

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΜΕ ΗΡΩΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΔΙΝΟΥΜΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

(Γνωστικό Αντικείμενο για επίτευξη Επιδίωξης σε Τομέα Ανάπτυξης)

Χρόνος εφαρμογής: Δεκέμβριος- Μάρτιος

Σύνθεση ομάδας: τετράχρονα, πεντάχρονα παιδιά

Εκπαιδευτικός: Έλενα Γυσιώτη- Τσουλούπα

Σχολείο: Δημόσιο Νηπιαγωγείο Παλαιομετόχου Α΄

Εποπτεία: Δρ Μαρία Σιακαλλή



Μπορείτε να αντιγράψετε και να αναδιανέμετε το υλικό με κάθε μέσο και τρόπο υπό τους ακόλουθους όρους: αναφορά δημιουργού, μη εμπορική χρήση, μη παραγόμενα

Δημιουργούμε ήρωες και τους δίνουμε χαρακτήρα

Τομέας Ανάπτυξης: Νοητική Ενδυνάμωση

Άξονας : Κριτική Σκέψη και Δημιουργικότητα-Δημιουργική Σκέψη

Επιδιώξεις: Το παιδί να οργανώνει και να εκφράζει τη σκέψη του.

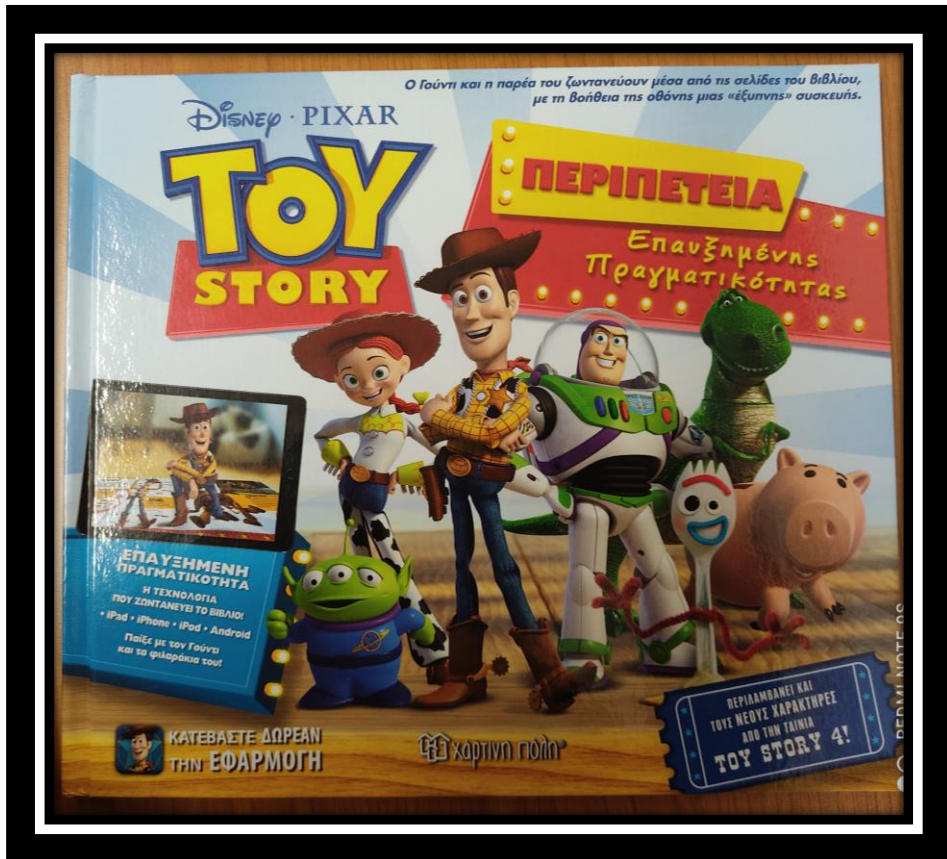
Γνωστικό Αντικείμενο: Γλωσσική Αγωγή

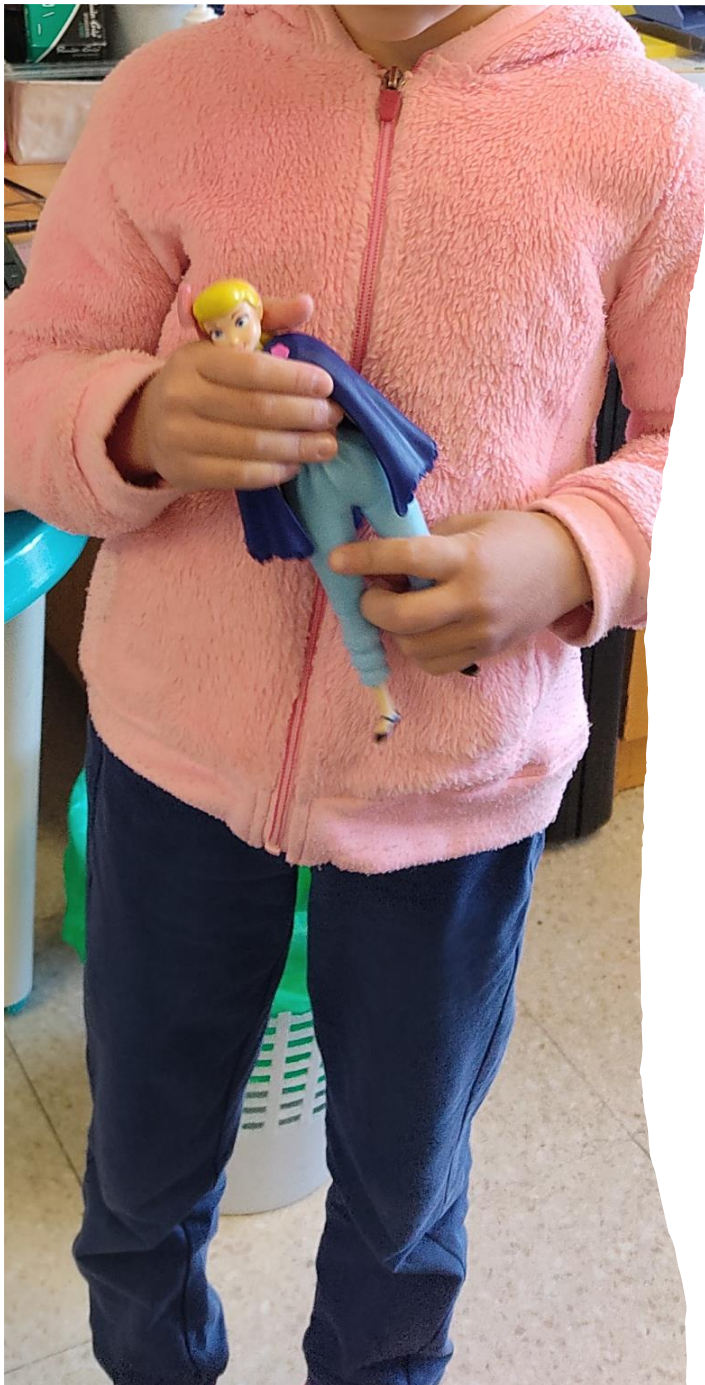
Άξονας: Προφορική Επικοινωνία- Ομιλία

Επιδίωξη: Το παιδί να παράγει κείμενα διαφορετικών ειδών.

Δραστηριότητα 1: Δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά το βιβλίο «Τoy Story, Περιπέτεια Επαυξημένης Πραγματικότητας» (Εκδόσεις Χάρτινη Πόλη). Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το κείμενο- η νηπιαγωγός διαβάζει στα παιδιά τις περιγραφές των ηρώων, όπως αυτές παρουσιάζονται στο κείμενο του βιβλίου.



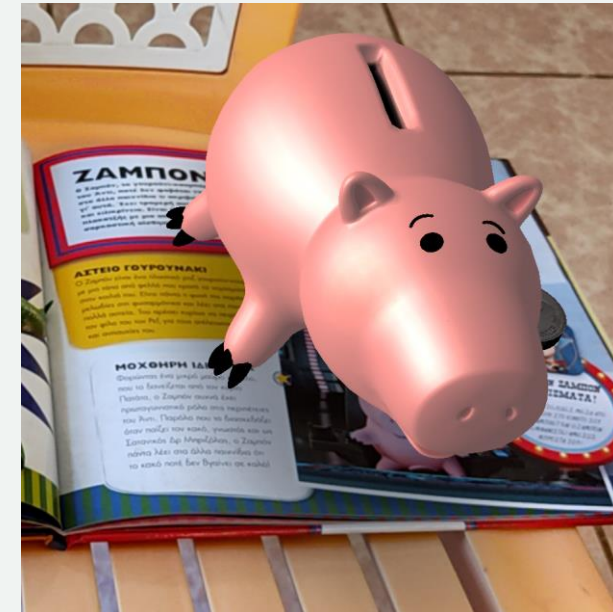


Δραστηριότητα 2: Δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

- Τα παιδιά φέρνουν από το σπίτι, παιχνίδια- ήρωες από την ιστορία «Toy Story», τα παρουσιάζουν και τα περιγράφουν ακολουθώντας το παράδειγμα της περιγραφής ηρώων στο κείμενο του βιβλίου.
- Τα παιδιά παρακολουθούν αποσπάσματα από την ταινία «Toy Story 4» και στη συνέχεια τα συζητούν στην ολομέλεια.

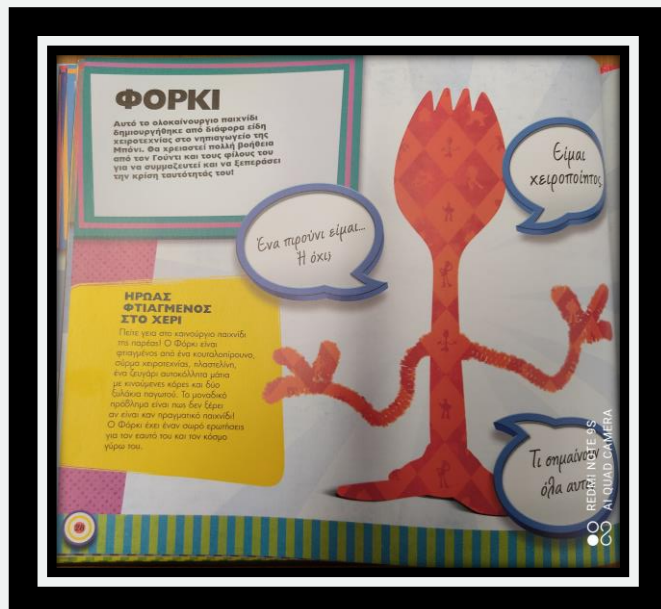
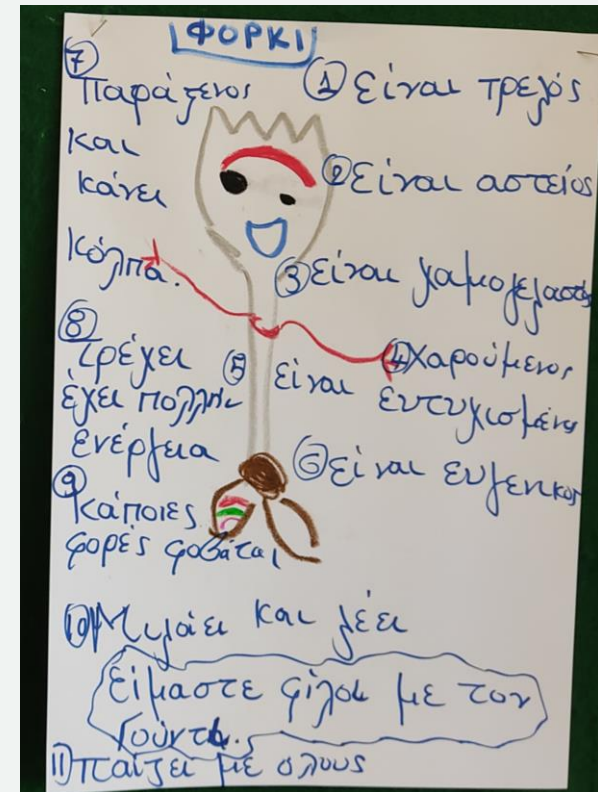
Δραστηριότητα 3: Δομημένη δραστηριότητα

Αρχικά, σε δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά, και στη συνέχεια σε δομημένη δραστηριότητα κατά το ελεύθερο ή/και δομημένο παιχνίδι, δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά για αλληλεπίδραση με την περιπέτεια επαυξημένης πραγματικότητας (βιβλίο) «Toy Story», με τη χρήση της δωρεάν εφαρμογής του «Toy Story 4» στο κινητό ή το tablet. Μέσα από αυτή την εφαρμογή τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να δουν τους ήρωες της ιστορίας να ζωντανεύουν.



Δραστηριότητα 4: Δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

- Τα παιδιά γνωρίζουν τον Φόρκι και συζητούν σχετικά με αυτόν (στο βιβλίο, ο Φόρκι είναι κατασκευή φτιαγμένη στο χέρι από είδη χειροτεχνίας στο νηπιαγωγείο της Μπόνι). Το πρόβλημα του Φόρκι είναι πως δεν ξέρει αν είναι πραγματικό παιχνίδι- ήρωας.
- Τα παιδιά καλούνται να βοηθήσουν τον Φόρκι να γνωρίσει τον εαυτό του και να νιώσει πραγματικό παιχνίδι- ήρωας. Αποφασίζουν να δώσουν στον Φόρκι χαρακτήρα δημιουργώντας περιγραφή για αυτόν.



Ο Φόρκι είναι το καινούργιο φιλαράκι της Μπόνι. Είναι τρελός, αστείος και χαμογελαστός. Είναι χαρούμενος κι ευτυχισμένος. Κάποιες φορές φοβάται. Είναι παράξενος και κάνει αστεία. Έχει πολλή ενέργεια και του αρέσει να τρέχει γρήγορα. Είναι ευγενικός και παίζει με όλα τα Toy Story. Ο καλύτερος φίλος του είναι ο Γούντι. Μιλάει και λέει «Είμαστε φίλοι με τον Γούντι».

Δραστηριότητα 5: Δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

- Η νηπιαγωγός προτείνει στα παιδιά να δημιουργήσουν κι αυτά το δικό τους χαρακτήρα.
- Προβληματισμός: «Τι νομίζετε ότι προηγήθηκε της κατασκευής του Φόρκι στο νηπιαγωγείο της Μπόι;». Η συζήτηση στην ολομέλεια καταλήγει στο ότι θα χρειαστεί τα παιδιά να σχεδιάσουν τον ήρωά τους και να οργανώσουν τον τρόπο εργασίας τους πριν τον κατασκευάσουν.

Οργάνωση της σκέψης:

- Πώς θέλω να είναι ο ήρωάς μου;
- Ποια υλικά θα χρειαστώ;
- Πού θα βρω τα υλικά;
- Πώς θα εργαστώ (ποια πορεία/ποια βήματα θα ακολουθήσω);

Σχεδιασμός:

- Το κάθε παιδί καταγράφει σε χαρτί τα υλικά που θα χρειαστεί και τον τρόπο με τον οποίο θα εργαστεί.

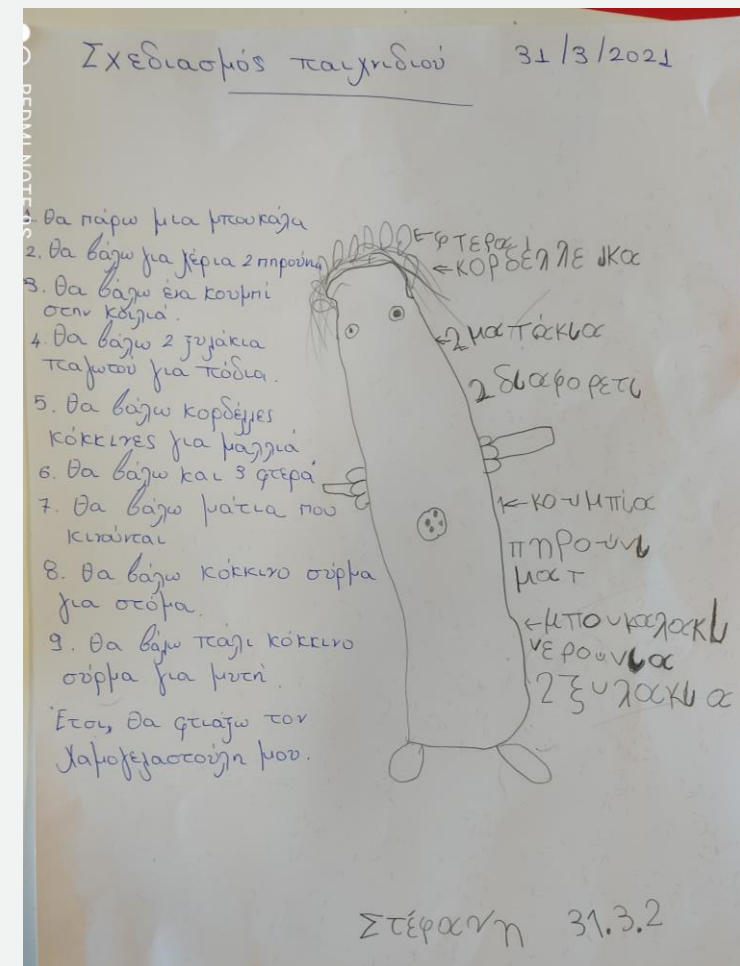
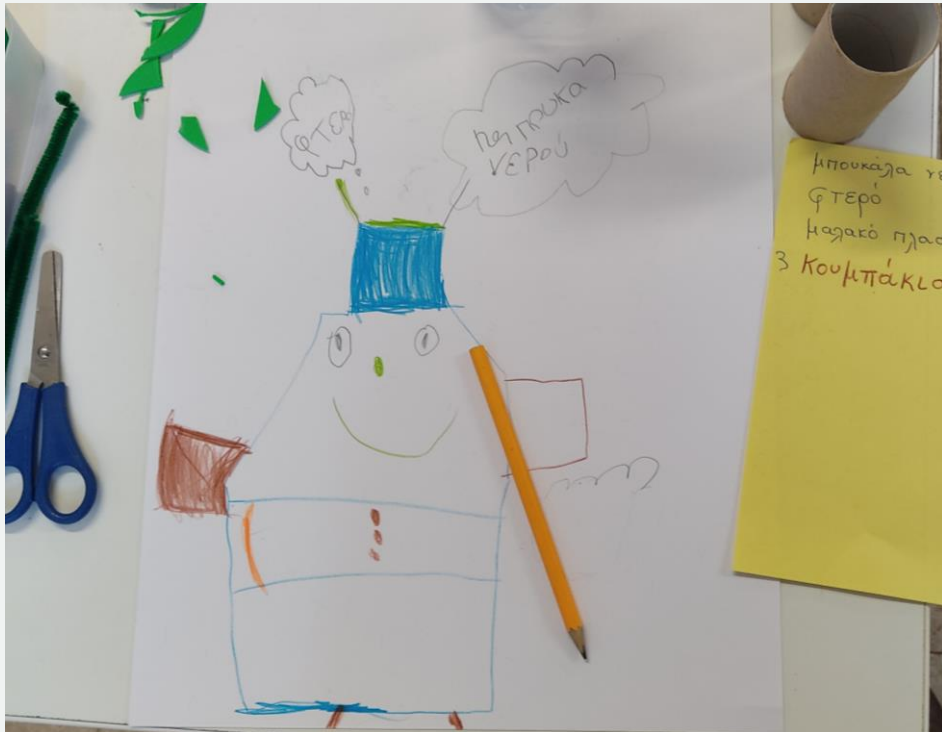


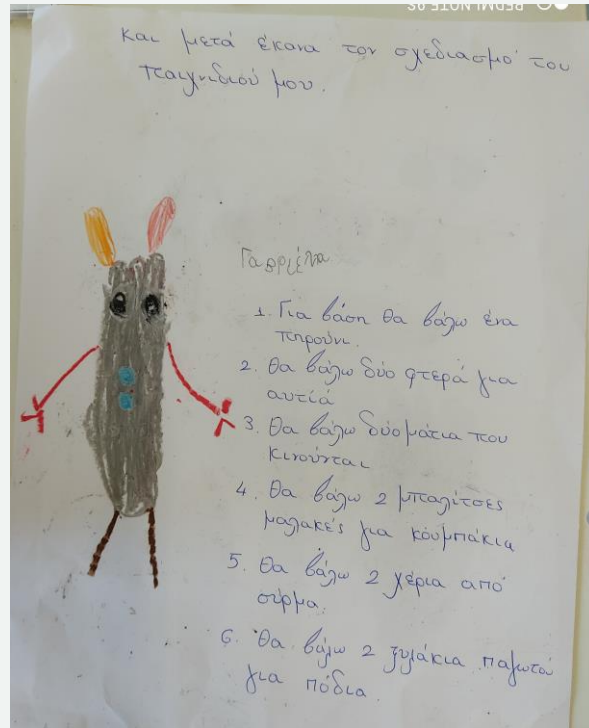
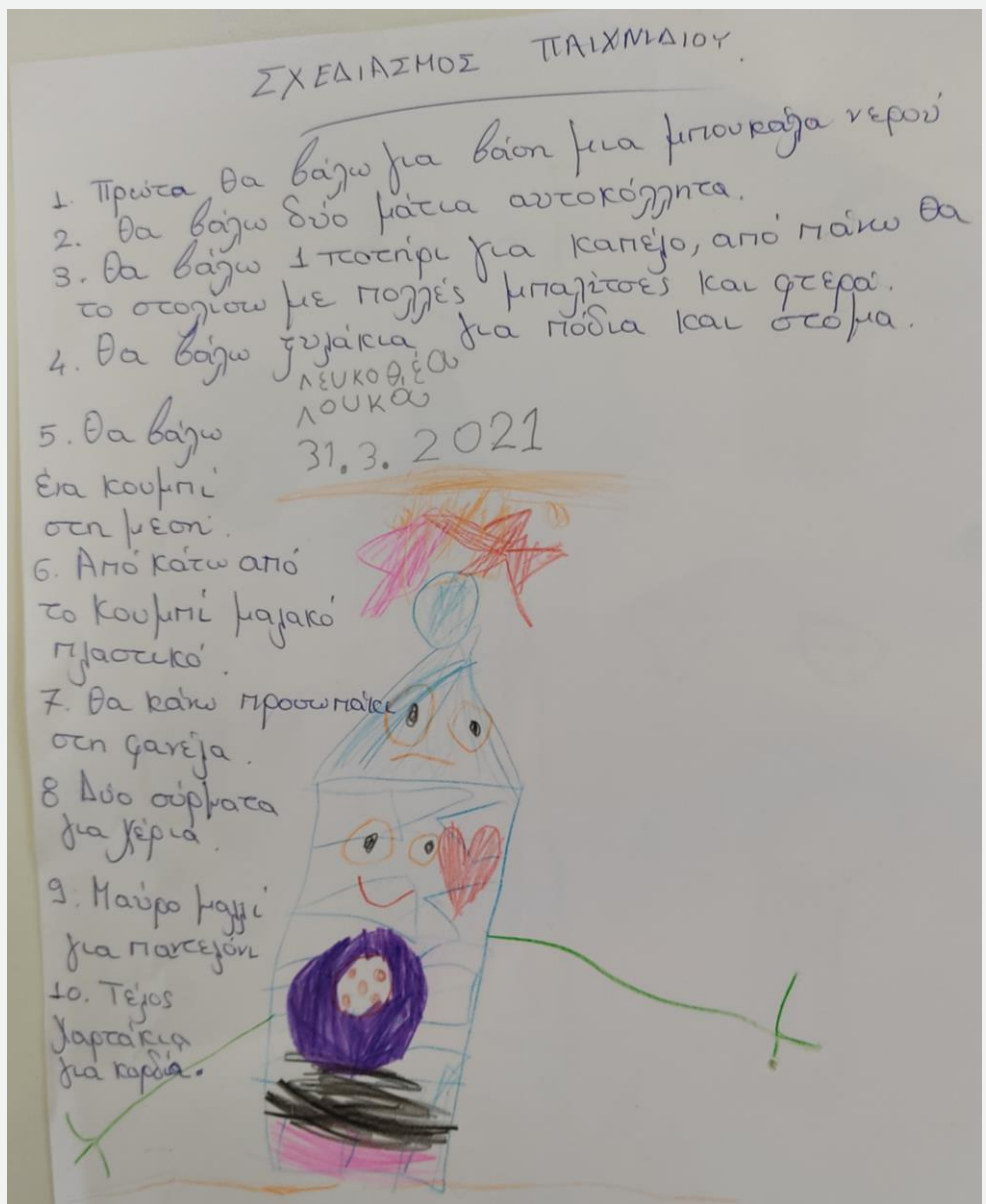
Βήμα 1^ο: Τα παιδιά μαζεύουν άχρηστο υλικό από το σπίτι και την αποθήκη του σχολείου, υλικά χειροτεχνίας από την τάξη και την αποθήκη του σχολείου, σε συγκεκριμένο χώρο στην τάξη.



Βήμα 2^ο:

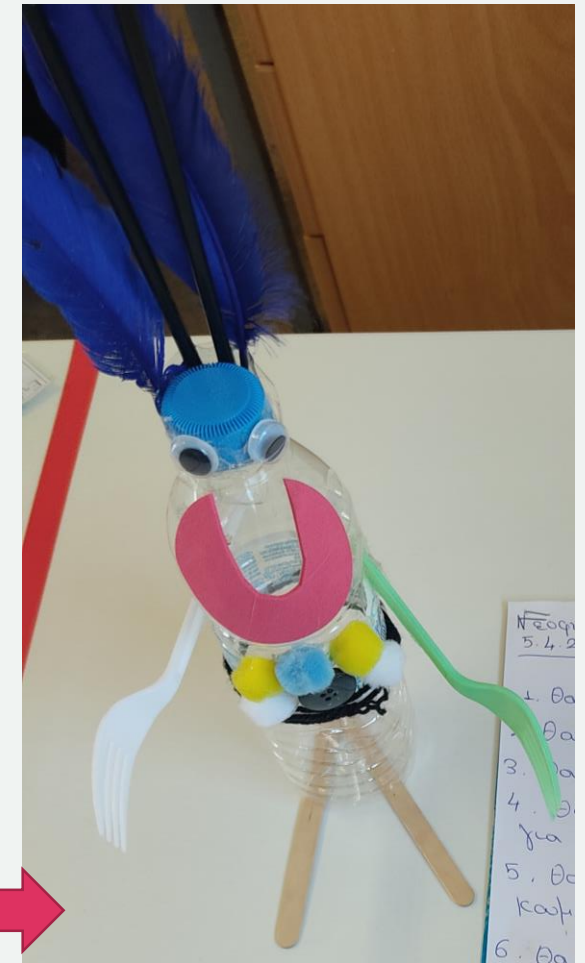
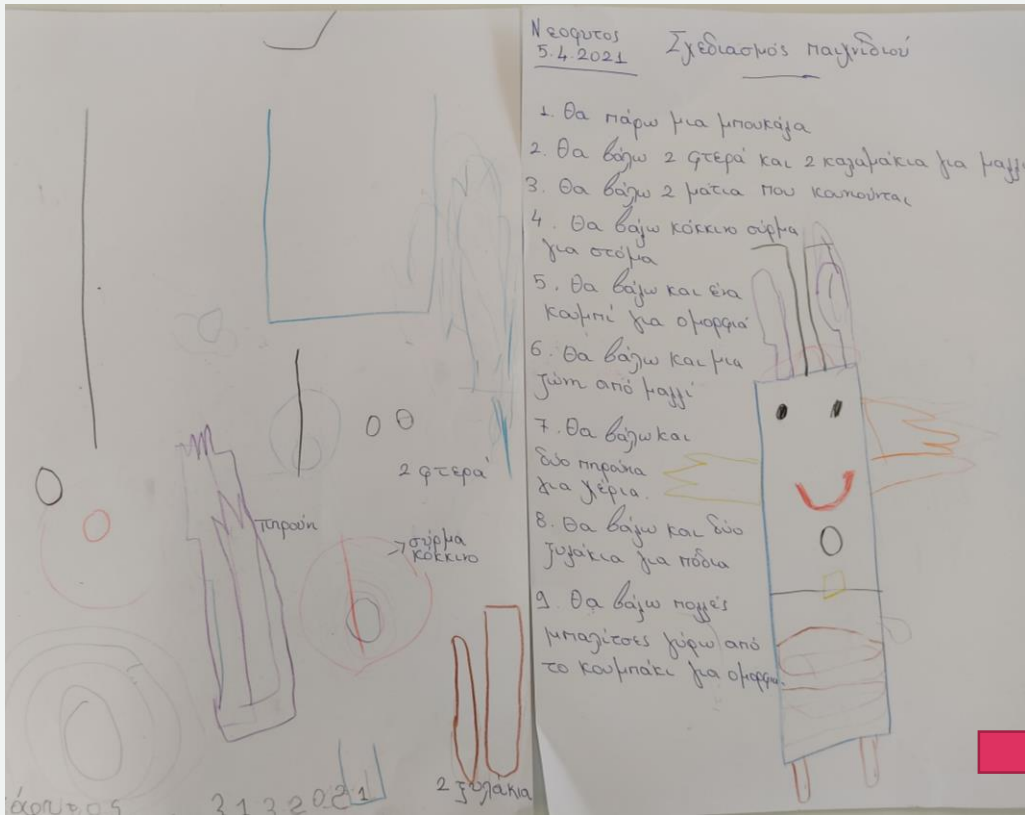
- Σε δομημένη δραστηριότητα κατά το ελεύθερο ή/και δομημένο παιχνίδι, το κάθε παιδί (α) σχεδιάζει τον ήρωά του και (β) καταγράφει σε χαρτί τα υλικά που θα χρειαστεί και την πορεία εργασίας του.
- Σε δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά, το κάθε παιδί παρουσιάζει τον σχεδιασμό του. Τα υπόλοιπα παιδιά διατυπώνουν ερωτήσεις και εισηγούνται πιθανές βελτιώσεις.

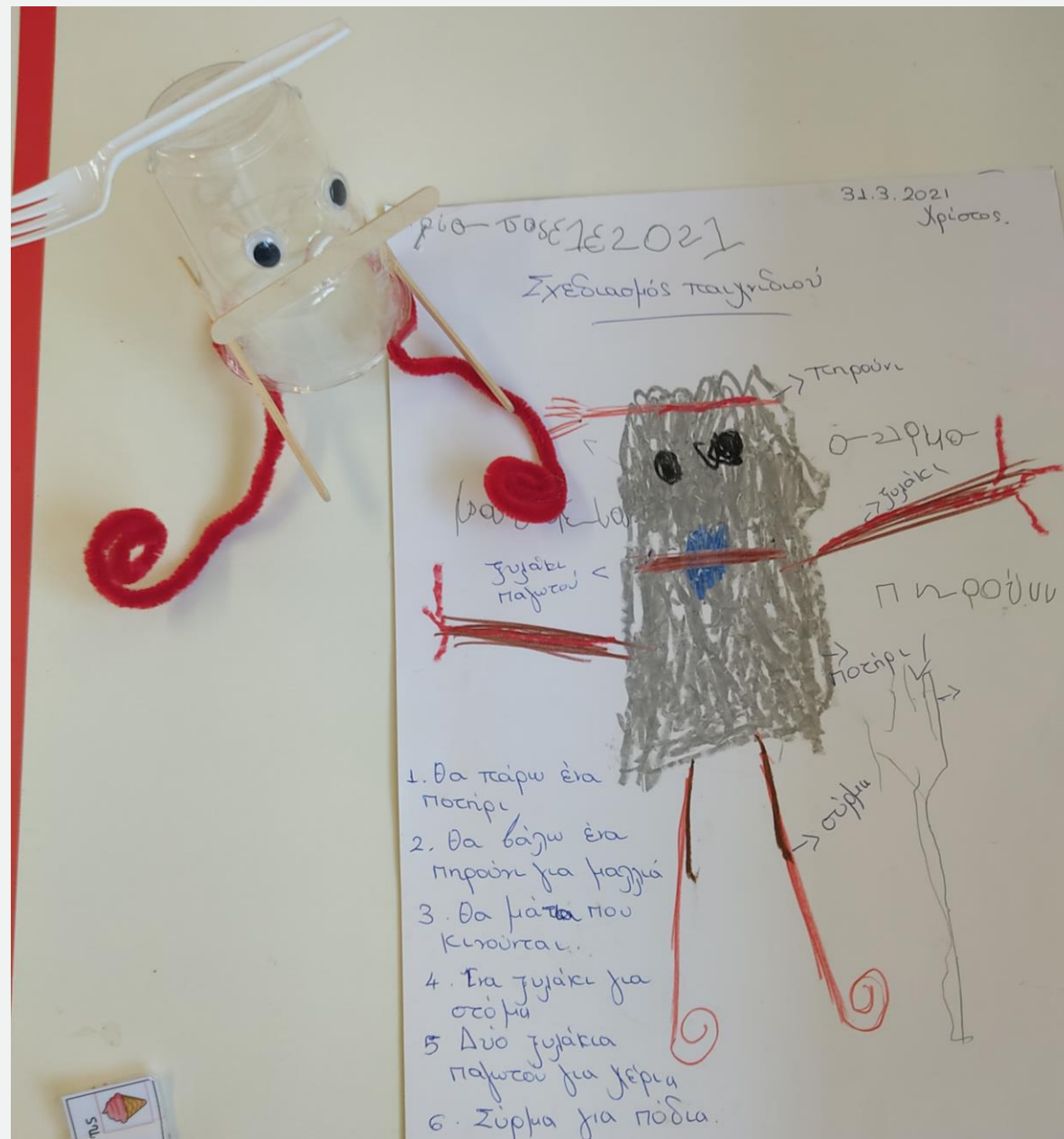
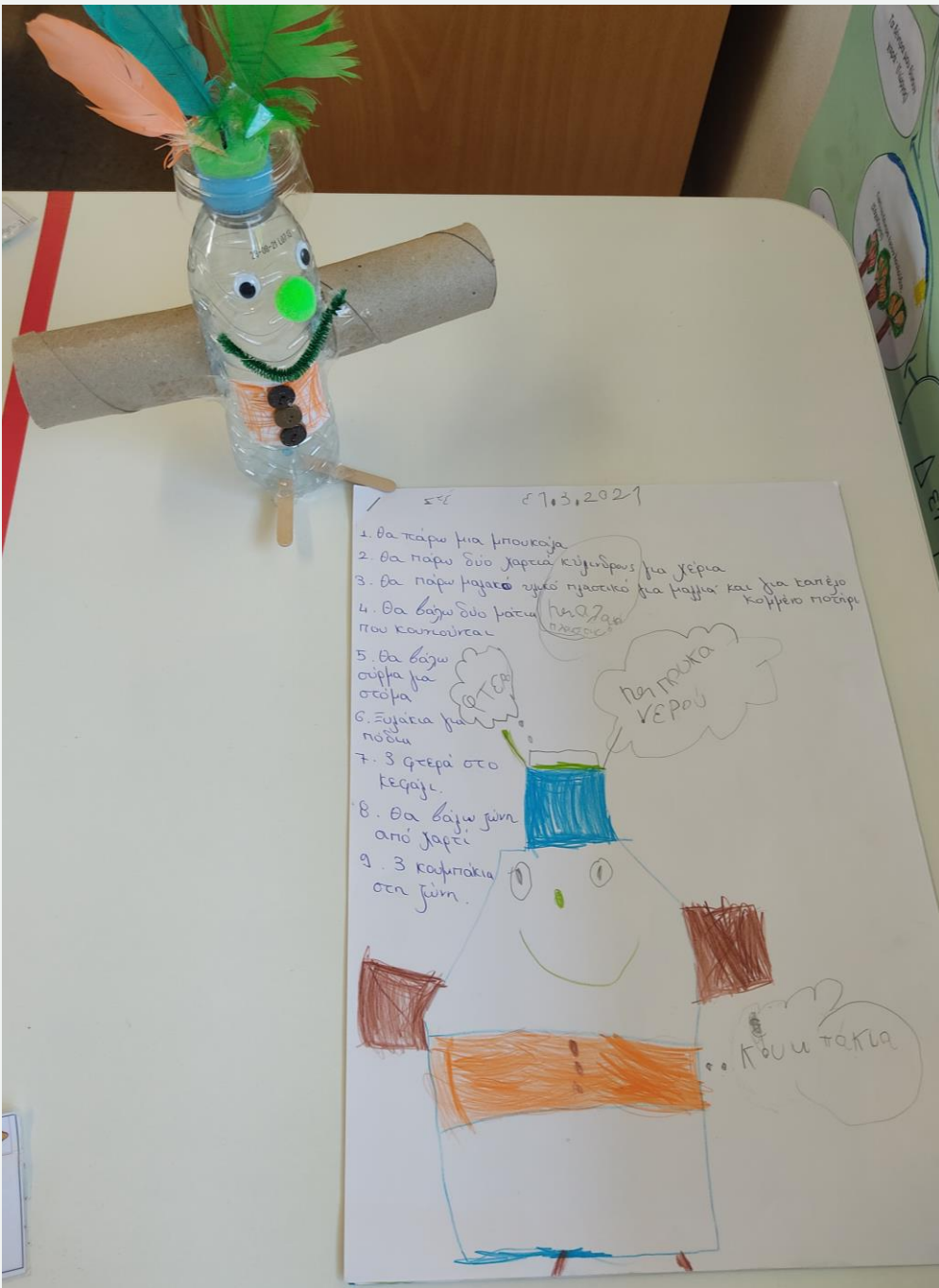


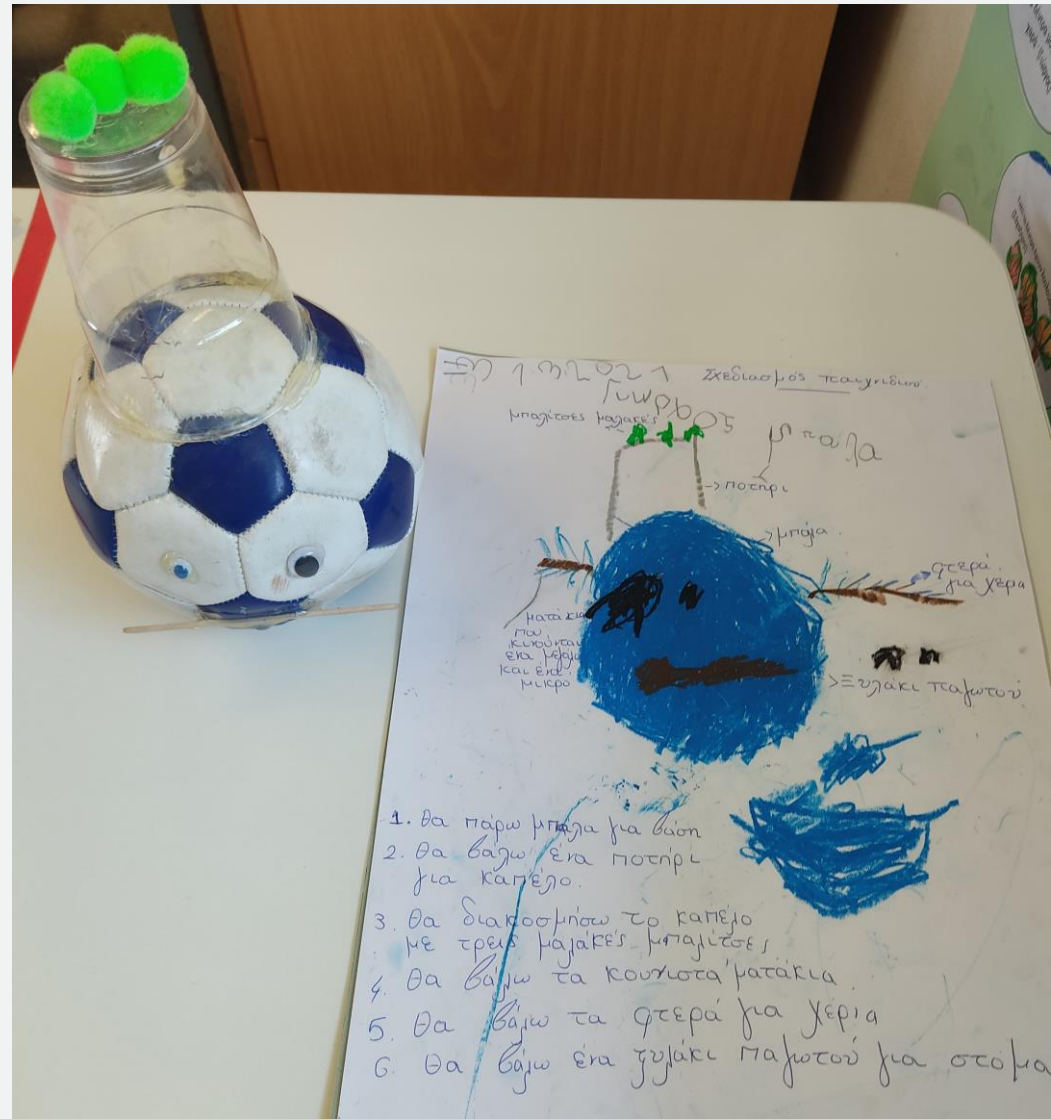
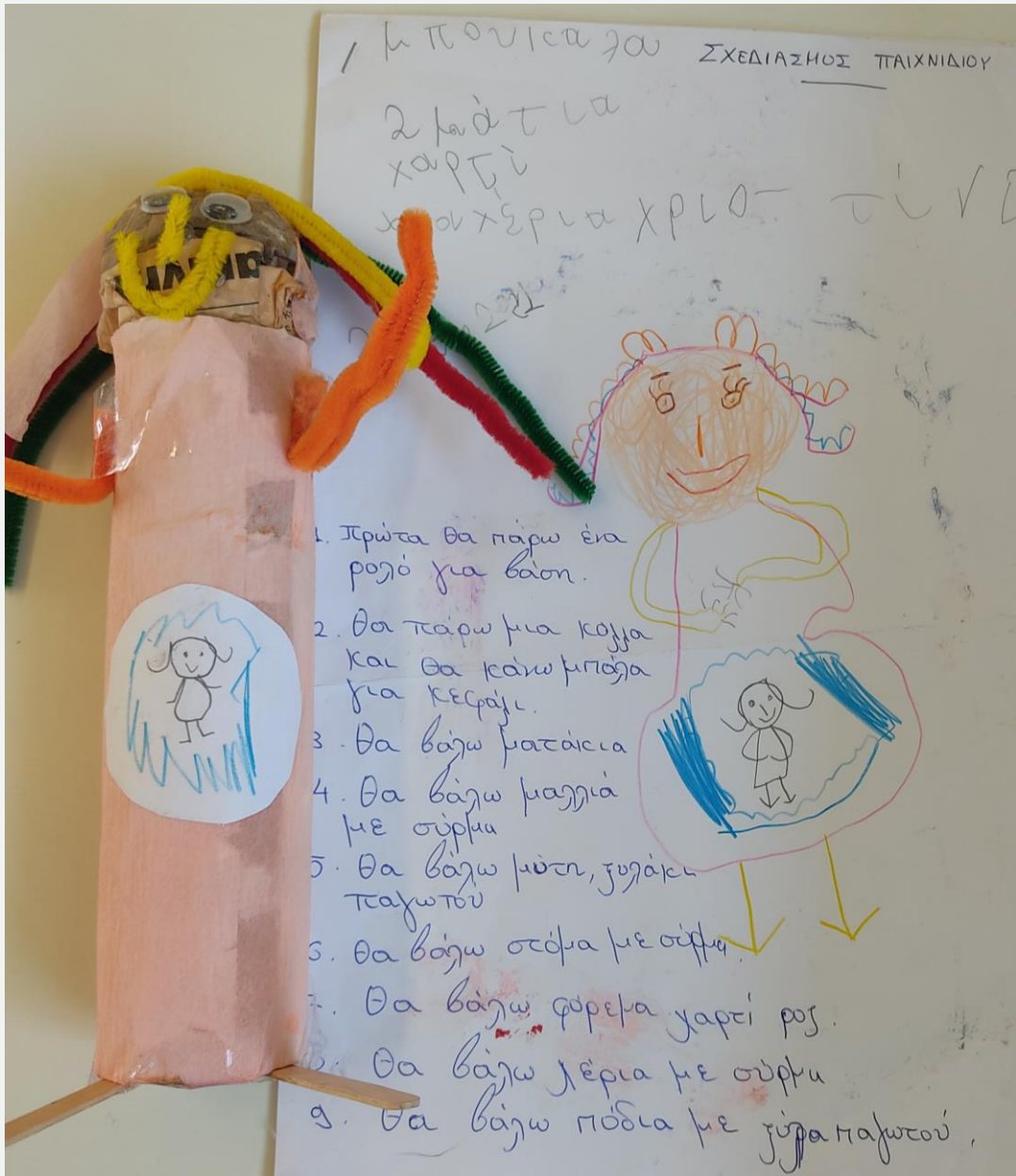


Βήμα 3^ο:

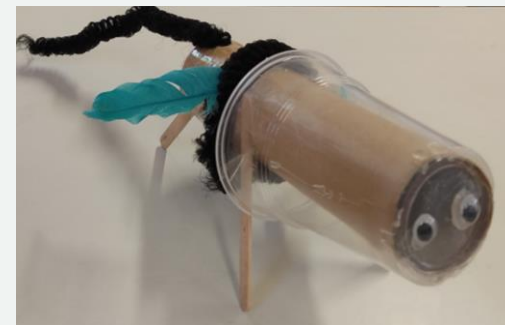
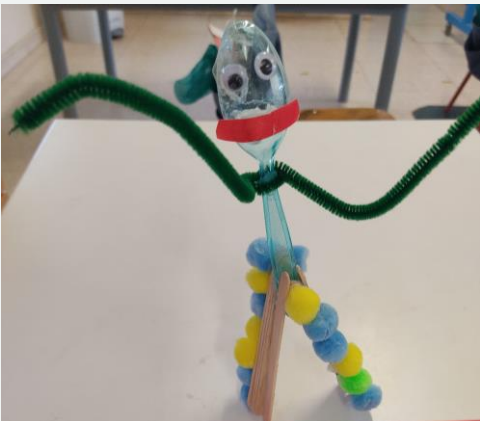
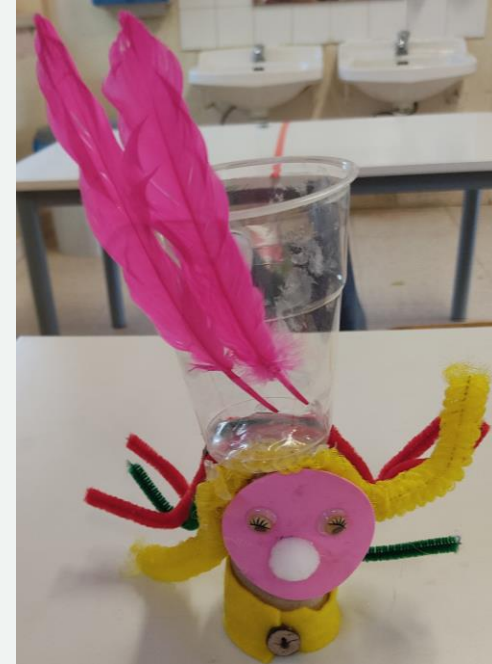
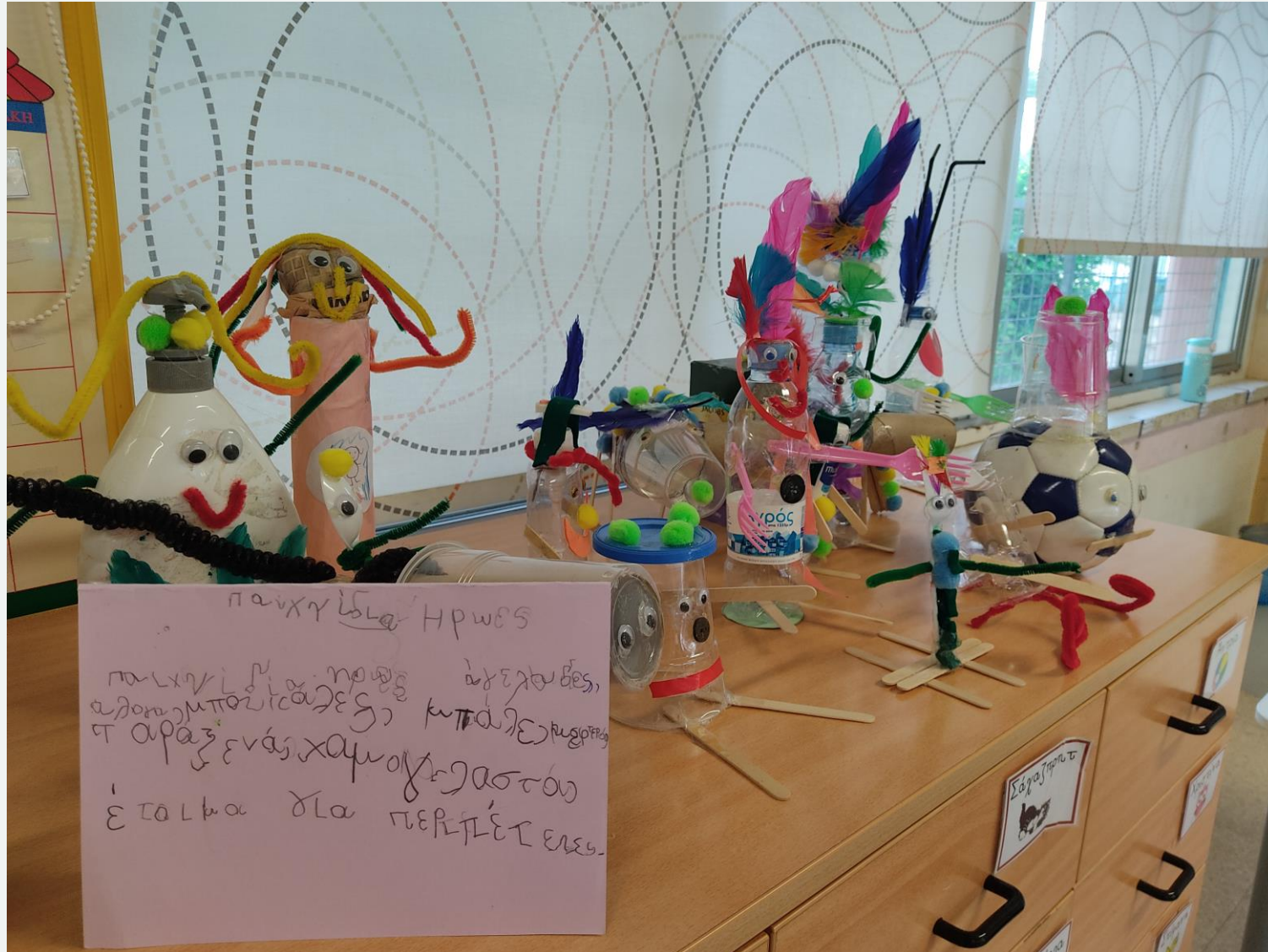
- Κατά το ελεύθερο ή/και δομημένο παιχνίδι, το κάθε παιδί μαζεύει τα υλικά που θα χρειαστεί και ακολουθώντας τον σχεδιασμό του κατασκευάζει τον ήρωά του.





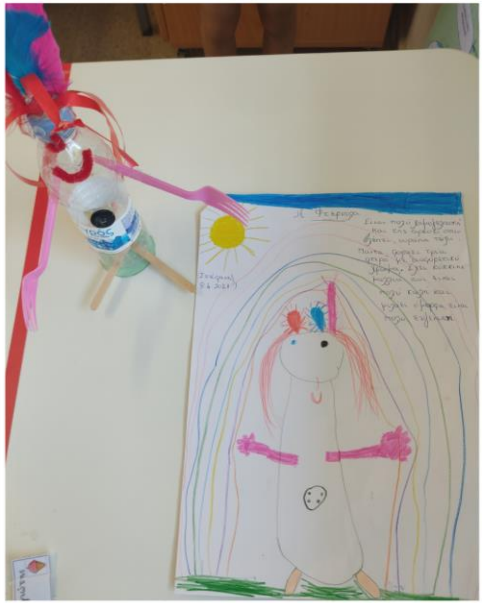


Κάθε έτοιμη κατασκευή τοποθετείται μαζί με τις άλλες σε συγκεκριμένο χώρο στην τάξη. Οι κατασκευές έχουν το ίδιο πρόβλημα με τον Φόρκι: δεν έχουν χαρακτήρα.



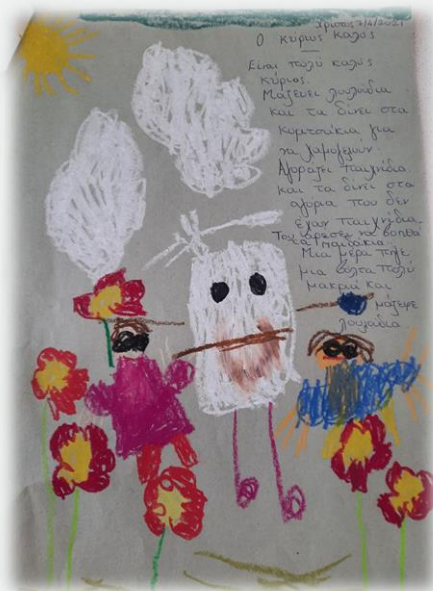
Δραστηριότητα 6: Δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

- Κάθε παιδί ζωγραφίζει την κατασκευή του σε χαρτί και της δίνει χαρακτήρα (τεχνική: ρόλος σε χαρτί) και όνομα.
- Οι ήρωες παρουσιάζονται στην ολομέλεια.



Η Φτερούλα

Είναι πολύ χαμογελαστή και της αρέσει να βλέπει ουράνια τόξα. Αγαπημένο της χρώμα το ροζ. Πάντα φοράει τρία φτερά με διαφορετικά χρώματα στα κόκκινα μαλλιά της. Είναι πολύ καλή και μιλάει πολύ όμορφα. Είναι πολύ ευγενική.



Ο κύριος Καλός

Είναι πολύ καλός κύριος. Μαζεύει λουλούδια και τα δίνει στα παιδιά για να χαμογελούν. Αγοράζει παιχνίδια και τα δίνει στα παιδιά που δεν έχουν παιχνίδια. Του αρέσει να βοηθάει.



Η Χιονούλα

Η Χιονούλα πάντα φορά το καπέλο της που έχει πάνω άσπρες μπαλίτσες σαν το χιόνι. Η Χιονούλα είναι πολύ έξυπνη, πολύ όμορφη, πολύ ευγενική, πολύ υπάκουη και πολύ γλυκούλα. Της αρέσει να παίζει με το χιόνι. Έχει και μια φίλη που τη λένε Λούνα Παγωτούλα.



Ο Χαμογελαστούλης

Το όνομα του παιχνιδιού μου είναι Χαμογελαστούλης. Είναι πολύ έξυπνος και πάρα πολύ ευγενικός. Του αρέσει να λέει ωραίες λεξούλες και να πηγαίνει βόλτα. Αγαπημένο του φαγητό τα μακαρόνια και αγαπημένο του χρώμα το μπλε.

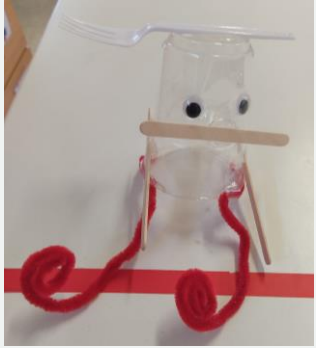
Η Κυρία Πλούσια



Δραστηριότητα 7: Δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

- Τα παιδιά, σε ομάδες των τριών, δημιουργούν ιστορία σχετική με τους ήρωές τους. Κάθε ιστορία θα πρέπει να έχει τα βασικά δομικά στοιχεία αφήγησης (τα οποία είναι ήδη γνωστά στα παιδιά): ήρωες, τόπο και χρόνο, πρόβλημα, λύση, τέλος.
- Οι ομάδες επιστρέφουν στην ολομέλεια και παρουσιάζουν τις ιστορίες τους.

Ο Κύριος Καλός



Ο Κύριος Καλός, η Κυρία Πλούσια και η Νόστιμη Αγελαδίτσα ζουν σ' ένα κουτί παιχνιδιών. Μια μέρα ενώ καθάριζαν, άκουσαν έναν θόρυβο, κάποιος κουνούσε το κουτί. Ήταν ο κύριος Λουλουδένιος που με το ρομπότ του ήθελε να καταστρέψει την κούτα των παιχνιδιών. Το Ρομπότ διαλύει την κούτα, όμως τα παιχνίδια την φτιάχνουν ξανά. Τα παιχνίδια κινδυνεύουν. Τα παιχνίδια συνεργάζονται και φτιάχνουν μια παγίδα. Τσακώνουν το ρομπότ στην παγίδα και από τότε δεν κινδυνεύουν και ζουν ευτυχισμένα.



Η Νόστιμη Αγελαδίτσα

