαδοχικές φάσεις που αφορούν στο μηχανικό και το ψάρεμα σφουγγαριών.
-  Τα παιδιά βρίσκονται στην παρεούλα. Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει έναν φάκελο που περιέχει φωτογραφίες από την κατάδυση του δύτε που ψαρεύει σφουγγάρια (βλ. παράρτημα φωτ. Από το χρονικό μιας κατάδυσης, 1.5.) και μια φωτογραφία που εικονίζει άνδρα με δυσκολία στην κίνηση των κάτω άκρων (βλ. παράρτημα 1.6.). Οι φωτογραφίες που έχουν θέμα την κατάδυση είναι έξι συνολικά, ενώ οι τέσσερις από αυτές είναι γνωστές στα παιδιά καθώς αποτελούν τα θέματα των παζλ με τα οποία έπαιζαν. Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να παρατηρούν τις φωτογραφίες και να τις βάζουν σε σειρά, ώστε να διηγούνται το χρονικό της βουτιάς. Έπειτα, κουβεντιάζουν τις επιλογές τους και τις αιτιολογούν. Στο τέλος, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την τελευταία φωτογραφία (που ξεχάστηκε στο φάκελο και μόλις τώρα την ανακάλυψε) τη δείχνει στα παιδιά και ζητά να εικάσουν αν και πώς σχετίζεται αυτή η φωτογραφία με το μηχανικό της Καλύμνου. Τα παιδιά εκφράζουν τις απόψεις τους. Έπειτα, με την υποστήριξη του/της εκπαιδευτικού αναρωτιούνται αν έβαλαν σε σωστή σειρά τις φωτογραφίες που δείχνουν πώς γίνεται μια κατάδυση για ψάρεμα σφουγγαριών, όπως και αν ερμήνευσαν σωστά τη σχέση του άνδρα της φωτογραφίας με το μηχανικό της Καλύμνου. Η συζήτηση επικεντρώνεται στο πώς θα βεβαιωθούν τα παιδιά για την

ορθότητα των υποθέσεών τους και καταλήγει με την πρόσκληση ενός μηχανικού στο σχολείο.

 Ένας μηχανικός-από το οικογενειακό-κοινωνικό περιβάλλον των παιδιών- καλείται και επισκέπτεται το σχολείο. Βλέπει τις εργασίες των παιδιών και τα ακούει να του εξηγούν. Έπειτα εκείνος διορθώνει όπου χρειάζεται, συνομιλεί μαζί τους και τους αφηγείται ιστορίες από τη ζωή του μηχανικού. Στο τέλος, σηκώνει τα παιδιά και όλοι μαζί χορεύουν το χορό του μηχανικού.

Δεύτερη ενότητα: Το σφουγγάρι

Σκοπός: Το σφουγγάρι-αντικείμενο ψαρέματος του σφουγγαρά ως θαλάσσιος οργανισμός-εμπορεύσιμο προϊόν.

Στόχοι

Τα παιδιά να είναι ικανά να:

-  εντοπίζουν στο χάρτη τα παράλια της μεσογείου, να τα αναφέρουν ως σφουγγαρότοπους και να αναγνωρίζουν τη μεγάλη απόσταση που τα χωρίζει από το νησί,
-  αναγνωρίζουν το βυθό και τους βραχώδεις σχηματισμούς του ως τόπους ζωής-ανάπτυξης των σφουγγαριών,
-  συνδέουν το σκάφανδρο με την κατάδυση για τη συλλογή σφουγγαριών,
-  διακρίνουν την απόχη και το ξύστρο και να αναγνωρίζουν ως εργαλεία που χρησιμεύουν στη συλλογή σφουγγαριών,
-  αναγνωρίζουν το σφουγγάρι ως οργανισμό που αναπτύσσεται, αναπαράγεται και αρρωσταίνει,
-  αναφέρουν το χτύπημα, πάτημα, στέγνωμα των σφουγγαριών ως στάδιο επεξεργασίας τους,
-  αναγνωρίζουν το ψαλίδισμα ως στάδιο επεξεργασίας των σφουγγαριών,
-  διακρίνουν διαφορετικούς τύπους σφουγγαριών,
-  αναγνωρίζουν το σφουγγάρι ως εμπορεύσιμο προϊόν.

Δραστηριότητες

A. Παίζουμε:

Η εκκίνηση της ενότητας γίνεται από τις ελεύθερες δραστηριότητες, στη διάρκεια των οποίων τα παιδιά παίζουν-ασχολούνται με επιλεγμένα υλικά ή/και αυτοσχέδια παιχνίδια, που αναφέρονται παρακάτω:

 Ψαρεύουμε: Πρόκειται για ένα επιδαπέδιο παιχνίδι που αναφέρεται στην πρώτη ενότητα (η βουτιά), αλλά και περιγράφεται αναλυτικά στο παράρτημα (βλ. παιχνίδι 1.1. Α). Είναι ένα παιχνίδι με θέμα το ψάρεμα των σφουγγαριών, που παίζεται με ζάρι και στοχεύει να φέρει τα παιδιά σε επαφή με το βυθό, το δύτε σφουγγαριών και τα σφουγγάρια οπτικοποιώντας κομβικά στοιχεία του συγκεκριμένου θέματος.

 Τα εργαλεία του σφουγγαρά: Πρόκειται για μια ατομική δραστηριότητα που πραγματοποιείται στη γωνιά του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Τα παιδιά που επισκέπτονται τη γωνιά βρίσκονται σε οργανωμένο περιβάλλον kidspiration. Τους ζητείται να πατούν το εικονίδιο του ηχείου για να ακούν οδηγίες για την εκτέλεση της δραστηριότητας και στη συνέχεια να παρατηρούν τα εικονιζόμενα εργαλεία ψαρέματος, να επιλέγουν εκείνα που –κατά τη γνώμη τους– χρησιμοποιεί ο μηχανικός της Καλύμνου για να ψαρεύει σφουγγάρια και να τα τοποθετούν δίπλα στην εικόνα του (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 2.1.).

 Παίζοντας με σφουγγάρια: Πρόκειται για δύο τόμπολες και ένα ντόμινο που εμφανίζονται στη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού. Έχουν θέμα τα σφουγγάρια και στόχο να έρθουν τα παιδιά σ' επαφή με τρία είδη σφουγγαριών (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 2.2. Α και Β).

Παράλληλα με την εμφάνιση των παραπάνω παιχνιδιών, εμπλουτίζεται η γωνιά της βιβλιοθήκης ή/και του κουκλόσπιτου με έντυπο υλικό σχετικό με το θέμα, η γωνιά του υπολογιστή με ψηφιακό υλικό και η μουσική γωνιά με αντίστοιχη μουσική και τραγούδια.

B. Παρατηρώντας τις φωτογραφίες των παιχνιδιών

Η φάση αυτή πραγματοποιείται, όταν ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι όλα τα παιδιά ασχολήθηκαν αρκετά με τα παιχνίδια και κυρίως πριν χαθεί το ενδιαφέρον τους για το θέμα.

 Συναρμολογώ τις εικόνες: Είναι ένα κινητικό παιχνίδι που παίζεται με όλα τα παιδιά. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει εκτυπώσει εικόνες, έχει κόψει την κάθε μία σε δύο ή τρία σε κομμάτια (βλ. παράρτημα, δραστηριότητα 2.3. Γ) και μοιράζει από ένα κομμάτι σε κάθε παιδί. Ακούγεται νησιώτικη μουσική και τα παιδιά κινούνται ελεύθερα στο χώρο. Σε κάθε παύση της μουσικής, κοιτούν το κομμάτι του παζλ

που κρατούν και το δείχνουν στους διπλανούς τους προσπαθώντας να βρουν τα υπόλοιπα κομμάτια που συμπληρώνουν την εικόνα τους. Όσα παιδιά βρίσκουν άλλα παιδιά και συμπληρώνουν μέρος της εικόνας τους, γίνονται ζευγάρια και έτσι συνεχίζουν το παιχνίδι. Κάθε ζευγάρι ή μικρή ομάδα αποχωρεί από το παιχνίδι, όταν συμπληρώσει ολόκληρη την εικόνα της. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να ολοκληρωθούν όλες οι εικόνες.



Μιλώ για την εικόνα μου: Τα παιδιά σε ολομέλεια κάθονται έτσι ώστε τα ζευγάρια και οι ομάδες που συμπληρώνουν μια εικόνα να είναι μαζί. Κάθε ζευγάρι ή μικρή ομάδα με τη σειρά συμπληρώνει την εικόνα του/της, κολλά τα κομμάτια σε ένα χαρτόνι (το χαρτόνι έχει τις διαστάσεις της συνολικής εικόνας) και την τοποθετεί σε σημείο που τη βλέπουν όλοι/ες. Έπειτα τα μέλη του ζευγαριού ή της ομάδας μιλούν για το θέμα της εικόνας τους. Ο/Η εκπαιδευτικός συντονίζει τη συζήτηση και υποστηρίζει με κατάλληλες ερωτήσεις τα παιδιά, ώστε η συζήτηση να καταλήξει σ' έναν προβληματισμό που αφορά στο ζήτημα των σφουγγαριών και χρειάζεται συγκεκριμένες απαντήσεις για συγκεκριμένες εικόνες, όπως:

- ☀ Για τις ομάδες/ζευγάρια που συνέθεσαν την εικόνα της ξύστρας και της απόχης: ποιος χρειάζεται αυτό το εργαλείο, για ποιο λόγο και πώς το λένε.
- ☀ Για τις ομάδες/ζευγάρια που συνέθεσαν την εικόνα του ακατέργαστου και του κατεργασμένου σφουγγαριού: τι είναι, πού ψαρεύεται και αν ψαρεύεται στη μορφή που δείχνει η φωτογραφία.
- ☀ Για τις ομάδες/ζευγάρια που συνέθεσαν τις εικόνες επεξεργασίας των σφουγγαριών (πάτημα, πλύσιμο, στέγνωμα, ψαλίδισμα): Γιατί το κάνουν (πατούν, πλένουν κ.λ.π.) και με ποια σειρά με αφετηρία το ψάρεμα του σφουγγαριού. Δηλαδή, ποια ενέργεια γίνεται πρώτη (το ψαλίδισμα ή το πλύσιμο), ποια δεύτερη κ.λ.π.
- ☀ Για την ομάδα που συνέθεσε την εικόνα του βυθού με το μηχανικό να ψαρεύει σφουγγάρια: Έτσι γίνεται στην πραγματικότητα; Είναι όλα τα στοιχεία της εικόνας αληθή; Τα σφουγγάρια της εικόνας π.χ. έχουν υποστεί κατεργασία.

Ο/Η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να εκφράσουν τις απόψεις τους στα παραπάνω θέματα και στις ερωτήσεις, αλλά και να συζητήσουν πού μπορούν να απευθυνθούν, ώστε να βεβαιωθούν για το βαθμό που οι εικόνες και οι απόψεις των παιδιών αντιστοιχούν στην πραγματικότητα. Σ' αυτό το σημείο, ανάμεσα στις προτάσεις των παιδιών, ο/η εκπαιδευτικός προτείνει την επίσκεψη στο ναυτικό μουσείο. Η επίσκεψη αυτή θα πραγματοποιηθεί, όπως και κάθε άλλη πρόταση που έκαναν τα παιδιά αρκεί να είναι ρεαλιστική ως πρόταση και να αναφέρεται σε έγκυρη πηγή.

Γ. Οι εικόνες των παιχνιδιών αφηγούνται...



Επίσκεψη στο ναυτικό μουσείο Καλύμνου: Τα παιδιά σε ζευγάρια ή ομάδες βρίσκονται στην είσοδο του μουσείου κρατώντας το χαρτόνι που εικονίζει τη φωτογραφία τους ολοκληρωμένη.

Ο/Η εκπαιδευτικός βεβαιώνεται ότι τα μέλη κάθε ομάδας θυμούνται τις ερωτήσεις που θα υποβάλουν στον αρμόδιο του μουσείου και δίνει οδηγίες με στόχο να περιοριστεί ο χώρος στον οποίο θα ψάχνει κάθε ομάδα να βρει την ίδια φωτογραφία με αυτήν που κρατά. Εξαιρεση αποτελεί η φωτογραφία του επιδαπέδιου παιχνιδιού, για την οποία τα μέλη της ομάδας ψάχνουν μια μεγάλη φωτογραφία με το ίδιο θέμα που βρίσκεται στην πρώτη αίθουσα του μουσείου.

Με το σύνθημα του/της εκπαιδευτικού, οι ομάδες μπαίνουν στο μουσείο και ψάχνουν να βρουν τη φωτογραφία τους. Όταν την εντοπίσουν, καλούν τον ξεναγό, και του υποβάλουν τις ερωτήσεις που συμφωνήθηκαν.

Αν υπάρχει ενδιαφέρον, υπάρχει δυνατότητα να συνδυαστεί η επίσκεψη στο μουσείο με επίσκεψη σε αποθήκη σφουγγαριών (που βρίσκεται κοντά στο μουσείο), ώστε τα παιδιά να παρακολουθήσουν για λίγο από κοντά τη διαδικασία του ψαλιδίσματος των σφουγγαριών. Η πρόταση μπορεί να γίνει από τον ίδιο τον ξεναγό ή τον/την εκπαιδευτικό, όταν ο ξεναγός εξηγήσει απαντά σε ερώτηση της ομάδας που αφορά στο ψαλίδισμα.



Είναι μακριά οι σφουγγαρότοποι; Τα παιδιά σε ολομέλεια συζητούν στην παρεούλα. Ανταλλάζουν τις εμπειρίες που απέκτησαν από την επίσκεψη στο μουσείο, αναφέρουν τις πληροφορίες που απαντούν στις ερωτήσεις που είχαν και εκφράζουν απόψεις, εντυπώσεις και ό,τι άλλο θέλουν. Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει σε μεγέθυνση συγκεκριμένο κομμάτι από το χάρτη της Μεσογείου (βλ. παράρτημα, 2.4.). Τα παιδιά θυμούνται ονομασίες σφουγγαρότοπων, ο/η εκπαιδευτικός τις συμπληρώνει και δείχνει στο χάρτη τα σημεία που βρίσκονται οι σφουγγαρότοποι. Έπειτα όλοι μαζί ψάχνουν στο χάρτη και εντοπίζουν την Κάλυμνο. Τα παιδιά καλούνται να εφεύρουν κάποιο σήμα που να κολληθεί σ' όλα τα σημεία του χάρτη για να εντοπίζονται γρήγορα και εύκολα η Κάλυμνος και οι σφουγγαρότοποι (π.χ. κόβουν και κολλούν από ένα μικρό κομμάτι σφουγγαριού σε κάθε σημείο). Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός επικεντρώνει το ενδιαφέρον την προσοχή των παιδιών στο ερώτημα που αφορά στην απόσταση των σφουγγαρότοπων από την Κάλυμνο. Τα παιδιά ανταλλάζουν απόψεις, πειραματίζονται, ενώ ο/η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τις προσπάθειές τους και τις καθοδηγεί όπου και όσο κρίνει αναγκαίο. Για παράδειγμα, ως πρώτο βήμα είναι αναγκαίο να γίνει ορατή στο χάρτη η κάθε απόσταση, για να μπορεί στη συνέχεια να μετρηθεί. Γι αυτό, ο/η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν νήματα ή μαρκαδόρους για να ενώσουν την Κάλυμνο με κάθε σφουγγαρότοπο. Έπειτα, τα παιδιά παρατηρούν τις αποστάσεις και εκτιμούν αν είναι κοντά ή μακριά από το νησί. Αφού τα παιδιά εκφράσουν τη γνώμη τους, ο/η εκπαιδευτικός τα προτρέπει να εφεύρουν τρόπους για να το αποδείξουν. Υποστηρίζει τα παιδιά με κατάλληλες ερωτήσεις, ώστε να μετρούν πρώτα με όποιο τρόπο θέλουν μια γνωστή τους θαλάσσια διαδρομή (π.χ. Κάλυμνο-Πειραιά) και έπειτα με βάση τη διαδρομή αυτή να μετρούν την απόσταση από συγκεκριμένο σφουγγαρότοπο, να

τη συγκρίνουν με τη γνωστή τους διαδρομή και έτσι να καταλήγουν σε ασφαλή συμπεράσματα.



Οι εικόνες αφηγούνται ιστορίες: Πρόκειται για δραστηριότητα αξιολόγησης της κατανόησης κεντρικών σημείων αυτής της ενότητας. Τα παιδιά βρίσκονται σε ολομέλεια. Στο κέντρο του κύκλου ή στον πίνακα είναι αναρτημένες όλες οι φωτογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν στο μουσείο και ο χάρτης με τους σφουγγαρότοπους. Την ομάδα απασχολεί το πώς οι φωτογραφίες μπαίνουν σε μια σειρά που διευκολύνει την ανάπτυξη του θέματος του μηχανικού της Καλύμνου και του σφουγγαριού. Ο/Η εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις σκέψεις των παιδιών, ρωτά, ζητά εξηγήσεις για να διαπιστώνει το βαθμό κατανόησης κομβικών εννοιών της ενότητας. Σε κάθε περίπτωση υποστηρίζει τα παιδιά να βάζουν τις φωτογραφίες σε λογική σειρά και να την ακολουθούν για να εξιστορούν το περιεχόμενο των φωτογραφιών.



Γιατί τόσος κόπος: Από την προηγούμενη δραστηριότητα και τις αφηγήσεις έχει γίνει ορατή η δυσκολία του επαγγέλματος του μηχανικού που ζει πολύ καιρό στη θάλασσα μακριά από το νησί και τους δικούς του. Ο/Η εκπαιδευτικός κατευθύνει τη συζήτηση ώστε να αναδειχθεί ένας προβληματισμός που σχετίζεται με το αν αξίζει τον κόπο να περνά κάποιος τόσες δυσκολίες για να ψαρέψει σφουγγάρια. Τα παιδιά εκφράζουν τις απόψεις τους και τις αιτιολογούν. Έπειτα, στο πλαίσιο αναζήτησης τρόπου επιβεβαίωσης ή όχι των απόψεών τους, αναφέρονται και οργανώνονται επισκέψεις σε σημεία πώλησης των σφουγγαριών. Έτσι, δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να συνομιλούν με τους συγκεκριμένους επαγγελματίες, να ρωτούν και να λύνουν απορίες. Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει τα παιδιά, ώστε στο τέλος της δραστηριότητας να αναγνωρίζουν το σφουγγάρι ως εμπορεύσιμο είδος και έτσι να αιτιολογούν τον κόπο του ψαρέματός του.

Τρίτη ενότητα: Η προετοιμασία για το ταξίδι

Οι δραστηριότητες αυτής της ενότητας πραγματοποιούνται στη χρονική περίοδο που συμπίπτει με την προετοιμασία των σφουγγαράδων.

Σκοπός του σχεδίου εργασίας: Η ενίσχυση των ερευνητικών δεξιοτήτων που συνάδουν με την ηλικία των παιδιών.

Στόχοι:



Να παρατηρούν και να διατυπώνουν ερωτήματα.

- ☀ Να αναζητούν πηγές για να αντλούν απαντήσεις.
- ☀ Να προβαίνουν σε προβλέψεις και να επιζητούν να διαπιστώνουν το βαθμό ορθότητας των προβλέψεών τους.
- ☀ Να οργανώνουν τα δεδομένα και με βάση αυτά να καταλήγουν σε λογικά συμπεράσματα.
- ☀ Να αναζητούν πηγές για να ελέγχουν την ορθότητα των συμπερασμάτων τους.

Δραστηριότητες

Η εκκίνηση των δραστηριοτήτων είναι παρόμοια με των προηγούμενων ενότητων. Αρχικά παρουσιάζονται τα παιχνίδια στη γωνιά του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του παιδαγωγικού υλικού (βλ. αναλυτικά στο παράρτημα, τρίτη ενότητα δραστ. 3.1., 3.2., 3.3. & 3.4.). Τα παιδιά ασχολούνται με αυτά για λίγες μέρες. Ταυτόχρονα εμπλουτίζεται η γωνιά της βιβλιοθήκης με έντυπο υλικό σχετικό με το θέμα, η γωνιά του υπολογιστή με αντίστοιχα dvd και η μουσική γωνιά από την οποία καθημερινά στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων ακούγεται σχετική μουσική και τραγούδια.

Καθώς οι σχολικές μέρες περνούν, ο/η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να μιλούν για τα παιχνίδια και τις εικόνες τους, να μεταφέρουν μαρτυρίες-απόψεις για το θέμα από το οικογενειακό τους περιβάλλον και αν και στο βαθμό που διαπιστωθεί ότι το ενδιαφέρον των παιδιών διατηρείται ή/και ενισχύεται, τότε τα καλεί σε ολομέλεια για να καταλήξουν σε ερωτήματα, να οργανώσουν τρόπους απάντησης, επισκέψεις κ.λ.π. και να αναπτύξουν το σχέδιο εργασίας.

Ο εννοιολογικός χάρτης περιέχει οργανωμένες πληροφορίες για το θέμα της προετοιμασίας για το σφουγγαράδικο ταξίδι και επιπλέον υλικό (φωτογραφίες, βίντεο) προς διευκόλυνση του/της εκπαιδευτικού. Επίσης, έχει προβλεφθεί όλες οι φωτογραφίες που περιέχει το παιχνίδι που προτείνεται στο παράρτημα (δραστ. 3.4.) να αποτελούν φωτογραφικό υλικό του ναυτικού μουσείου Καλύμνου, ώστε να υποστηρίξουν τη δημιουργία ερωτημάτων και αντίστοιχων ομάδων που διευκολύνουν την επίσκεψη στο μουσείο. Η ενότητα αυτή, όμως –συγκριτικά με τις προηγούμενες ενότητες–, έχει δυνατότητα ανάπτυξης σχέσεων με τους ανθρώπους (επισκέψεις σε χώρους που φτιάχνουν κουλούρες, καβουρμά, συνομιλίες-επισκέψεις σε καπετάνιους σφουγγαράδικων, καπετάνισσες), ανάδειξη χρήσης τόπων (επίσκεψη στο Λαφάσι και συνομιλία με τεχνίτες για την επισκευή-συντήρηση των καϊκιών), αρχών (επίσκεψη-συνάντηση με αρμόδιο του δήμου, παπά που φωτίζουν από τη δική τους πλευρά το θέμα), γι αυτό και προτείνεται να μην εγκιβωτισθεί στα όρια ενός θέματος οργανωμένου από τον/την εκπαιδευτικό.

Σε αντίθετη, όμως, περίπτωση ο σκοπός και οι στόχοι του συγκεκριμένου θέματος θα μπορούσαν να είναι οι παρακάτω.

Σκοπός: Η προετοιμασία για το πολύμηνο ταξίδι των σφουγγαράδων

Στόχοι

Τα παιδιά να είναι ικανά να:

- εντοπίζουν στο χάρτη τα παράλια της μεσογείου, να τα αναφέρουν ως σφουγγαρότοπους και να αναγνωρίζουν τη μεγάλη απόσταση που τα χωρίζει από το νησί,
- διακρίνουν τα μηχανοκίνητα και να τα συνδέουν με το ταξίδι του μηχανικού,
- κατονομάζουν αντικείμενα που αποτελούν το περιεχόμενο του μπαούλου του μηχανικού με κριτήρια το πολύμηνο ταξίδι και τη ζωή στο καΐκι,
- αναγνωρίζουν τον καβουρμά και τις κουλούρες ως βρώσιμα είδη και να τα αιτιολογούν με κριτήριο την πολύμηνη ζωή στο πέλαγος,
- αναφέρουν την επιλογή του πληρώματος (μηχανικών, μαρκουτσέρη, κολαουζέρη, ναύτη-μάγειρα), τον εφοδιασμό των σκαφών με προμήθειες (νερό, βρώσιμα και είδη πρώτης ανάγκης) και τη συντήρηση των σκαφών ως αναγκαίες δουλειές προετοιμασίας για το σφουγγαράδικο ταξίδι,
- αφηγούνται θέματα που αφορούν την προετοιμασία του σφουγγαράδικου ταξιδιού με λογική σειρά.

Αξιολόγηση-Εναιοποίηση-Επέκταση του προγράμματος

Το τραγούδι 'Το Μαρούλι'⁷ που μας συντρόφευε σ' όλη τη διάρκεια των επιμέρους προγραμμάτων τώρα γίνεται το επίκεντρο της προσοχής μας. Τα παιδιά ακούν προσεκτικά και σχολιάζουν κάποιους στίχους του -ανάλογα με το ποιες ενότητες του προγράμματος έχουν υλοποιηθεί-. Για παράδειγμα, οι στίχοι 'Η μηχανή είναι η μάνα μου, η ρόδα η αδελφή μου κι απ' τον κολαουζέρη μου κρέμεται η ζωή μου' σχετίζονται με την πρώτη ενότητα του προγράμματος. Έπειτα εκφράζουν αυτούς τους στίχους με όποιο τρόπο θέλουν (λεκτικά, εικαστικά, θεατρικά, μουσικά) ή/και οργανώνουν παρουσίαση στους γονείς τους με επίκεντρο το τραγούδι ή/και με φωτογραφικό υλικό, σχολιασμούς και ό,τι άλλο επιθυμούν. Στη διάρκεια της συνολικής δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να αξιολογεί το βαθμό που κατανόησαν τα παιδιά κεντρικές έννοιες του προγράμματος.

Βιβλιογραφία

Από τους αρχαίους Κάρες στους τρομερούς σφουγγαράδες. Αρχείο της ΕΡΤ.

⁷ Το τραγούδι διατίθεται στο διαδίκτυο με εκτέλεση από φοιτητές του πανεπιστημίου Μακεδονίας στην παρακάτω διεύθυνση
http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=badA1AD_51c#t=59

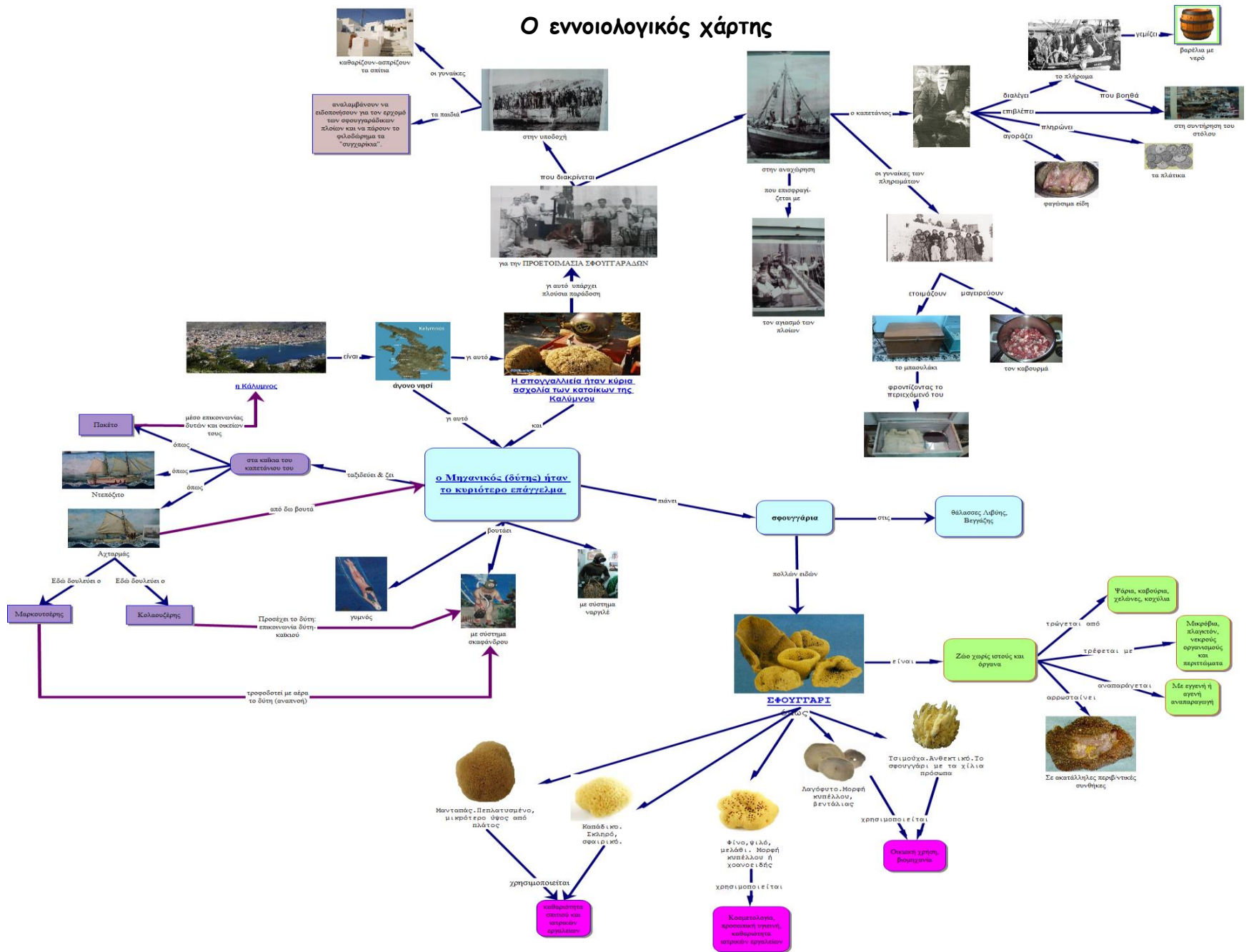
- Cohen, L., Manion, L. (2000). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Driver, R., Squires, A., Rushworth, P., Robinson, V. (Π. Κόκκοτας, επιμ.) (2000). *Οικοδομώντας τις έννοιες των Φυσικών Επιστημών: Μια παγκόσμια σύνοψη των ιδεών των μαθητών*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Καστρίτση-Καθαρίου, Ι. (1998). *Η Κάλυμνος και τα μυστικά της θάλασσας-συμβολή στη σπογγαλιεία*. Έκδοση της Διεύθυνσης Αλιείας με την οικονομική στήριξη της ευρωπαϊκής ένωσης.
- Castritsi-Cathariou, J., Miliou, H., Pantelis, J. (2005). Experimental sponge fishery in Egypt during recovery from sponge disease. *Marine and fresh water ecology*, p. 110-116.
- Novak, J. D., Cañas, A. J. (2006). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them*. Available on: <http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TheoryUnderlyingConceptMaps.pdf>. Προσπελάστηκε στις 20/2/2014.
- Παπαδάκου, Σ. (2006). *Σφουγγαράδες, οι θρύλοι του Αιγαίου*. Αθήνα: Μίλητος.
- Ραβάνης, Κ. (1999). *Οι Φυσικές Επιστήμες στην Προσχολική Εκπαίδευση: Διδακτική και γνωστική προσέγγιση*. Αθήνα: Δαρδανός.
- Ρεΐση, Ν., Μαύρου, Κ. (2009). *Η Κάλυμνος του νόστου και της καρδιάς μας*. Κάλυμνος: Αυτοέκδοση.
- Σκυλλά, Φ. (2009). *Ή σφουγγάρι ή τομάρι*. Κάλυμνος: Ένωση Καλυμνίων Ρόδου.
- Τρέσσου, Λ. (2003). Διαθεματικές προσεγγίσεις στη διδασκαλία: τα γνωστικά αντικείμενα υποτάσσονται στο θέμα. Στο Τ.Ε.Π.Α.ΕΣ- ΟΜΕΡ (πρακτικά συνεδρίου), *Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 82-83.
- Τρικοίλης, Σ. (2007). *Νεότερη ιστορία της Καλύμνου-κοινωνική διαστρωμάτωση*. Αθήνα: Λιβάνης
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011a). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, τ. Α', Β'. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- ΥΠ. ΠΑΙΔΕΙΑΣ Δ.Β.Μ.Θ. - Π.Ι. (2011b). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3.
- Χατζηθεοδώρου, Γ. (2002). *Στην Κάλυμνο του μεσοπολέμου*. Κάλυμνος: Δήμος Καλυμνίων.
- Χειλάς, Γ. (2000). *Το έπος των σφουγγαράδων της Καλύμνου*. Κάλυμνος: Όμβρος

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιεχόμενα

Εννοιολογικός χάρτης και οι σημειώσεις των κόμβων του

1. Πρώτη ενότητα: Η βουτιά
 - 1.1. Ψαρεύουμε;
 - A. Ψαρεύουμε σφουγγάρια
 - B. Επιλέγουμε να ψαρεύουμε σφουγγάρια
 - 1.2. Ποιος δεν ψαρεύει σφουγγάρια;
 - 1.3. Φτιάχνοντας τη στολή
 - 1.4. Παίζουμε παζλ;
 - 1.5. Φωτογραφίες για το χρονικό μιας κατάδυσης
 - 1.6. Φωτογραφία 'πιασμένου' μηχανικού
2. Δεύτερη ενότητα: Το σφουγγάρι
 - 2.1. Τα εργαλεία του σφουγγαρά
 - 2.2. Παίζοντας με σφουγγάρια
 - A. Βρίσκοντας το όμοιο
 - B. Βρίσκοντας το άλλο του μισό
 - 2.3. Η επεξεργασία των σφουγγαριών
 - A. Η επεξεργασία στη θάλασσα
 - B. Η επεξεργασία στη στεριά
 - Γ. Συναρμολογώ τις εικόνες
 - 2.4. Οι σφουγγαρότοποι
3. Τρίτη ενότητα: Η προετοιμασία για το ταξίδι
 - 3.1. Ποιο σκάφος δεν είναι σφουγγαράδικο;
 - 3.2. Ποιος επαγγελματίας χρειάζεται αυτό το μπαούλο;
 - 3.3. Τι μπορεί να περιέχει αυτό το μπαούλο;
 - 3.4. Ταιριάζω τα κομμάτια



Ο εννοιολογικός χάρτης περιέχει πολλές σημειώσεις, που ενεργοποιούνται στο πρόγραμμα που αναπτύχθηκε (inspiration) και τις παραθέτουμε παρακάτω. Οι λέξεις που είναι γραμμένες με μπλε έχουν υπερσύνδεσμο με βίντεο.

[η Κάλυμνος](#)

Κάλυμνος

Νησί της Δωδεκανήσου. Διοικητικά, η Κάλυμνος αποτελεί την έδρα του βορείου συγκροτήματος του νομού.

I. άγονο νησί

A. [Η σπογγαλλιεία ήταν κύρια ασχολία των κατοίκων της Καλύμνου](#)

Βίντεο: Τα Επαγγέλματα της Θάλασσας - Από τους αρχαίους Κάρες στους τολμηρούς σφουγγαράδες. Αρχείο της ΕΡΤ.

1. για την ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΣΦΟΥΓΓΑΡΑΔΩΝ

Η φωτογραφία είναι από το Ναυτικό Μουσείο Καλύμνου και έχει θέμα την ετοιμασία του καβουρμά.

a. στην αναχώρηση

Ο σεφτές-το ξεμύζασμα: Λίγο πριν την αναχώρηση οι δύτες έκαναν δοκιμαστικές βουτιές για να "μπουν σιγά σιγά στη δουλειά", ο οργανισμός τους είχε ξεμάθει όλο το χειμώνα που κάθονταν (Χειλάς, 2000).

(1) τον αγιασμό των πλοίων

Οι σφουγγαράδες δεν έφευγαν χωρίς την ευλογία του Θεού, του Αγ. Νικολάου κι άλλων αγίων. Αγιασμός γινόταν σε κάθε καϊκι χωριστά.

"Πρώτα αγιασμό και μετά να λύσει το παλαμάρι. Νάναι και μέρα του Θεού, όχι Τρίτη..." (Χειλάς, 2000).

(2)

(a) το μπαουλάκι

Φωτ. από το Ναυτικό Μουσείο Καλύμνου.

Το μπαουλάκι ετοιμάζαν οι γυναίκες, έβαζαν μέσα τα προσωπικά είδη του σφουγγαρά: το στρωμάτσο (τρίχνη κουβέρτα), τα ξυριστικά, φωτογραφίες αγαπημένων προσώπων κ.λ.π.. Στο επάνω μέρος (εσωτερικά) κολλούσαν εικόνες (Χειλάς, 2000).

i)

Στο μπαουλάκι βάζουν τα ρούχα του σφουγγαρά, ξυριστικά, κουτάλι, πηρούνι, καθρεφτάκι, σουγιά, τσακουμάκι και το στρωμάτσο (που το φτιάχνουν....) για να κοιμάται, φάκελα με γραμματόσημα για να επικοινωνεί μαζί τους (αν γνώριζαν γράμματα). Στο επάνω μέρος (μέσα όψη του ανοίγματος κολλούσαν μια εικόνα να τον φυλάει και φωτογραφίες τους. (Φωτ. Ναυτικό Μουσείο Καλύμνου)

(b) τον καβουρμά

Ο καβουρμάς γινόταν από βοδινό κρέας "καβουρδισμένο", δηλ. τσιγαρισμένο σε λίπος με πολύ αλάτι, για να διατηρείται πολύ καιρό. Αποθηκευόταν σε τενεκέδες και συντηρείτο μέσα στο λίπος του. Για να περάσουν χρειάζονταν 20-25 τενεκέδες - έσφαζαν ένα ολόκληρο βόδι! Πολλές φορές η προετοιμασία γινόταν κι από το μάγειρα του πληρώματος (Χειλάς, 2000).

(3)

(a) το πλήρωμα

Το πλήρωμα αποτελείται από: τα κουμάντα (υπεύθυνος ρυθμιστής της δουλειάς), τον κολαουζέρη (καθοδηγεί το δύτη την ώρα της κατάδυσης), τον μοτορίστα (υπεύθυνος μηχανής), τους κουπάδες, τους δύτες κ.α. (Χειλάς, 2000).

i) βαρέλια με νερό

Μπορούσαν να αποθηκεύσουν στο αμπάρι και το κατάστρωμα ("κουβέρτα") 50-60 βαρέλια νερό, που έφτανε για 2 περίπου μήνες. Όταν πλησίαζαν έναν τόπο απ' όπου μπορούσαν να εφοδιαστούν νερό τα ξαναγέμιζαν. Γέμιζαν και τα άδεια βαρέλια του πετρελαίου, καθαρισμένα όπως-όπως, μην αποφεύγοντας έτσι και την άσχημη γεύση (Χειλάς, 2000).

(b) στη συντήρηση του στόλου

(c) τα πλάτικα

Λέγονται έτσι τα χρήματα που δίνει ο καπετάνιος σε κάθε έναν άνδρα του πληρώματός του για να σφραγίσει τη συμφωνία να δουλέψει στο στόλο του. Αυτά τα χρήματα ήταν ο οικονομικός πόρος των οικογενειών κάθε σφουγγαρά.

(d) φαγώσιμα είδη

Αγοράζει ελιές, όσπρια, παστά ψάρια, ξερά σύκα (τροφή που αντέχουν στο χρόνο και δεν αλλοιώνονται).

b. στην υποδοχή

"Πότε θε να' ρθει του Σταυρού, νά 'ρθει τ' Αη-Νικήτα, νά 'ρθουν να ξεμπαρκάρουν καλύμνικα καΐκια" - Δημοτικό Καλύμνου

(1) καθαρίζουν-ασπρίζουν τα σπίτια

Οι γυναίκες όταν μάθαιναν ότι τα καΐκια πλησίαζαν καθάριζαν κι αέριζαν όλο το σπίτι, άσπριζαν τις αυλές, περιτοιόντουσαν τον εαυτό τους νάναι όμορφες και έσφαζαν έναν πετεινό να τον κάνουν σουπά. Ένα καθαρό σπιτικό, μια ζεστή αγκαλιά και ζεστό φαγητό περίμενε να βρει στο γυρισμό του ο θαλασσοδαρμένος σφουγγαράς (Χειλάς, 2000).

(2) αναλαμβάνουν να ειδοποιήσουν για τον ερχομό των σφουγγαράδικων

πλοίων και να πάρουν το φιλοδώρημα τα "συγχαρίκια".

Παρατηρούν από ψηλά σημεία της Καλύμνου το λιμάνι και μόλις εντοπίσουν σφουγγαράδικα να έρχονται τρέχουν και κτυπούν τις καμπάνες όλων των ενοριών του νησιού. Αμέσως όλοι οι κάτοικοι τρέχουν στο λιμάνι να προϋπαντήσουν τους σφουγγαράδες.



B. ο Μηχανικός (δύτης) ήταν το κυριότερο επάγγελμα

Ο Μηχανικός είναι ο Δύτης. Στην Κάλυμνο ονομάζεται μηχανικός από την εξάρτηση της ζωής (αναπνοής) του δύτη από τη μηχανή του σκάφους.

1. σφουγγάρια

Χρησιμοποιεί ξύστρο για να αποκολλήσει τα σφουγγάρια από το βυθό και απόχη για να τα συλλέξει.



a. ΣΦΟΥΓΓΑΡΙ

(1) Ζώο χωρίς ιστούς και όργανα

Βρίσκεται σε σφουγγαρότοπους όπως στην Κάλυμνο, στην περιοχή της Χαλκιδικής, των Κυκλάδων, της Σικελίας, της Μάλτας και της Β. Αφρικής και εκεί ψαρεύεται. Έχει την ιδιότητα να φιλτράρει το περιβάλλον που ζει. Το σφουγγάρι υφίσταται επεξεργασία σε διάφορα στάδια στη θάλασσα και στη ξηρά για να καταλήξει στο είδος που γνωρίζουμε (Χειλάς, 2000).

(a) Μικρόβια, πλαγκτόν, νεκρούς οργανισμούς και περιττώματα

Τα μικρόβια συγκεκριμένα είναι μύκητες και βακτήρια. Τα μικρόβια, το πλαγκτόν κ.λ.π. εισέρχονται στους πόρους του σφουγγαριού (ρουθούνια) και η αποσύνθεσή τους προσφέρει τα συστατικά για την ανάπτυξή του (Castritsi-Cathariou et. al,).

(b) Ψάρια, καβούρια, χελώνες, κοχύλια

(c) Σε ακατάλληλες περιβ/ντικές συνθήκες

Σφουγγάρι χτυπημένο από την αρρώστια

(d) Με εγγενή ή αγενή αναπαραγωγή

Η εγγενής αναπαραγωγή πραγματοποιείται στο εσωτερικό του (ωάριο με σπερματοζωάριο). Ενώ στην περίπτωση της αγενούς αναπαραγωγής το σώμα του οργανισμού διασπάται με μικρά κομμάτια, τα οποία

παραμένουν κολλημένα στο μητρικό σώμα και σχηματίζουν αποικία (Castritsi-Cathariou et al.).

(2) Τσιμούχα. Ανθεκτικό. Το σφουγγάρι με τα χίλια πρόσωπα

(a) Οικιακή χρήση, βιομηχανία

(3) Λαγόφυτο. Μορφή κύπελου, βεντάλιας

(4) Φίνο, ψιλό, μελάθι. Μορφή κύπελου ή χοανοειδής

(a) Κοσμετολογία, προσωπική υγιεινή, καθαριότητα ιατρικών εργαλείων

(5) Μανταπάς. Πεπλατυσμένο, μικρότερο ύψος από πλάτος

(a) Καθαριότητα σπιτιού και ιατρικών εργαλείων

(b) καθαριότητα σπιτιού και ιατρικών εργαλείων

(6) Καπάδικο. Σκληρό, σφαιρικό.

b. Θάλασσες Λιβύης, Βεγγάζης

Οι σφουγγαράδες ταξίδευαν σε όλη τη λεκάνη της μεσογείου. Οι θάλασσες της βορείου Αφρικής, όμως, ήταν οικείος προορισμός και μάλιστα στα τραγούδια με θέμα τον σφουγγαρά αναφέρονται τόποι της βορείου Αφρικής.

Εκτός από τις βουτιές για σφουγγάρια όμως, φημισμένη παρέμεινε "Η βουτιά του Αγίου".

Οι σφουγγαράδες ήταν θεοσεβούμενοι άνθρωποι. Πριν την επιστροφή στο νησί (την τελευταία μέρα) έκαναν μια τελευταία βουτιά αφιερωμένη στους αγίους και ιδίως στον Αη Νικόλα, τον προστάτη τους. Ότι έπιαναν το πήγαιναν στην εκκλησία μόλις επέστρεφαν στο νησί (Χειλάς, 2000).

2. γυμνός

κρατά σκανδαλόπετρα που τον βοηθά να καταδυθεί.

3. με σύστημα ναργιλέ

Ο δύτες φορά τη στολή που εικονίζεται και έχει φιάλες οξυγόνου.

Φωτ. από το Ναυτικό Μουσείο Καλύμνου.

4. με σύστημα σκαφάνδρου

Ο δύτες φοράει τη στολή που εικονίζεται (η οποία είναι πολύ βαριά), σιδερένια παπούτσια, και αναπνέει από μαρκούτσο που του τροφοδοτεί αέρα ο μαρκουτσέρης. Το σχοινί που εικονίζεται συνδέει το δύτε με τον κολαουζέρη και αυτή η επικοινωνία είναι σημαντική για τη ζωή του.

5. στα καϊκία του καπετάνιου του

Ο καπετάνιος φροντίζει για τις προμήθειες του ταξιδιού και την πληρωμή του πληρώματος.

a. Ντεπόζιτο

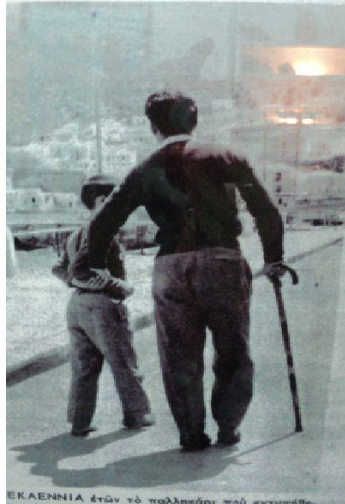
Το ντεπόζιτο ήταν το μεγαλύτερο σκάφος. Σ' αυτό έτρωγαν και κοιμόντουσαν.

b. Αχταρμάς

Ο Αχταρμάς είναι το καΐκι του σφουγγαρά.

(1) Μαρκουτσέρης

Είναι υπεύθυνος για την αποσυμπίεση του δύτε. Λάθος αποσυμπίεση (λιγότερος χρόνος αποσυμπίεσης ή λιγότερες στάσεις για αποσυμπίεση) προκαλεί τη νόσο των δυτών.



(2) Κολαουζέρης

Κολαούζο λένε το σχοινί που το ένα άκρο του είναι δεμένο στο χέρι του δύτε και το άλλο το κρατά ο Κολαουζέρης. Μεταξύ τους υπάρχει επικοινωνία μέσω συνθημάτων-κτυπημάτων σχοινοῦ π.χ. δύο κτυπήματα γρήγορα από το δύτε= κίνδυνος ανεβάστε με όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Ο κολαουζέρης έλεγχε επίσης το χρόνο κατάδυσης με το "μαζαρόλι "ένα είδος κλειψύδρας.



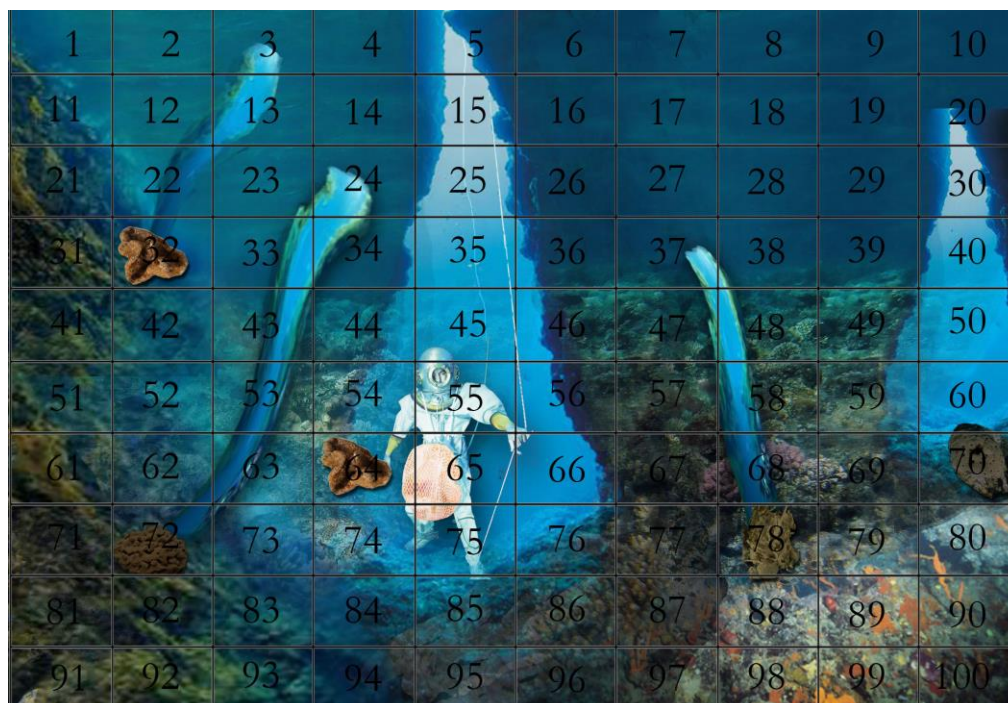
γ. Πακέτο

Με το πακέτο έστελνε το πλήρωμα γράμματα στους συγγενείς, και παραλάμβανε ειδήσεις και προμήθειες από αυτούς.

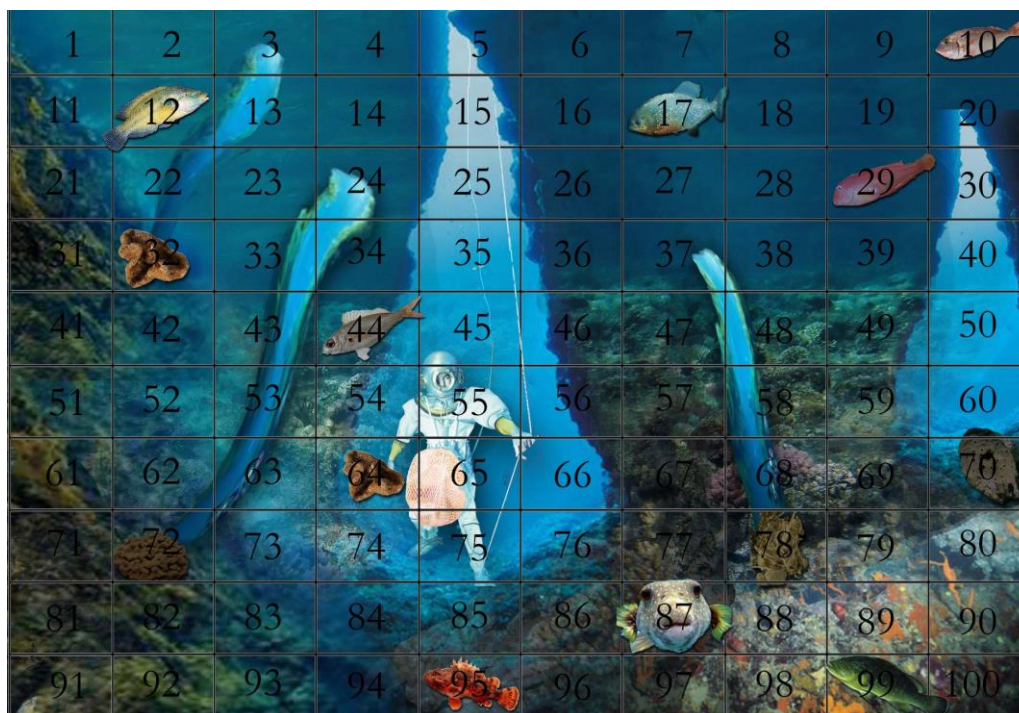
1. Πρώτη ενότητα: Η βουτιά

1.1. Ψαρεύουμε;

Α. Ψαρεύουμε σφουγγάρια



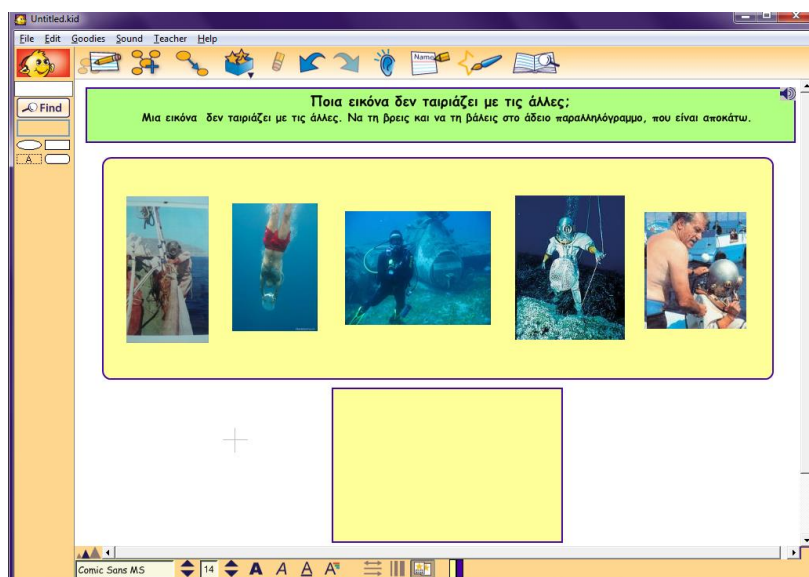
Β. Επιλέγουμε να ψαρεύουμε σφουγγάρια



Το παιχνίδι αυτό είναι επιδαπέδιο παιχνίδι που παίζεται με ζάρι. Η εικόνα εκτυπώνεται σε μέγεθος 1,00Χ0,60 μ. και τοποθετείται σ' έναν άδειο χώρο ή στο χώρο του

οικοδομικού υλικού, που καταργείται για λίγο και μετατρέπεται σε χώρο παιχνιδιού για τον σφουγγαρά. Τα παιδιά που θα παίξουν χρησιμοποιούν πιόνια (στην πρώτη εφαρμογή του παιχνιδιού, τα παιδιά φτιάχνουν ως πιόνια κατασκευές που αποτελούνται από μικρές εικόνες -που περιέχουν έναν δύτη γυμνό, με σκάφανδρο ή φερνέζ- στερεωμένες με οδοντογλυφίδα σε μια βάση από πλαστελίνη). Οι παίχτες τοποθετούν το πιόνι τους στο κενό πριν τον αρ. 1 και με τη σειρά τους ρίχνουν το ζάρι και μετακινούνται τόσες θέσεις όσες και ο αριθμός που δείχνει το ζάρι. Το παιχνίδι παίζεται με δύο παραλλαγές. Σύμφωνα με την πρώτη, ο παίχτης που τυχαίνει να σταματήσει στον αριθμό που αρχίζει το ρεύμα νερού κατεβαίνει πιο γρήγορα στο βυθό παρασυρόμενος από το ρεύμα και καταλήγει στο τετράγωνο με το σφουγγάρι. Η δεύτερη παραλλαγή, εκτός από τα ρεύματα νερού διαθέτει και τετράγωνα με ψάρια και όποιος παίχτης τύχει να σταματήσει σ' εκείνα τα τετράγωνα πηγαίνει το πιόνι του στο αντίστοιχο τετράγωνο της προηγούμενης σειράς (ή εφαρμόζεται κάποιος κανόνας που επιλέγεται από την ομάδα με την προϋπόθεση να πηγαίνει προς τα πίσω επειδή ο δύτης αυτός δεν έχει στόχο να πιάσει τα ψάρια). Και στις δύο παραλλαγές του παιχνιδιού, νικητής είναι όποιος φτάσει πρώτος στο τέρμα.

1.2. Ποιος δεν ψαρεύει σφουγγάρια;



Πρόκειται για ατομική εργασία που εμφανίζεται σε περιβάλλον kidspiration. Κάθε παιδί που επισκέπτεται το κέντρο ενδιαφέροντος που αφορά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, καλείται να πατήσει στην εικόνα με το μικρόφωνο για να ακούσει τη φωνή του/της εκπαιδευτικού να δίνει οδηγίες. Στη συγκεκριμένη εργασία, στόχος είναι να παρατηρούν τα παιδιά τις εικόνες, να βρίσκουν αυτές που ταιριάζουν με κριτήριο το θέμα που παρουσιάζουν (όλες εικονίζουν κάτι σχετικό με ψάρεμα σφουγγαριών) και έτσι να

εντοπίζουν εκείνη που δεν ταιριάζει με τις άλλες, να την σέρνουν στο κενό παραλληλόγραμμο και να αποθηκεύουν τη δουλειά τους.

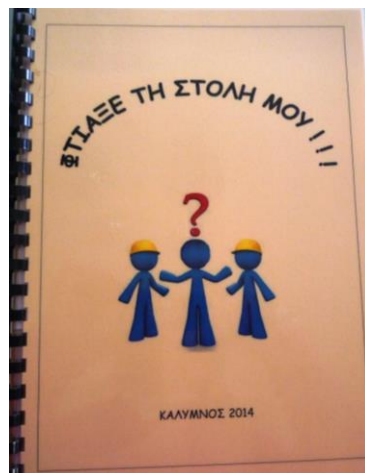
1.3. Φτιάχνοντας τη στολή

Υλικά

4 πλαστικοποιημένες A4 εικόνες ενός σφουγγαρά, ενός ψαροντουφεκά, ενός μελισσοκόμου και ενός αστροναύτη, κομμένες οριζόντια σε 3 μέρη (κεφάλι, σώμα πόδια) δεμένες μεταξύ τους με σπινάκι, έτσι ώστε να επιτρέπονται οι διάφοροι συνδυασμοί.

Τρόπος παιχνιδιού

Τα παιδιά πειραματίζονται συνδυάζοντας τα μέρη (κεφάλι, σώμα, πόδια) των διαφορετικών στολών (π.χ. περικεφαλαία δύτη-σώμα ψαροντουφεκά-παπούτσια αστροναύτη) οδηγούμενα άλλοτε σε αστεία και άλλοτε σε λογικά αποτελέσματα.



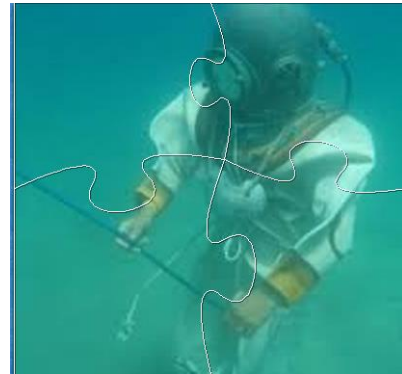
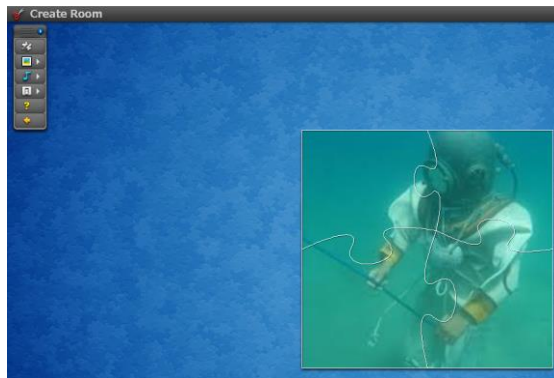
Το άλμπουμ δημιουργήθηκε από τις παρακάτω φωτογραφίες:



1.4. Παίζουμε Πάζλ;

Τέσσερα πάζλ που απεικονίζουν το σφουγγαρά σε διάφορα στάδια της βουτιάς εμφανίζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή/και εκτυπώνονται και εμφανίζονται στη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού. Ο/Η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να επισκεφθούν τις γωνιές και να ασχοληθούν με το υλικό.





1.5. Το χρονικό της κατάδυσης

Α. Η προετοιμασία για τη βουτιά



Β. Το ξεκίνημα για την κατάδυση



Γ. Το ψάρεμα



Δ. Το σήμα και η ανάδυση



Ε. Επιστροφή στο καϊκι: βγάζουν την περικεφαλαία και δίνουν τσιγάρο. Η 1^η ρουφηξιά θα δείξει, αν ο μηχανικός είναι καλά ή χρειάζεται και πάλι αποσυμπίεση.



1.6. Πιασμένος μηχανικός

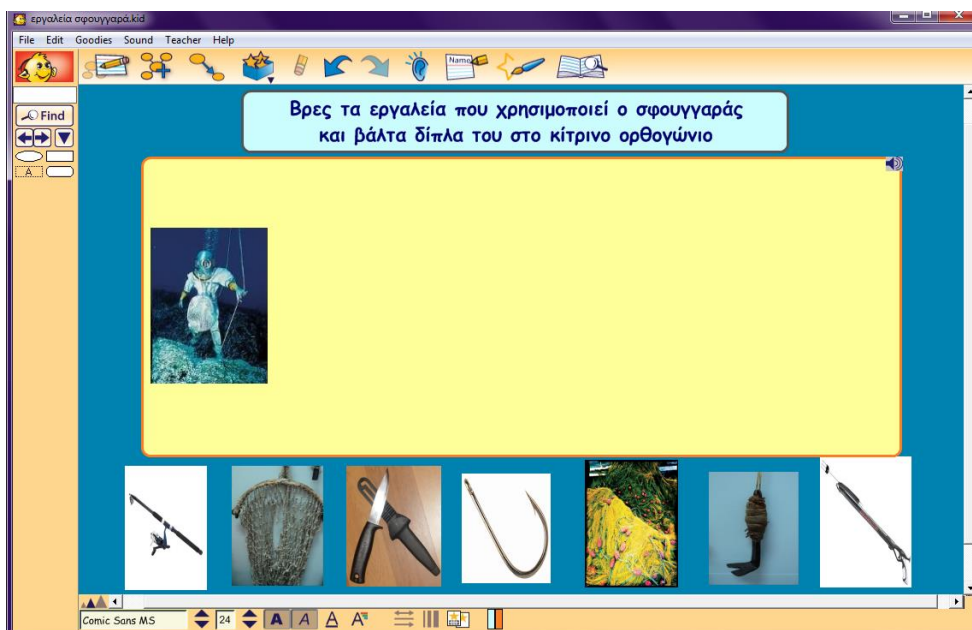


Φωτογραφία ναυτικού μουσείου Καλύμνου

2. Δεύτερη ενότητα: Το σφουγγαράρι

2.1. Τα εργαλεία του σφουγγαρά

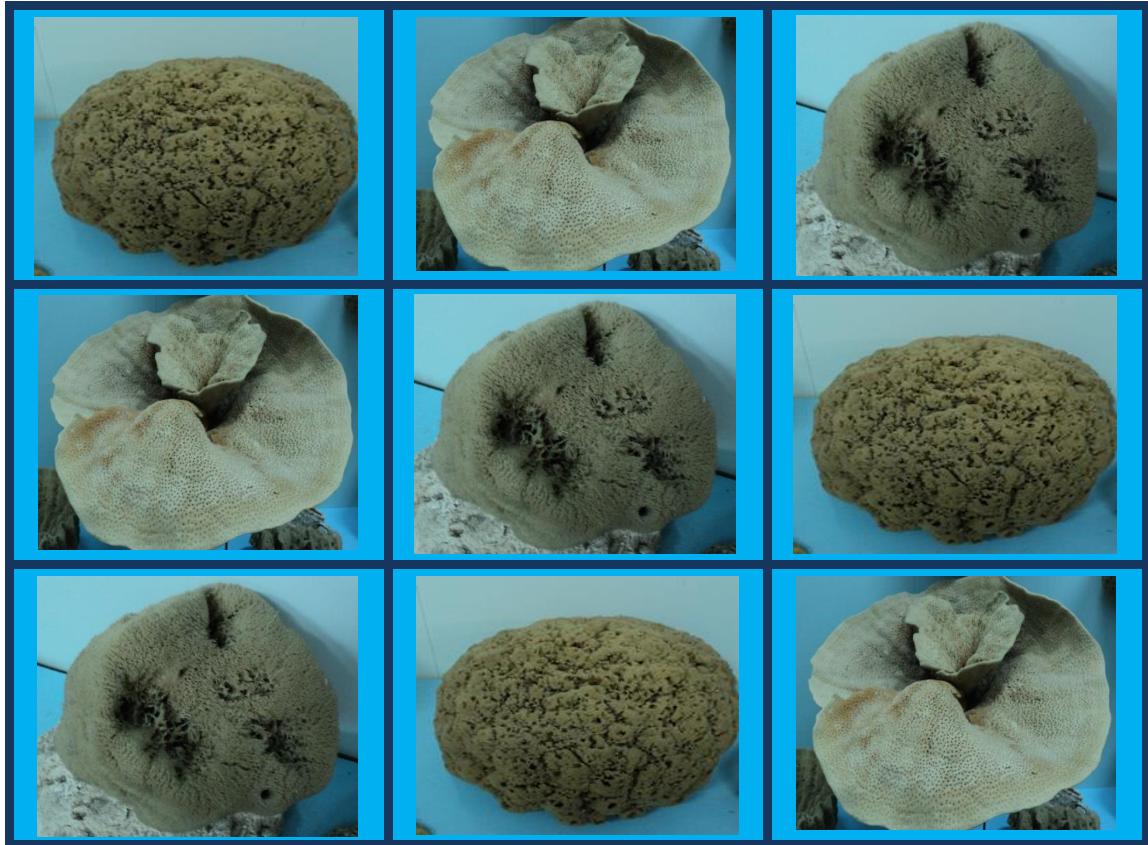
Τα παιδιά εργάζονται σε διαμορφωμένο περιβάλλον kidspiration. Το ζητούμενο είναι να επιλέξουν και να δώσουν στο σφουγγαρά τα σύνεργα που ταιριάζουν στο ψάρεμα των σφουγγαριών. Στην πρώτη εφαρμογή της εργασίας, ο/η εκπαιδευτικός προτρέπει τα παιδιά να πατούν την εικόνα του ηχείου, για να ακούν όσες φορές χρειαστεί, τις οδηγίες.



2.2. Παίζοντας με σφουγγάρια

A. Βρίσκοντας το όμοιο

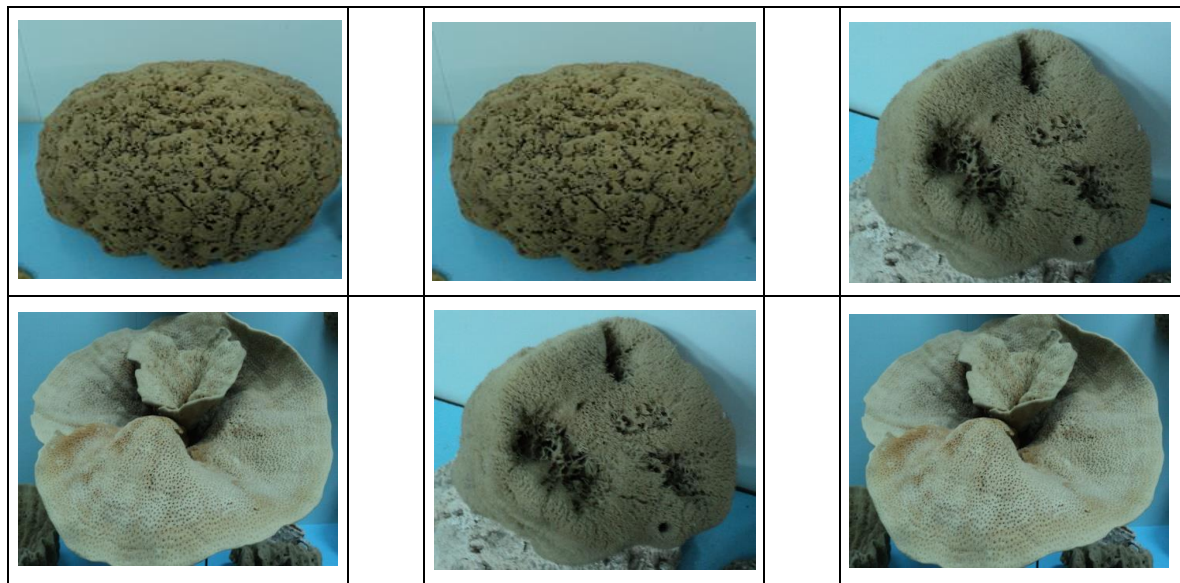
Το παιχνίδι αυτό χρησιμοποιώντας τις ίδιες φωτογραφίες παρουσιάζεται ως τόμπολα και με τη μορφή του ντόμινο. Για την τόμπολα χρειάζεται να εκτυπώσουμε την παρακάτω καρτέλα χωρισμένη σε 9 τετράγωνα με εικόνες των σφουγγαριών, καθώς



και τις αντίστοιχες κάρτες των σφουγγαριών για την ταύτιση.



Για την εκδοχή του ντόμινο αναπαράγονται οι παρακάτω κάρτες πολλές φορές.



B. Βρίσκοντας το άλλο του μισό

Το γνωστό παιχνίδι ταύτισης μισού για να παιχθεί, χρειάζεται να αναπαραχθεί η παρακάτω κεντρική καρτέλα χωρισμένη σε 9 τετράγωνα με εικόνες των σφουγγαριών κομμένες στη μέση,



καθώς και οι αντίστοιχες μισές κάρτες για τη συμπλήρωση.



2.3. Η επεξεργασία των σφουγγαριών⁸

Α. Η επεξεργασία στη θάλασσα

Το σφουγγάρι, μόλις έχει ψαρευτεί βγαίνει από το δίχτυ



πατιέται κι έπειτα μπαίνει σε δίχτυ και πλένεται στη θάλασσα.



Στο τέλος τα δίχτυα τραβιούνται και τα σφουγγάρια απλώνονται να στεγνώσουν στο καΐκι.



⁸ Όλες οι φωτογραφίες είναι φωτογραφικό υλικό του ναυτικού μουσείου Καλύμνου.

Β. Η επεξεργασία στη στεριά



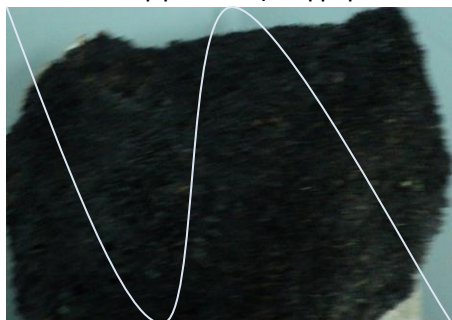
Γ. Συναρμολογώ τις εικόνες

Η ξύστρα και η

απόχη του μηχανικού



Ακατέργαστο σφουγγάρι



Το περιβάλλον δουλειάς του μηχανικού



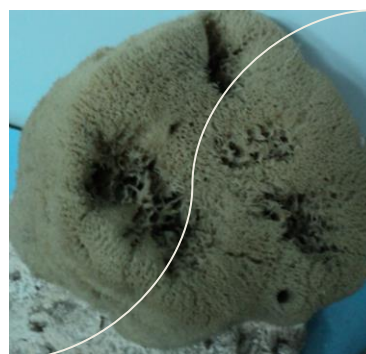
Το πάτημα, το πλύσιμο και το στέγνωμα των σφουγγαριών



Το ψαλίδισμα των σφουγγαριών



Τελική μορφή σφουγγαριού



2.4. Οι σφουγγαρότοποι

Τμήμα του χάρτη της Μεσογείου τοποθετείται στον πίνακα ή σ' ένα ταμπλό. Στο χάρτη εντοπίζεται η Κάλυμνος καθώς και τα μέρη της μεσογείου, που αποτελούν σφουγγαρότοπους για τους Καλύμνιους. Σε κάθε σφουγγαρότοπο κολλιέται ένα διακριτικό σημάδι (π.χ. κομματάκι σφουγγαριού) και ένα κομμάτι νήμα τον συνδέει με την Κάλυμνο

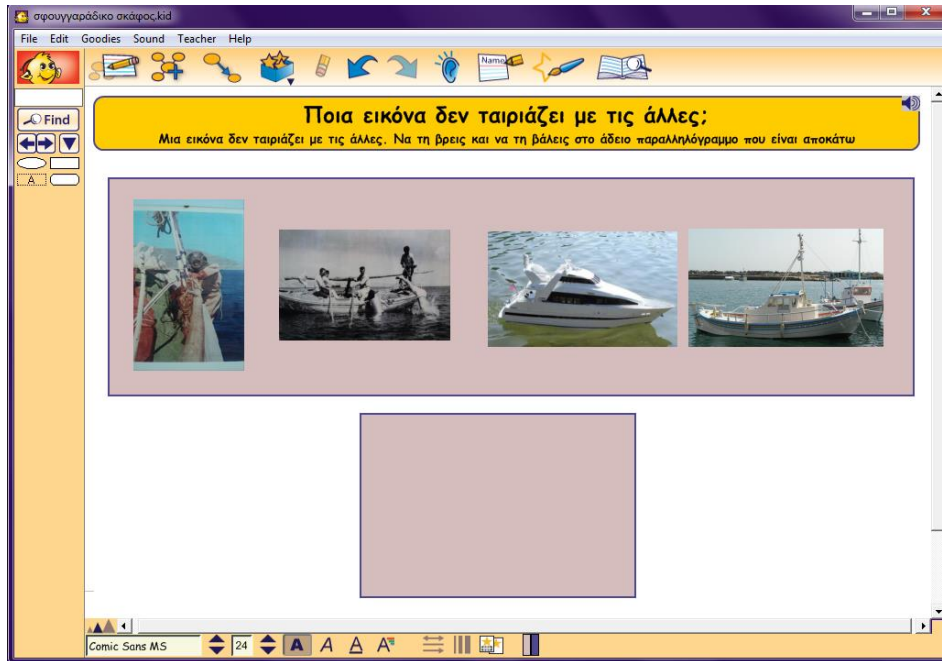


Χάρτης με τις περιοχές ψαρέματος Καλύμνιων μηχανικών από το ναυτικό μουσείο Καλύμνου



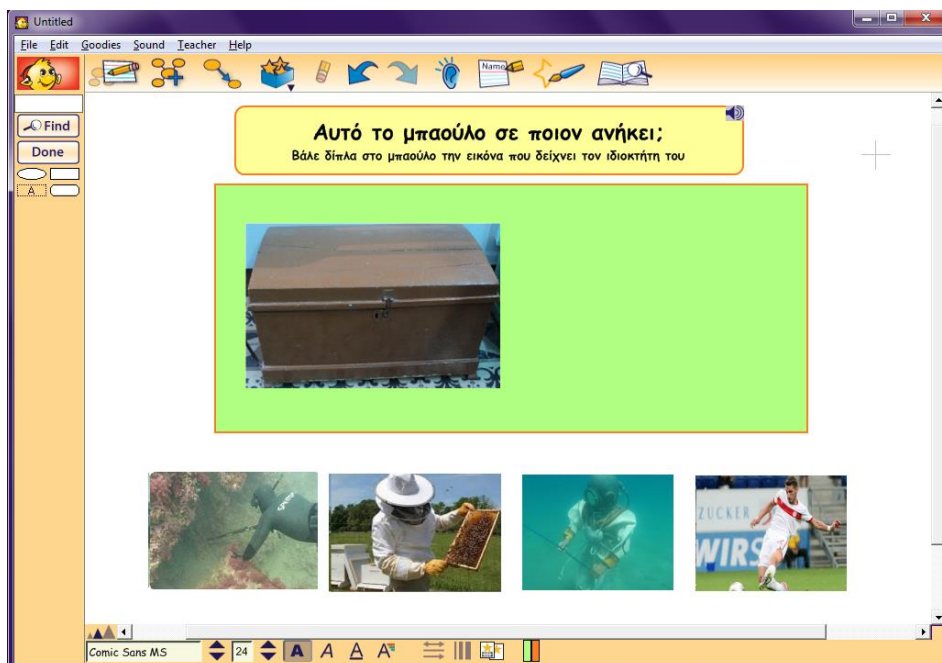
3. Τρίτη ενότητα: Η προετοιμασία για το ταξίδι

3.1. Ποιο σκάφος δεν είναι σφουγγαράδικο;



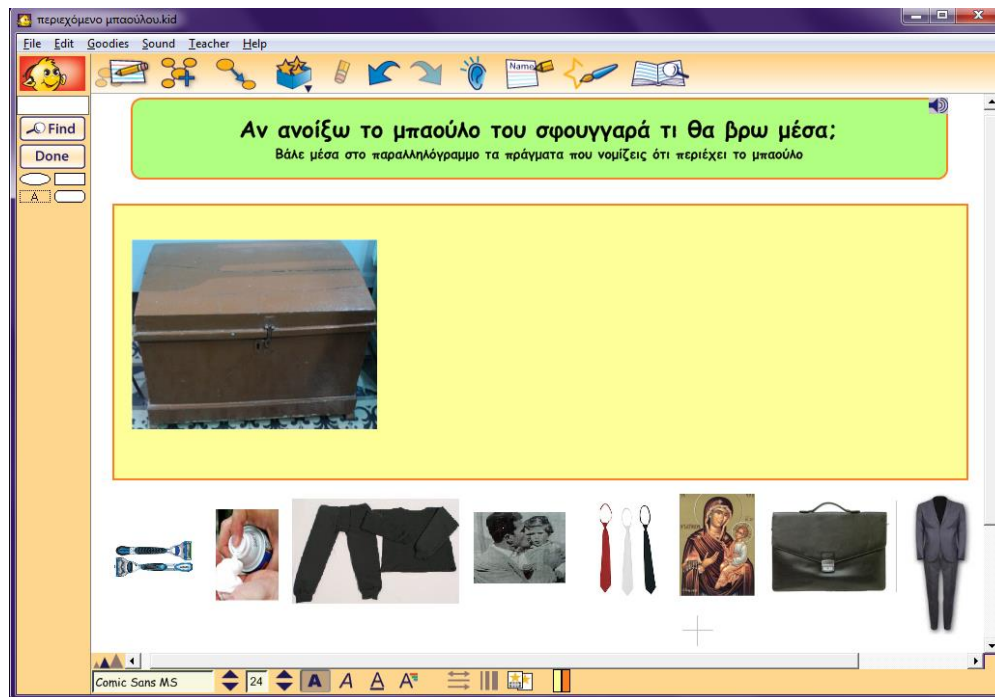
Στο συγκεκριμένο περιβάλλον kidspiration, ένα-ένα παιδί καλείται να ακούσει το ζητούμενο πατώντας το εικονίδιο με το μικρόφωνο, να εργαστεί και να αποθηκεύσει τη δουλειά του. Η δραστηριότητα στοχεύει στη διάκριση του ταχύπλοου από τα άλλα σκάφη και ταυτόχρονα στον εντοπισμό της ομοιότητας των άλλων σκαφών (σφουγγαράδικα διαφορετικών τύπων και εποχών).

3.2. Ποιος επαγγελματίας χρειάζεται αυτό το μπαούλο ;



Ακριβώς με την ίδια λογική που περιγράφηκε στις προηγούμενες δραστηριότητες, με αυτή την εργασία επιδιώκεται η αντιστοίχιση του μπαούλου με το σφουγγαρά και η διαφοροποίησή του από τους άλλους επαγγελματίες.

3.3. Τι μπορεί να περιέχει αυτό το μπαούλο;

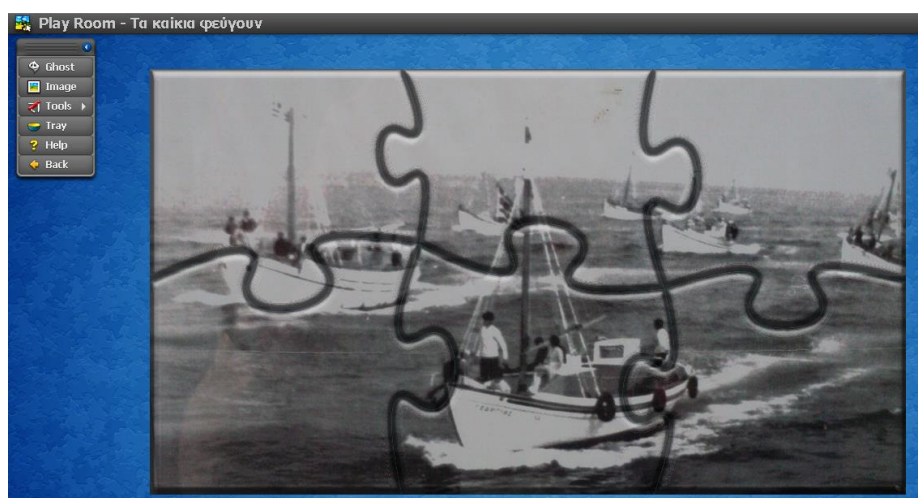
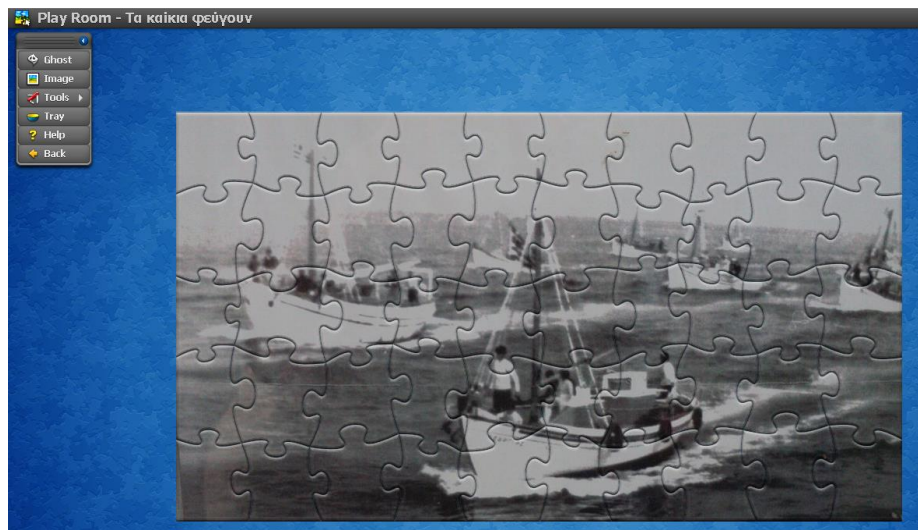


Επίσης λειτουργώντας στο ίδιο πλαίσιο και λογική με τα προηγούμενα, η συγκεκριμένη δραστηριότητα στοχεύει στη συσχέτιση ειδών πρώτης ανάγκης και συγκεκριμένων καθημερινών ρούχων με τη ζωή στο καΐκι ή να διαπιστώσει το βαθμό αυτής της συσχέτισης.

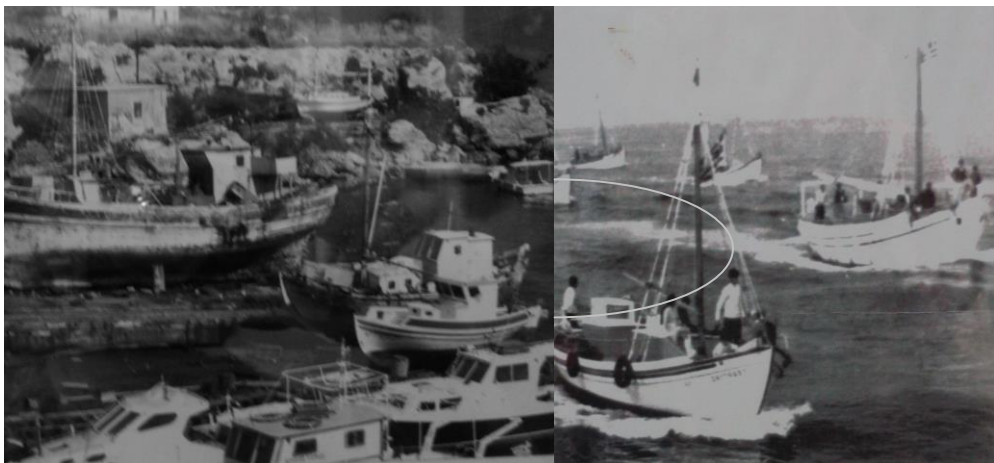
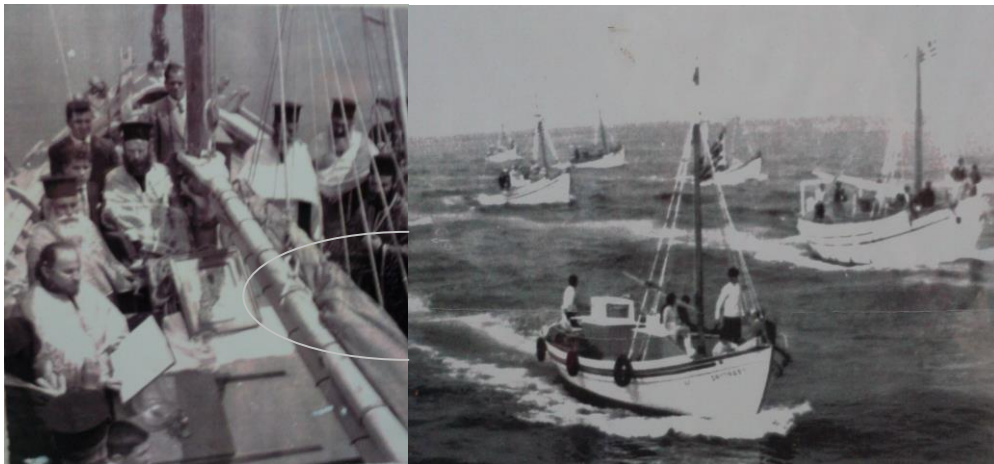
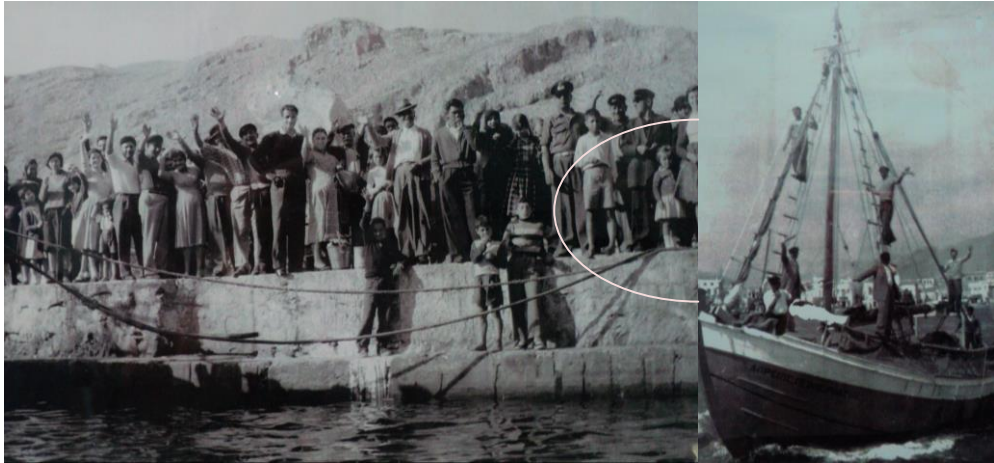
3.4.

Ταιριάζω τα κομμάτια

Η δραστηριότητα αυτή έχει δυνατότητα να πραγματοποιηθεί σε ηλεκτρονική μορφή –στην περίπτωση που διατίθεται λογισμικό παζλ στο σχολείο– ή σε άλλη περίπτωση οι εικόνες μεγεθύνονται και εκτυπώνονται.



Οι παρακάτω εικόνες εκτυπώνονται και κολλούνται σε χοντρό χαρτόνι. Έπειτα κόβονται ίσια στο σημείο διαχωρισμού των δύο εικόνων, αλλά ταυτόχρονα ακολουθούν τα σχηματισμένα ημικύκλια. Στο τέλος όλα τα κομμάτια των παρακάτω εικόνων ανακατεύονται, τοποθετούνται σ' ένα κουτί και παίζονται στη γωνιά του παιδαγωγικού υλικού.





Δεύτερο Μέρος

Εκπαιδευτικά Προγράμματα

Περιεχόμενα

Μια φορά κι έναν καιρό στην Πάτμο..... σελ.	252
Υγιεινή δοντιών.....σελ.	261
Η μάσκα.....σελ.	263
Φυτά.....σελ.	265

Ιωάννα Βιολέντη, Νηπιαγωγός, Αικατερίνη Καμίτση, Νηπιαγωγός
Ειρήνη Μελιανού, Νηπιαγωγός, Αικατερίνη Φραντζή, Νηπιαγωγός
Ισιδώρα Χριστοφορίδου, Νηπιαγωγός

Μια φορά κι έναν καιρό στην Πάτμο...

A. Το ιστορικό

Η ιδέα για το σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού προγράμματος προσχολικής εκπαίδευσης που θα αφορά την τοπική ιστορία είχε γεννηθεί το 2009, στη διάρκεια των τακτικών συναντήσεων που είχαμε με τη Σχολική Σύμβουλο. Η ιδέα αυτή ακούστηκε ξανά, ωρίμασε, αλλά αποφασίστηκε να πραγματοποιηθεί το 2012, σε μια συνάντηση-εργαστήριο που είχαμε στην Πάτμο με τη Σύμβουλό μας στο πλαίσιο μιας εκπαιδευτικής ημερίδας οργανωμένης από την περιφερειακή διεύθυνση νοτίου Αιγαίου.

Μια πρώτη σκέψη ήταν να σχεδιαστεί ένα πρόγραμμα το οποίο θα αφορούσε το τοπικό περιβάλλον της Πάτμου. Έτσι αφενός θα διευκολύνονταν τα παιδιά να δομήσουν έννοιες σχετικές με τον τόπο τους και το παρελθόν του και αφετέρου θα αναδείκνυε στοιχεία που αφορούν την ιδιαιτερότητα της Πάτμου. Μια ιδιαιτερότητα που τη συνθέτουν πολλά στοιχεία, όπως το κάστρο-μοναστήρι του όσιου Χριστόδουλου, ο τριγύρω του παραδοσιακός οικισμός, το ιερό σπήλαιο της Αποκάλυψης, η Πατμιάδα σχολή.

Σε πρώτη φάση την ομάδα απασχόλησε η αναζήτηση και συλλογή πληροφοριών. Συγκεντρώθηκε υλικό το οποίο αφορούσε στην Πάτμο και την ιστορία της μέσα στο χρόνο, στην αρχιτεκτονική του οικισμού της χώρας, αλλά και στο πλούσιο υλικό θρησκευτικού ενδιαφέροντος. Τα μέλη της ομάδας κατέγραψαν και αντάλλαξαν τις πληροφορίες, τις διασταύρωσαν, τις επεξεργάστηκαν, τις αξιολόγησαν, βρήκαν τις σχέσεις μεταξύ τους και τις εμφάνισαν σε εννοιολογικό χάρτη (Novak & Cañas, 2006).

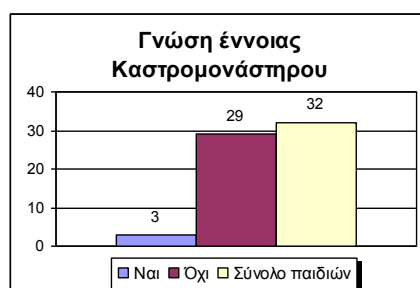
Σε δεύτερη φάση, τα μέλη της ομάδας εξέτασαν τις πληροφορίες που βρίσκονται στον εννοιολογικό χάρτη και τις σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ τους και αναρωτήθηκαν αν και σε ποιο βαθμό κάποιες πληροφορίες ή/και οι μεταξύ τους σχέσεις είναι γνωστές στα παιδιά. Τα μέλη της ομάδας αντάλλαξαν απόψεις και αποφάσισαν να προβούν σε έρευνα που θα απευθύνεται στα νήπια με στόχο να ανιχνεύσει τις ιδέες τους για τις κεντρικές έννοιες που αποτυπώθηκαν στον εννοιολογικό χάρτη της Πάτμου.

Σε τρίτη φάση, με δεδομένα τον εννοιολογικό χάρτη και τα αποτελέσματα από τη διερεύνηση των ιδεών των παιδιών, τα μέλη της ομάδας διατύπωσαν το σκοπό και τους στόχους του προγράμματος. Στο μεταξύ, συνέβηκαν γεγονότα που αφορούν την προσωπική ή/και την επαγγελματική ζωή των μελών της ομάδας, που δεν επέτρεψαν -έως αυτή τη στιγμή- την ολοκλήρωση του προγράμματος. Γι αυτό παρουσιάζεται ημιτελής και καλεί τους/τις αναγνώστες/στριες να δημιουργήσουν και να το ολοκληρώσουν.

B. Η έρευνα

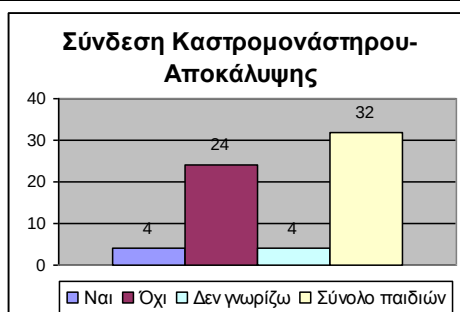
Η έρευνα πραγματοποιήθηκε με ατομικές συνεντεύξεις ημιδομημένου χαρακτήρα (Cohen & Manion, 2000). Τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα ήταν 32 νήπια –αυτός ήταν ο μέγιστος αριθμός νηπίων που φοίτησαν τη σχολική χρονιά 2012-13 στα νηπιαγωγεία Πάτμου (Σκάλας, Χώρας και Κάμπου)–. Οι απαντήσεις των παιδιών αποδελτιώθηκαν, ταξινομήθηκαν, αποδόθηκαν σε γραφήματα και παρουσιάζονται παρακάτω:

α) Ως προς το βαθμό γνώσης της έννοιας του καστρομονάστηρου



Όπως φαίνεται στο παραπάνω γράφημα τρία από τα τριάντα δύο νήπια γνωρίζουν την έννοια «Είναι το μοναστήρι που είναι μέσα στο κάστρο.» νήπιο 1. Η συντριπτική πλειοψηφία των νηπίων (είκοσι εννέα από τα τριάντα δύο) δεν γνωρίζει τι είναι ένα καστρομονάστηρο.

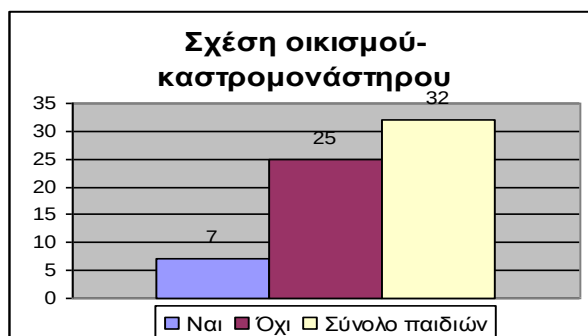
β) Ως προς το βαθμό σύνδεσης του καστρομονάστηρου με την αποκάλυψη



Όπως φαίνεται στο γράφημα, τέσσερα από τα τριάντα δύο παιδιά γνωρίζουν, ότι οι δύο έννοιες συνδέονται, είκοσι τέσσερα θεωρούν ότι καστρομονάστηρο και

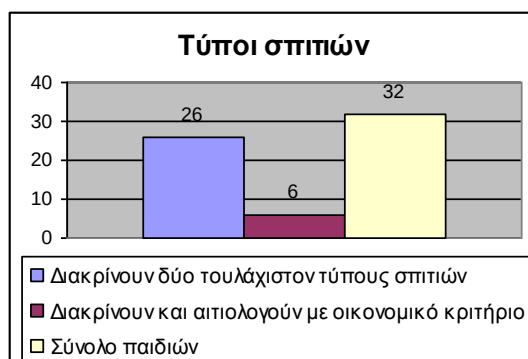
αποκάλυψη δεν έχουν σχέση, ενώ τέσσερα από τα τριάντα δύο δηλώνουν ότι δεν γνωρίζουν.

γ) Ως προς το βαθμό γνώσης της σχέσης καστρομονάστηρου-οικισμού



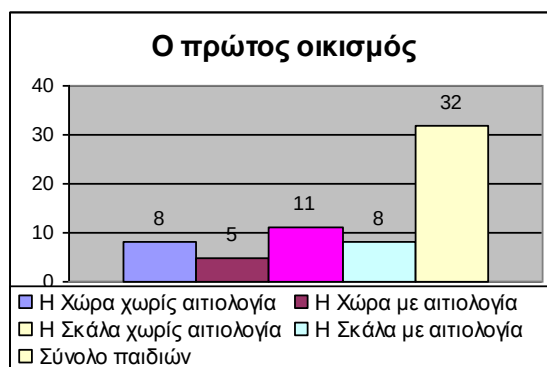
Σ' αυτή την ερώτηση επτά νήπια –όπως προκύπτει από το γράφημα– συνδέουν τις δύο έννοιες αλλά και επιχειρηματολογούν «...μένουν κοντά για να τους φυλάνε...» (τους μοναχούς) Ν. 4, ενώ η συντριπτική πλειοψηφία των είκοσι πέντε παιδιών από τα τριάντα δύο δεν φαίνεται να έχει κάνει καμία σύνδεση μεταξύ των δύο εννοιών.

δ) Ως προς το βαθμό διάκρισης περισσότερων από έναν τύπων σπιτιών του παραδοσιακού οικισμού Χώρας Πάτμου



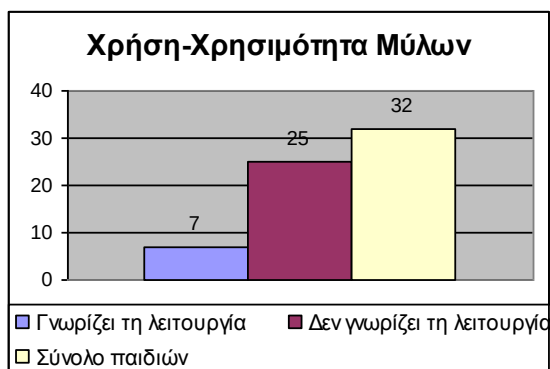
Όπως φαίνεται στο γράφημα, τα νήπια στο σύνολό τους διακρίνουν περισσότερους από έναν τύπους σπιτιών, ενώ επιπρόσθετα έξι νήπια αιτιολογούν τη διάκριση με κριτήριο την οικονομική ευμάρεια «...έχουν λεφτά και ...κάνουν μεγάλο σπίτι.» Ν. 27.

ε) Ως προς το βαθμό γνώσης και επιχειρηματολογίας για τον πρώτο οικισμό Πάτμου



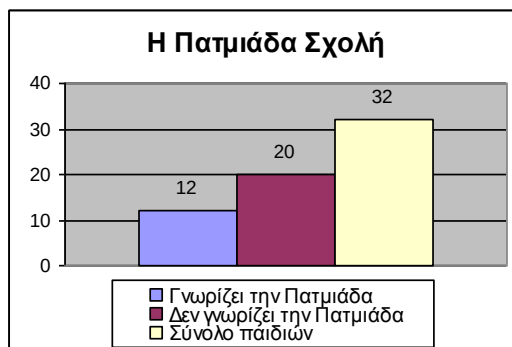
Στο ζήτημα του πρώτου οικισμού, τα παιδιά δίνουν ποικιλία εκδοχών. Σύμφωνα με το γράφημα, δεκατρία από τα τριάντα δύο νήπια θεωρούν τη Χώρα ως τον πρώτο οικισμό της Πάτμου, αλλά τα πέντε από αυτά επιχειρηματολογούν την επιλογή τους. Τα υπόλοιπα δέκα εννέα παιδιά, αντίθετα, θεωρούν ότι η Σκάλα χτίστηκε πρώτη, ενώ τα οκτώ από αυτά επιχειρηματολογούν την άποψή τους.

στ) Ως προς το βαθμό γνώσης της χρήσης-χρησιμότητας των ανεμόμυλων Χώρας Πάτμου



Όπως φαίνεται στο γράφημα, η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών (25 από τα 32) δεν γνωρίζει τη λειτουργία των Μύλων. Σε όσες περιπτώσεις παιδιών ονομάζονται μύλοι, θεωρούνται αντικείμενα διακόσμησης ή λειτουργούν ως ανεμιστήρες.

ζ) Ως προς το βαθμό γνώσης της έννοιας της Πατριάδας Σχολής ή της ιδιότητάς της ως πρώτου χρονικά σχολείου της Πάτμου



Σύμφωνα με το γράφημα, τα περισσότερα νήπια δεν γνωρίζουν την Πατριάδα (είκοσι από τα τριάντα δύο), ενώ τα υπόλοιπα δώδεκα γνωρίζουν ότι είναι σχολείο, έχουν εμπειρίες «... πηγαίνει ο αδελφός μου...» Ν. 9, αλλά το αναγνωρίζουν ως χρονικά πρώτο με αυθαίρετο κριτήριο.

Γ. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Μια φορά κι έναν καιρό στην Πάτμο...

Σκοπός

Το πρόγραμμα αποσκοπεί στο να συνδέουν τα παιδιά στοιχεία από το περιβάλλον της Πάτμου με τρόπο ώστε να συγκροτείται το παρελθόν της.

Στόχοι

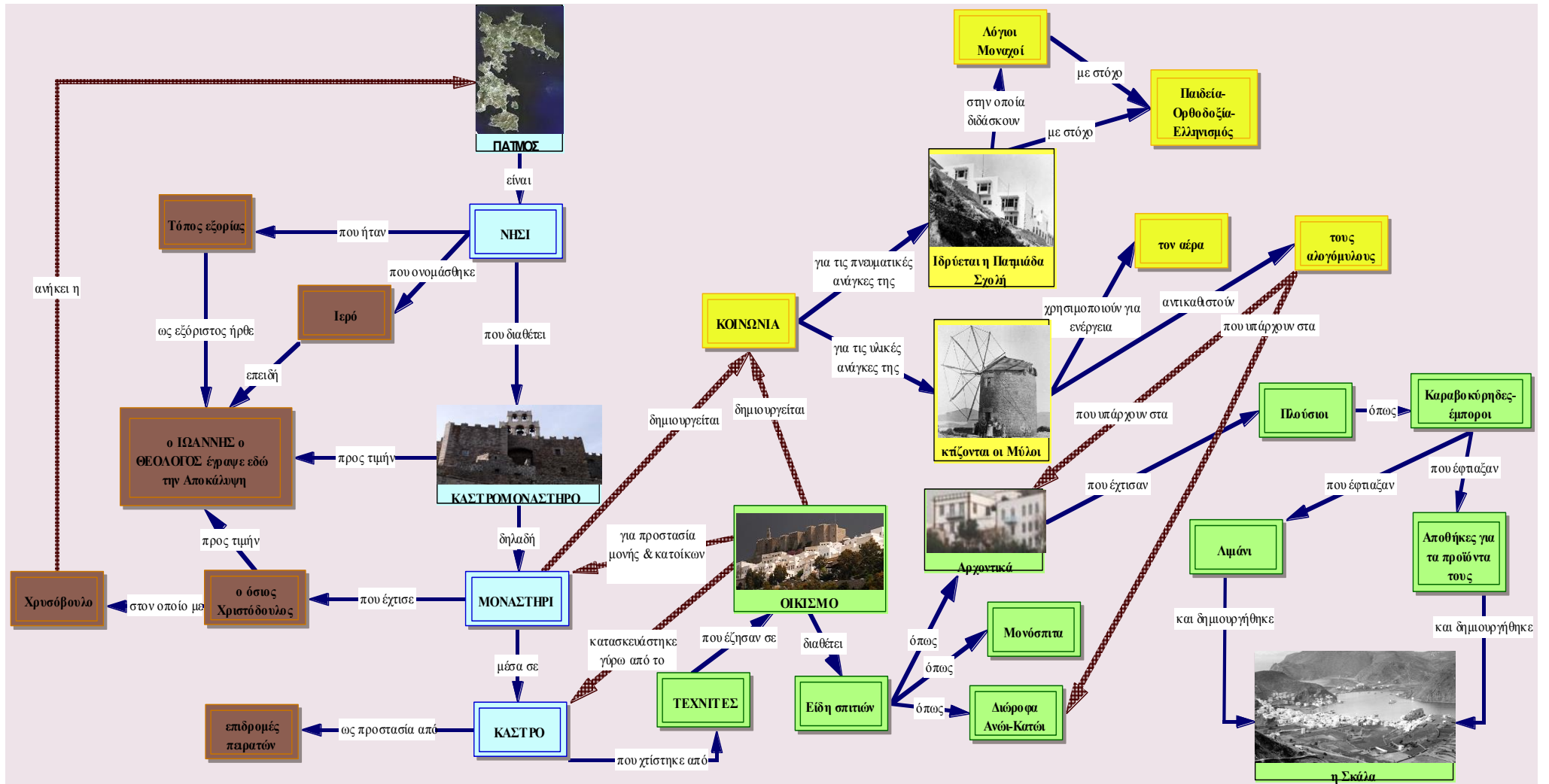
Τα παιδιά να είναι ικανά να:

- ☀ διακρίνουν διαφορετικούς τύπους σπιτιών (αρχοντικά, μονόσπιτα) στον οικισμό της Χώρας Πάτμου,
- ☀ αναγνωρίζουν τα αρχοντικά ως σπίτια των πλουσίων εμπόρων-καραβοκυραίων,
- ☀ αναγνωρίζουν τη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ Μοναστηριού και οικισμού και να αναφέρουν τη δημιουργία-λειτουργία του Μοναστηριού ως αίτιο δημιουργίας –ανάπτυξης του οικισμού,
- ☀ περιγράφουν τους μύλους, να αναφέρουν τη χρήση και τη χρησιμότητα τους για την κάλυψη των βασικών αναγκών του οικισμού,
- ☀ αναγνωρίζουν την Πατριάδα ως το σχολείο που εξυπηρετεί τις πνευματικές ανάγκες του οικισμού και τους μοναχούς ως τους δασκάλους τους,
- ☀ αναγνωρίζουν την δημιουργία του λιμανιού της Σκάλας ως απαραίτητη για την κάλυψη βασικών αναγκών (εισαγωγή και αποθήκευση πρώτων υλών, τροφίμων, κλπ) των κατοίκων (καστρομονάστηρου και χώρας),
- ☀ συνδέουν το λιμάνι και τον οικισμό της Σκάλας και να αιτιολογούν την ανάπτυξη του οικισμού με βάση τη δημιουργία – ανάπτυξη του λιμανιού.

Βιβλιογραφία

Cohen, L., Manion, L. (2000). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
Novak, J. D., Cañas, A. J. (2006). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them*. Available on:
<http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/TheoryUnderlyingConceptMaps.pdf>

Ο εννοιολογικός χάρτης



Φωτογραφικό υλικό



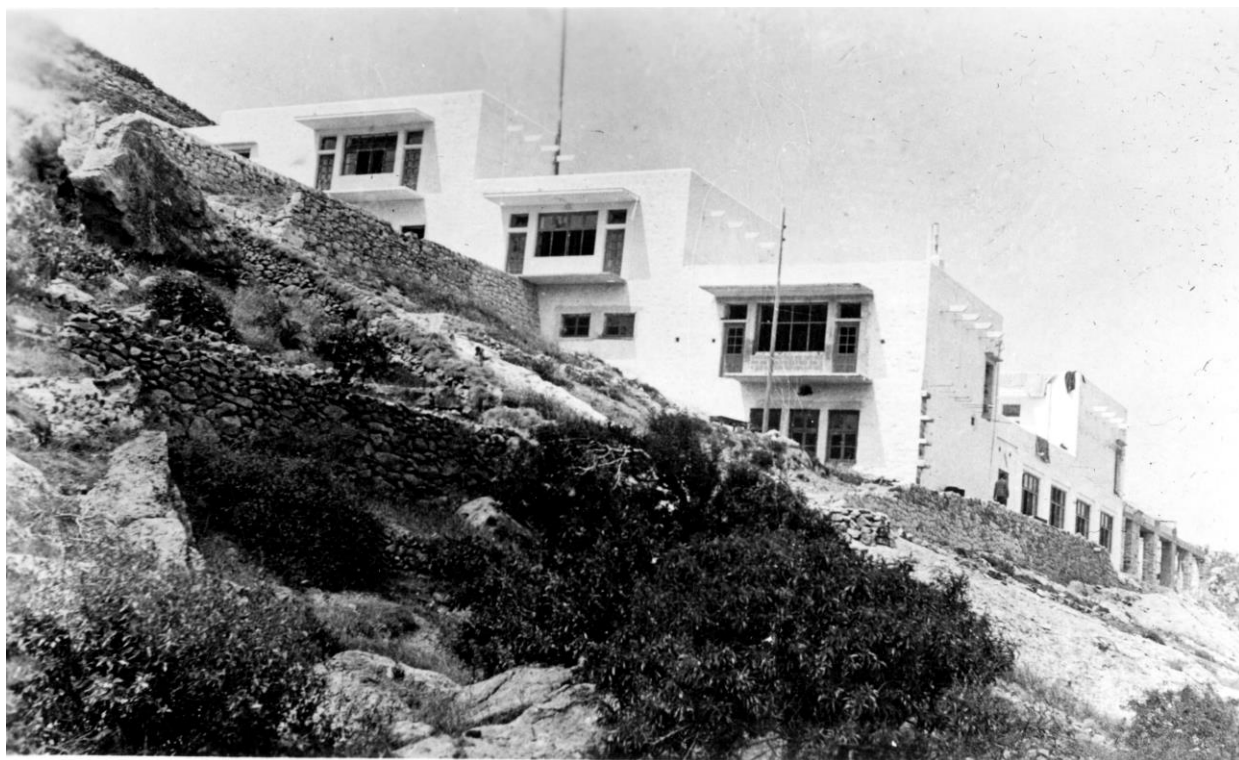
Ο οικισμός Χώρας Πάτμου και η Πατμιάδα



PATMOS TOWN: THE MONASTERY OF ST. JOHN.

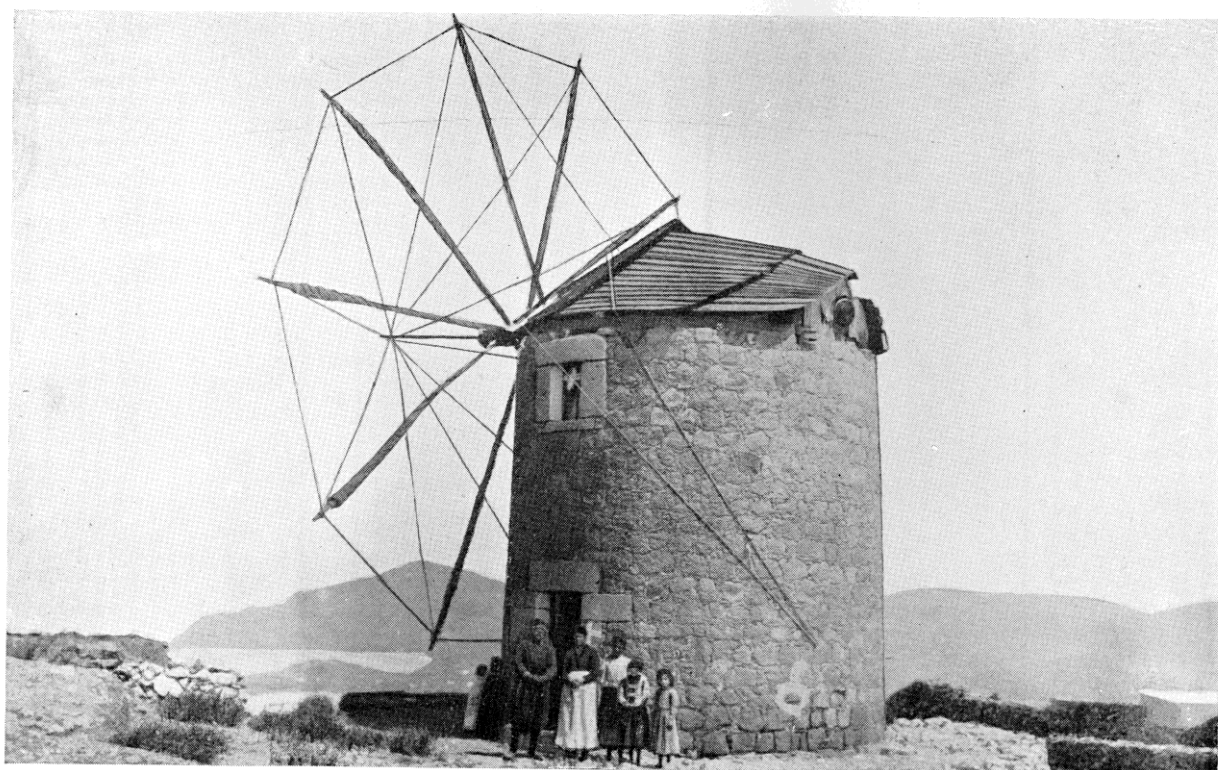


Άποψη της Χώρας στο παρελθόν και στο παρόν



Η Πατμιάδα - Μαθητές και δάσκαλοί της από το παρελθόν

Παρελθόν-Παρόν μύλων Πάτμου



A FLOUR MILL, ISLAND OF PATMOS.



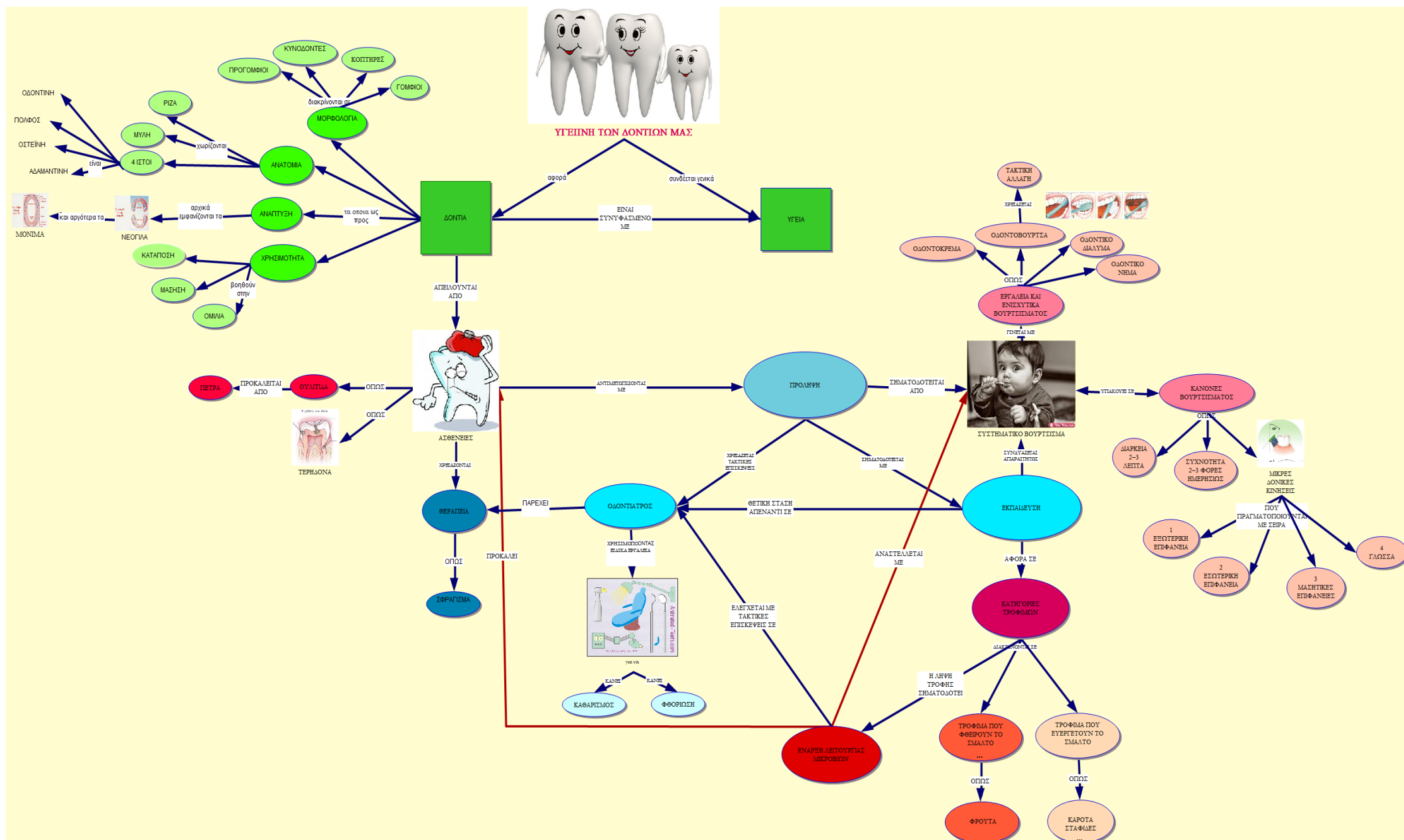
Άννα Αρμπάρα, Νηπιαγωγός, Σπυριδούλα Δημητρίου, Νηπιαγωγός, Μαρία Κουδούνη, Νηπιαγωγός, Σεβαστή Τριανταφύλλου, Νηπιαγωγός, Ειρήνη Τσιμπιδάκη Νηπιαγωγός, Άννα Χριστάκη, Νηπιαγωγός

Θέμα εκπαιδευτικού προγράμματος: Υγιεινή των δοντιών

Σκοπός: Να υιοθετήσουν θετική στάση απέναντι στην υγιεινή των δοντιών.

Στόχοι

-  Να διακρίνουν τις τροφές, σε αυτές που φθείρουν ή ευνοούν την υγεία των δοντιών.
-  Να συνδέουν την λήψη τροφής με τη δημιουργία μικροβίων στη στοματική κοιλότητα και να την αναφέρουν ως σχέση αίτιου-αιτιατού.
-  Να αναφέρουν την τερηδόνα ως αποτέλεσμα παρουσίας μικροβίων στην στοματική κοιλότητα.
-  Να αναφέρουν τις τακτικές επισκέψεις στον οδοντίατρο και το συστηματικό βούρτσισμα, ως τρόπους πρόληψης των ασθενειών των δοντιών.
-  Να ονομάζουν την οδοντόβουρτσα, την οδοντόκρεμα και το νήμα και να τα αναγνωρίζουν ως εργαλεία της καθημερινής φροντίδας των δοντιών.
-  Να αναγνωρίζουν την συχνότητα (2-3 φορές), την διάρκεια (2-3 λεπτά) και τις κινήσεις της οδοντόβουρτσας ως διαδικασία που σχετίζεται στενά με την υγιεινή των δοντιών.
-  Να περιγράφουν τις 4 διαδοχικές φάσεις βουρτσίσματος:
 - Εξωτερική πλευρά των δοντιών (παρειακή)
 - Εσωτερική πλευρά των δοντιών
 - Μασητική περιφέρεια των δοντιών με την οποία αλέθουμε τις τροφές
 - Γλώσσακαι να τις εφαρμόζουν στην καθημερινή υγιεινή των δοντιών.



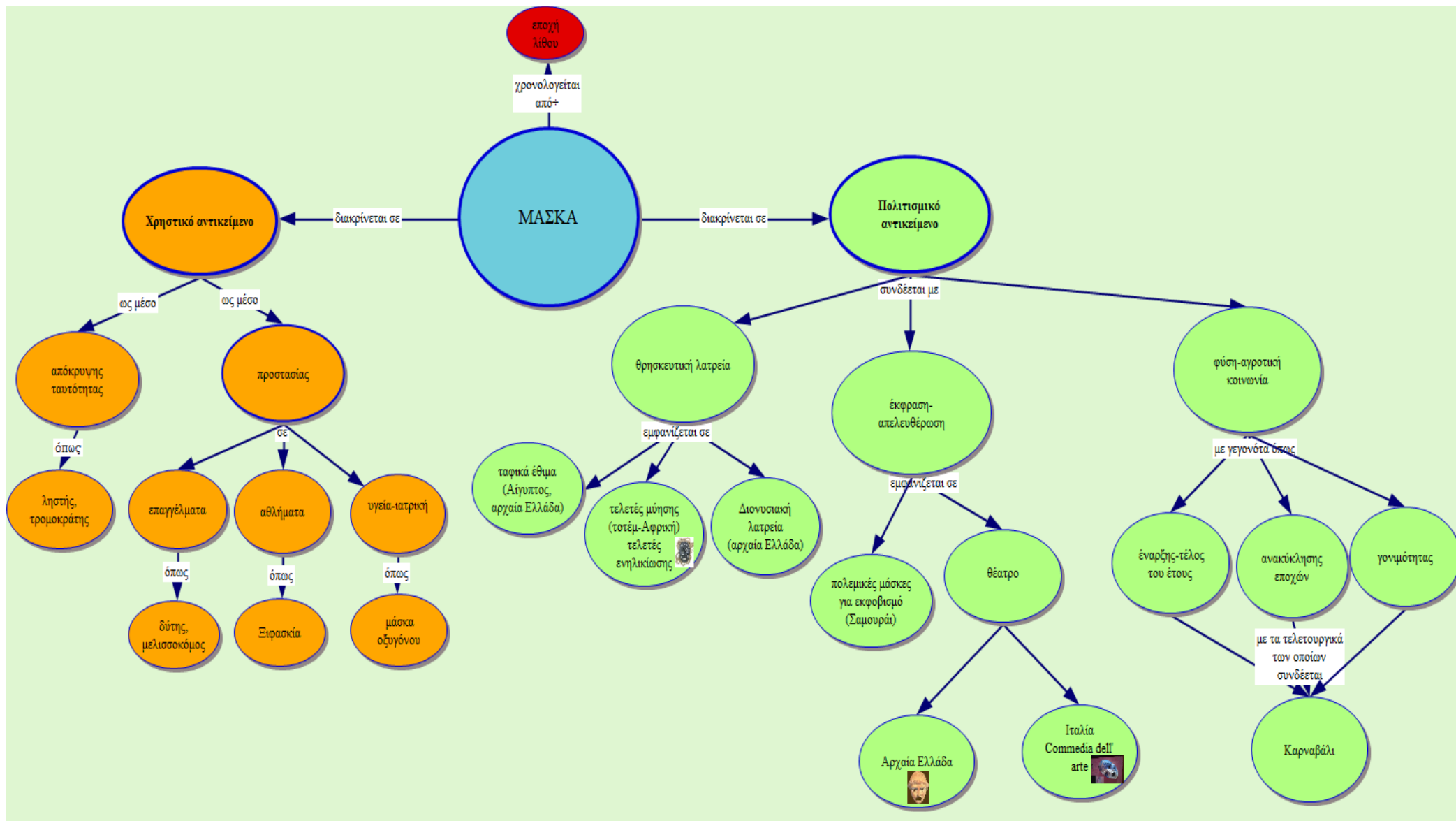
Ευαγγελία Ανδρούδη, Νηπιαγωγός, Ευγενία Γκέλμπεση, Νηπιαγωγός,
Μελπομένη Κοκκινά, Νηπιαγωγός, Καλλιόπη Σουρανάκη, Νηπιαγωγός,
Βάσω Στασινοπούλου, Νηπιαγωγός, Μαρία Σταυριανουδάκη, Νηπιαγωγός,
Μαρίνα Τσουκαλά, Νηπιαγωγός, Δέσποινα Χρυσοστομίδου, Νηπιαγωγός

Η Μάσκα

Σκοπός του προγράμματος: Η μάσκα ως αντικείμενο προστασίας και μεταμόρφωσης

Στόχοι του προγράμματος

-  Να συνδέουν τη μάσκα με συγκεκριμένα επαγγέλματα και να την αναγνωρίζουν ως αντικείμενο προστασίας.
-  Να παρατηρούν μάσκες (ζώα κτλ) και να τις αναγνωρίζουν ως αντικείμενο μεταμόρφωσης.
-  Να διακρίνουν τις μάσκες που αποτελούν αντικείμενα προστασίας από εκείνες που αποτελούν αντικείμενα μεταμόρφωσης και να αιτιολογούν την άποψή τους.
-  Να επιλέγουν μάσκες, να υποδύονται ρόλους που ταιριάζουν με τη μάσκα που φορούν κάθε φορά και να εξηγούν τη σχέση ρόλου-προσωπείου.



Ευαγγελία Βολονάκη, Νηπιαγωγός, Κατερίνα Βοβολή, Νηπιαγωγός,
Βασιλική Κιτσαντώνη, Νηπιαγωγός, Φραντζέσκα Μαρινοπούλου, Νηπιαγωγός

Θέμα εκπαιδευτικού προγράμματος: Παράγοντες ανάπτυξης φυτών

Σκοπός: Η κατανόηση του ρόλου του νερού, του αέρα και του φωτός στην ανάπτυξη των φυτών.

Στόχοι:

1. Να αναγνωρίζουν τη ρίζα, το βλαστό και τα φύλλα ως μέρη του φυτού.
2. Να διακρίνουν τα δέντρα τους θάμνους και τα λαχανικά, να τα αναγνωρίζουν ως φυτά και να εξηγούν γιατί.
3. Να αναγνωρίζουν το νερό, τον αέρα και το φως, ως απαραίτητους παράγοντες για την ανάπτυξη των φυτών.

