



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΘΕΜΑ:

«Δημιουργικά παιχνίδια για παιδιά από πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα»

‘κατασκευή εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές Δ’ Δημοτικού’.

Επόπτρια καθηγήτρια: Κ. Σέμογλου

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Ε. Γρίβα

Προπτυχιακή φοιτήτρια: Μπράντη Νικολέττα (Α.Ε.Μ. 4077)

ΦΛΩΡΙΝΑ, 2019

Περίληψη

Βασικός σκοπός της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας είναι η κατασκευή εκπαιδευτικού υλικού που αποβλέπει στην ανάπτυξη της πολυπολιτισμικής συνείδησης των μαθητών. Μέσα από διάφορα παιχνίδια, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν τόσο το δικό μας, όσο και άλλους πολιτισμούς. Τα παιχνίδια αυτά είναι ποικίλα και ανήκουν σε διάφορες κατηγορίες, όπως κινητικά, επιτραπέζια, γλωσσικά και δίνουν στους μαθητές τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν μεταξύ τους. Με αυτόν το διασκεδαστικό και παιγνιώδη τρόπο, οι μαθητές θα γνωρίσουν διάφορες πτυχές του πολιτισμού τριών ηπείρων, της Ευρώπης, της Ασίας και της Αφρικής. Όλα τα παιχνίδια είναι ευχάριστα και κοντά στα ενδιαφέροντα των μαθητών και έχουν ως στόχο όχι μόνο να ενισχυθεί το επίπεδο γνώσης των μαθητών όσον αφορά τις γεωγραφικές και πολιτισμικές πτυχές αυτών των ηπείρων, αλλά να αναπτύξουν σταδιακά, την πολυπολιτισμική τους συνείδηση. Αυτός ο στόχος βεβαίως, δεν μπορεί να επιτευχθεί εφαρμόζοντας μόνο το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό σε μια τάξη, αλλά απαιτείται συνεχής προσπάθεια από μεριά των εκπαιδευτικών και όχι μόνο, ώστε οι μαθητές να εξοικειωθούν με το διαφορετικό και να το αγαπήσουν. Η παρούσα εργασία λοιπόν, μπορεί να αποτελέσει μια σημαντική βάση στην προσπάθεια αυτή.

Λέξεις/φράσεις κλειδιά: κατασκευή εκπαιδευτικού υλικού, παιχνίδια, πολυπολιτισμική συνείδηση, μαθητές



Abstract

The main purpose of this dissertation is the construction of educational material aimed at developing the multicultural consciousness of students. Through many games, the students will have the opportunity to learn, not only about our own culture, but also about other different cultures. These games, that offer a huge variety of activities and belong to many different categories, like motor games, table games, linguistic games, offer to our students the chance to communicate and cooperate with each other. In a playful and entertaining way, students will learn about different aspects of the culture of three continents, Europe's, Asia's und Africa's. All these games are enjoyable, close to students' interests and they focus not only on the enrichment of their knowledge about the geographical and cultural aspects of these three contents, but also about the development of their multicultural consciousness. We cannot accomplish this goal, though, only by carrying out in the class this educational material, but it is also required the constant effort from teachers and from multiple factors, in order to familiarize students with the different and make them love it. So, this present work could appreciably contribute to this kind of effort.

Keywords/ phrases: construction of educational material, games, multicultural consciousness, students



Περιεχόμενα

Περίληψη.....	2
Abstract	3
Περιεχόμενα.....	4
Εισαγωγή.....	5
A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	7
1. Πολυπολιτισμικότητα και διαπολιτισμική εκπαίδευση.....	7
1.1. Αναγκαιότητα για διαπολιτισμική εκπαίδευση	9
1.2. Πολυπολιτισμική επίγνωση των εκπαιδευτικών	12
2. Το παιχνίδι.....	14
2.1. Ορισμός του παιχνιδιού.....	14
2.2. Ταξινόμηση παιχνιδιών	16
2.3. Το παιχνίδι στην εκπαίδευση.....	19
2.4. Το παιχνίδι ως μέσο επίτευξης γλωσσικών/επικοινωνιακών στόχων	20
3. Σκοπός και στόχοι της εργασίας.....	22
4. Θεματικές ενότητες	24
4.1. Στόχοι θεματικών ενότητων	24
4.2. Σενάριο εκπαιδευτικού υλικού	27
4.3. Κατηγορίες παιχνιδιών	28
4.4. Στόχοι παιχνιδιών και οδηγίες εφαρμογής.....	29
4.4.1. 1η Θεματική ενότητα: “Γνωριμία”	29
4.4.2. 2η Θεματική ενότητα: “Περιπλάνηση στην Ελλάδα”	34
4.4.3. 3η Θεματική ενότητα: “Ταξίδι στις 3 ηπείρους”	39
4.4.4. 4η Θεματική ενότητα: “Ταξίδι σε άλλους πολιτισμούς”	46
5. Συζήτηση και προτάσεις.....	52
6. Βιβλιογραφία.....	55
B. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	59

Εισαγωγή

Ένα σύνθετο φαινόμενο, το οποίο χαρακτηρίζει τις σύγχρονες κοινωνίες τα τελευταία χρόνια, είναι η πολυπολιτισμικότητα και τα πλουραλιστικά στοιχεία, τα οποία κυριαρχούν σε αυτές. Η αυξημένη ζήτηση σε εργατικό δυναμικό, σε συνδυασμό με τη γήρανση της ηπείρου μας, διαμορφώνουν ήδη κοινωνίες περισσότερο σύνθετες και πλουραλιστικές, αφού αναμένεται αύξηση του αριθμού των μεταναστών που ζουν σε αυτές. Στις μελλοντικές ευρωπαϊκές κοινωνίες πρόκειται, μάλλον, να υπερισχύσει μια υπηκοότητα εκ της παραμονής, που θα βασίζεται στο "δίκαιον του εδάφους", παρά μια υπηκοότητα εκ της καταγωγής που βασίζεται στο "δίκαιον του αίματος". Αυτές οι νέες συνθήκες δεν πρέπει να διαταράξουν την κοινωνική συνοχή και αλληλεγγύη μεταξύ των πολιτών. Σ' έναν κόσμο που γίνεται ολοένα και πιο σύνθετος και μέσα στον οποίον πρέπει να μάθουμε να ζούμε μαζί με άλλους, η απόκτηση διαπολιτισμικών δεξιοτήτων είναι το κατεξοχήν ζητούμενο. Μεταξύ των δεξιοτήτων αυτών σημαντικότερη θέση κατέχει η διαπολιτισμική επικοινωνία, η οποία αποκτά ιδιαίτερη σημασία μέσα στο σχολείο και τη σχολική τάξη.

Η καλλιέργεια αυτών των δεξιοτήτων επιτυγχάνεται με τη διαπολιτισμική εκπαίδευση. Μόνο μέσω αυτής λοιπόν, μπορεί να πραγματοποιηθεί η συνύπαρξη και η συνεκπαίδευση όλων των παιδιών μέσα σε ένα σχολικό περιβάλλον όπου δε θα επικρατούν σχέσεις επιβολής του ισχυρότερου πάνω στον ασθενέστερο, αλλά, αντίθετα, θα αντλεί περιεχόμενο από εκείνο το δημοκρατικό πνεύμα της ισονομίας, της ισοπολιτείας και της ισότιμης αντιμετώπισης. Ιδιαίτερα σημαντική, κρίνεται η ενίσχυση της πεποίθησης ότι κάθε σχολείο, είτε φοιτούν σ' αυτό αλλοδαποί, παλινοστούντες, τσιγγάνοι ή μουσουλμάνοι μαθητές ή και όχι, είναι εν δυνάμει διαπολιτισμικό, με την έννοια ότι οφείλει να καλλιεργεί ένα συγκεκριμένο και σαφώς προσδιορισμένο ήθος, το οποίο συνάδει με τις αρχές και τις αξίες αφενός του πολιτισμού μας και αφετέρου με αυτές τις διαπολιτισμικότητας, όπως είναι η αποδοχή και ο σεβασμός της ιδιαιτερότητας του άλλου και η παροχή ίσων ευκαιριών πρόσβασης στη γνώση, αλλά και στην κοινωνική ζωή (Γκότοβος, Α., 2002).

Η διαπολιτισμική εκπαίδευση έχοντας ως έναυσμα την πολυπολιτισμικότητα των σύγχρονων κοινωνιών και γνώμονα την ισότιμη αντιμετώπιση των πολιτισμών στοχεύει στην ειρηνική συμβίωση ατόμων και ομάδων διαφορετικής πολιτισμικής προέλευσης (Δαμανάκης, 2000:38). Διαπιστώνουμε λοιπόν, πόσο σημαντικό είναι να εφαρμόζονται οι αρχές της στα πλαίσια του σχολικού περιβάλλοντος.

Πριν προχωρήσουμε βέβαια, σημαντικό είναι να προσπαθήσουμε να προσδιορίσουμε τα εννοιολογικά όρια της «πολυπολιτισμικότητας» και της «διαπολιτισμικότητας», και αυτό γιατί πολλές φορές οι όροι αυτοί χρησιμοποιούνται εναλλακτικά και δημιουργείται σύγχυση. Ο όρος *πολυπολιτισμικότητα* χρησιμοποιείται συνήθως για να περιγράψει μια συγκεκριμένη κοινωνική πραγματικότητα και τη διαδικασία εξέλιξής της, ενώ ο όρος *διαπολιτισμικότητα* για να δηλώσει μια διαλεκτική σχέση, μια διαδικασία αλληλεπίδρασης και αμοιβαίας αναγνώρισης και συνεργασίας ανάμεσα σε άτομα διάφορων εθνικών/ μεταναστευτικών ομάδων (Μάρκου, 1991: 1405). Με την έννοια *πολυπολιτισμικός* χαρακτηρίζεται μια άμεσα αντιληπτή κοινωνική κατάσταση, όπου οι διαδικασίες οι οποίες έχουν δρομολογηθεί επηρεάζονται από την περιθωριοποίηση ορισμένων ομάδων με διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο από εκείνο που ισχύει ευρύτερα. Αντίθετα, ο επιθετικός προσδιορισμός *διαπολιτισμικός* πρέπει να χρησιμοποιείται για το χαρακτηρισμό παιδαγωγικών, πολιτισμικών και κοινωνικών αντιλήψεων με συναφών στόχων. Στο περιβάλλον της εκπαίδευσης, η *διαπολιτισμικότητα* σχετίζεται άμεσα με την παρουσία αλλοδαπών μαθητών στα σχολεία και αυτόματα ο όρος παραπέμπει στην εκπαίδευση των μαθητών αυτών (Νικολάου, 2005).

Στην παρούσα εργασία θα σκιαγραφήσουμε τις έννοιες της πολυπολιτισμικής και διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, της πολυπολιτισμικής συνείδησης, καθώς και την έννοια του παιχνιδιού και την καταλυτική σημασία του στη διαδικασία αφύπνισης της πολυπολιτισμικής συνείδησης των μαθητών και στην επίτευξη επικοινωνιακών στόχων, ώστε να δέχονται και να επεξεργάζονται στοιχεία άλλων πολιτισμών, διευρύνοντας έτσι τους ορίζοντές τους. Στην αρχή, υπάρχει το θεωρητικό μέρος, όπου αναλύονται οι παραπάνω όροι στο κατάλληλο πλαίσιο. Στη συνέχεια ακολουθεί η παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού. Το εκπαιδευτικό υλικό, χωρίζεται σε τέσσερις θεματικές ενότητες, οι οποίες παρουσιάζουν τον πολιτισμό των τριών ηπείρων που μελετούμε, συγκεκριμένα της Ασίας, της Αφρικής και της Ευρώπης, καθώς και τον πολιτισμό της Ελλάδας ξεχωριστά. Η γνωριμία των μαθητών με τους πολιτισμούς των ηπείρων αυτών γίνεται πάντα μέσα από την ευχάριστη και εποικοδομητική διαδικασία του παιχνιδιού. Η εργασία καταλήγει σε συζήτηση και προτάσεις σχετικά με την εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού που σχεδιάσαμε, στα πλαίσια της σχολικής τάξης, καθώς και σε διάφορες σκέψεις για τη ανάπτυξη της πολιτισμικής συνείδησης των μαθητών στα πλαίσια του σχολικού περιβάλλοντος.

A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Πολυπολιτισμικότητα και διαπολιτισμική εκπαίδευση

Με τον όρο *πολυπολιτισμικότητα* ή αλλιώς ή αλλιώς *πολιτισμικό πλουραλισμό* εννοείται «η δημιουργία μιας συνεκτικής κοινωνίας, όπου άτομα από κάθε περιβάλλον συμμετέχουν και δρουν ίσα, ενώ παράλληλα διατηρούν τις πολιτισμικές ταυτότητές τους»(Coelho, 2007:88). Σε πρώτο επίπεδο, ο όρος αυτός αναφέρεται στη δημογραφική σύνθεση και την πολιτιστική ποικιλομορφία των διαφόρων κοινοτήτων εκ των οποίων συνίσταται μια ευρύτερη κοινωνία. Σε δεύτερο επίπεδο, απευθύνεται σε έναν κορμό σκέψης της πολιτικής φιλοσοφίας πραγματευόμενο την κοινωνικοπολιτική διαχείριση του ίδιου φαινομένου. Γίνεται κατανοητό πως η *πολυπολιτισμικότητα*, αναφέρεται στη συμβίωση και στη συνύπαρξη κοινοτήτων με διαφορετικούς πολιτισμούς και πολιτισμικές παραδόσεις(Βέρνικος & Δασκαλοπούλου, 2002). Όλες οι σύγχρονες κοινωνίες καλούνται να αντιμετωπίσουν τις πιθανές προκλήσεις που θέτει η *πολυπολιτισμικότητα*, ακόμα κι αν απέχουν πολύ να υιοθετούν την πολιτική της ως επίσημη ιδεολογία ή ως μέρος της πολιτικής τους ατζέντας. Σήμερα λοιπόν, η *πολυπολιτισμικότητα*, παρουσιάζεται ως αναγκαιότητα, στην οποία ο κάθε πολίτης καλείται να προσαρμοστεί(Βέρνικος & Δασκαλοπούλου, 2002).

Προκειμένου όμως να γίνει κατανοητή η αξία της πολυπολιτισμικής αφύπνισης στον χώρο της εκπαίδευσης, είναι απαραίτητο να υιοθετηθούν και να εφαρμοστούν στα πλαίσια του σχολικού περιβάλλοντος, οι αρχές της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης. Σύμφωνα με τον Bennett(2009) η διαπολιτισμική εκπαίδευση αποτελεί μια προσέγγιση στη διδασκαλία και μάθηση η οποία βασίζεται αφενός σε δημοκρατικές αξίες και πιστεύω και αφετέρου επιβεβαιώνει τον πολιτισμικό πλουραλισμό. Οι Banks και Banks (2004) ορίζουν τη διαπολιτισμική εκπαίδευση ως ένα πεδίο μελέτης και μια αναδύομενη επιστήμη, της οποίας κύριος σκοπός είναι να δημιουργήσει ίσες ευκαιρίες στους μαθητές από διαφορετικές φυλετικές, εθνικές, κοινωνικές και πολιτισμικές ομάδες. Ένας από τους κύριους στόχους της, υποστηρίζουν, είναι να βοηθήσει όλους τους μαθητές να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες καθώς και να αναπτύξουν τις ανάλογες στάσεις, οι οποίες θα τους επιτρέψουν να λειτουργούν αποτελεσματικά στα πλαίσια μιας πολυπολιτισμικής και δημοκρατικής κοινωνίας, ώστε να αλληλεπιδρούν και να επικοινωνούν με άτομα από διαφορετικές ομάδες.

Είναι αποδεδειγμένο, ότι με το πέρασμα των χρόνων, η διαπολιτισμική εκπαίδευση έχει αναπτυχθεί τόσο στη θεωρία όσο και στην πράξη. Ωστόσο, είναι δύσκολο να υπάρξει ένας κοινά αποδεκτός όρος γιατί κάθε σύνθετη εκπαιδευτική έρευνα, οριοθετείται με βάση το πλαίσιο στο οποίο πραγματοποιείται, την εκάστοτε φιλοσοφία εκπαίδευσης και τις πρακτικές που υιοθετούνται σε επίπεδο σχολείου. Όπως χαρακτηριστικά τονίζει Gorski(2009), είναι σχεδόν αδύνατο δύο εκπαιδευτικοί ή δύο άτομα που ασχολούνται με την εκπαίδευση να συμφωνούν ακριβώς στον ορισμό της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης. Κάποιοι θεωρούν ότι η διαπολιτισμική εκπαίδευση περιλαμβάνει τροποποιήσεις στο αναλυτικό πρόγραμμα, ενώ κάποιοι άλλοι δίνουν έμφαση στο διδακτικό στυλ και στο περιβάλλον της τάξης. Επιπλέον, κάποιοι τονίζουν τη σημασία εξωτερικών παραγόντων, όπως η χρηματοδότηση του σχολείου και η ύπαρξη πόρων για την υλοποίηση προγραμμάτων. Ο Gorski καταλήγει ότι η διαπολιτισμική εκπαίδευση αφορά στο μετασχηματισμό σε τρία βασικά επίπεδα: του σχολείου και του εκπαιδευτικού συστήματος γενικότερα, της κοινωνίας και των εκπαιδευτικών.

Σε παρόμοιο πλαίσιο κινείται και η Χατζησωτηρίου(2010), η οποία αναφέρει ότι η διαπολιτισμική εκπαίδευση δεν περιορίζεται μόνο στη μεταρρύθμιση του σχολείου, αλλά επιδιώκει να αναδιαρθρώσει το πολιτισμικό και πολιτικό συγκείμενο της σχολικής εκπαίδευσης. Αυτό φανερώνει τον ευρύ και πολυδιάστατο χαρακτήρα της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης. Επομένως, η διαπολιτισμική εκπαίδευση δεν στοχεύει αποκλειστικά προς την ακαδημαϊκή επιτυχία των μαθητών μεταναστευτικής προέλευσης, αλλά επιδιώκει ευρύτερη κοινωνική ανάπτυξη μέσω μιας ανθρωπιστικής προσέγγισης, δημοκρατικών αρχών και αξιών.

Ο Nieke(1994:81, στο Πανταζής 2003) διατυπώνει για την διαπολιτισμική εκπαίδευση τις ακόλουθες τέσσερις θέσεις:

1. Είναι «κοινωνική μάθηση» και έχει ως προϋπόθεση την απουσία των διακρίσεων για τα άτομα με διαφορετικά βιώματα.
2. Είναι «πολιτική παιδεία» διότι οφείλει να προετοιμάσει την πολυπολιτισμική κοινωνία ως μια μεταβλητή της πλουραλιστικής κοινωνίας., καλλιεργώντας την ανοχή και την εξάλειψη των συγκρούσεων και των διακρίσεων απέναντι στους αλλοδαπούς.

3. Είναι «αντιρατσιστική παιδεία» διότι αναφέρεται στον «πολιτισμικό σχετικισμό».
4. Είναι «παιδαγωγική της υποστήριξης» διότι υποστηρίζει την ισότητα των ευκαιριών για τους αλλοδαπούς και τη σταθεροποίηση της πολιτισμικής ταυτότητάς τους, που δοκιμάζεται λόγω των επιδράσεων της κουλτούρας καταγωγής και της κουλτούρας της χώρας υποδοχής, με στόχο τη διατήρηση της διγλωσσίας.

Ο Banks(2008) σημειώνει ότι ένα από τα μεγάλα προβλήματα των σύγχρονων εθνών-κρατών όσον αφορά την πολυπολιτισμικότητα είναι, από τη μία, να δημιουργήσουν μια κοινωνία η οποία να συμπεριλαμβάνει με ίσους όρους όλους τους πολίτες της ανεξαρτήτου πολιτισμικής καταγωγής και, από την άλλη, να υπάρχουν οι κοινές αξίες, ιδανικά και εθνικές επιδιώξεις τις οποίες όλοι πρέπει να προωθούν και να πρεσβεύουν. Οι κοινές αυτές αξίες και ιδανικά πρέπει να περιλαμβάνουν την παροχή ίσως ευκαιριών, σεβασμό και κοινωνική δικαιοσύνη. Αυτή η συλλογιστική αποτελεί όντως μια μεγάλη πρόκληση για όλα τα πολυπολιτισμικά έθνη-κράτη. Ο ρόλος της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης είναι καταλυτικός στην προσπάθεια για διατήρηση της ισορροπίας μεταξύ των δύο, φαινομενικά, άκρων.

1.1. Αναγκαιότητα για διαπολιτισμική εκπαίδευση

Μέσα από την ανασκόπηση των στοιχείων για την εκπαίδευση της ομογένειας, γίνεται αντιληπτό, ότι το υπάρχον εκπαιδευτικό σύστημα για την εκπαίδευση των παιδιών των εθνικών μειονοτήτων και της ομογένειας, εντός της χώρας ή και εκτός αυτής, δεν ανταποκρίνεται πλήρως στις ανάγκες και τις προτεραιότητες αυτών των ομάδων. Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις μάλιστα, που η εκπαίδευση ανταποκρίνεται ελλιπώς στις νέες συνθήκες διαπολιτισμικότητας και παγκοσμιοποίησης που χαρακτηρίζουν τις σύγχρονες κοινωνίες. Θα πρέπει επομένως, να οργανωθεί κατά πολύ περισσότερο προκειμένου να λειτουργήσει αποτελεσματικά, τόσο για τους μαθητές, όσο και για την κοινωνία γενικότερα.

Η εκπαιδευτική πολιτική πολλές φορές, ωθεί τους μαθητές στο να εγκαταλείψουν την εκπαίδευση λόγω του ότι το σύστημα παιδείας είναι ανοίκειο με τις εμπειρίες τους. Όσον αφορά τις μειονότητες, το σύστημα παιδείας(στην Ελλάδα)

αποστασιοποιείται από τις ανάγκες των μουσουλμάνων, στην προκειμένη περίπτωση, μειονοτήτων και η μόρφωση των παιδιών σε αυτού του τύπου σχολεία, αντιμετωπίζεται αρνητικά πρωτίστως από την οικογένεια και κατ' επέκταση από τα ίδια τα παιδιά, με αποτέλεσμα την εγκατάλειψή τους από το σχολείο και την αύξηση του αναλφαβητισμού. Στην περίπτωση της εκπαίδευσης της ομογένειας, οι ομογενείς δεν τυγχάνουν επαρκούς εκπαίδευσης στους φορείς που υπάρχουν στις χώρες υποδοχής, ενώ αρκετού δεν εγγράφουν τα παιδιά τους στα παροικιακά σχολεία, διότι οι ανάγκες τους(πολιτισμικές, κοινωνικές, οικονομικές κτλ) δε συνάδουν με την εκπαιδευτική παροχή εκ μέρους των σχολείων αυτών.

Είναι εμφανής και έντονη συνεπώς, η ανάγκη για συμπερίληψη των μαθητών τόσο των παροικιακών, όσο και των μειονοτικών σχολείων, στα σχολεία των χωρών όπου διαβιούν, με άμεσο στόχο και σκοπό την ουσιαστική συμπερίληψή τους στην κοινωνία, με παράλληλο σεβασμό στις κοινωνικό-πολιτισμικές ιδιαιτερότητές τους. Η εκπαίδευση των παιδιών σε αμιγή σχολικές μονάδες της ενιαίας εκπαίδευσης, δύναται να τους εντάξει γρηγορότερα και αποτελεσματικότερα στην πολυπολιτισμική κοινωνία στην οποία καλούνται να ζήσουν, ενώ η διαδραστική συνύπαρξή τους και καθημερινή επικοινωνία με την άρχουσα πλειονότητα δύναται να επιφέρει την εξάλειψη των στερεοτυπικών αντιλήψεων και διακρίσεων που συχνά επικρατούν. Επίσης, το ενιαίο διαπολιτισμικό σχολείο ενδέχεται να δημιουργήσει τις απαιτούμενες προϋποθέσεις για την αποδοχή της πολυπολιτισμικής πραγματικότητας της χώρας υποδοχής, αλλά και αποτελεί το μέσον για την επίτευξη της μέγιστης δυνατής κοινωνικής και οικονομικής ανάπτυξης των παιδιών των μεταναστών στ χώρα υποδοχής(Μάρκου, 1996 Γκότοβος,2007).

Εξίσου σημαντικό είναι το γεγονός της ακαταλληλότητας πλέον των παιδαγωγικών μεθόδων και πρακτικών που χρησιμοποιούνται στους δύο τύπους εκπαίδευσης, καθώς και των σχολικών εγχειριδίων και των αναλυτικών προγραμμάτων σπουδών. Τα σχολικά εγχειρίδια που διατίθενται στα σχολεία των μειονοτήτων και στα παροικιακά σχολεία δε συνάδουν με τις ικανότητες αλλά και τις αντιλήψεις τόσο των παιδιών, όσο και των οικογενειών τους. Στο ίδιο πλαίσιο κινείται και το αναλυτικό πρόγραμμα, το οποίο δε φαίνεται να αξιοποιεί με δημιουργικό τρόπο τα πολιτιστικά στοιχεία, την ετερότητα και τα βιώματα των μαθητών τόσο στα μειονοτικά, όσο και στα παροικιακά σχολεία, με αποτέλεσμα να παραγκωνίζονται οι ιδιαιτερότητες αυτές και να μην αναγνωρίζεται η πολιτισμική τους ταυτότητα. Η φοίτηση σε ένα σχολείο

στο οποίο θα δεσπόζουν οι αρχές της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, θα προσφέρει στα παιδιά ένα αναλυτικό πρόγραμμα που θα ανταποκρίνεται στις δικές τους ανάγκες και ιδιαιτερότητες, θα παρέχει τα κατάλληλα εκπαιδευτικά εγχειρίδια που θα προάγουν τη διαπολιτισμικότητα και θα στελεχώνονται με καταρτισμένους εκπαιδευτικούς που θα υιοθετούν πρακτικές, οι οποίες θα συνάδουν με αυτά που πρεσβεύει η διαπολιτισμική αγωγή.

Η ακαταλληλότητα των εκπαιδευτικών πρακτικών και για τους δύο τύπους σχολείων(παροικιακά και μειονοτικά) διαφαίνεται έντονα, καθώς επιφέρουν αρνητικά αποτελέσματα στους ίδιους τους μαθητές αλλά και στα μαθησιακά τους αποτελέσματα. Στα σχολεία της παροικίας, οι αρμόδιοι φορείς κάνουν λόγο για την ανάγκη επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών, γεγονός που σχετίζεται άμεσα με τις εκπαιδευτικές μεθόδους και πρακτικές που εφαρμόζουν για τη διδασκαλία τόσο της ελληνικής γλώσσας, όσο και των υπόλοιπων θεματικών ενοτήτων που καλύπτονται σε όλες τις μορφές παροικιακής εκπαίδευσης. Στον ίδιο πλαίσιο κινούνται και οι εκπαιδευτικοί στα μειονοτικά σχολεία, καθώς συχνά διδάσκουν αντικείμενα στα οποία φαίνεται να μην έχουν την απαραίτητη επιμόρφωση, επομένως δεν μπορούν να κάνουν την κατάλληλη προσέγγιση.

Οι διαφορετικές αυτές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, θα πάψουν να προβληματίζουν το εκπαιδευτικό σύστημα, όταν οι εκπαιδευτικοί ανεξαρτήτως θρησκευματος και καταγωγής θα υπηρετούν τον ίδιο σκοπό και θα προάγουν τις ίδιες πανανθρώπινες αξίες, ιδανικά και πιστεύω. Αυτό θα οδηγήσει στη λειτουργία ενός διαπολιτισμικού σχολείου που θα είναι εποικοδομητικό, αποτελεσματικό και αρεστό σε όλα τα παιδιά που θα φοιτούν σε αυτό. Ο νέος ρόλος του εκπαιδευτικού θα είναι διαμεσολαβητικός, με αποστολή να βρει τους κατάλληλους τρόπους ώστε να διαπραγματευτεί τη διαφορετικότητα, καθότι η ευθύνη του για τη διατήρηση της πολιτισμικής φυσιογνωμίας του κάθε μαθητή είναι βαρυσήμαντη(Καστελλάνου, 2001). Ο εκπαιδευτικός λοιπόν, οφείλει να προσαρμοστεί στη νέα πραγματικότητα και να απαλλαγεί από κάθε είδους στερεοτυπικές αντιλήψεις, ώστε να είναι σε θέση να αποδεχτεί την πολιτισμική ποικιλομορφία που επικρατεί στην κοινωνία και να αγκαλιάσει το διαφορετικό.

1.2. Πολυπολιτισμική επίγνωση των εκπαιδευτικών

Στο πλαίσιο της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, η εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στοχεύει(ή τουλάχιστον οφείλει να στοχεύει) στον μετασχηματισμό των αντιλήψεων και των στάσεων τους απέναντι στον δικό τους πολιτισμό και των πολιτισμό των άλλων(δηλαδή στην πολυπολιτισμική επίγνωση), αλλά και απέναντι στην διαπολιτισμική εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει επίγνωση των σημείων σύγκλισης και απόκλισης μεταξύ των πολιτισμών που εμπλέκονται στη διαπολιτισμική επικοινωνία, όπως είναι οι πολιτισμικές πρακτικές και αξίες, η λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία, οι θεσμικές ιεραρχίες κτλ., αλλά και το στρες που προκύπτει από την προσπάθεια επικοινωνίας σε μια πολυπολιτισμική επικοινωνιακή περίσταση(Conerley και Redersen 2005:113). Στο ίδιο πνεύμα, ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να αντιληφθεί την ανάγκη για μια πιο ενοποιητική -και όχι αφομοιωτική- διαπολιτισμική εκπαίδευση, στην οποία ο ρόλος του μακράν απέχει από την απλή μετάδοση γνώσεων και την ένταξη της μη κυρίαρχης ομάδας μέσα στην κυρίαρχη(Lazar 2003,Παπαχρήστος 2009).

Σύμφωνα με τον Bernaus κ.ά.(1997: 16-18), η πολυπολιτισμική επίγνωση των εκπαιδευτικών αναπτύσσεται σε δύο άξονες: τον προσωπικό-κοινωνικό και τον επαγγελματικό. Ο πρώτος άξονας αναφέρεται στην προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου ως κοινωνικού δράστη που έχει ευθύνη ως πολύγλωσσος και πολυπολιτισμικός ομιλητής απέναντι, αφενός, στον εαυτό του και, αφετέρου, στους άλλους. Στο πλαίσιο αυτό, ο εκπαιδευτικός χρειάζεται:

- να αντιληφθεί τη γλωσσική και πολιτισμική ποικιλία(διαφορετικά άτομα, διαφορετικά περιβάλλοντα),
- να αναγνωρίσει τη γλωσσική και πολιτισμική περιπλοκότητα τόσο των ατομικών όσο και των συλλογικών ταυτοτήτων,
- να αναγνωρίσει τη γλωσσική και πολιτισμική ποικιλία ως θετικό χαρακτηριστικό των ατόμων και των κοινωνιών,
- να αναγνωρίσει το ρόλο που παίζουν η πολυγλωσσία και η διαπολιτισμικότητα στις σημερινές κοινωνικές συνθήκες και πώς αυτές μπορούν να οδηγήσουν σε δικαιότερες και δημοκρατικότερες κοινωνίες,
- να ενισχύσει τη γλώσσα και τον πολιτισμό κάθε ατόμου θεωρώντας τα ως όχημα για την ανθρώπινη εξέλιξη με στόχο την κοινωνική συνοχή

Συγχρόνως όμως, οφείλει να αναπτύσσει αντίστοιχες αντιλήψεις και στον επαγγελματικό άξονα. Τέτοιες είναι οι εξής:

- να έχει επίγνωση της ανάγκης για μια νέα γλωσσική και πολιτισμική εκπαίδευση που θα προωθήσει την πολυγλωσσία και τη διαπολιτισμικότητα,
- να έχει επίγνωση του ρόλου του και της επίδρασης που ασκεί στους μαθητές όσον αφορά την ανάπτυξη στάσεων απέναντι σε άλλες γλώσσες και πολιτισμούς,
- να γνωρίζει και να υπερασπίζεται την ανάγκη ανάπτυξης διαπολιτισμικής ικανότητας μέσα στην τάξη,
- να γνωρίζει και να αξιοποιεί διδακτικά την ποικιλία(ατομικό και συλλογικό ρεπερτόριο) που υπάρχει στο εκπαιδευτικό πλαίσιο

Ως εκ τούτου, σύμφωνα με τον Bernaus κ.ά.(1997), κάθε εκπαιδευτικός οφείλει να διερευνήσει την ταυτότητά του σαν μια σύνθετη οντότητα, μοναδική και συγχρόνως πολυεπίπεδη και πολυδιάστατη. Για τον σκοπό αυτό, χρειάζεται να γνωρίσει γλώσσες και πολιτισμούς τους κόσμου και να αναγνωρίσει την ποικιλομορφία τους, να διερευνήσει τις στάσεις απέναντι στις διάφορες γλώσσες και τους διάφορους πολιτισμούς και γενικότερα να ασχοληθεί με τη διαπολιτισμική και πολυγλωσσική εκπαίδευση. Εφόσον ο εκπαιδευτικός, έχει ο ίδιος αναπτύξει την πολυπολιτισμική επίγνωση, μπορεί να καλλιεργήσει τη διαπολιτισμική επικοινωνιακή ικανότητα, όπως θα δούμε στην επόμενη ενότητα και έτσι να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της πολύγλωσσης και πολυπολιτισμικής τάξης.

2. Το παιχνίδι

Η λέξη «παιχνίδι», καθώς και οι υπόλοιπες λέξεις που ανήκουν στην ίδια οικογένεια όπως παίζω, παίκτης, παιδεία, υποδηλώνουν τη άρρηκτη σχέση που έχουν με το παιδί, καθώς το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς του, της ψυχαγωγίας του, της κοινωνικοποίησής του, αλλά και της πνευματικής του καλλιέργειας. Δεν είναι τυχαίο άλλωστε το γεγονός, ότι το παιχνίδι έχει απασχολήσει στο πέρασμα των χρόνων διάφορους ερευνητές, φιλοσόφους, παιδαγωγούς και ψυχολόγους.

2.1. Ορισμός του παιχνιδιού

Η σημασία του παιχνιδιού τόσο στη μάθηση όσο και στην ανάπτυξη του παιδιού, δεν μπορεί να ερμηνευθεί με έναν μοναδικό και ξεκάθαρο ορισμό, ούτε με μια μοναδική θεωρία. Με άλλα λόγια, όλοι γνωρίζουν τι είναι το παιχνίδι αλλά εννοιολογικά είναι δύσκολο να προσδιοριστεί στην ευρύτερη κοινωνία και να ενσωματωθεί στις κοινωνικές επιστήμες (Cowan, 2000). Πρόκειται λοιπόν, για ένα σύνθετο φαινόμενο που περιλαμβάνει διαφορετικές πράξεις και προσανατολισμούς. Ένα βασικό παράδειγμα είναι το Macquarie Dictionary, το οποίο θεωρείται ένα από τα καλύτερα και μεγαλύτερα λεξικά της Αυστραλίας. Το λεξικό αυτό περιλαμβάνει 72 ορισμούς για το παιχνίδι, οι οποίοι ξεκινάνε με τον προσδιορισμό του ως «ένα στάδιο του δράματος» και τελειώνουν την περιγραφή του ως «αδρανής μορφή ψυχαγωγίας».

Δεν είναι λίγοι οι ερευνητές και οι επιστήμονες που ανέπτυξαν διάφορες ερμηνείες σχετικά με τη θέση και τη σημασία του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού. Παρακάτω, παρατίθενται μερικές από αυτές:

«Το παιχνίδι είναι ένα μέσο διδασκαλίας και μάθησης, αλλά χρειάζεται να θυμόμαστε πως τα παιδιά όταν παίζουν δεν έχουν στόχο να μάθουν αλλά να παίζουν (Docket & Flee, 1999:9).

«Το παιχνίδι είναι η δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν όλες τις αναπτυξιακές τους ανάγκες» (Maxim, 1989).

«Το παιχνίδι δεν είναι η κυρίαρχη μορφή της δραστηριότητας αλλά σε μεγάλο βαθμό είναι το μέσο που οδηγεί στην ανάπτυξη»(Vygotsky,1996:6).

«Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη»(Feeney,, Christensen, & Moravcil, 1996).

«Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα, κατευθυνόμενη από το παιδί, το «νόημα» της οποίας έχει σημασία για το ίδιο και όχι η κατάληξή της»(Kostelnik, Soderman & Whiren, 1993).

«Για το παιχνίδι αντιλαμβάνομαι τέσσερις κοινούς παράγοντες: την εκπροσώπηση, δηλαδή ότι αποτελεί ένα κλειστό επίσημο σύστημα που αντιπροσωπεύει υποκειμενικά ένα υποσύνολο της πραγματικότητας, την αλληλεπίδραση, τις συγκρούσεις και την ασφάλεια, καθώς τα αποτελέσματα ενός παιχνιδιού είναι πάντα λιγότερο σκληρά από άλλες καταστάσεις»(Chris Crawford, 1981).

«Το παιχνίδι είναι μια μορφή ψυχαγωγίας στην οποία τα παιδιά ελέγχουν τις δεξιότητές τους, τη δύναμη ή την τύχη τους, με βάση ένα σύνολο κανόνων»(Griffiths & Clyne, 1995).

«Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει αλληλεπιδράσεις μεταξύ των ατόμων ή ομάδων επιδιώκοντας την επίτευξη προκαθορισμένων στόχων»(Chuda, 2006:7).

Διαπιστώνουμε λοιπόν, πως το παιχνίδι διαδραματίζει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην ομαλή ανάπτυξη του παιδιού και στη διαπαιδαγώγησή του. Σύμφωνα, μάλιστα, με το άρθρο 31 της σύμβασης των δικαιωμάτων των παιδιών(1989), το οποίο σχετίζεται με το παιχνίδι «Όχι μόνο έχουν δικαίωμα τα παιδιά στο παιχνίδι, αλλά τα κράτη θα πρέπει να ενθαρρύνουν την παροχή κατάλληλων και ίσων ευκαιριών για πολιτιστικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου»(Εθνικό Τυπογραφείο,1992:4115).

2.2. Ταξινόμηση παιχνιδιών

Παρά το γεγονός ότι το παιχνίδι διακρίνεται εύκολα από τις υπόλοιπες παιδικές δραστηριότητες, η εύρεση των κριτηρίων που το καθορίζουν πληρέστερα αποτελεί ένα αξεπέραστο πρόβλημα για τους ερευνητές(J.Turnbull & V.B. Jenvey,2006). Αυτό συμβαίνει, επειδή τα παιχνίδια φέρουν ποικίλα χαρακτηριστικά ανάλογα με τον τρόπο και τόπο διεξαγωγής τους, τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται και τον αριθμό συμμετεχόντων σε αυτά(Γρίβα & Σέμογλου,2013:104).

Ένας βασικός τρόπος ταξινόμησης του παιχνιδιού, που αποτέλεσε και τη βάση για αρκετές, μεταγενέστερες ταξινομήσεις, είναι αυτός που πρότεινε ο Piaget(1951). Σύμφωνα με τον Piaget, το παιχνίδι διακρίνεται σε τρεις βασικούς τύπους: τα παιχνίδια εξάσκησης, το συμβολικό παιχνίδι και τα παιχνίδια με κανόνες.

Η Smilansky(1968) προτείνει την κατηγοριοποίηση του παιχνιδιού σε τέσσερις βασικές κατηγορίες: α) λειτουργικό παιχνίδι(functional play), παιχνίδι κατασκευών(constructive play), κοινωνικό/ομαδικό παιχνίδι(dramatic play), και παιχνίδι με κανόνες(games with rules). Η ταξινόμηση της Smilansky χρησιμοποιήθηκε στις Η.Π.Α. και έγινε ευρέως γνωστή, παρά το γεγονός ότι οι ορισμοί που δόθηκαν για τις παραπάνω κατηγορίες είναι μακροσκελείς περιγραφές που δυσχεραίνουν την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών(Smith, Takhvar, Gore & Vollstedt,1985).

Οι Rubin, Maion και Hornung(1976) τροποποίησαν και επαναδιατύπωσαν τους ορισμούς της Smilansky δίνοντας σε αυτούς το εξής περιεχόμενο. Το λειτουργικό παιχνίδι περιλαμβάνει τις δραστηριότητες που εμπεριέχουν την απλή ή επαναλαμβανόμενη μυϊκή κίνηση με ή χωρίς παιχνίδια-αντικείμενα. Ως παιχνίδι κατασκευών χαρακτηρίζεται η ενασχόληση με διάφορα αντικείμενα με σκοπό τη δημιουργία κάποιας κατασκευής. Η δημιουργία φανταστικών καταστάσεων προκειμένου να εκπληρωθούν οι προσωπικές ανάγκες και οι επιθυμίες του παιδιού αποτέλεσε τον ορισμό του κοινωνικού παιχνιδιού. Τέλος, οι ίδιοι οι ερευνητές όρισαν το παιχνίδι με κανόνες ως τις περιπτώσεις κατά τις οποίες τα παιδιά συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι σεβόμενα τους κανόνες που έχουν τεθεί πριν την έναρξή του και υπακούοντας σε αυτούς καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ο Hughes(2002) παρέθεσε μια αναλυτικότερη ταξινόμηση των παιχνιδιών προτείνοντας τις εξής υποκατηγορίες:

- Κοινωνικό παιχνίδι(Social play): Αυτό το είδος παιχνιδιού συμβάλλει στην ανάπτυξη τρόπων συνεργασίας μεταξύ των παιδιών και άλλων μορφών κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Με αυτό τον τρόπο, τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται, να κοινωνικοποιούνται και να πειθαρχούν σε κανόνες. Στη συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνονται παιχνίδια σε ομάδες, παιχνίδια με κούκλες, αυτοκινητάκια, παιχνίδια που βασίζονται στην παρατήρηση ή περιλαμβάνουν απλή συζήτηση.
- Συμβολικό παιχνίδι(Symbolic play): Τα παιδιά υποκαθιστούν αντικείμενα και προσδίδουν ιδιότητες σε αυτά(χρησιμοποιούν ένα κομμάτι ξύλου για να συμβολίσουν ένα βρέφος και προσποιούνται ότι αυτό κλαίει). Το συμβολικό, προσποιητό, φανταστικό παιχνίδι, που αναπτύσσεται στο χρονικό διάστημα των 2-6 ετών, είναι το πιο αποτελεσματικό για την ανάπτυξη της σχολικής ετοιμότητας(Smilansky,1968).
- Κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι(Socio-dramatic play): Τα παιδιά αναπαριστούν αληθινές καταστάσεις, παραδείγματος χάρη παίζουν προσποιούμενα ότι είναι ενήλικες και προετοιμάζουν ένα δείπνο. Τα παιχνίδια αυτού του είδους αναπτύσσουν την ικανότητα αναπαράστασης και τη φαντασία, καθώς τα παιδιά αποδίδουν ένα άλλο νόημα στις πράξεις και στα σύνεργα του παιχνιδιού(Vygotsky,1967). Το παιχνίδι, επομένως, δεν αποτελεί απλώς μία δραστηριότητα, αλλά ένα γενικό πλαίσιο για τη δημιουργία σχέσεων και τη γνώση αυτών (Αυγητίδου, 2001:160).
- Σκληρό-άτσαλο παιχνίδι(Rough and tumble): Τα παιδιά συμμετέχουν σε διασκεδαστικό καβγαδάκι(κυνηγητό, ψευτοπάλεμα) σπρώχνοντας τα άλλα παιδιά, αλλά όχι με διάθεση επιθετικότητας.
- Παιχνίδι ρόλων(Role play): Τα παιδιά υποδύονται ρόλους εμπνευσμένους από την ενήλικη ζωή, προσποιούνται, παραδείγματος χάρη ότι οδηγούν ένα αυτοκίνητο, καθαρίζουν το σπίτι κ.α. Η συμμετοχή σε τέτοιου είδους παιχνίδια είναι μια ένδειξη ενεργητικής εμπλοκής του παιδιού με τα ευρύτερα και περισσότερο περίπλοκα παιχνίδια κοινωνικής ταυτότητας, τα οποία εκφράζονται μετά την επιτέλεση: τα παιχνίδια κοινωνικής θέσης και τα παιχνίδια φύλου(James, 2001). Η Schwartzman (1976), επίσης, ανέδειξε την κοινωνικοποιητική λειτουργία του συγκεκριμένου είδους παιχνιδιού,

ερμηνεύοντάς το ως το μέσο με το οποίο μαθαίνουν τα παιδιά για τα συναισθηματικά και γνωστικά συστήματα μιας συγκεκριμένης κουλτούρας.

- Γλωσσικά παιχνίδια(Language games): Οι Littlewood(1981) και Hadfield(1996) διαχωρίζουν τα γλωσσικά παιχνίδια σε δύο κατηγορίες: α) στα παιχνίδια που εστιάζουν στη γλωσσική μονάδα και δίνουν έμφαση στην ακρίβεια του λόγου, παραδείγματος χάρη δίνεται ένα σύνολο λέξεων και ζητούνται τα αντώνυμα και β)στα επικοινωνιακά παιχνίδια με τα οποία επιδιώκεται η ανταλλαγή πληροφοριών. Η ορθή χρήση της γλώσσας είναι μεν σημαντική, αλλά όχι αυτοσκοπός, η προτεραιότητα δίνεται στη επίτευξη του επικοινωνιακού σκοπού.
- Κατασκευαστικό παιχνίδι(Creative play): Το παιχνίδι αυτό προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα να εξερευνήσουν, να σχεδιάσουν και να πειραματιστούν πάνω σε νέες ιδέες χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους. Τους δίνεται η ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν πολλά διαφορετικά εργαλεία και υλικά με στόχο τη δημιουργία νέων πραγμάτων. Μέσα από τη διαδικασία της κατασκευής απολαμβάνουν τη χαρά της δημιουργίας και αυτοεκφράζονται.
- Κινητικό παιχνίδι ή παιχνίδι σωματικής δραστηριότητας(Locomotor play): Το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού περιλαμβάνει δραστηριότητες όπως τρέξιμο, σκαρφάλωμα, και άλλα παιχνίδια αδρής κινητικότητας(Pellegrini & Smith, 1998).
- Παιχνίδια φαντασίας(Imaginative play): Σε αυτό το παιχνίδι οι συμβατικοί κανόνες του κόσμου δεν βρίσκουν εφαρμογή. Τα παιδιά δημιουργούν φανταστικές ιστορίες, πειραματίζονται με τη γλώσσα και με πρωτότυπες ιδέες.

Η κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών δεν είναι απόλυτη, καθώς ένα παιχνίδι μπορεί να εμπίπτει σε περισσότερες από μία κατηγορίες ή ορισμένες κατηγορίες να επικαλύπτονται(Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

2.3. Το παιχνίδι στην εκπαίδευση

Έχουν γίνει πολλές κριτικές για το θεσμό του σχολείου, οι οποίες εστιάζουν στις ανεπάρκειες και στη στατικότητα της διαδικασίας παροχής γνώσης(Ξωχέλλης,2003:30). Είναι γεγονός, πως τα τελευταία χρόνια, το εκπαιδευτικό σύστημα έχει κάνει σημαντικές προσπάθειες, ώστε να ξεφύγει από την παραδοσιακή του μορφή και να εκσυγχρονιστεί, χρησιμοποιώντας νέες μεθόδους και πρακτικές. Στην αλλαγή αυτή, συνέβαλλαν σε μεγάλο βαθμό και οι θεωρίες διδασκαλίας. Από τη νεότερη αντίληψη κατά την οποία ο εκπαιδευτικός λειτουργεί σύμφωνα με προκαθορισμένους σκοπούς, περιεχόμενα και τεχνικές, έχει γίνει μετακίνηση στη μετανεωτερική αντίληψη. Σύμφωνα με τη Δημητριάδου(2007:3) πρόκειται για ένα επικοινωνιακό γεγονός, όπου εκπαιδευτικοί και μαθητές επιχειρούν να οργανώσουν και να διεξάγουν διαδικασίες, που έχουν στόχο την απόκτηση, την τροποποίηση και αποδόμηση αντιλήψεων, στάσεων πρακτικών μέσα στην κοινωνική πραγματικότητα, σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον που επιτρέπει τη συμμετοχή, την επιλογή και την απόφαση. Πάρα πολλοί παιδαγωγοί και όχι μόνο, ο καθένας με το δικό του τρόπο, άμεσα ή έμμεσα, προσέθεσε ένα λιθαράκι σε αυτό που ονομάζεται «Παιδαγωγική». Ουσιαστικό ρόλο στην καταξίωση της σημερινής Παιδαγωγικής έχουν οι θεωρίες του Kerschensteier, ο οποίος κρίνει πως τα θεμέλια της Παιδαγωγικής είναι μεταξύ άλλων η αυτενέργεια και η εργασία(Χατζηδήμου, 2007). Ένα απόσπασμα του Κομφούκιου, το οποίο συνδέεται άρρηκτα με τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται ως εκπαιδευτικά μέσα είναι το εξής:

Ακούω και ξεχνώ,

Βλέπω και θυμάμαι

Πράττω και καταλαβαίνω

Μια ανάλογη θεωρία του Dewey, το «learning by doing», στηρίζεται στις εξής αρχές:

- Οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα όταν έχουν κεντρική θέση στη διαδικασία της μάθησης.
- Η γνώση πρέπει να ανακαλύπτεται από το παιδί αν επιδιώκεται να έχει κάποιο νόημα για αυτό ή να παρατηρηθεί αλλαγή στη συμπεριφορά του.

- Η μάθηση είναι υψηλότερη όταν τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να θέσουν τους δικούς τους στόχους και προσπαθούν να τους πετύχουν σε ένα δεδομένο πλαίσιο.

Συμπληρωματικά στις παραπάνω θεωρίες, έχει διαπιστωθεί πως ο άνθρωπος θυμάται το 10% από αυτά που διαβάζει, το 20% από αυτά που ακούει, το 30% από αυτά που βλέπει, το 50% από αυτά που ακούει και βλέπει ταυτόχρονα, το 70% από αυτά που λέει και το 90% από αυτά που πράττει(Holler, 1996).

2.4. Το παιχνίδι ως μέσο επίτευξης γλωσσικών/επικοινωνιακών στόχων

Πολλοί ερευνητές, κρίνουν πως οι διδακτικές μέθοδοι που βασίζονται στο παιχνίδι μπορούν αν ενισχύσουν σημαντικά την παραγωγή και κατανόηση γραπτού και προφορικού λόγου. Μια σειρά από μελέτες και έρευνες έχει αποδείξει την άρρηκτη σχέση μεταξύ παιχνιδιού και γλωσσικής ανάπτυξης. Για παράδειγμα, αποτελέσματα έρευνας, έδειξαν πως το συμβολικό παιχνίδι προάγει τις πρώιμες γλωσσικές δεξιότητες, οι οποίες αποτελούν τη βάση και υποστηρίζουν τη γλωσσική εξέλιξη(McCathren, Warren & Yoder, 1996). Επιπλέον, η Chuda(2006) κάνει αναφορά στα «διδασκτικά παιχνίδια», όπου μέρος αυτών αποτελούν και τα «γλωσσικά παιχνίδια». Συγκεκριμένα, θεωρεί πως τα παιχνίδια είναι ένα εκπαιδευτικό μέσο για την επίτευξη στόχων που σχετίζονται με τη βελτίωση της γλώσσας. Επίσης, οι Willis & Willis το 2007, πρότειναν να συμπεριλαμβάνονται στην εκπαιδευτική διαδικασία δραστηριότητες όπως παζλ, παιχνίδια μνήμης, παιχνίδια επίλυσης προβλήματος και παιχνίδια ομοιοτήτων και διαφορών. Συμπληρωματικά, η Chuda(2006), προτείνει οι μαθητές να εργάζονται από κοινού για την επίτευξη ενός προκαθορισμένου γλωσσικού στόχου. Επιπρόσθετα, προτείνει να υλοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία δραστηριότητες που βασίζονται στο παιχνίδι π.χ. ολοκλήρωση μιας εικόνας ή ενός διαγράμματος, οργάνωση ενός διαλόγου ή μιας ιστορίας κ.ά. Τέλος, επισημαίνει πως οι παίκτες για να υλοποιήσουν τις παραπάνω δραστηριότητες, χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν μια σειρά από στρατηγικές όπως τεχνικές της διαπραγμάτευσης, της ανταλλαγής πληροφοριών, υποθέσεις, προβλέψεις και εκτιμήσεις. Άμεση συνέπεια όλων αυτών, είναι οι μαθητές να συμμετέχουν στη

μαθησιακή διαδικασία με περισσότερο ενδιαφέρον και μεγαλύτερη ενεργητικότητα(Nguyen,2010). Πέρα από την προσωπική τους ευχαρίστηση όμως, συμβάλλει στη βελτίωση της κατανόησης και της παραγωγής προφορικού λόγου. Στο ίδιο πλαίσιο, εντάσσεται και ο Shu-Yun,Yu(2005), ο οποίος αναφέρεται στα γλωσσικά παιχνίδια και τονίζει πως είναι απαραίτητο να περιλαμβάνουν μια ποικιλία παιχνιδιών, όπως το παζλ, η χρήση καρτών, η προσομοίωση, το πληροφοριακό κενό κ.ά. Λόγω της αλληλεπίδρασης των μελών μιας ομάδας, το παιχνίδι βελτιώνει τις επικοινωνιακές δεξιότητες των παιδιών(Tomlinson & Masuhara, 2009). Πιο συγκεκριμένα, θεωρούν πως οι δραστηριότητες με γλωσσικούς και επικοινωνιακούς στόχους διαμορφώνουν πολλαπλές κοινωνικές συγκυρίες, στις οποίες τα παιδιά καλούνται να ανταποκριθούν. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, προκειμένου να συνομιλήσουν και να γίνουν κατανοητοί, οργανώνουν τις γλωσσικές τους επιλογές και αναπτύσσουν συγκεκριμένες επικοινωνιακές στρατηγικές. Επιπλέον, το παιχνίδι, επιτρέπει στους μαθητές να κάνουν λάθη και να μαθαίνουν μέσω της δοκιμής και του λάθους, τους βοηθά να αναγνωρίζουν τους περιορισμούς τους και να ανακαλύψουν τις δυνατότητές τους(Γρίβα & Σέμογλου, 2013:112).

Συμπεραίνουμε λοιπόν, πως το παιχνίδι συμβάλλει σημαντικά στην ανάπτυξη και βελτίωση του προφορικού και γραπτού λόγου των μαθητών, καθώς και στην κοινωνική τους ανάπτυξη. Για το λόγο αυτό, θα πρέπει να κατέχει κυρίαρχη θέση στη μαθησιακή διαδικασία, ώστε οι μαθητές να μαθαίνουν πιο ευχάριστα αλλά και πιο αποτελεσματικά.

3. Σκοπός και στόχοι της εργασίας

Στη συγκεκριμένη εργασία, επιλέχθηκαν και αξιοποιήθηκαν διάφορα παιχνίδια, τα οποία επιχειρήθηκε να ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα των μαθητών και συμβαδίζουν με την προϋπάρχουσα γνώση τους. Απώτερος σκοπός της, είναι οι μαθητές της Δ' Δημοτικού, να αποκτήσουν πολυπολιτισμική συνείδηση και διαπολιτισμική επίγνωση, μέσα από την ευχάριστη διαδικασία των παιχνιδιών αυτών. Η διαμόρφωση της πολυπολιτισμικής συνείδησης, περιλαμβάνει τη γνωριμία διαφορετικών πολιτισμικών στοιχείων και την επίδειξη σεβασμού προς αυτά, δηλαδή την αποδοχή του «διαφορετικού» και την ομαλή ενσωμάτωσή του στο σχολικό περιβάλλον. Οι μαθητές, μέσα από τις δραστηριότητες που περιλαμβάνει η κάθε θεματική ενότητα, θα γνωρίσουν τους πολιτισμούς τριών ηπείρων, της Ασίας, της Ευρώπης και της Αφρικής, ενώ θα κάνουν και μια ξεχωριστή περιπλάνηση στην Ελλάδα. Στο ταξίδι αυτό, θα προσεγγίσουν διάφορα πολιτισμικά χαρακτηριστικά αυτών ηπείρων όπως μνημεία, φαγητά και παραδόσεις.

Παράλληλα με τον απώτερο αυτό σκοπό όμως, έχουν τεθεί και άλλοι εξίσου σημαντικοί στόχοι. Μέσα από όλες αυτές τις παιγνιώδεις δραστηριότητες, επιδιώκεται η δημιουργία αυθεντικών συνθηκών επικοινωνίας και ενός ευχάριστου σχολικού κλίματος. Στόχος μας, είναι οι μαθητές να αποκτήσουν την αίσθηση τη οικειότητας, να αισθανθούν ασφαλείς μέσα στο σχολικό περιβάλλον, να αποβάλλουν το άγχος τους για πιθανά λάθη και να ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους. Κατά συνέπεια, δε θα αντιμετωπίζουν το μάθημα ως μια ανιαρή και αγχωτική διαδικασία, αλλά ως μια ευκαιρία για βιωματικού τύπου δραστηριότητες, μέσω των οποίων θα συνδυάζουν το παιχνίδι με τη μάθηση.

Ένας επιπλέον επιμέρους στόχος της εν λόγω πτυχιακής εργασίας, είναι η καλλιέργεια και βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών. Μέσα πάντα από παιγνιώδεις δραστηριότητες, οι οποίες είναι απαλλαγμένες από γλωσσικές μακροσκελείς ασκήσεις, που τις περισσότερες φορές δυσανασχετούν τους μαθητές, οι ίδιοι θα είναι σε θέση να κατανοήσουν και να παράγουν γραπτό και προφορικό λόγο, μέσα από τη διαδραστική διαδικασία των παιχνιδιών.

Τέλος, ένας ακόμη βασικός στόχος, είναι να ενισχύσουμε τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών και να δημιουργήσουμε ένα κλίμα αλληλεγγύης και ομαδικότητας στην τάξη που θα εφαρμοστεί το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό.

Όλα τα παιχνίδια είναι σχεδιασμένα με τέτοιον τρόπο ώστε να δημιουργούν την ανάγκη για επικοινωνία των μαθητών και προϋποθέτουν την μεταξύ τους συνεργασία. Αναλυτικότερα, επιδιώκεται η διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων να πραγματοποιείται ομαδικά ή κατά ζεύγη, ώστε κανένας μαθητής να μην αισθάνεται περιθωριοποιημένος και οι πιο αδύναμοι μαθητές να δέχονται τη βοήθεια που χρειάζονται ώστε να βελτιώνονται συνεχώς. Κατά αυτό τον τρόπο, όλα τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να εκφράζονται ελεύθερα χωρίς δισταγμούς και θα ενισχυθούν τα κίνητρα συμμετοχής τους.

4. Θεματικές ενότητες

Όλο το εκπαιδευτικό υλικό είναι βασισμένο σε τέσσερις θεματικές ενότητες οι οποίες είναι:

- Γνωριμία
- Περιπλάνηση στην Ελλάδα
- Ταξίδι στις 3 ηπείρους
- Ταξίδι σε άλλους πολιτισμούς

Τα παιχνίδια που οργανώθηκαν και το υλικό που κατασκευάστηκε και χρησιμοποιήθηκε για την πραγματοποίησή τους, βασίστηκαν σε αυτές τις τέσσερις θεματικές ενότητες, με σκοπό οι μαθητές μέσα από την ευχάριστη και συνάμα επικοινωνιακή διαδικασία του παιχνιδιού να γνωριστούν μεταξύ τους, να πραγματοποιήσουν ένα νοητό ταξίδι στον κόσμο, να εξοικειωθούν με τη γεωγραφία, να ανακαλύψουν διαφορετικούς πολιτισμούς, να γνωρίσουν άλλες γλώσσες, διαπιστώνοντας πιθανές ομοιότητες και διαφορές με τα στοιχεία του δικού τους πολιτισμού. Το γεγονός αυτό θα συμβάλλει σημαντικά στη διαμόρφωση μιας διαπολιτισμικής συνείδησης, η οποία θα αποβάλλει πιθανές προκαταλήψεις και φόβους για το “διαφορετικό”, ενώ παράλληλα θα διευρύνει και του γλωσσικούς ορίζοντες των μαθητών.

4.1. Στόχοι θεματικών ενότητων

- **1^η Θεματική ενότητα «Γνωριμία»**

Ιδιαίτερα σημαντικό αλλά και ταυτόχρονα δύσκολο να επιτευχθεί σε μια πολυπολιτισμική τάξη, είναι η ομαλή ένταξη και αποδοχή των μαθητών που προέρχονται από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα και η γνωριμία τους με τα υπόλοιπα παιδιά. Η διαδικασία αυτή είναι σταδιακή και χρονοβόρα, ωστόσο μπορεί να διευκολυνθεί και να πραγματοποιηθεί έως έναν ικανοποιητικό βαθμό, μέσα από δραστηριότητες υποκινούμενες και συντονισμένες από τον εκπαιδευτικό.

Στόχος αυτής της θεματικής ενότητας, είναι να έρθουν σε μια πρώτη επαφή οι μαθητές μεταξύ τους γνωρίζοντας βασικές πληροφορίες ο ένας για τον άλλον, να ενισχυθεί το ομαδοσυνεργατικό πνεύμα και να κατανοήσουν πως η αγάπη δεν έχει σύνορα ούτε γνωρίζει διαφορές και στερεότυπα.

Όλη αυτή η διαδικασία πλαισιώνεται από δραστηριότητες και παιχνίδια ευχάριστα για τα παιδιά που τους ενεργοποιούν να συμμετέχουν και τους συμβάλλουν στη διαμόρφωση ενός κλίματος συνεργασίας και αλληλεγγύης, ώστε στη συνέχεια όλοι μαζί σαν μια ομάδα να πραγματοποιήσουν το *πολυπολιτισμικό τους ταξίδι*.

- **2^η Θεματική ενότητα «Περιπλάνηση στην Ελλάδα»**

Μετά την ολοκλήρωση της πρώτης θεματικής ενότητας και την πραγματοποίηση των ανάλογων παιχνιδιών που αποσκοπούσαν στη γνωριμία των μαθητών μεταξύ τους και στη δημιουργία ενός ευχάριστου και φιλικού κλίματος στην τάξη, ακολουθεί η δεύτερη θεματική ενότητα, που σηματοδοτεί την έναρξη του πολυπολιτισμικού μας ταξιδιού.

Πρώτος σταθμός σε αυτό το ταξίδι είναι η Ελλάδα, επομένως στόχος αυτής της ενότητας είναι να περιπλανηθούμε στα μέρη της και να τη γνωρίσουμε καλύτερα. Η γνωριμία αυτή, δεν αφορά μόνο τη γεωγραφική οπτική αλλά και τη πολιτισμική, η οποία είναι εξίσου ενδιαφέρουσα. Τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται στην ενότητα αυτή είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικά και ευχάριστα προς όλους τους μαθητές, ώστε να ξεκινήσουν το ταξίδι με ενδιαφέρον και εξερευνητική διάθεση.

Η συνεργασία και η ομαδικότητα αποτελούν προϋπόθεση για τη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων, ώστε όλοι οι μαθητές, και αυτοί που προέρχονται από διαφορετικά πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα και οι πιο αδύναμοι, να μην αντιμετωπίσουν δυσκολίες, αλλά να συμμετέχουν ενεργά.

- **3^η Θεματική ενότητα «Ταξίδι στις 3 ηπείρους»**

Έπειτα από μια μαγευτική περιπλάνηση στον Ελλαδικό χώρο και πολιτισμό, οι μαθητές είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν ένα εξίσου συναρπαστικό ταξίδι σε τρεις διαφορετικές ηπείρους, ανακαλύπτοντας στοιχεία που θα τους εντυπωσιάσουν.

Πάντα μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού, οι μικροί μας εξερευνητές, θα έρθουν σε επαφή με χώρες και πολιτισμούς, που πιθανόν δε γνώριζαν μέχρι στιγμής,

θα ανακαλύψουν πρωτόγνωρα στοιχεία και θα κάνουν τις ανάλογες συγκρίσεις, προκειμένου να καταλήξουν στο συμπέρασμα πως κάθε πολιτισμός διαθέτει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που τον καθιστούν ξεχωριστό και μοναδικό. Ωστόσο, οι ομοιότητες που παρουσιάζουμε σαν λαοί στις συμπεριφορές, τις συνήθειες και τις παραδόσεις μας, μπορεί να συντρέχουν σε μια κοινή γραμμή και τα στοιχεία που τελικά μας ενώνουν, είναι περισσότερα από αυτά που μας διαφοροποιούν και μας χωρίζουν.

Στη συγκεκριμένη θεματική ενότητα ωστόσο, το ταξίδι των μαθητών μας δε χαρακτηρίζεται από την πολιτισμική εμπάθунση των τριών ηπείρων, αλλά από μια γεωγραφική περιπλάνηση σε αυτές, γνωρίζοντας τις χώρες που τις απαρτίζουν, τις πρωτεύουσές τους, καθώς και άλλα γεωγραφικά στοιχεία, όπως ωκεανούς και θάλασσες από τις οποίες βρέχονται, εντυπωσιακές λίμνες, επιβλητικά βουνά και ξακουστά ποτάμια.

- **4^η Θεματική ενότητα** «*Ταξίδι σε άλλους πολιτισμούς*»

Αφού ολοκληρωθεί η περιήγηση στις τρεις ηπείρους και η γνωριμία με τη γεωγραφική πτυχή τους, όπως τα επιβλητικά βουνά που δεσπόζουν σε αυτές, τις όμορφες λίμνες, τους ωκεανούς που τις περιβρέχουν, τις αχανείς ερήμους, τις χώρες και τις πρωτεύουσες τους, πάντα μέσα από την ευχάριστη διαδικασία του παιχνιδιού, έρχεται η ώρα να γνωρίσουν οι μαθητές και μια άλλη όψη τους, αυτή του πολιτισμού τους.

Στην τέταρτη θεματική ενότητα λοιπόν, , οι μικροί μας εξερευνητές, θα εμβαθύνουν στον πολιτισμό των 3 ηπείρων, δηλαδή της Ασίας, της Αφρικής και της Ευρώπης, θα γνωρίσουν τα διάφορα στοιχεία που τον συγκροτούν, όπως τα αξιοθέατα και τα μνημεία που δεσπόζουν σε διάφορες χώρες αυτών, τις γλώσσες που μιλάνε οι λαοί τους, τις θρησκείες που πιστεύουν, τις πεντανόστιμες κουζίνες τους με τις μαγευτικές γεύσεις τους και διάφορα άλλα , που σίγουρα θα τους συναρπάσουν.

Μέσα από αυτό το πολιτισμικό ταξίδι, οι μαθητές θα είναι σε θέση να κάνουν διάφορες συγκρίσεις μεταξύ των πολιτισμών που γνωρίζουν, να διαπιστώσουν διάφορες ομοιότητες και διαφορές μεταξύ αυτών και να συμπεράνουν ότι κάθε πολιτισμός έχει διάφορα ιδιαίτερα στοιχεία που τον καθιστούν μοναδικό.

Βασικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών και αυτής της θεματικής ενότητας, είναι η κυριαρχία της ομαδικότητας και η καλλιέργεια της συνεργασίας μεταξύ των

μαθητών, καθώς η πραγματοποίηση των περισσότερων παιχνιδιών πραγματοποιείται σε ομαδικά πλαίσια, ώστε να βοηθάει ο ένας τον άλλον και κανένα παιδί να μην αισθανθεί περιθωριοποιημένο και αδύναμο.

4.2. Σενάριο εκπαιδευτικού υλικού

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει διάφορα παιχνίδια, μέσω των οποίων πραγματοποιείται ένα νοητό ταξίδι σε τρεις ηπείρους, στην Ασία, την Αφρική και την Ευρώπη και μια ουσιαστική γνωριμία με τους αντίστοιχους πολιτισμούς. Συνοδοιπόροι σε αυτό το μεγάλο μας και όμορφο ταξίδι είναι 3 μαθητές της Δ' Δημοτικού, από τους οποίους οι 2 προέρχονται από διαφορετικά πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα και προσπαθούν να ενταχθούν στο νέο τους ελληνικό σχολείο. Συγκεκριμένα, ο Γιούκι κατάγεται από την Κίνα και η Νομπάντου από τη Νότια Αφρική. Η τρίτη μαθήτρια, η Άννα, είναι η νέα φίλη των παιδιών που συμβάλλει με το δικό της τρόπο στην προσαρμογή τους και ταυτόχρονα προσπαθεί να τους γνωρίσει το δικό μας πολιτισμό και τη δική μας πραγματικότητα. Μέσα από διάφορα παιχνίδια θα συμβάλλουμε κι εμείς μαζί με την Άννα στο να ενταχθούν οι άλλοι δύο μαθητές στο πλαίσιο της σχολικής μας κοινότητας αλλά και παρέα μαζί τους θα περιπλανηθούμε στον κόσμο και θα αποτελέσουμε ξεναγούς γι αυτούς συνοδεύοντας και ξεναγώντας τους στα δικά μας μέρη. Και οι τρεις αυτοί μαθητές, θα είναι συνεχώς παρόντες στις δραστηριότητες που θα πραγματοποιήσουμε, παρουσιάζοντάς μας διάφορα στοιχεία των πολιτισμών τους και δίνοντας μας τις κατάλληλες οδηγίες και διευκρινίσεις.

Πρόκειται λοιπόν, για ένα διαδραστικό και όμορφο πολυπολιτισμικό ταξίδι, το οποίο θα πραγματοποιήσουμε όλοι μαζί, συνδυάζοντας και εξερευνώντας τρεις ηπείρους, τόσο γεωγραφικά όσο και πολιτισμικά, διευρύνοντας έτσι τους ορίζοντες και τις γνώσεις μας.

4.3.Κατηγορίες παιχνιδιών

Όλες οι θεματικές ενότητες στηρίχτηκαν στη διεκπεραίωση παιχνιδιών διαφορετικής κατηγορίας, όπως παιχνίδια κινητικά, κατασκευαστικά, επιτραπέζια, ερωταπαντήσεων, ωστόσο όλα εξίσου δημιουργικού χαρακτήρα. Τα παιχνίδια στο σύνολό τους είχαν κοινό στόχο την κινητοποίηση και την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών. Καθ' όλη τη διάρκεια, τα παιδιά αναπτύσσουν και τις τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες στη μητρική τους γλώσσα, καθώς και κάποιες από αυτές σε ορισμένες ξένες γλώσσες, αφού ένας αριθμός παιχνιδιών απαιτεί την παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου σε συγκεκριμένες ξένες γλώσσες. Παράλληλα, καλούνται να κατανοήσουν τον γραπτό και τον προφορικό λόγο, διαβάζοντας ορισμένες κάρτες ή ακούγοντας κάποιον ήχο τόσο στη μητρική όσο και σε ξένη γλώσσα. Ωστόσο, δεν αναπτύσσουν μόνο τις γλωσσικές δεξιότητες, αλλά και τις ομαδοσυνεργατικές τους δεξιότητες. Πολλά παιχνίδια προϋποθέτουν τη δημιουργία ομάδων, γεγονός που συμβάλλει στη συνεργασία των μαθητών και στην ομαλή ένταξη των παιδιών από άλλα πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα. Στο πλαίσιο αυτό, τα συγκεκριμένα παιδιά υποβοηθούνται από τα υπόλοιπα ώστε να ενισχύσουν τις γλωσσικές και γνωστικές τους επιδόσεις, ενώ παράλληλα και οι ίδιοι αμφίδρομα υποβοηθούν την υπόλοιπη τάξη στο να εξοικειωθεί με μια διαφορετική πολιτισμική κουλτούρα, κι όλα αυτά μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού. Και οι δύο μεριές, λοιπόν, συνεργάζονται μεταξύ τους και αποκτούν το αίσθημα της προσφοράς και της δημιουργικότητας.

Η θεματική ενότητα ‘Γνωριμία’ περιλαμβάνει τα εξής παιχνίδια:

- Όλοι μαζί ένας κύκλος
- Παιχνίδι εμπιστοσύνης
- Μάντεψε το σωστό
- Μάντεψε ποιος
- Το κουβάρι
- Μουσικός κύκλος
- ‘Da Ga’

Η θεματική ενότητα ‘Περιπλάνηση στην Ελλάδα’ περιλαμβάνει τα εξής παιχνίδια:

- Σταυρόλεξο για την Ελλάδα
- Βρες το νησί!
- “Γλυκές αλχημείες”
- Ταξιδεύω στην Ελλάδα
- Θεοί-θνητοί
- Συμπλήρωσε τα κενά!

Η θεματική ενότητα “Ταξίδι στις 3 ηπείρους” περιλαμβάνει τα εξής παιχνίδια:

- Σταυρόλεξο των ηπείρων
- Πολυπολιτισμικό παζλ
- “Χωροκυνηγητό” (Asia boom)
- Βρες την εικόνα!
- Μάντεψε τη λέξη!
- Χώρες και πρωτεύουσες

Η θεματική ενότητα “Ταξίδι σε άλλους πολιτισμούς” περιλαμβάνει τα εξής παιχνίδια:

- Σταυρόλεξο των πολιτισμών
- “Το πολυπολιτισμικό χωριό”
- Συμπλήρωσε τα κενά!
- “Γεύσεις πολιτισμών”
- “Χωροtaboo”
- “Origami”

4.4.Στόχοι παιχνιδιών και οδηγίες εφαρμογής

4.4.1. 1η Θεματική ενότητα: “Γνωριμία”

«Όλοι μαζί ένας κύκλος»

Στοχοθεσία

Στόχος αυτού του παιχνιδιού, είναι να έρθουν τα παιδιά σε μια πρώτη επαφή μεταξύ τους και να γνωριστούν ονομαστικά, όχι όμως μέσα από μια τυπική διαδικασία, αλλά με έναν ευχάριστο και διασκεδαστικό τρόπο.

Οδηγίες εφαρμογής

Ζητάμε από τους μαθητές να σχηματίσουν έναν κύκλο, ο ένας δίπλα στον άλλον πιασμένοι από το χέρι. Ξεκινά ο μαθητής που επιλέγουμε να ορίσει την αρχή του παιχνιδιού λέγοντας το όνομα του και ένα ζώο ή αντικείμενο που να ξεκινά με το αρχικό του ονόματός του. Ο επόμενος μαθητής, θα πρέπει να συστηθεί με τον ίδιο τρόπο, καθώς και να επαναλάβει το όνομα και το ζώο ή το αντικείμενο που είχε αναφέρει ο προηγούμενος. Όποιος μαθητής μπερδευτεί, βγαίνει από τον κύκλο και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον επόμενο μαθητή από τη θέση αυτού που αποχώρισε.

«Παιχνίδι εμπιστοσύνης»

Στοχοθεσία

Κύριος στόχος αυτού του παιχνιδιού, είναι η ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικότητας μεταξύ των μαθητών, καθώς κατά τη διεξαγωγή του προσπαθούν να συνεργαστούν σωστά ώστε να πετύχουν το στόχο τους. Παράλληλα, αναπτύσσονται μεταξύ τους και σχέσεις εμπιστοσύνης, καθώς το παιδί με τα δεμένα μάτια, εμπιστεύεται τις οδηγίες που του δίνει το ζευγάρι του ενώ ο άλλος μαθητής έχει το αίσθημα της ευθύνης να τον καθοδηγήσει όσο πιο σωστά μπορεί. Στα πλαίσια, του εν λόγω παιχνιδιού βελτιώνεται και η παραγωγή προφορικού λόγου, μέσα από την προσπάθεια διατύπωσης σαφών οδηγιών.

Οδηγίες εφαρμογής

Χωρίζουμε τους μαθητές σε δυάδες και ζητάμε ένα παιδί από κάθε ομάδα να κλείσει τα μάτια του. Σε κάθε γύρο του παιχνιδιού παίζουν δύο δυάδες. Το παιδί που έχει ανοιχτά μάτια προσπαθεί να δώσει τις σωστές οδηγίες στο ταίρι του, ώστε να περάσει με επιτυχία τα εμπόδια που θα βρει στο δρόμο του και να φτάσει στο τέρμα. Νικήτρια ορίζεται η δυάδα της οποίας το παιδί με το μαντήλι στα μάτια θα τερματίσει πρώτο.

Μόλις ολοκληρώσουν όλες οι δυάδες, ξεκινάει νέο παιχνίδι στο οποίο τα μέλη της δυάδας ανταλλάζουν ρόλους.

«Μάντεψε το σωστό»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να πραγματοποιήσουν τα παιδιά μια πιο ουσιαστική γνωριμία με τους συμμαθητές τους, μαθαίνοντας κάτι πιο προσωπικό γι' αυτούς, μέσα από μια διαδικασία που πραγματοποιείται με πολύ ενδιαφέρον, περιέργεια και γέλιο, καθώς πολλοί από αυτούς μπορεί να πέσουν έξω στην πρόβλεψή τους.

Οδηγίες εφαρμογής

Χωρίζουμε τους μαθητές σε τέσσερις ομάδες και κάθε μέλος της ομάδας καλείται να γράψει σε ένα χαρτί τρεις προτάσεις που να αφορούν τον εαυτό του. Ωστόσο, μόνο η μία από τις τρεις θα είναι αληθής. Αφού ολοκληρώσουν τις προτάσεις, ανταλλάζουν τα χαρτάκια μεταξύ τους και ο καθένας προσπαθεί να μαντέψει για τον άλλον ποια είναι η σωστή πρόταση που του αντιστοιχεί, αποκλείοντας τις άλλες δύο. Αφού ολοκληρωθεί το παιχνίδι στα πλαίσια της κάθε ομάδας, τα μέλη των ομάδων μπερδεύονται μεταξύ τους και ξεκινάει πάλι η μαντεψιά.

«Μάντεψε ποιος»

Στοχοθεσία

Στόχος αυτού του παιχνιδιού, είναι η ενίσχυση του ομαδικού πνεύματος, της συνεργασίας, καθώς και η καλλιέργεια της κριτικής ικανότητας και του ενστίκτου των παιδιών, αφού καλούνται να μαντέψουν σωστά εξετάζοντας τις κινήσεις και τα βλέμματα που πιθανόν να προδώσουν τον αντίπαλο.

Οδηγίες εφαρμογής

Χωρίζουμε τους μαθητές σε δύο ομάδες και τους ζητάμε να καθίσουν αντικριστά. Κάθε ομάδα ορίζει έναν αρχηγό, ο οποίος στέκεται πίσω από την αντίπαλη ομάδα. Οι

αρχηγοί έχουν δώσει σε κάθε παιδί της ομάδας τους ένα μυστικό συνθηματικό όνομα. Στη συνέχεια, ο αρχηγός της μιας ομάδας κλείνει τα μάτια ενός παιδιού της αντίπαλης ομάδας και καλεί ένα παιδί από την ομάδα του με το συνθηματικό του όνομα, το οποίο πρέπει να αγγίζει το παιδί με τα κλειστά μάτια στον ώμο ή στο κεφάλι και να επιστρέψει στη θέση του. Ο αρχηγός ανοίγει τα μάτια του παιδιού και αυτό προσπαθεί να μαντέψει ποιος τον άγγιξε. Αν μαντέψει σωστά, τότε εκείνο το παιδί έρχεται στην ομάδα του με νέο συνθηματικό όνομα από τον άλλον αρχηγό. Νικήτρια ορίζεται η ομάδα που θα μαζέψει τα περισσότερα παιδιά.

«Το κουβάρι»

Στοχοθεσία

Βασικός στόχος αυτού του παιχνιδιού, είναι η ουσιαστική γνωριμία μεταξύ των μαθητών. Τα παιδιά δε συστήνονται μόνο ονομαστικά μεταξύ τους, αλλά μαθαίνουν τις συνήθειες και τα χόμπυ των συμμαθητών τους, επομένως, έχουν την ευκαιρία να δουν με ποιόν μπορεί να ταιριάζουν περισσότερο.

Οδηγίες εφαρμογής

Ζητάμε από τους μαθητές να σχηματίσουν έναν κύκλο. Ένα παιδί κρατά την άκρη ενός κουβαριού που του έχουμε δώσει, λέει το όνομα του και μια αγαπημένη του συνήθεια και στη συνέχεια πετάει το κουβάρι σε ένα άλλο παιδί. Το παιχνίδι συνεχίζεται με κάθε παιδί να κρατά το νήμα στα χέρια του και να συστήνεται, μέχρι να φτάσει και στο τελευταίο παιδί. Εκείνο, πετά ξανά το κουβάρι στον προηγούμενο και προσπαθεί να επαναλάβει το όνομα και το χόμπυ που είχε αναφέρει. Έτσι το κουβάρι μαζεύεται πάλι από την αρχή.

«Μουσικός κύκλος»

Στοχοθεσία

Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα διασκεδαστικό παιχνίδι, το οποίο έχει ως στόχο να συμβάλλει στην καλύτερη γνωριμία των μαθητών, στη δημιουργία ενός φιλικού και

ευχάριστου κλίματος στην τάξη και στην καλλιέργεια της ρυθμικής αίσθησης των μαθητών.

Οδηγίες εφαρμογής

Ζητάμε από τους μαθητές να σχηματίσουν έναν κύκλο, ο ένας δίπλα στον άλλον, με εξαίρεση ένα παιδί που έχει αφήσει δεξιά του μια θέση αδειανή. Το παιδί αυτό επιλέγει έναν συμμαθητή του και με τραγουδιστό τρόπο τον καλεί να καθίσει στην κενή θέση που έχει δίπλα του. Το κάλεσμά του μπορεί να συνοδευτεί και με ρυθμικές κινήσεις, όπως με παλαμάκια ή χτυπήματα στα γόνατα. Το παιδί που ακούει το όνομά του σηκώνονται και κάθεται στην κενή θέση. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται μια νέα αδειανή θέση στον κύκλο. Το παιδί αυτό επαναλαμβάνει τα λόγια της ρυθμικής πρόσκλησης κι έτσι τα παιδιά αλλάζουν θέσεις μεταξύ τους.

«Da Ga»

Στοχοθεσία

Το ‘Da Ga’ είναι ένα αφρικάνικο παιχνίδι, που έχει ως στόχο να γνωριστούν καλύτερα οι μαθητές μεταξύ τους, καθώς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγονται τα ονόματα των παιδιών, ενώ επιδιώκεται να ενισχυθεί η κινητικότητα τους και η δημιουργία ενός φιλικού κλίματος μεταξύ τους.

Οδηγίες εφαρμογής

Διαλέγουμε μέσα από κλήρωση ένα παιδί που θα έχει τον ρόλο του φιδιού και ορίζουμε ένα χώρο που θα είναι η φωλιά του. Το παιδί αυτό, κυνηγά τους υπόλοιπους παίκτες και προσπαθεί να τους αγγίξει και να πει το όνομά τους. Μόλις αγγίξει κάποιον από τους ελεύθερους παίκτες, γίνεται κι αυτός μέρος του φιδιού και πιάνονται από το ένα χέρι. Έτσι συνεχώς το φίδι μεγαλώνει. Σε περίπτωση που το φίδι σπάσει, δηλαδή αν οι παίκτες αφήσουν κατά λάθος τα χέρια τους, οι ελεύθεροι παίκτες μπορούν να αγγίξουν κάποιο από τα παιδιά που σχηματίζει το φίδι, πριν αυτό καταφέρει να ξαναενωθεί κι έτσι το παιδί που είχε οριστεί αρχικά ως το φίδι, γυρνάει στη φωλιά του και ελευθερώνονται όλοι οι παίκτες που είχαν πιαστεί. Νικητής, είναι αυτός που θα μείνει τελευταίος ελεύθερος

4.4.2. 2η Θεματική ενότητα: ‘Περιπλάνηση στην Ελλάδα’

«Σταυρόλεξο για την Ελλάδα»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι να αξιολογηθούν τα παιδιά όσον αφορά το επίπεδο της υπάρχουσας γνώσης αναφορικά με την Ελλάδα, τόσο σε επίπεδο γεωγραφικό αλλά και πολιτιστικό και να το εμπλουτίσουν, γνωρίζοντας λέξεις που πιθανόν δε γνώριζαν ή είχαν ξεχάσει.

Ένας άλλος επιδιωκόμενος στόχος, είναι να ενισχυθεί η ομαδικότητα και η συνεργασία μεταξύ των μαθητών, καθώς η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ομάδες, γεγονός που αποτελεί κίνητρο για τα παιδιά, ώστε να καταφέρουν να επιλύσουν το σταυρόλεξο πρώτοι.

Οδηγίες εφαρμογής

Αφού έχουμε σχεδιάσει σε ένα φύλλο εργασίας ή σε ένα έγχρωμο χαρτόνι(όσο το δυνατόν πιο ενδιαφέρον για τους μαθητές) ένα σταυρόλεξο με λέξεις που εμείς έχουμε επιλέξει, το μοιράζουμε στα παιδιά και τους ζητάμε να το συμπληρώσουν. Οι επιλεγμένες λέξεις, είναι όλες σχετικές με την Ελλάδα και αφορούν διάφορες πτυχές της, όπως τη γεωγραφική, την ιστορική, την πολιτισμική. Επιλέγουμε τις λέξεις που καλούνται να βρουν οι μαθητές και διατυπώνουμε τις αντίστοιχες περιγραφές τους με τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι πλήρως κατανοητές, διασφαλίζουμε ότι όλες ανήκουν στο διδακτικό πλαίσιο των προηγούμενων τάξεων των μαθητών και δεν είναι άγνωστες γι αυτούς και προσπαθούμε το επίπεδο δυσκολίας να ακολουθεί μια διακύμανση, ώστε όλοι οι μαθητές να μπορούν να ανταποκριθούν σε αυτό, αλλά και ταυτόχρονα, να μην αποτελεί γι αυτούς μια πολύ απλή και βαρετή διαδικασία.

Για να κάνουμε πιο ενδιαφέρουσα την όλη δραστηριότητα και να δώσουμε μια πιο παιγνιώδη διάθεση, μπορούμε να χωρίσουμε την τάξη σε δύο ομάδες, μοιράζοντας σε καθεμία το ίδιο σταυρόλεξο και να τους ζητήσουμε να το επιλύσουν. Ωστόσο, στην περίπτωση αυτή, η όλη διαδικασία θα είναι χρονομετρημένη και όποια ομάδα καταφέρει να λύσει πρώτη το σταυρόλεξο, είναι και η νικήτρια. Μια άλλη επιλογή που μπορούμε να ακολουθήσουμε ώστε η δραστηριότητά μας να καταστεί πιο

ελκυστική για τα παιδιά, είναι να τοποθετήσουμε δίπλα από κάθε περιγραφή της λέξης, μια εικόνα σχετική με τη λέξη αυτή, ή αν όχι για κάθε περιγραφή, μόνο για τις πιο δύσκολες, ώστε να είναι και πιο ενδιαφέρουσες αλλά συγχρόνως και πιο βοηθητικές.

«Βρες το νησί!»

Στοχοθεσία

Στόχος του παιχνιδιού αυτού, είναι να ενισχύσουμε το επίπεδο γεωγραφικής γνώσης των μαθητών, συγκεκριμένα, όσον αφορά τα διάφορα νησιά, τα οποία υπάρχουν στην Ελλάδα.

Παράλληλα, κατά τη διάρκεια επίλυσης του κρυπτόλεξου από τους μαθητές, επιδιώκουμε να καλλιεργήσουν την οπτική τους δεξιότητα και τον προσανατολισμό τους στο χαρτί, ψάχνοντας να εντοπίσουν τα νησιά που είναι κρυμμένα.

Επιπλέον, ένα άλλος εξίσου σημαντικός στόχος, είναι να ενισχυθεί η συνεργασία και το ομαδικό πνεύμα της τάξης, καθώς το παιχνίδι αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ομάδες.

Οδηγίες εφαρμογής

Σε ένα φύλλο εργασίας, ή σε ένα μεγάλο χαρτόνι έχουμε σχηματίσει ένα κρυπτόλεξο το οποίο το μοιράζουμε στους μαθητές της τάξης. Η θεματική προσέγγιση του συγκεκριμένου κρυπτόλεξου είναι τα νησιά της Ελλάδος, επομένως οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν τα νησιά που βρίσκονται είτε κάθετα είτε οριζόντια στο κρυπτόλεξο και να τα κυκλώσουν. Στο κάτω μέρος του κρυπτόλεξου, υπάρχει μια στήλη που περιλαμβάνει όλα τα νησιά της Ελλάδος, τα οποία βρίσκονται διάσπαρτα στο κρυπτόλεξο. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται, όταν οι μαθητές εντοπίσουν και κυκλώσουν όλα τα νησιά που υπάρχουν στην κάτω στήλη.

Για να γίνει το παιχνίδι που ενδιαφέρον για τους μαθητές, μπορούμε να χωρίσουμε την τάξη σε δύο ομάδες, μοιράζοντας σε κάθε ομάδα το ίδιο κρυπτόλεξο και ζητώντας να το ολοκληρώσουν. Νικήτρια ορίζεται η ομάδα που καταφέρνει να ολοκληρώσει το κρυπτόλεξο σε λιγότερο χρόνο.

«Γλυκές αλχημείες»

Στοχοθεσία

Στόχος αυτού του παιχνιδιού, είναι να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με τα πολιτιστικά στοιχεία του ελληνισμού, συγκεκριμένα όσον αφορά την ελληνική κουζίνα και τα παραδοσιακά γλυκά.

Ένας άλλος στόχος που επιδιώκουμε να πετύχουμε με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα είναι να καλλιεργήσουμε την ομαδικότητα και την αλληλεγγύη μεταξύ των μαθητών, καθώς και η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ομάδες και οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να συνεργάζονται μεταξύ τους και να αλληλοβοηθούνται.

Οδηγίες εφαρμογής

Σε ένα χαρτόνι έχουμε τοποθετήσει σε μια στήλη φωτογραφίες με διάφορα ελληνικά γλυκά. Στην απέναντι στήλη, υπάρχει μια άλλη με διάφορες περιοχές τις Ελλάδος(πόλεις και νησιά) τα οποία φημίζονται για τα τοπικά γλυκά τους. Μοιράζουμε το χαρτόνι στα παιδιά και τους ζητάμε να αντιστοιχίσουν τις περιοχές που τους δίνονται με τα γλυκά για τα οποία φημίζονται.

Η διαδικασία μπορεί να γίνει πιο ενδιαφέρουσα, χωρίζοντας τους μαθητές σε δυο ομάδες, μοιράζοντάς τους από ένα χαρτόνι και ζητώντας να αντιστοιχίσουν τα γλυκά με τις περιοχές. Όποια ομάδα καταφέρει να τα ολοκληρώσει γρήγορα και σωστά, ορίζεται ως νικήτρια. Εξίσου ενδιαφέρον, είναι να φέρουμε στην τάξη κάποια από τα εν λόγω γλυκά, εφόσον αυτό είναι εφικτό, και να δώσουν στους μαθητές την ευκαιρία να τα δοκιμάσουν!

«Ταξιδεύω στην Ελλάδα!»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να ενισχυθούν οι γεωγραφικές γνώσεις των μαθητών όσον αφορά την Ελλάδα και να γνωρίσουν καλύτερα διάφορες περιοχές της, μέσα από μια διασκεδαστική διαδικασία, η οποία καθιστά το εν λόγω παιχνίδι ιδιαίτερα ενδιαφέρον για τους μαθητές.

Παράλληλα, ένας άλλος στόχος που επιδιώκουμε να πετύχουμε στα πλαίσια πραγματοποίησης του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να καλλιεργήσουμε την ομαδικότητα και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών μας, καθώς τα παιδιά είναι χωρισμένα σε δύο ομάδες και σε κάθε ομάδα όλα τα μέλη βοηθούνται και αλληλοστηρίζονται μεταξύ τους.

Οδηγίες εφαρμογής

Πρόκειται για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, το οποίο έχει για βάση έναν χάρτη της Ελλάδος. Αφού χωρίσουμε τους μαθητές σε δύο ομάδες, τους ζητάμε να επιλέξουν το πόνι το οποίο θα αντιπροσωπεύει την ομάδα τους και να το τοποθετήσουν στον αρχικό σταθμό που ορίζει το παιχνίδι. Κάθε ομάδα ρίχνει το ζάρι και όποια τύχει το μεγαλύτερο αριθμό, ξεκινάει πρώτη.

Η αντίπαλη ομάδα, τραβάει μία από τις κάρτες του παιχνιδιού και διαβάζει την περιγραφή της περιοχής της Ελλάδος που αναγράφεται από πίσω. Αν η ομάδα που ξεκίνησε πρώτη, μαντέψει σωστά σε ποια περιοχή αντιστοιχεί η συγκεκριμένη περιγραφή, προχωράει έναν σταθμό, ακολουθώντας τη μαύρη γραμμή που διαγράφεται πάνω στο χάρτη. Σε περίπτωση που απαντήσει λάθος ή δεν μπορέσει να βρει καμιά απάντηση, παραμένει στον ίδιο σταθμό. Έπειτα, συνεχίζει η επόμενη ομάδα, ακολουθώντας την ίδια ακριβώς διαδικασία.

«Θεοί- Θνητοί»

Στοχοθεσία

Κύριος στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με την ελληνική αρχαιότητα και μυθολογία. Παράλληλα, επιδιώκεται να καλλιεργηθεί η υποκριτική ικανότητα των μαθητών και η ικανότητά τους να μιμούνται πρόσωπα, γεγονός που αποδίδει στο παιχνίδι αμεσότητα και παραστατικότητα, καθώς και ένα διασκεδαστικό τόνο.

Ένας επιπλέον στόχος, είναι να ενισχύσουμε το ομαδικό πνεύμα της τάξης, καθώς το παιχνίδι πραγματοποιείται σε ομάδες και κάθε μαθητής που κάνει την παντομίμα προσπαθεί να δώσει τον καλύτερό του εαυτό, ώστε να βοηθήσει, όσο μπορεί περισσότερο, την ομάδα του.

Οδηγίες εφαρμογής

Το συγκεκριμένο παιχνίδι, πρόκειται για ένα παιχνίδι ρόλων, στα πλαίσια του οποίου πραγματοποιείται από τους μαθητές και παντομίμα. Χωρίζουμε τους μαθητές της τάξης σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα αποτελεί την ομάδα των θεών και η άλλη ομάδα αυτή των θνητών. Η ομάδα των θεών, επιλέγει τυχαία ένα άτομο από την ομάδα των θνητών και του δίνει το ρόλο ενός θεού, κρυφά όμως από τα μέλη της ομάδας του. Τότε, ο μαθητής αυτός, καλείται με παντομίμα να περιγράψει στην ομάδα του το θεό τον οποίο υποδύεται.

Για να γίνει πιο εύκολο για το μαθητή, μπορεί η ομάδα των θεών να τον βοηθήσει, λέγοντάς του το σύμβολο του συγκεκριμένου θεού που καλείται να αναπαραστήσει. Για παράδειγμα, αν κληθεί να υποδηθεί το θεό Ποσειδώνα, μπορούν να τον βοηθήσουν λέγοντάς του πως ο Ποσειδώνας ήταν θεός της θάλασσας και αυτός για ευκολία μπορεί στην παντομίμα του να περιγράψει τη λέξη θάλασσα ώστε να βοηθήσει τους συμπαίκτες του.

Αν η ομάδα του καταφέρει να μαντέψει σωστά το ρόλο που υποδύεται, τότε είναι η νικήτρια του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, μπορούν οι ρόλοι να αντιστραφούν μεταξύ τους και το παιχνίδι να αρχίσει ξανά από την αρχή.

«Βρες τα κενά!»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τον πολιτισμό και την ιστορία της Ελλάδας και να γνωρίσουν μερικά από τα πιο γνωστά και σημαντικά μνημεία που υπάρχουν σε διάφορες περιοχές της.

Παράλληλα, άλλος ένας επιδιωκόμενος στόχος, είναι να ενισχυθεί η δεξιότητα των μαθητών να αντιστοιχούν εικόνες με σωστές λέξεις, καθώς θα πρέπει να υπολογίσουν πόσα κενά έχει η λέξη που καλούνται να συμπληρώσουν, σύμφωνα με την εικόνα που της αντιστοιχεί.

Στο πλαίσιο πραγματοποίησης της συγκεκριμένης δραστηριότητας, στόχος μας είναι να ενισχύσουμε τη συνεργασία και την ομαδικότητα μεταξύ των μαθητών, καθώς το παιχνίδι αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί και σε ομάδες.

Οδηγίες εφαρμογής

Σε ένα χαρτόνι, έχουμε κολλήσει φωτογραφίες από διάφορα γνωστά και σημαντικά μνημεία της Ελλάδος. Κάτω από κάθε φωτογραφία, υπάρχουν δύο λέξεις, στις οποίες όμως λείπουν ορισμένα γράμματα. Η μία λέξη αναφέρεται στο όνομα του μνημείου και η άλλη στην περιοχή όπου βρίσκεται.

Χωρίζουμε τους μαθητές σε δύο ομάδες και μοιράζουμε σε κάθε ομάδα από ένα χαρτόνι ζητώντας από τους μαθητές να συμπληρώσουν τα κενά κάτω από τις εικόνες. Όποια ομάδα καταφέρει να τα συμπληρώσει πρώτη, είναι και η νικήτρια!

4.4.3. 3η Θεματική ενότητα: ‘Ταξίδι στις 3 ηπείρους’

«Σταυρόλεξο των ηπείρων»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να αξιολογηθεί η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών, όσον αφορά τις τρεις ηπείρους που εξερευνούμε, δηλαδή την Ασία, την Ευρώπη και την Αφρική, κυρίως σε γεωγραφικό επίπεδο, αλλά και να εμπλουτίσουν το επίπεδο γνώσης τους με λέξεις που πιθανόν δεν γνώριζαν ή δεν είχαν αφομοιώσει.

Ένας άλλος επιδιωκόμενος στόχος, είναι να ενισχυθεί η ομαδικότητα και η συνεργασία μεταξύ των μαθητών, καθώς το παιχνίδι μπορεί να πραγματοποιηθεί και σε ομάδες, γεγονός που συγχρόνως ενισχύει το ενδιαφέρον τους και τους παρέχει το κίνητρο να ολοκληρώσουν το σταυρόλεξο γρήγορα και σωστά. Παράλληλα, οι μαθητές μπαίνουν στη διαδικασία να ανατρέχουν σε διάφορες πηγές και να αναζητούν πληροφορίες και γνώσεις για θέματα που δεν γνωρίζουν.

Οδηγίες εφαρμογής

Αφού έχουμε σχεδιάσει σε ένα φύλλο εργασίας ή σε ένα έγγραφο χαρτόνι, ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο ευχάριστη και ελκυστική η διαδικασία για τους μαθητές, ένα σταυρόλεξο με λέξεις που εμείς έχουμε επιλέξει, τους το μοιράζουμε και τους ζητάμε να το συμπληρώσουν. Οι επιλεγμένες λέξεις, είναι όλες σχετικές με τις τρεις ηπείρους που εξερευνούμε, την Ασία, την Ευρώπη και την Αφρική και αφορούν κυρίως τη γεωγραφική και όχι την πολιτισμική πτυχή τους. Επιλέγουμε τις λέξεις που καλούνται να βρουν οι μαθητές και διατυπώνουμε την αντίστοιχη περιγραφή τους, προσέχοντας ιδιαίτερα ώστε να είναι πλήρως κατανοητή από τους ίδιους, να ανταποκρίνεται στο διδακτικό πλαίσιο της τάξης στην οποία βρίσκονται, καθώς και να ακολουθούν μια διακύμανση στο βαθμό δυσκολίας, ώστε ακόμη και οι πιο αδύναμοι μαθητές να έχουν τη δυνατότητα να το συμπληρώσουν, αλλά και οι πιο καλοί μαθητές να μην το αντιμετωπίσουν ως μια εύκολη και βαρετή διαδικασία.

Προκειμένου η συμπλήρωση του σταυρόλεξου να καταστεί πιο ενδιαφέρουσα, μπορούμε να χωρίσουμε τους μαθητές σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα καλείται να συμπληρώσει το ίδιο σταυρόλεξο, στον ίδιο ακριβώς χρόνο, επομένως η διαδικασία συμπλήρωσης θα είναι χρονομετρημένη. Η ομάδα που θα καταφέρει να το συμπληρώσει πρώτη και σωστά, είναι η νικήτρια. Επιπλέον, μια άλλη επιλογή που μπορούμε να ακολουθήσουμε, ώστε η δραστηριότητά μας να γίνει πιο ελκυστική και συγχρόνως βοηθητική για τα παιδιά, είναι να τοποθετήσουμε δίπλα από τις περιγραφές των πιο δύσκολων λέξεων, μια αντίστοιχη εικόνα, η οποία θα απεικονίζει τη ζητούμενη λέξη. Οι μαθητές, ακόμη, μπορούν έχουν τη δυνατότητα να ανατρέχουν στο χάρτη ή στην υδρόγειο σφαίρα που πιθανόν να διαθέτει η τάξη τους, ή ακόμη να επικαλεστούν κάποιο σχετικό βιβλίο ή να αναζητήσουν στο ίντερνετ. Κατά αυτό τον τρόπο, μπαίνουν ταυτόχρονα στη διαδικασία να αναζητούν πληροφορίες από διάφορες πηγές, σχετικά με τις γνώσεις που θέλουν να αποκτήσουν.

«Πολυπολιτισμικό παζλ»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι οι μαθητές να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τη μορφή και την εικόνα των ηπείρων που πραγματευόμαστε, καθώς και να μπορούν να εξάγουν συμπεράσματα από μια εικόνα και να την περιγράφουν σωστά και ολοκληρωμένα. Επιπλέον, οι μαθητές ενισχύουν και την παρατηρητικότητα τους, καθώς πρέπει με προσοχή να ενώσουν τα κομμάτια του παζλ και να σχηματιστεί ο χάρτης της ηπείρου.

Τέλος, άλλος ένας επιδιωκόμενος στόχος του παιχνιδιού, είναι να καλλιεργηθεί η συνεργασία μεταξύ των μαθητών, καθώς το παιχνίδι πραγματοποιείται σε ομάδες και ο ένας παίκτης βοηθάει και συμπληρώνει τον άλλον.

Οδηγίες εφαρμογής

Χωρίζουμε τους μαθητές μας σε τρεις ομάδες. Σε κάθε ομάδα μοιράζουμε από ένα χαρτόνι πάνω στο οποίο αναγράφεται το όνομα μιας διαφορετικής ηπείρου. Έτσι, η μία ομάδα έχει αναλάβει την Ευρώπη, η άλλη την Ασία και η τρίτη την Αφρική. Σε κάθε ομάδα μοιράζουμε επιπλέον, διάφορα κομμάτια παζλ, τα οποία στην ένωση τους σχηματίζουν τον πολιτικό χάρτη της κάθε ηπείρου. Κάθε ομάδα λοιπόν, καλείται να ενώσει σωστά τα παζλ που της έχουν δοθεί, έτσι ώστε να σχηματιστεί στο χαρτόνι ο χάρτης της ηπείρου που έχει αναλάβει.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, αν κάποια ομάδα δυσκολευτεί στο σχηματισμό του παζλ, έχει τη δυνατότητα να παρατηρήσει την υδρόγειο σφαίρα(εφόσον αυτή υπάρχει στην αίθουσα) ή να ανατρέξει στο ίντερνετ, ώστε να βρει μια εικόνα της ηπείρου που έχει αναλάβει και θα βοηθήσει στην σωστή ένωση των κομματιών.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία και κάθε ομάδα σχηματίσει το παζλ της, καλείται να παρουσιάσει τον χάρτη της, περιγράφοντας την εικόνα που έχει σχηματιστεί πάνω στο χαρτόνι, δηλαδή τις χώρες που περιλαμβάνει η συγκεκριμένη ήπειρος, από ποιες θάλασσες και ωκεανούς βρέχεται, ποια φαίνεται να είναι η μεγαλύτερη σε έκταση χώρα, καθώς και άλλες πληροφορίες.

Για να αποκτήσει η δραστηριότητά μας ένα παραπάνω ενδιαφέρον, μπορούμε να χρονομετρήσουμε την όλη διαδικασία και να ανακηρύξουμε νικήτρια την ομάδα που ολοκλήρωσε πρώτη το παζλ της. Διαφορετικά, ως δεύτερη επιλογή, νικήτρια μπορεί να ανακηρυχθεί η ομάδα που έκανε την καλύτερη και πληρέστερη παρουσίαση.

«Χωροκυνηγητό (Asia Boom)»

Στοχοθεσία

Κύριος στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να αξιολογηθεί και να ενισχυθεί η γνώση των μαθητών σχετικά με τις χώρες που απαρτίζουν την ήπειρο της Ασίας. Παράλληλα, ωστόσο, επιδιώκεται να καλλιεργηθεί και η κινητικότητα των μαθητών καθώς και η αλληλεγγύη και η συνεργασία μεταξύ τους, καθώς ο ένας πρέπει να βοηθά τον άλλον ώστε να απελευθερωθούν και να συνεχιστεί το παιχνίδι.

Οδηγίες εφαρμογής

Το παιχνίδι αυτό, πραγματοποιείται στο προαύλιο του σχολείου ή γενικότερα σε έναν ανοιχτό χώρο όπου θα παρέχει ελευθερία κίνησης στους μαθητές και δε θα υπάρχουν μεγάλες πιθανότητες τραυματισμού.

Ο εκπαιδευτικός επιλέγει δύο μαθητές και τους ορίζει ως κυνηγούς. Ο ρόλος των μαθητών αυτών είναι να κυνηγήσουν ώστε να πιάσουν ή απλά να ακουμπήσουν τους υπόλοιπους μαθητές, οι οποίοι σκορπίζονται στο χώρο και τρέχουν να γλιτώσουν. Μόλις του πιάσουν ή τους ακουμπήσουν απλώς, πρέπει να πουν την λέξη “**boom**” και ο μαθητής ο οποίος πιάστηκε πρέπει να πέσει κάτω. Για να ελευθερωθεί ο μαθητής ο οποίος έχει πιαστεί, πρέπει ένας άλλος ελεύθερος παίχτης να τον ακουμπήσει στον ώμο και να φωνάξει μια χώρα της Ασίας. Αφού ελευθερωθεί, μπορεί να συνεχίσει κανονικά το παιχνίδι. Ωστόσο, το όνομα μιας χώρας δεν μπορεί να επαναληφθεί πάνω από δύο φορές. Επομένως, αν ο εκπαιδευτικός παρατηρήσει της επανάληψη μιας χώρας για τρίτη φορά, ακυρώνει την απελευθέρωση του παίκτη.

Το παιχνίδι ξεκινάει, μόλις ο εκπαιδευτικός δώσει το σήμα της έναρξης, το οποίο είναι η φράση “**χάι σι**”(hai shi) , που μεταφράζεται στην Κινέζικη γλώσσα ως “**ξεκινήστε**”.

Σκοπός του παιχνιδιού, είναι οι κυνηγοί να πιάσουν όσους περισσότερους παίκτες μπορούν. Αν αιχμαλωτιστούν όλοι οι παίκτες, το παιχνίδι τελειώνει και ορίζονται νέοι κυνηγοί. Στην περίπτωση που οι κυνηγοί δεν μπορέσουν να πιάσουν όλους τους παίκτες, ο εκπαιδευτικός ορίζει τη λήξη του παιχνιδιού μετά από συγκεκριμένο χρόνο και το παιχνίδι ξαναρχίζει πάλι με νέους κυνηγούς.

«Βρες την εικόνα!»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να ενισχυθούν οι γεωγραφικές γνώσεις των μαθητών αναφορικά με τις τρεις ηπείρους που εξερευνούμε, καθώς και να συνδυάσουν τα ονόματα γνωστών βουνών, ποταμιών και άλλων γεωγραφικών στοιχείων με την αντίστοιχη εικόνα τους.

Επιπλέον, επιδιώκεται και η ενίσχυση και καλλιέργεια της ομαδικότητας και της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών, καθώς η συμπλήρωση του φύλλου εργασίας και η ένωση των εικόνων, μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ομάδες, ώστε κάθε μαθητής να βοηθάει τον συμπαίκτη του. Παράλληλα, οι μαθητές μαθαίνουν να αναζητούν πληροφορίες, καθώς και να παρατηρούν σωστά έναν χάρτη, αφού έχουν την ευκαιρία να ανατρέχουν στο ίντερνετ ή στο χάρτη της τάξης τους, σε περίπτωση που αντιμετωπίσουν κάποια δυσκολία.

Οδηγίες εφαρμογής

Μοιράζουμε στους μαθητές ένα φύλλο εργασίας ή ένα έγχρωμο χαρτόνι (όσο το δυνατόν πιο ενδιαφέρον για τους μαθητές) πάνω στο οποίο από την αριστερή μεριά αναγράφονται οι τρεις ήπειροι που εξερευνούμε, δηλαδή η Αφρική, η Ευρώπη και η Ασία, ενώ από τη δεξιά μεριά υπάρχουν διάφορες εικόνες οι οποίες απεικονίζουν διάφορα ποτάμια, λίμνες βουνά, ηφαίστεια, ερήμους τα οποία υπάρχουν στις ηπείρους που αναφέραμε, καθώς και το όνομά τους.

Οι μαθητές καλούνται να αντιστοιχίσουν τις εικόνες που υπάρχουν πάνω στο χαρτί, με την αντίστοιχη ήπειρο στην οποία ανήκουν. Σε περίπτωση που αντιμετωπίσουν ιδιαίτερη δυσκολία, οι μαθητές μπορούν να ανατρέξουν στον παγκόσμιο γεωγραφικό

χάρτη της τάξης ή στο ίντερνετ, ώστε να συλλέξουν τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειάζονται.

Η διαδικασία μπορεί να γίνει πιο ενδιαφέρουσα, χωρίζοντας τους μαθητές σε δύο ή τρεις ομάδες. Κάθε ομάδα έχει το ίδιο φύλλο εργασίας(ή χαρτόνι) και καλείται να ενώσει σωστά τις εικόνες, καθώς η διαδικασία χρονομετρείται. Νικήτρια ορίζεται η ομάδα που θα ολοκληρώσει πρώτη το φύλλο εργασίας σωστά.

«Μάντεψε τη λέξη!»

Στοχοθεσία

Κύριος στόχος του εν λόγω παιχνιδιού, είναι να αξιολογηθεί η γνώση των μαθητών σχετικά με γεωγραφικές γνώσεις που αφορούν την Ασία, την Αφρική και την Ευρώπη, να ενισχυθεί η παρατηρητικότητα τους ώστε να καταφέρουν να μαντέψουν σωστά τη λέξη που αναγράφεται, καθώς και τα αντανακλαστικά τους, ώστε να προλάβουν να χτυπήσουν πρώτοι το καμπανάκι.

Παράλληλα, άλλος ένας βασικός στόχος, είναι να ενισχυθεί η συνεργασία μεταξύ των μαθητών, καθώς το παιχνίδι πραγματοποιείται ομαδικά και η απόφαση για την λέξη που θα πουν λαμβάνεται συνολικά.

Οδηγίες εφαρμογής

Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε δύο ομάδες και ορίζει έναν αρχηγό σε κάθε ομάδα. Έπειτα, μοιράζει σε κάθε αρχηγό από ένα μικρό κουδουνάκι. Με την έναρξη του παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στο σύνολο των μαθητών διάφορες κάρτες με αναγραμματισμούς ηπείρων, χωρών και ωκεανών. Τα παιδιά, μόλις δουν την κάρτα που παρουσιάζει ο δάσκαλος, συζητάνε ομαδικά για την πιθανή λέξη που αναγράφεται στην καρτέλα εφόσον αποφασίσουν ότι μπορούν να την μαντέψουν σωστά, ο αρχηγός της ομάδας τους χτυπάει το κουδουνάκι και λέει την λέξη που συμφώνησαν. Αν η λέξη που πει είναι λάθος, ή αργήσει να την πει πάνω από τρία δευτερόλεπτα, τότε ο πόντος δίνεται στην άλλη ομάδα.

Μετά από την παρουσίαση κάθε καρτέλας, το κουδουνάκι δίνεται σε άλλον παίχτη της ομάδας, δηλαδή οι αρχηγοί αλλάζουν σε κάθε γύρο, προκειμένου να

αποφευχθούν παρεξηγήσεις μεταξύ των παιδιών και να αντιληφθούν την ισότιμη συμμετοχή τους στο παιχνίδι.

Το τέλος του παιχνιδιού ορίζεται μόλις ο εκπαιδευτικός παρουσιάσει όλες τις προβλεπόμενες κάρτες και νικήτρια θεωρείται η ομάδα που θα καταφέρει να συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους, δηλαδή θα έχει μαντέψει σωστά τις περισσότερες αναγραμματισμένες λέξεις.

«Χώρες και πρωτεύουσες»

Στοχοθεσία

Στόχος του παιχνιδιού αυτού, είναι να αξιολογηθούν και να ενισχυθούν οι γνώσεις των μαθητών σχετικά με τις χώρες και τις πρωτεύουσες των ηπείρων που πραγματευόμαστε. Παράλληλα όμως, επιδιώκεται και η καλλιέργεια της κινητικότητας των μαθητών καθώς και η ενίσχυση των αντανακλαστικών τους, καθώς το συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή και συγκέντρωση.

Οδηγίες εφαρμογής

Το παιχνίδι αυτό πραγματοποιείται στο προαύλιο του σχολείου ή σε κάποιον ανοιχτό χώρο που θα παρέχει ελευθερία κινήσεων στους μαθητές, ώστε να αποφευχθούν ατυχήματα και μικροτραυματισμοί.

Ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να παραταχθούν σε μια σειρά ο ένας δίπλα στον άλλον. Με μία κιμωλία, έχει σχηματίσει μπροστά από τους μαθητές, μια οριζόντια σειρά, παράλληλη με τη θέση που έχουν τοποθετηθεί οι μαθητές.

Με την έναρξη τους παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός αρχίζει να λέει διάφορες χώρες και πρωτεύουσες από τις τρεις ηπείρους που εξερευνούμε, την Ασία, την Αφρική και την Ευρώπη. Όταν ο εκπαιδευτικός λέει μια χώρα, οι μαθητές θα πρέπει να μείνουν ακίνητοι στην γραμμή όπου έχουν τοποθετηθεί. Αν ο εκπαιδευτικός όμως πει το όνομα μιας πρωτεύουσας, οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν ένα άλμα και να περάσουν τη γραμμή που έχει σχηματιστεί με κιμωλία. Επομένως, οι μαθητές, θα είναι σε μια διαρκή κίνηση μπρος ή πίσω της γραμμής και θα πρέπει να είναι αρκετά προσεκτικοί ώστε να κάνουν το σωστό βήμα ή να μείνουν ακίνητοι εκεί που βρίσκονται.

Όποιος μαθητής κάνει λάθος βήμα και μπερδέψει τη χώρα με την πρωτεύουσα ή το αντίστροφο, βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής ορίζεται αυτός που θα καταφέρει να μείνει μέχρι τέλους.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δυσκολέψει τη διαδικασία για τους μαθητές, με το να επιταχύνει το ρυθμό που λέει τη μία λέξη μετά την άλλη. Επομένως, οι πιθανότητες κάποιος μαθητής να μπερδευτεί, αυξάνονται κατά πολύ.

4.4.4. 4η Θεματική ενότητα: ‘Ταξίδι σε άλλους πολιτισμούς’

«Σταυρόλεξο των πολιτισμών»

Στοχοθεσία

Κύριος στόχος αυτού του παιχνιδιού, είναι να αξιολογηθεί αλλά και να εμπλουτιστεί το επίπεδο γνώσης των μαθητών, σχετικά με τα πολιτιστικά στοιχεία διάφορων χωρών της Ασίας, της Αφρικής και της Ευρώπης, όπως είναι η γλώσσα, τα μνημεία, το φαγητό, η μουσική.

Ένας άλλος επιδιωκόμενος στόχος, είναι να ενισχυθεί η ομαδικότητα και η συνεργασία στα πλαίσια της τάξης, καθώς η συμπλήρωση του σταυρόλεξου μπορεί να πραγματοποιηθεί και σε ομάδες, ώστε ο ένας μαθητής να βοηθάει των άλλων και να ανταλλάζουν απόψεις.

Οδηγίες εφαρμογής

Αφού έχουμε σχεδιάσει σε ένα φύλλο εργασίας ή σε ένα έγχρωμο χαρτόνι(προκειμένου η διαδικασία του παιχνιδιού να γίνει πιο ελκυστική και ενδιαφέρουσα για τους μαθητές) ένα σταυρόλεξο με λέξεις σχετικές με τις ηπείρους που εξερευνούμε, το μοιράζουμε στους μαθητές και τους ζητάμε να το συμπληρώσουν. Όλες οι επιλεγμένες λέξεις, αφορούν στοιχεία του πολιτισμού των τριών ηπείρων, όπως είναι η θρησκεία, η μουσική, τα μνημεία, η κουζίνα και άλλα. Διατυπώνουμε τις περιγραφές των λέξεων που έχουμε επιλέξει με τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι πλήρως κατανοητές από τους μαθητές και προσπαθούμε το επίπεδο δυσκολίας να ακολουθεί μια διακύμανση, περιέχοντας και βατές λέξεις αλλά και λίγο

πιο απαιτητικές, ώστε όλοι οι μαθητές να μπορούν να ανταποκριθούν και να το ολοκληρώσουν, αλλά και η διαδικασία του παιχνιδιού να μην είναι μονότονη και βαρετή.

Προκειμένου η δραστηριότητά μας να αποκτήσει περισσότερο ενδιαφέρον, μπορούμε να χωρίσουμε τους μαθητές μας σε δύο ή τρεις ομάδες και να μοιράσουμε σε κάθε ομάδα το ίδιο σταυρόλεξο. Ωστόσο, στην περίπτωση αυτή, η διαδικασία συμπλήρωσης θα είναι χρονομετρημένη και νικήτρια θα είναι η ομάδα που θα καταφέρει να το ολοκληρώσει πρώτη. Επιπλέον, μπορούμε να τοποθετήσουμε δίπλα από κάποιες περιγραφές και τις αντίστοιχες εικόνες τους, οι οποίες θα είναι πιο ελκυστικές για τα παιδιά, αλλά και βοηθητικές ώστε να βρουν τη σωστή λέξη.

«Το πολυπολιτισμικό χωριό»

Στοχοθεσία

Σκοπός αυτού του παιχνιδιού, είναι να ενισχυθούν οι γνώσεις των μαθητών αναφορικά με τους πολιτισμούς διαφορετικών χωρών και ηπείρων, μέσα από μια ιδιαίτερα διασκεδαστική διαδικασία, η οποία κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών.

Επιπλέον, επιδιώκεται και η καλλιέργεια της ομαδικότητας και της αλληλεγγύης μεταξύ των μαθητών, καθώς το παιχνίδι αυτό πραγματοποιείται σε ομάδες και προϋποθέτει τη συνεργασία μεταξύ των παικτών.

Οδηγίες εφαρμογής

Ενώνουμε κάποια από τα θρανία της τάξης και τοποθετούμε πάνω τη μακέτα μας , δηλαδή το ‘‘Πολυπολιτισμικό χωριό’’. Έπειτα, χωρίζουμε τους μαθητές σε δύο ομάδες και τους ζητάμε να διαλέξουν από ένα πιόνι. Η ομάδα που θα ρίξει το ζάρι και θα τύχει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτη το παιχνίδι. Ρίχνοντας το ζάρι, η ομάδα προχωράει τόσα κουτάκια όσο είναι και ο αριθμός που έφερε. Η άλλη ομάδα τότε, τραβάει μια κάρτα και κάνει την ερώτηση που αναγράφεται πάνω. Αν η αντίπαλη ομάδα απαντήσει σωστά, προχωράει ένα κουτάκι. Αν όμως απαντήσει λάθος, τότε ξαναγυρίζει στην προηγούμενη θέση που βρισκόταν. Το παιχνίδι συνεχίζεται και η μία ομάδα διαδέχεται την άλλη.

Ως νικήτρια του παιχνιδιού, ορίζεται η ομάδα που θα καταφέρει να φτάσει πρώτη στον τελικό σταθμό του παιχνιδιού, γεγονός που οφείλεται τόσο σε θέμα τύχης σχετικά με τον αριθμό που θα φέρει το ζάρι, όσο και στο επίπεδο γνώσης των μαθητών σχετικά με διάφορες ερωτήσεις που αφορούν τις τρεις ηπείρους.

Οι ερωτήσεις που περιέχουν οι κάρτες, αναφέρονται κυρίως σε πολιτισμικά στοιχεία των ηπείρων της Ασίας, της Αφρικής και της Ευρώπης. Οι ερωτήσεις που έχουν ανεβασμένο βαθμό δυσκολίας, συνοδεύονται από δύο ή τρεις επιλογές απαντήσεων, από τις οποίες η αντίπαλη ομάδα καλείται να διαλέξει τη σωστή. Κατ' αυτό τον τρόπο, όλα τα παιδιά μπορούν να συμμετέχουν ενεργά στο παιχνίδι και να ανταποκριθούν σωστά στις ερωτήσεις των καρτών.

«Συμπλήρωσε τα κενά!»

Στοχοθεσία

Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τον πολιτισμό διαφορετικών χωρών και ηπείρων και να γνωρίσουν κάποια από τα πιο γνωστά και σπουδαία μνημεία και αξιοθέατά τους.

Παράλληλα, άλλος ένας επιδιωκόμενος στόχος, είναι να ενισχυθεί η δεξιότητα των μαθητών να αντιστοιχούν εικόνες με σωστές λέξεις, καθώς θα πρέπει να υπολογίσουν πόσα κενά έχει η λέξη που καλούνται να συμπληρώσουν, σύμφωνα με την εικόνα που της αντιστοιχεί.

Τέλος, στα πλαίσια του εν λόγω παιχνιδιού, επιδιώκεται και η ενίσχυση της ομαδικότητας της τάξης, καθώς η συμπλήρωση του φύλλου μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ομαδικά πλαίσια, καλλιεργώντας έτσι, τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

Οδηγίες εφαρμογής

Σε ένα χαρτόνι έχουμε κολλήσει εικόνες από διάφορα γνωστά και σημαντικά μνημεία των τριών ηπείρων. Κάτω από κάθε φωτογραφία, υπάρχουν μη συμπληρωμένες λέξεις, δηλαδή λέξεις στις οποίες λείπουν ορισμένα γράμματα. Οι

λέξεις αυτές αντιστοιχούν στο όνομα του μνημείου που απεικονίζεται, καθώς και στην χώρα στην οποία βρίσκεται.

Χωρίζουμε τους μαθητές σε δύο ομάδες και μοιράζουμε σε κάθε ομάδα το ίδιο χαρτόνι. Οι μαθητές πρέπει να συμπληρώσουν τα κενά κάτω από κάθε φωτογραφία, συμπληρώνοντας πρώτα το όνομα του μνημείου και έπειτα τη χώρα στην οποία βρίσκεται. Όποια ομάδα καταφέρει να ολοκληρώσει πρώτη και να συμπληρώσει σωστά όλα τα κενά, είναι και η νικήτρια!

«Γεύσεις πολιτισμών»

Στοχοθεσία

Κύριος στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού, είναι οι μαθητές να γνωρίσουν τα πολιτιστικά στοιχεία άλλων λαών, κυρίως όσον αφορά την κουζίνα τους και τα παραδοσιακά τους πιάτα.

Παράλληλα, επιδιώκεται και η καλλιέργεια του ομαδικού πνεύματος, καθώς η ένωση των εικόνων με τις αντίστοιχες χώρες μπορεί να πραγματοποιηθεί σε ομαδικό πλαίσιο, ώστε οι μαθητές να συνεργάζονται και να ανταλλάζουν γνώμες.

Οδηγίες εφαρμογής

Σε ένα χαρτόνι, έχουμε τοποθετήσει σε μια στήλη φωτογραφίες με διάφορα γνωστά φαγητά από διάφορες χώρες των τριών ηπείρων που εξερευνούμε. Σε μια διπλανή στήλη, έχουμε γράψει τα ονόματα των χωρών από τις οποίες προέρχονται τα φαγητά αυτά. Έπειτα, μοιράζουμε σε κάθε μαθητή από ένα χαρτόνι και τους ζητάμε να ενώσουν τις εικόνες των φαγητών με τις χώρες από τις οποίες πιστεύουν ότι προέρχονται.

Η διαδικασία του παιχνιδιού μπορεί να γίνει ακόμη πιο ενδιαφέρουσα, χωρίζοντας τους μαθητές σε δύο ομάδες και μοιράζοντας σε κάθε ομάδα το ίδιο χαρτόνι. Κάθε ομάδα θα πρέπει να ενώσει τις εικόνες με τις αντίστοιχες χώρες σε συγκεκριμένο χρόνο και νικήτρια θα είναι η ομάδα που θα καταφέρει να ολοκληρώσει πρώτη τη δραστηριότητα.

Εξίσου ενδιαφέρον, είναι με το πέρας της δραστηριότητας, να ζητήσουμε από τα παιδιά να αναζητήσουν πληροφορίες από διάφορες πηγές σχετικά με τα συγκεκριμένα φαγητά και να ανακαλύψουν τη συνταγή τους και τα συστατικά από τα οποία αποτελούνται.

«Χωροtaboo»

Στοχοθεσία

Βασικός στόχος του παιχνιδιού, είναι να εμπλουτιστεί το επίπεδο γνώσης των μαθητών σχετικά με τις διάφορες χώρες και πόλεις των τριών ηπείρων, να ενισχυθεί η φαντασία τους, να μάθουν να σκέφτονται υπό πίεση χρόνου, καθώς και να καλλιεργηθεί το ομαδικό πνεύμα και η αίσθησης αλληλεγγύης και συνεργασίας μεταξύ τους.

Οδηγίες εφαρμογής

Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε δύο ομάδες και ορίζει έναν αρχικό αρχηγό σε κάθε ομάδα. Έπειτα, τοποθετεί δίπλα από τους μαθητές μία στοίβα από κάρτες taboo, πίσω από τις οποίες υπάρχουν τα ονόματα διάφορων χωρών ή πόλεων από τις τρεις ηπείρους που εξερευνούμε. Κάτω από κάθε όνομα χώρας ή πόλης, υπάρχουν τρεις απαγορευμένες λέξεις, σχετικές με τη χώρα ή την πόλη που αναγράφεται.

Οι δύο αρχηγοί ρίχνουν ένα ζάρι και όποιος τύχει το μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτος. Αυτός που ξεκινάει πρώτος, τραβάει μια κάρτα και προσπαθεί να περιγράψει τη λέξη που αναγράφεται πάνω στην κάρτα, χωρίς όμως να αναφέρει καμία από τις απαγορευμένες τρεις λέξεις. Κατά τη διάρκεια, η αντίπαλη ομάδα τον επιβλέπει, ώστε να μην γίνει κάποιο μπέρδεμα ή ζαβολιά και χρονομετράει τη διαδικασία με τη χρήση μιας κλεψύδρας. Αν οι συμπαίκτες του καταφέρουν να βρουν την λέξη στον καθορισμένο χρόνο, τότε η ομάδα αυτή παίρνει την κάρτα.

Ως νικήτρια, ορίζεται η ομάδα που θα καταφέρει να συλλέξει τις περισσότερες κάρτες. Σε κάθε γύρο, οι αρχηγοί αλλάζουν, ώστε όλοι οι παίκτες να συμμετέχουν ενεργά και να αποφευχθούν οποιεσδήποτε αδικίες και παράπονα.

«Οριγκάμι(Origami)»

Στοχοθεσία

Κύριος στόχος του παιχνιδιού, είναι να ενισχυθεί η κατασκευαστική ικανότητα των μαθητών, καθώς και να καλλιεργηθεί η αισθητική τους δεξιότητα. Επιπλέον, επιδιώκεται να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με έναν άλλον πολιτισμό, όσον αφορά το γλωσσικό επίπεδο, ενώ παράλληλα ενισχύεται και η ομαδικότητα στα πλαίσια της τάξης, καθώς τα παιδιά συνεργάζονται μεταξύ τους προκειμένου να ολοκληρώσουν την κατασκευή τους.

Οδηγίες εφαρμογής

Το ‘‘origami’’ ,είναι ένα γιαπωνέζικο κατασκευαστικό παιχνίδι.

Ο εκπαιδευτικός, χωρίζει τους μαθητές σε τρεις διαφορετικές ομάδες και μοιράζει σε κάθε ομάδα από ένα φύλλο χαρτί ή ένα έγχρωμο χαρτόνι(ώστε η κατασκευή να γίνει πιο όμορφη), καθώς και ένα χαρτί που θα αναγράφει διάφορες οδηγίες κατασκευής. Κάθε ομάδα, καλείται να κατασκευάσει μια διαφορετική φιγούρα, διπλώνοντας το χαρτί/χαρτόνι που τους έχει δοθεί, με τον κατάλληλο τρόπο, σύμφωνα με τις οδηγίες. Σε κάθε ομάδα, ο ένας μαθητής βοηθάει τον άλλον, ώστε να καταφέρουν να ολοκληρώσουν τη φιγούρα τους.

Μόλις ολοκληρωθεί η κατασκευή, κάθε ομάδα πρέπει να ανατρέξει σε κάποια πηγή, κυρίως στο ίντερνετ και να αναζητήσει το όνομα της φιγούρας που κατασκεύασε στην Ιαπωνική γλώσσα και να την παρουσιάσει στις υπόλοιπες ομάδες.

5. Συζήτηση και προτάσεις

Η παρούσα εργασία έχει ως βασικό σκοπό το σχεδιασμό εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές Δ' Δημοτικού, ώστε η εφαρμογή του στα πλαίσια της σχολικής τάξης και της μαθησιακής διαδικασίας να συμβάλλει στη διαμόρφωση της πολυπολιτισμικής συνείδησης των μαθητών αυτών. Είναι γεγονός πως το σχολείο απεικονίζει την πολλαπλότητα του συνόλου της κοινωνίας σε ανοιχτή μορφή, όσο και την απαίτηση για τη δημιουργία συνθηκών εξισορρόπησης των ανισοτήτων, που ανάγονται στην προέλευση των μαθητών, σε ίσες ευκαιρίες μάθησης (Ζάχαρης, 1995). Μέσα από την πραγματοποίηση λοιπόν, των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων στο περιβάλλον του σχολείου, θα προσπαθήσουμε να τοποθετήσουμε το δικό μας λιθαράκι στην προσπάθεια αυτή, να περιορίσουμε όσο το δυνατό τις υφιστάμενες ανισότητες και να προσφέρουμε σε όλα τα παιδιά τις ίδιες ευκαιρίες έκφρασης, μάθησης και συμμετοχής.

Η αποδοχή της πολιτισμικής ετερότητας μπορεί θεωρητικά να θριαμβεύει και να μοιάζει δεδομένη, όμως στην πράξη πάσχει σημαντικά. Προκειμένου να διαμορφωθούν υγιείς διαπολιτισμικές σχέσεις, είναι σημαντικό να καλλιεργηθεί ο σεβασμός απέναντι στις διαφορετικές πολιτισμικές αξίες. Αυτό, είναι εφικτό μόνο αν έρθουμε σε επαφή με τους πολιτισμούς αυτούς και τους γνωρίσουμε βαθύτερα και ουσιαστικά. Η γνωριμία αυτή, θα πραγματοποιηθεί μέσα από την ευχάριστη διαδικασία του παιχνιδιού, το οποίο αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας των παιδιών και η επιθυμία τους για ενεργή συμμετοχή είναι ιδιαίτερα ενισχυμένη. Μέσα σε αυτό το ευχάριστο περιβάλλον, ο μαθητής θα έχει τη δυνατότητα να εκφράζεται ελεύθερα και αυθόρμητα, καθώς και να συνδυάζει τη μάθηση με τη διασκέδαση. Το παιχνίδι άλλωστε, αποτελεί ένα ιδιαίτερα σημαντικό και χρήσιμο εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού στην προσπάθειά του ενάντια στην παθητική συμπεριφορά των μαθητών (Khan, 1991:144).

Η εφαρμογή του εκπαιδευτικού μας υλικού είναι ιδιαίτερα ευέλικτη και μπορεί να ενσωματωθεί στη μαθησιακή διαδικασία, σύμφωνα με την κρίση και τις ανάγκες του εκπαιδευτικού σε οποιαδήποτε διδακτική ώρα, όπως για παράδειγμα στο μάθημα της Ευέλικτης Ζώνης, η οποία προσφέρει την δυνατότητα ευελιξίας στο διδακτικό υλικό και στη διδακτική προσέγγιση, αλλά και σε οποιοδήποτε σχολικό περιβάλλον, είτε αυτό είναι πολυπολιτισμικό είτε όχι. Εξάλλου, κάθε σχολείο είναι εν δυνάμει διαπολιτισμικό, με την έννοια ότι οφείλει να καλλιεργεί τις αρχές και τις αξίες αφενός

του πολιτισμού μας και αφετέρου αυτές τις διαπολιτισμικότητας. Επομένως, ως εκπαιδευτικοί, μπορούμε να πραγματοποιήσουμε τα παιχνίδια αυτά, είτε εργαζόμαστε σε ένα πολυπολιτισμικό σχολείο, οπότε η ανάγκη διαμόρφωσης πολυπολιτισμικής συνείδησης στους μαθητές μας είναι άμεση, είτε το σχολείο μας είναι μονοπολιτιστικό, ώστε να προετοιμάσουμε τους μαθητές μας να ενταχθούν ομαλά σε μια πολυπολιτισμική κοινωνία και να αγκαλιάσουν το «διαφορετικό».

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό, έχει τη δυνατότητα εφαρμογής σε διάφορα περιβάλλοντα και περιστάσεις. Αρχικά, μπορεί να προσαρμοστεί όπως αναφέρθηκε, στα σχολικά πλαίσια, όπως σε ένα πολυπολιτισμικό σχολείο, το οποίο φιλοξενεί μετανάστες μαθητές, τόσο σε μαθήματα του καθημερινού τυπικού προγράμματος, όσο και στα πλαίσια ενός ολοήμερου προγράμματος απασχόλησης των μαθητών αυτών, καθώς και σε τμήματα ένταξης μαθητών από άλλες χώρες. Ακόμη, θα μπορούσε εξίσου αποτελεσματικά, να εφαρμοστεί σε ένα διαφορετικό περιβάλλον, πέρα από τα πλαίσια ενός σχολείου, όπως είναι οι μαθητικές κατασκηνώσεις, οι οποίες φιλοξενούν παιδιά από διάφορα μέρη του κόσμου, τα οποία μέσα από τα παιχνίδια αυτά, θα καταφέρουν να προσαρμοστούν στο περιβάλλον της κατασκήνωσης και να ενισχύσουν τους δεσμούς μεταξύ τους. Σε κάθε περίπτωση, η εφαρμογή του υλικού αυτού, έχει έναν βασικό σκοπό, ο οποίος δεν είναι άλλος από την ομαλή ενσωμάτωση των μεταναστών μαθητών στο εκάστοτε περιβάλλον.

Με την εφαρμογή του εκπαιδευτικού μας υλικού, επιθυμούμε να μετατρέψουμε τη σχολική πραγματικότητα(και όχι μόνο), σε μια εποικοδομητική και ευχάριστη διαδικασία που θα προσφέρει κίνητρα στο παιδί για συμμετοχή και θα επιφέρει θετικά αποτελέσματα στη μάθηση. Η πολυαισθητηριακή προσέγγιση που υιοθετείται κατά την εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού με την αξιοποίηση πολυτροπικών μέσων, στοχεύει στην παροχή πολλαπλών ερεθισμάτων στους μαθητές και στη δημιουργία ενός ασφαλούς και οικείου περιβάλλοντος, μέσα στο οποίο θα μπορούν να γνωριστούν πιο ουσιαστικά, να συνεργάζονται και να αναπτύξουν φιλικούς δεσμούς. Παράλληλα, επιδιώκεται και η βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών μας, η οποία θα επιτευχθεί μέσα από το επικοινωνιακό πλαίσιο το οποίο εξασφαλίζουν οι παιγνιώδεις αυτές δραστηριότητες.

Η διδασκαλία λοιπόν, σε μια πολυπολιτισμική τάξη και γενικότερα η προσπάθεια διαμόρφωσης πολυπολιτισμικής συνείδησης στους μαθητές, μπορεί να αποτελεί μια

πρόκληση. Ωστόσο, το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην προσπάθεια αυτή και να προσφέρει μια καινοτόμα μορφή διδασκαλίας, η οποία θα διαφέρει από το παραδοσιακό μοντέλο και θα έχει ως επίκεντρο το παιδί και την ουσιαστική του μάθηση, η οποία θα επιδιώκεται και θα επιτυγχάνεται μέσα από το παιχνίδι.

6. Βιβλιογραφία

- Banks, J. A, & Banks, C. A. M.(Eds.).(2004). *Handbook of Research on Multicultural Education*. Second Edition. Jossey-Bass Publishers. San Francisco, CA, 3-29.
- Bennett, C.(2001). Genres of Research in Multicultural Education. *Review of Educational Research*, 71(2), 171-217.
- Bernaus, M.(1997). *Plurilingual and pluricultural awareness in language teacher education: A training kit*. Strasbourg: European Centre for Modern Languages/Council of Europe Publishing.
- Chuda, J.(2006). *Teaching vocabulary to children using language games*.
- Coelho, E.(2007). *Διδασκαλία και μάθηση στα πολυπολιτισμικά σχολεία*(Τρέσσου & Σ. Μητακίδου, Επιμ.). Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο
- Conerley, M. L., & Pedersen P. B. (2005). *Leadership in a diverse and multicultural environment: Developing awareness, knowledge and skills*. London: Sage.
- Cowan. A.(2000). "They're just playing": The cultural paradox surrounding play. *Sociological Sites/Sight*, TASA conference, Adelaide: Funder's University, December 6-8.
- Dewey, J(1982). *Το σχολείο και η κοινωνία* (Μ. Μιχαλοπούλου μεταφρ.). Αθήνα: Γλάρος.
- Gorski, P. (2009). Good intentions are not enough: A decolonizing intercultural education. *Intercultural Education*, 17(2), 163-177.
- Hadfield, J. (1996). *Elementary Communication games: A collection of games and activities for elementary students of English*. England: Wesley Longman.
- Hughes, B. (2002). *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, 2nd edition, London: Playlink.
- Lazar, I. (2003). *Incorporating intercultural communicative competence in language teacher education*. Strasbourg: European Centre for Modern Languages/Council of Europe Publishing.

Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press,

Martin, C.(2000), *An Analysis of National and International Research on the Provision of Modern Foreign Languages in Primary Schools*. London: Qualifications and Curriculum Authority.

Nguyen University, (2013). *Dissertation abstracts International* (UMI No 62140102).

Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Routledge and Kegan Paul.

Rubin, K.H., Maioni, T.L., & Hornung, M.(1976). Free play behaviors in middle- and lower-class preschoolers: Parten and Piaget revisited. *Child Development*, 47, 414-419.

Schwartzman, H. B.(1976). The anthropological study of children's play. *Annual review of anthropology*, 289-328.

Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.

Smith, P.K., Takhvar, M., Gore, N., & Ralph Vollstedt (1985). Play in young children: Problems of definition, categorization and measurement, *Early Child Development and Care*, 19:1-2, 25-41.

Tomlinson, B., & Masuhara, H. (2009). Playing to learn: A Review of Physical Games in Second Language Acquisition. *Simulation and Gaming*, 40(5), 645-668.

Turnbull, L., & Jenvey, V. (2006). Criteria used by adults and children to categorize subtypes of play: *Early Child Development and Care*, 176:5, 539-551.

Vygotsky, L.S.(1966). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 12(6), 62-76.

Yu, S.(2005). *The effects of games on the acquisition of some grammatical features of L2 German on students' motivation and on classroom atmosphere*. Doctoral thesis. School of Trescowthick, Faculty of Education, Australian Catholic University.

Αυγητίδου, Σ.(2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

Βέρνικος, Ν. & Δασκαλοπούλου, Σ.(2002). *Πολυπολιτισμικότητα: Οι διαστάσεις της πολυπολιτισμικής ταυτότητας*. Αθήνα: Κριτική.

Γκότοβος, Α.(2002). *Εκπαίδευση και ετερότητα-Ζητήματα Διαπολιτισμικής Παιδαγωγικής*. Αθήνα: Μαιτέχμιο.

Γρίβα, Ε., & Σέμογλου, Κ.(2013). *Ξένη γλώσσα και παιχνίδι: Κινητικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης στην πρωτοσχολική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.

Δαμανάκης, Μ(2000). Πολυπολιτισμική-Διαπολιτισμική Αγωγή. Αφετηρία, στόχοι, προοπτικές. *Τα εκπαιδευτικά*, 16, 17-87.

Δημητριάδου, Κ.(2007). Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις σε μικτές τάξεις. *Διδακτικές προσεγγίσεις στη διαπολιτισμική εκπαίδευση*, 2^ο Γυμνάσιο Αλεξανδρούπολης, 20, 23 & 27 Μαρτίου, 2007, Αλεξανδρούπολη, 3-5.

Εθνικό τυπογραφείο(1992, 2 Δεκεμβρίου). *Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας*, 4001-4010.

Καστελλάνου, Γ.(2001). Παιδεία και πολυπολιτισμική κοινωνία. *Τα εκπαιδευτικά*, 61-62,216-224.

Μάρκου, Γ.(1996). *Προσεγγίσεις της πολυπολιτισμικότητας και η Διαπολιτισμική εκπαίδευση-επιμόρφωση των εκπαιδευτικών*, Αθήνα: ΥΠ.Ε.Π.Θ., Γ.Γ.Λ.Ε.

Νικολάου, Γ.(2005). *Διαπολιτισμική Διδακτική*. Ελληνικά Γράμματα.

Ξωχέλλης, Π. (2003). *Σχολική Παιδαγωγική*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη

Παλαιολόγου Ν. & Ευαγγέλου Ο.(2001). Διαπολιτισμική Παιδαγωγική. *Εκπαιδευτική πολιτική για παιδιά μεταναστών*. Αθήνα: Πεδίο.

Πανταζής, Β.(2003). Η «ευρωπαϊκή διάσταση» ως πρόκληση για μια διαπολιτισμική εκπαίδευση. Στο Γ. Μπαγάκης(επιμ.), *Ο εκπαιδευτικός και η ευρωπαϊκή διάσταση στην εκπαίδευση*(σσ. 73-81). Αθήνα: Μεταίχμιο.

Χατζηδήμου, Δ.(2007). *Εισαγωγή στην Παιδαγωγική*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.

Χατζησωτηρίου, Χ.(2010). *Εδραιώνοντας τη διαπολιτισμική εκπαίδευση: Από το διαπολιτισμικό κράτος προς το διαπολιτισμικό σχολείο*. Δελτίο Εκπαιδευτικού Ομίλου Κύπρου, 11, 6-7.

Β. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

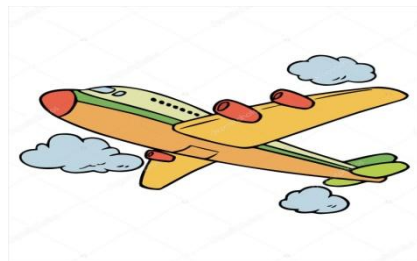
Γεια σας παιδιά!
Είμαι η Νομπάντου
από τη μαγευτική
Νότια Αφρική!



..εγώ ο Γιούκι
από τη μακρινή
Κίνα!



Κι εγώ είμαι η Άννα από
την όμορφη Ελλάδα!
Είστε έτοιμοι για το
μεγάλο αυτό ταξίδι;



ΦΥΓΑΜΕ !!!



Ας γνωριστούμε ...

- ΟΛΟΙ ΜΑΖΙ ΕΝΑΣ ΚΥΚΛΟΣ



Παιδιά, ας
σηματίσουμε όλοι μαζί
ένα κύκλο και ας
αρχίσουμε το παιχνίδι!



- ❖ Αφού σχηματίσουμε ένα κύκλο, ο ένας δίπλα στον άλλον πιασμένοι από το χέρι, ξεκινά ο μαθητής που επιλέγει ο δάσκαλος να ορίσει την αρχή του παιχνιδιού λέγοντας το όνομα του και ένα ζώο ή αντικείμενο που να ξεκινά με το αρχικό του ονόματός του.



Το όνομά μου
είναι Γιούκι και
αγαπώ τις
γάτες!

- ❖ Ο επόμενος μαθητής, θα πρέπει να συστηθεί με τον ίδιο τρόπο, καθώς και να επαναλάβει το όνομα και το ζώο ή το αντικείμενο που είχε αναφέρει ο προηγούμενος.



Ο Γιούκι αγαπά τις
γάτες ! Το δικό μου
όνομα είναι Άννα και
αγαπώ τα άλογα!

- ❖ Όποιος μαθητής μπερδεύει ή έχει ξεχάσει το όνομα του παίκτη ή του ζώου/αντικειμένου που ανέφερε, βγαίνει από τον κύκλο και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον επόμενο μαθητή από τη θέση αυτού που αποχώρισε.



Χμ, δε θυμάμαι το
αγαπημένο ζώο της
Άννας, θα πρέπει να
βγω από τον κύκλο!

- ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗΣ

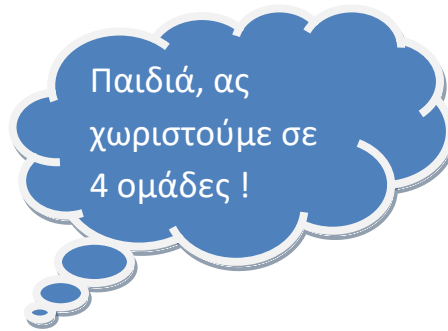


- ❖ Αφού χωριστούμε σε δυάδες σύμφωνα με τις υποδείξεις του δασκάλου μας, ένα παιδί από κάθε δυάδα καλύπτει τα μάτια του με ένα μαντήλι. Σε κάθε γύρο του παιχνιδιού παίζουν δύο δυάδες



- ❖ Το παιδί που έχει ανοιχτά μάτια προσπαθεί να δώσει τις σωστές οδηγίες στο ταίρι του, ώστε να περάσει με επιτυχία τα εμπόδια που θα βρει στο δρόμο του και να φτάσει στο τέρμα.
- ❖ Νικήτρια ορίζεται η δυάδα της οποίας το παιδί με το μαντήλι στα μάτια θα τερματίσει πρώτο. Μόλις ολοκληρώσουν όλες οι δυάδες, ξεκινάει νέο παιχνίδι στο οποίο τα μέλη της δυάδας ανταλλάζουν ρόλους.

- ΜΑΝΤΕΨΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ



- ❖ Κάθε μέλος της ομάδας μας πρέπει να γράψει σε ένα χαρτί τρεις προτάσεις που να αφορούν τον εαυτό του. Ωστόσο, μόνο η μία από τις τρεις θα είναι αληθής.



- 1) Φοβάμαι τις αράχνες
- 2) Το αγαπημένο μου φαγητό είναι η μακαρονάδα
- 3) Είμαι πολύ καλή χορεύτρια

- ❖ Αφού γράψουμε τις προτάσεις, ανταλλάζουμε τα χαρτάκια μεταξύ μας και ο καθένας προσπαθεί να μαντέψει για τον άλλον ποια είναι η σωστή πρόταση που του αντιστοιχεί, αποκλείοντας τις άλλες δύο.



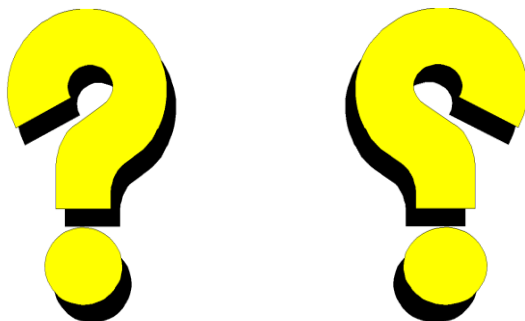
Χμ, ποια να είναι άραγε η σωστή πρόταση της Νομπάντου;

- ❖ Αφού ολοκληρωθεί το παιχνίδι με τις προτάσεις, όλα τα μέλη των ομάδων μπερδεύομαστε μεταξύ μας και ξεκινάει πάλι η μαντεψιά!



Γιούπι! Έκανα τη σωστή πρόβλεψη για την Άννα !

• ΜΑΝΤΕΨΕ ΠΟΙΟΣ



Παιδιά, ας χωριστούμε
σε δύο ομάδες και ας
καθίσουμε αντικριστά!

- ❖ Κάθε ομάδα ας ορίσει έναν αρχηγό, ο οποίος θα σταθεί πίσω από την αντίπαλη ομάδα. Οι αρχηγοί αυτοί, θα δώσουν σε κάθε παιδί της ομάδας τους ένα μυστικό συνθηματικό όνομα.



Γιούκι, ας είσαι
εσύ ο αρχηγός
της δικής μας
ομάδας!



Εντάξει, το
δικό σου
συνθηματικό
θα είναι
ζαχαρωτό!

- ❖ Στη συνέχεια, ο αρχηγός της μιας ομάδας κλείνει τα μάτια ενός παιδιού της αντίπαλης ομάδας και καλεί ένα παιδί από την ομάδα του με το συνηματικό του όνομα, το οποίο πρέπει να αγγίξει το παιδί με τα κλειστά μάτια στον ώμο ή στο κεφάλι και να επιστρέψει στη θέση του.



- ❖ Ο αρχηγός ανοίγει τα μάτια του παιδιού και αυτό προσπαθεί να μαντέψει ποιος τον άγγιξε. Αν μαντέψει σωστά, τότε εκείνο το παιδί έρχεται στην ομάδα του με νέο συνηματικό όνομα από τον άλλον αρχηγό.



- ❖ Νικήτρια ορίζεται η ομάδα που θα μαζέψει τα περισσότερα παιδιά.



• **ΤΟ ΚΟΥΒΑΡΙ**



Παιδιά ας
σηματίσουμε
έναν κύκλο και ας
αρχίσουμε το
παιχνίδι!



- ❖ Ένα παιδί του κύκλου, κρατά την άκρη ενός κουβαριού που του έχει ο δάσκαλος, λέει το όνομα του και μια αγαπημένη του συνήθεια και στη συνέχεια πετάει το κουβάρι σε ένα άλλο παιδί.

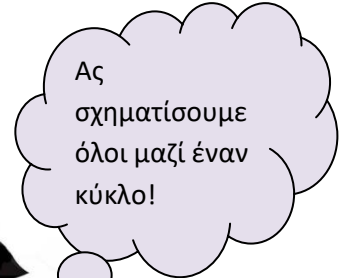
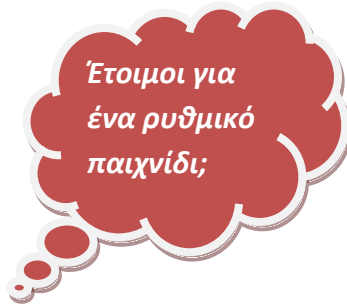


Το όνομά μου
είναι Γιούκι και
μου αρέσει να
διαβάζω βιβλία!

- ❖ Το παιχνίδι συνεχίζεται με κάθε παιδί να κρατά το νήμα στα χέρια του και να συστήνεται, μέχρι να φτάσει και στο τελευταίο παιδί.
- ❖ Εκείνο, πετά ξανά το κουβάρι στον προηγούμενο και προσπαθεί να επαναλάβει το όνομα και το χόμπυ που είχε αναφέρει. Έτσι το κουβάρι μαζεύεται πάλι από την αρχή.



• ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ



- ❖ Όλοι μαζί στον κύκλο, καθόμαστε ο ένας δίπλα στον άλλον, με εξαίρεση ένα παιδί που έχει αφήσει δεξιά του μια θέση αδειανή.
- ❖ Το παιδί αυτό επιλέγει έναν συμμαθητή του και με τραγουδιστό τρόπο τον καλεί να καθίσει στην κενή θέση που έχει δίπλα του. Το κάλεσμά του μπορεί να συνοδευτεί και με ρυθμικές κινήσεις, όπως με παλαμάκια ή χτυπήματα στα γόνατα. Το παιδί που ακούει το

όνομά του σηκώνονται και κάθεται στην κενή θέση. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται μια νέα αδειανή θέση στον κύκλο.



Η θέση δεξιά μου
είναι αδειανή! Έλα
Νομπάντου να
κάτσουμε μαζί!



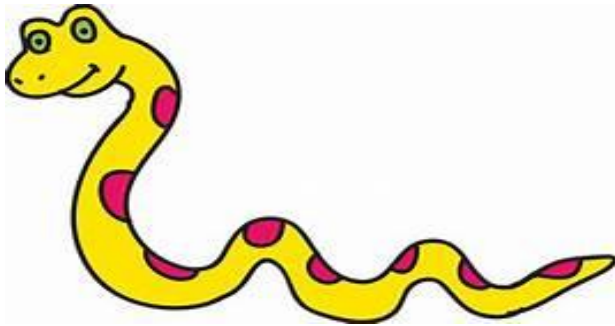
❖ Το παιδί αυτό επαναλαμβάνει τα λόγια της ρυθμικής πρόσκλησης κι έτσι τα παιδιά αλλάζουν θέσεις μεταξύ τους.



Η θέση δεξιά μου
είναι αδειανή! Έλα
Αννούλα να
κάτσουμε μαζί!



- “DA GA (ΤΟ ΦΙΔΙ)

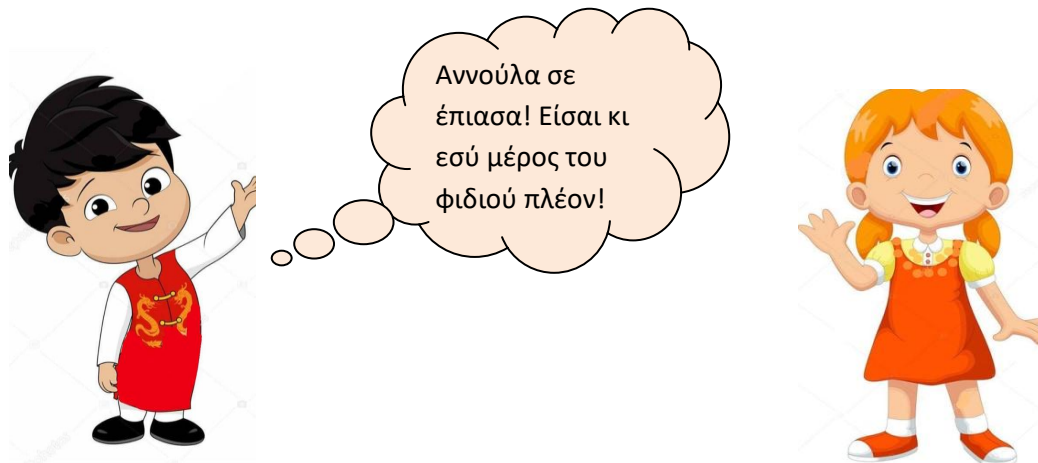


Πάμε να
παίζουμε μαζί;

- ❖ Ας διαλέξουμε ένα παιδί που θα χει το ρόλο του φιδιού(με κλήρωση) και ας ορίσουμε ένα χώρο που θα είναι η φωλιά του.



- ❖ Το παιδί αυτό, κυνηγά τους υπόλοιπους παίκτες και προσπαθεί να τους αγγίξει και να πει το όνομά τους. Μόλις αγγίξει κάποιον από τους ελεύθερους παίκτες, γίνεται κι αυτός μέρος του φιδιού και πιάνονται από το ένα χέρι. Έτσι συνεχώς το φίδι μας μεγαλώνει.



- ❖ Σε περίπτωση που το φίδι σπάσει, δηλαδή αν οι παίκτες αφήσουν κατά λάθος τα χέρια τους, οι ελεύθεροι παίκτες μπορούν να αγγίξουν κάποιο από τα παιδιά που σχηματίζει το φίδι, πριν αυτό καταφέρει να ξαναενωθεί. Έτσι, το παιδί που είχε οριστεί αρχικά ως το φίδι, γυρνάει στη φωλιά του και ελευθερώνονται όλοι οι παίκτες που είχαν πιαστεί.



- ❖ Νικητής του παιχνιδιού μας, είναι αυτός που θα μείνει τελευταίος ελεύθερος.



Ας περιπλανηθούμε στην Ελλάδα ..

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΞΕΚΙΝΑ



Ας ξεκινήσουμε την περιπλάνησή μας και ας γνωρίσουμε μαζί την Ελλάδα ..



ΦΥΓΑΜΕ !

- **ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!**



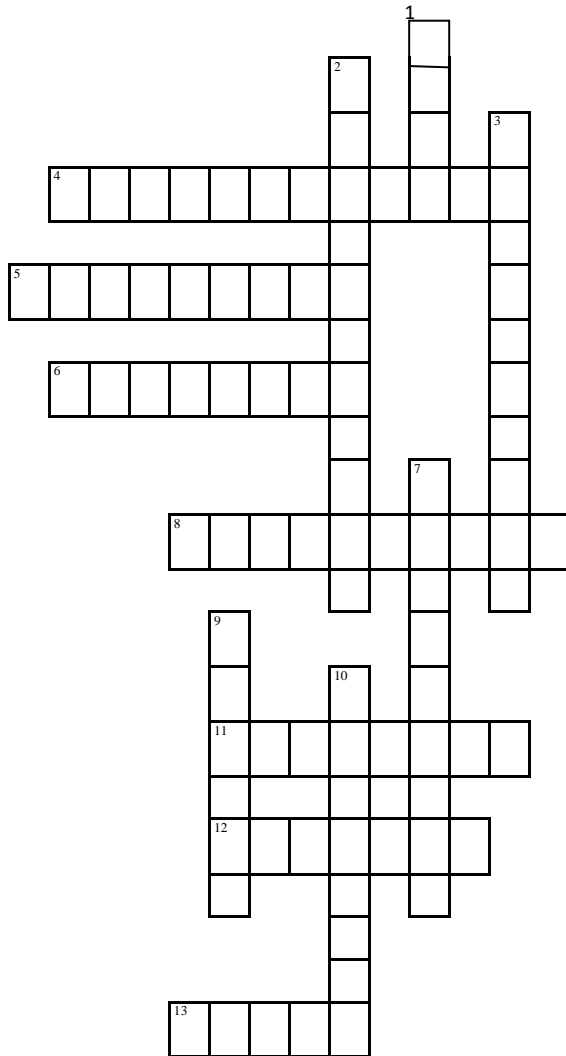
Πάμε να λύσουμε
μαζί το σταυρόλεξο;
Σίγουρα θα χρειαστώ
τη βοήθειά σας!

- ❖ Ας προσπαθήσουμε να συμπληρώσουμε το παρακάτω σταυρόλεξο! Διαβάζοντας προσεκτικά τις περιγραφές, προσπαθούμε να βρούμε την αντίστοιχη λέξη που ταιριάζει, παρατηρώντας τα κουτάκια και τις εικόνες που υπάρχουν!



Ας
προσπαθήσου-
με μαζί!

ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Οριζόντια

4. Η Ελλάδα αποτελείται από 9 γεωγραφικά..



5. Μεγαλύτερη λίμνη της Ελλάδος



6. Τραγούδι που εμπνέεται από την ελληνική παράδοση

8. Μεγαλύτερο σε έκταση ποτάμι της Ελλάδος



11. Βασική τροφή των θεών



12. Κατοικία των θεών και μεγαλύτερο βουνό της Ελλάδος



13. Μεγαλύτερο νησί της Ελλάδος



Κάθετα

1. Εγγορδο μουσικό όργανο, ιδιαίτερα γνωστό στην Αρχαία Ελλάδα



2. Δεύτερη μεγαλύτερη πόλη της Ελλάδος



3. Χαρακτηριστικός ναός της Αθήνας



7. Βασική πηγή εσόδων της Ελλάδος κυρίως το καλοκαίρι



9. Γνωστή κρητική σαλάτα με παξιμάδια



10. Η πρώτη γραφή της ελληνικής γλώσσας

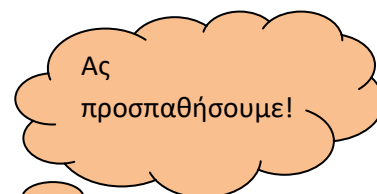


/ 13

- *ΒΡΕΣ ΤΟ ΝΗΣΙ!*



- ❖ Ας προσπαθήσουμε να εντοπίσουμε τα νησιά που βρίσκονται κρυμμένα στον παρακάτω πίνακα. Κάθε φορά που εντοπίζουμε ένα νησί, δεν ξεχνάμε να το σημειώνουμε με ένα X στις στήλες ακόλουθες στήλες



ΤΑ ΝΗΣΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ

Σ Ε Ρ Ι Φ Ο Σ Ι Φ Ν Ο Σ Χ Ο Ι Ν Ο Υ Σ Α Λ Σ Φ
 Μ Σ Μ Ε Γ Ι Σ Τ Η Β Η Τ Ρ Ι Κ Ε Ρ Ι Ε Π Ε Μ Κ
 Δ Υ Α Ι Ν Α Ξ Ο Σ Ν Ι Σ Υ Ρ Ο Σ Σ Θ Γ Α Ρ Ε Υ
 Κ Ο Κ Λ Ψ Μ Η Λ Ο Σ Ν Μ Α Θ Ρ Α Κ Ι Φ Τ Ο Γ Θ
 Α Ζ Ν Ο Α Ν Α Φ Η Α Σ Τ Υ Π Α Λ Α Ι Α Μ Σ Α Η
 Σ Χ Κ Ο Ν Μ Α Γ Κ Ι Σ Τ Ρ Ι Π Τ Ψ Σ Σ Ο Κ Ν Ρ
 Ο Ψ Χ Υ Υ Ο Ι Α Ν Τ Ι Π Α Ξ Ο Σ Ξ Κ Ζ Σ Ο Η Α
 Σ Λ Α Α Θ Σ Σ Ν Λ Τ Ρ Φ Τ Ε Ν Ε Δ Ο Σ Ζ Π Σ Τ
 Α Ε Λ Ν Λ Ν Α Π Α Ρ Ο Σ Ρ Ο Δ Ο Σ Ρ Π Α Ε Ι Π
 Ν Υ Ο Τ Ι Κ Ο Κ Ε Φ Α Λ Λ Ο Ν Ι Α Π Ε Κ Λ Σ Λ
 Τ Κ Ν Ι Θ Χ Η Σ Ο Σ Κ Υ Ρ Ο Σ Σ Δ Ι Τ Υ Ο Σ Α
 Ι Α Ν Π Α Π Κ Ι Κ Α Ρ Ι Α Α Ν Δ Ρ Ο Σ Ν Σ Α Γ
 Κ Δ Η Α Κ Α Ρ Π Α Θ Ο Σ Ι Κ Ι Ν Ο Σ Ε Θ Θ Μ Α
 Υ Α Σ Ρ Η Ξ Η Ζ Α Κ Α Λ Υ Μ Ν Ο Σ Κ Σ Ο Ξ Ο Θ
 Θ Μ Ο Ο Ψ Ο Τ Κ Α Φ Ο Λ Ε Γ Α Ν Δ Ρ Ο Σ Γ Σ Ο
 Η Δ Σ Σ Ν Ι Η Α Ε Τ Η Λ Ο Σ Α Μ Ο Θ Ρ Α Κ Η Ν
 Ρ Ι Σ Κ Ι Α Θ Ο Σ Ρ Ε Λ Α Φ Ο Ν Η Σ Ο Σ Σ Ζ Η
 Α Ο Θ Ω Ν Ο Ι Υ Ξ Θ Κ Φ Λ Ο Ι Ν Ο Υ Σ Σ Ε Σ Σ
 Ι Α Κ Ο Υ Φ Ο Ν Η Σ Ι Υ Σ Η Ξ Α Ι Γ Ι Ν Α Λ Ι
 Η Ι Σ Ω Λ Ε Ι Ψ Ο Ι Θ Μ Ρ Υ Μ Κ Ι Μ Ω Λ Ο Σ Κ
 Α Λ Α Τ Α Σ Γ Α Υ Δ Ο Σ Μ Α Ρ Ν Α Μ Ο Ρ Γ Ο Σ
 Π Ο Ρ Ο Σ Ψ Υ Τ Τ Α Λ Ε Ι Α Ν Ο Ο Ε Υ Β Ο Ι Α
 Λ Ε Σ Β Ο Σ Θ Ξ Φ Ο Υ Ρ Ν Ο Ι Ε Σ Σ Θ Α Σ Ο Σ

- | | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| ΑΓΑΘΟΝΗΣΙ <input type="checkbox"/> | ΔΟΝΟΥΣΑ <input type="checkbox"/> | ΚΟΥΦΩΝΗΣΙ <input type="checkbox"/> | ΙΥΚΟΝΟΣ <input type="checkbox"/> | ΝΕΔΟΣ <input type="checkbox"/> | ΦΙΓΑΝΡΟΣ <input type="checkbox"/> |
| ΑΓΚΙΣΤΡΙ <input type="checkbox"/> | ΕΛΑΦΟΝΗΣΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΤΗ <input type="checkbox"/> | ΝΑΞΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΗΛΟΣ <input type="checkbox"/> | ΦΙΝΟΙ <input type="checkbox"/> |
| ΑΙΓΙΝΑ <input type="checkbox"/> | ΕΥΒΟΙΑ <input type="checkbox"/> | ΚΥΘΗΡΑ <input type="checkbox"/> | ΝΙΣΥΡΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΕΡΙ <input type="checkbox"/> | ΧΑΙ <input type="checkbox"/> |
| ΑΛΑΤΑΣ <input type="checkbox"/> | ΖΑΚΥΝΘΟΣ <input type="checkbox"/> | ΚΥΘΟΣ <input type="checkbox"/> | ΟΘΩΝΟΙ <input type="checkbox"/> | ΙΦΟΣ <input type="checkbox"/> | ΨΥΙΛΕΙΑ <input type="checkbox"/> |
| ΑΛΟΝΗΣΣΟΣ <input type="checkbox"/> | ΘΑΣΟΣ <input type="checkbox"/> | ΛΕΙΨΟΙ <input type="checkbox"/> | ΟΙΝΟΥΣΣΕΣ <input type="checkbox"/> | ΣΙΙΡΣ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΜΟΡΓΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΘΑΚΗ <input type="checkbox"/> | ΛΕΡΟΣ <input type="checkbox"/> | ΠΑΞΟΙ <input type="checkbox"/> | ΙΡΝΟΣ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΝΑΦΗ <input type="checkbox"/> | ΙΚΑΡΙΑ <input type="checkbox"/> | ΛΕΣΒΟΣ <input type="checkbox"/> | ΠΑΡΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΙΘΟΣ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΝΔΡΟΣ <input type="checkbox"/> | ΚΑΛΥΜΝΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΥΚΑΔΑ <input type="checkbox"/> | ΠΑΤΜΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΠΙΕΛΟΣ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΝΤΙΚΥΘΗΡΑ <input type="checkbox"/> | ΚΑΡΠΑΘΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΛΗΜΝΟΣ <input type="checkbox"/> | ΠΟΡΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΡΡΠΙΟΣ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΝΤΙΠΑΞΟΣ <input type="checkbox"/> | ΚΑΣΟΣ <input type="checkbox"/> | ΜΑΘΡΑΚΙ <input type="checkbox"/> | ΙΡΟΔΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΚΥΡΟΣ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΝΤΙΠΑΡΟΣ <input type="checkbox"/> | ΚΕΡΚΥΡΑ <input type="checkbox"/> | ΜΕΓΑΝΗΣΙ <input type="checkbox"/> | ΙΑΛΑΜΙΝΑ <input type="checkbox"/> | ΣΠΙΞΣ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΑΣΤΥΠΑΛΛΙΑ <input type="checkbox"/> | ΚΕΦΑΛΟΝΙΑ <input type="checkbox"/> | ΜΕΓΙΣΤΗ <input type="checkbox"/> | ΣΑΜΟΘΡΑΚΗ <input type="checkbox"/> | ΣΥΡ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ΓΑΥΔΟΣ <input type="checkbox"/> | ΚΙΜΩΛΟΣ <input type="checkbox"/> | ΜΗΛΟΣ <input type="checkbox"/> | ΣΑΜΟΣ <input type="checkbox"/> | ΙΙΝΟΥΣΑ <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



• “ΓΛΥΚΕΣ ΑΛΧΗΜΕΙΕΣ”



Πόσο γλυκατζής
είσαι; Για να
δούμε !!

- ❖ Ας προσπαθήσουμε να ενώσουμε τις παρακάτω περιοχές της Ελλάδος, με τα πεντανόστιμα γλυκά για τα οποία φημίζονται!



Χμ, δεν τα ξέρω
πολύ καλά!
Μπορείς να με
βοηθήσεις να τα
ενώσουμε σωστά;



ΡΑΒΑΝΙ

ΑΝΔΡΟΣ



ΛΟΥΚΟΥΜΙΑ

ΚΑΛΑΜΑΤΑ



ΧΑΛΒΑΣ

ΒΕΡΟΙΑ



ΤΡΙΓΩΝΑ

ΦΑΡΣΑΛΑ



ΜΑΝΤΟΛΑΤΟ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ



ΑΜΥΓΔΑΛΛΟΤΑ

ΣΥΡΟΣ



ΠΑΣΤΕΛΙ

ΖΑΚΥΝΘΟΣ



_/7

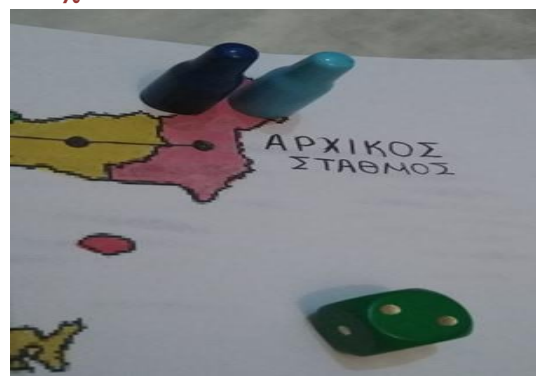
- **ΤΑΞΙΔΕΥΩ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ !**



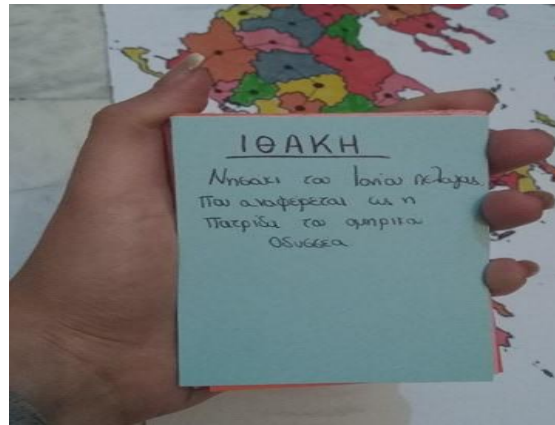
❖ Ας χωριστούμε σε δύο ομάδες και ας διαλέξουμε από ένα πιόνι !



❖ Ας τοποθετήσουμε τα πιόνια μας στον αρχικό σταθμό, ώστε να ξεκινήσει το παιχνίδι!



❖ Αφού έρθει η σειρά μας, ας προσπαθήσουμε να βρούμε την περιοχή που μας περιγράφει η αντίπαλη ομάδα!

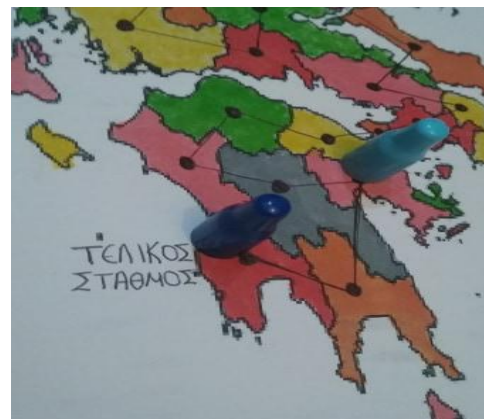
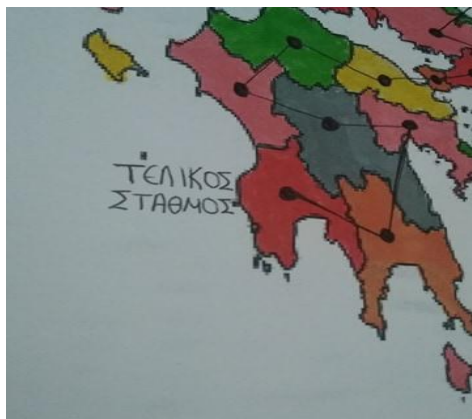


- ❖ Ας προσπαθήσουμε να απαντήσουμε σωστά, σε όσες περισσότερες ερωτήσεις μπορούμε!



- ❖ Ας βάλουμε τα δυνατά μας, να φτάσουμε πρώτοι στον τελικό σταθμό!

- ❖ Τα καταφέραμε !!!



- **ΘΕΟΙ-ΘΗΤΟΙ**



Ας χωριστούμε σε δύο ομάδες ! Η μία θα είναι η ομάδα των θεών και οι άλλοι των θνητών!



ΘΕΟΙ



ΘΗΤΟΙ

- ❖ Η ομάδα των θεών, επιλέγει τυχαία ένα άτομο από την ομάδα των θνητών και του δίνει το ρόλο ενός θεού, κρυφά όμως από τα μέλη της ομάδας του. Τότε, ο μαθητής αυτός, καλείται με παντομίμα να περιγράψει στην ομάδα του το θεό τον οποίο υποδύεται.



Ανούλα, σου δίνω το ρόλο της θεάς Αθηνάς!



- ❖ Για να γίνει πιο εύκολο για το μαθητή, μπορεί η ομάδα των θεών να τον βοηθήσει, λέγοντάς του το σύμβολο του συγκεκριμένου θεού που καλείται να αναπαραστήσει, ώστε να περιγράψει τη λέξη αυτή στην παντομίμα του και να βοηθήσει τους συμπαίκτες τους.



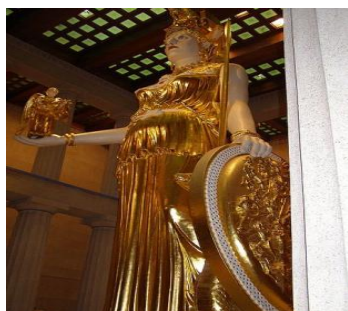
Μη ξεχνάς ότι το σύμβολο της θεάς Αθηνάς ήταν η κουκουβάγια!



- ❖ Αν η ομάδα του καταφέρει να μαντέψει σωστά το ρόλο που υποδύεται, τότε είναι η νικήτρια του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, μπορούν οι ρόλοι να αντιστραφούν μεταξύ τους και το παιχνίδι να αρχίσει ξανά από την αρχή.



Πόσο καλός ηθοποιός μπορείς να γίνεις; Για να δούμε!



- ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕ ΤΑ ΚΕΝΑ!



Πάμε να
παίζουμε;



Θα
χρηαστούμε
σίγουρα τη
βοήθειά σου!

- ❖ Ας προσπαθήσουμε να συμπληρώσουμε τις κενές λέξεις κάτω από τις φωτογραφίες. Η πρώτη λέξη (ή πρώτες λέξεις) αναφέρεται στο μνημείο που απεικονίζεται και η άλλη στην περιοχή όπου βρίσκεται.



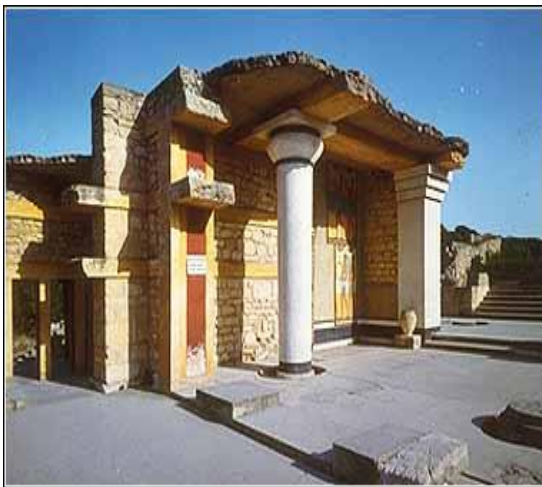
Πόσο καλά
γνωρίζεις τα
μνημεία της
Ελλάδος;



Λ _ _ _ Π _ _ _ _ _ στην _ _ _ _ _



_ _ _ θ _ _ _ _ _ στην _ θ _ _ _



Η Κ _ _ _ _ _ στην Κ _ _ _ _ _



Η φ _ _ _ _ _ της η _ _ _



Η _ _ _ _ _ δ _ _ _ _ _ στο νομό Α _ γ _ _ _ _ _



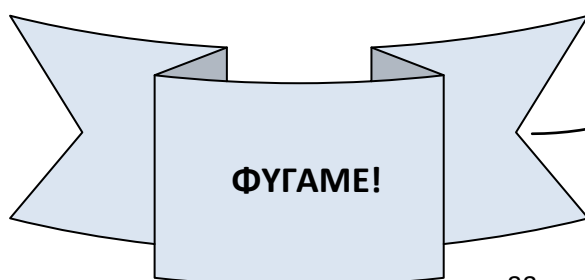
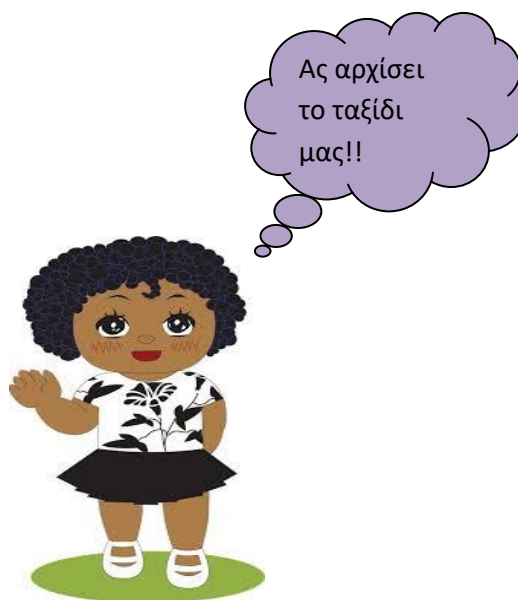
Οι _ φ _ _ της Β _ _ _ _ _



_ /6

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΙΣ 3 ΗΠΕΙΡΟΥΣ..

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΞΕΚΙΝΑ !!





ΑΦΡΙΚΗ



ΑΣΙΑ



ΕΥΡΩΠΗ

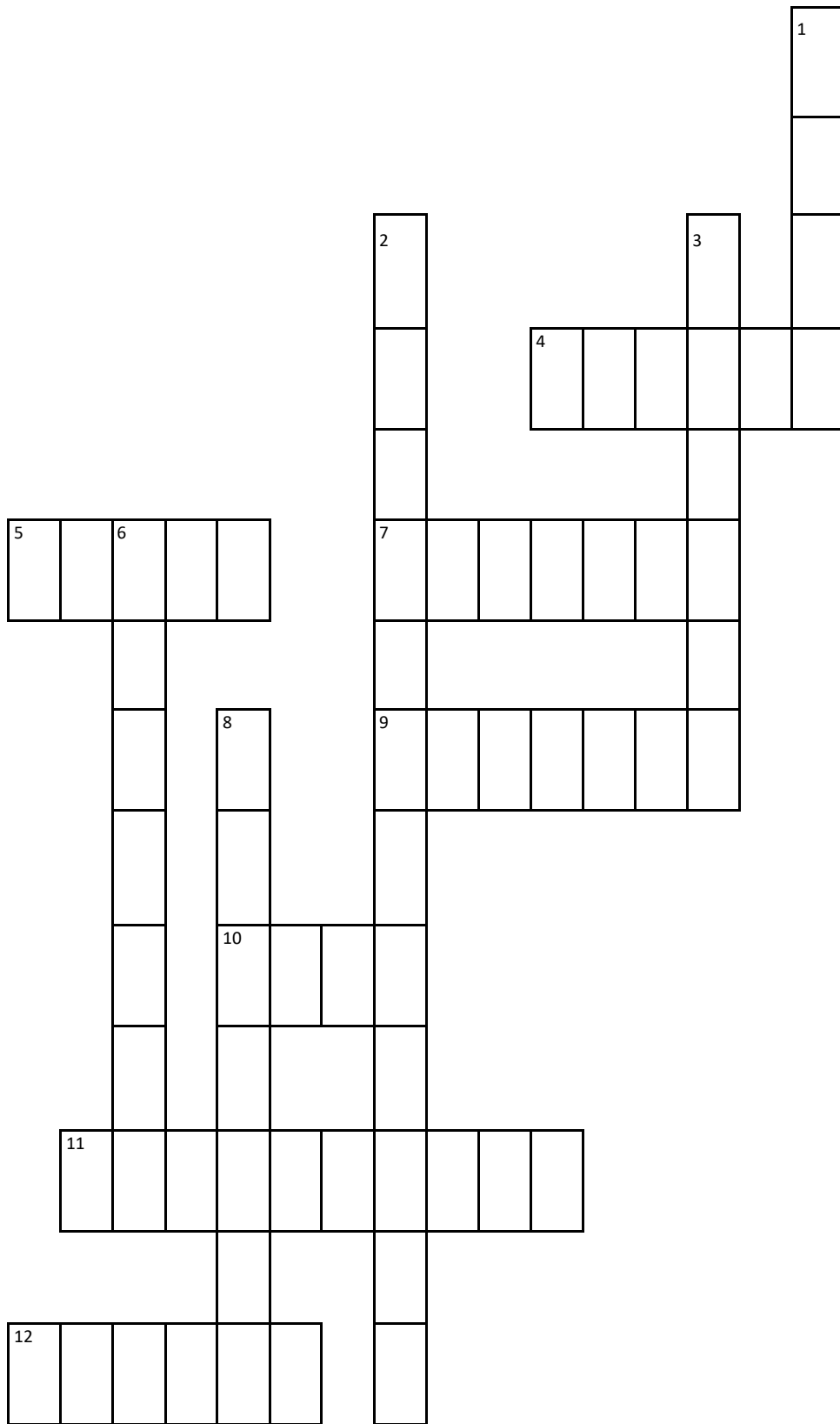
- **ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ ΤΩΝ ΗΠΕΙΡΩΝ**



- ❖ Ας προσπαθήσουμε να συμπληρώσουμε το παρακάτω σταυρόλεξο! Διαβάζοντας προσεκτικά τις περιγραφές, προσπαθούμε να βρούμε την αντίστοιχη λέξη που ταιριάζει, παρατηρώντας τα κουτάκια και τις εικόνες που υπάρχουν!



Σταυρόλεξο των ηπείρων



ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

4. Η Ευρώπη ονομάζεται αλλιώς και ..ήπειρος.

5. Η Ασία διακρίνεται σε ..κλιματικές ζώνες.

7. Μεγαλύτερη σε πληθυσμό χώρα



της Αφρικής.

9. Μεγαλύτερη οροσειρά της Ασίας.



10. Μεγαλύτερη χώρα της Ασίας.



11. Η Αφρική βρέχεται στα δυτικά



της από τον ..ωκεανό.

12. Μεγαλύτερος ποταμός της Αφρικής.



ΚΑΘΕΤΑ

1.Μεγαλύτερη ήπειρος της Γης.



2. Η Νορβηγία ανήκει στην ..χερσόνησο.



3. Γνωστή έρημος της Αφρικής.



6. Η ψηλότερη κορυφή των Ιμαλαΐων.



8. Το κλίμα της Ευρώπης είναι κατά βάση..



—/12

- **ΠΟΛΥΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΠΑΖΛ**



- ❖ Κάθε ομάδα παίρνει από ένα χαρτόνι πάνω στο οποίο αναγράφεται το όνομα μιας διαφορετικής ηπείρου. Έτσι, η μία ομάδα έχει αναλάβει την Ευρώπη, η άλλη την Ασία και η τρίτη την Αφρική.
- ❖ Σε κάθε ομάδα έχουν μοιραστεί, διάφορα κομμάτια παζλ, τα οποία στην ένωση τους σχηματίζουν τον πολιτικό χάρτη της κάθε ηπείρου.
- ❖ Κάθε ομάδα λοιπόν, καλείται να ενώσει σωστά τα παζλ που της έχουν δοθεί, έτσι ώστε να σχηματιστεί στο χαρτόνι ο χάρτης της ηπείρου που έχει αναλάβει.



Ομάδα 1. "ΕΥΡΩΠΗ"



Ομάδα 2. "ΑΣΙΑ"



Ομάδα 3. "ΑΦΡΙΚΗ"



- **ΧΩΡΟΚΥΝΗΓΗΤΟ (ASIA BOOM)**



Ας ορίσουμε δύο
παίκτες ως
κυνηγούς!

- ❖ Ο ρόλος των μαθητών αυτών είναι να κυνηγήσουν ώστε να πιάσουν ή απλά να ακουμπήσουν τους υπόλοιπους μαθητές, οι οποίοι σκορπίζονται στο χώρο και τρέχουν να γλιτώσουν. Μόλις του πιάσουν ή τους ακουμπήσουν απλώς, πρέπει να πουν την λέξη “boom” και ο μαθητής ο οποίος πιάστηκε πρέπει να πέσει κάτω.
- ❖ Για να ελευθερωθεί ο μαθητής ο οποίος έχει πιαστεί, πρέπει ένας άλλος ελεύθερος παίχτης να τον ακουμπήσει στον ώμο και να φωνάξει μια χώρα της Ασίας. Αφού ελευθερωθεί, μπορεί να συνεχίσει κανονικά το παιχνίδι. Το όνομα μιας χώρας δεν μπορεί να επαναληφθεί πάνω από δύο φορές.



ΚΥΝΗΓΟΣ

BOOM!



ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΤΗΣ

ΙΑΠΩΝΙΑ!

- ❖ Το παιχνίδι μας ξεκινάει, μόλις ο δάσκαλος δώσει το σήμα της έναρξης, το οποίο είναι η φράση “χάι σι”(hai shi).

Χάι Σι!

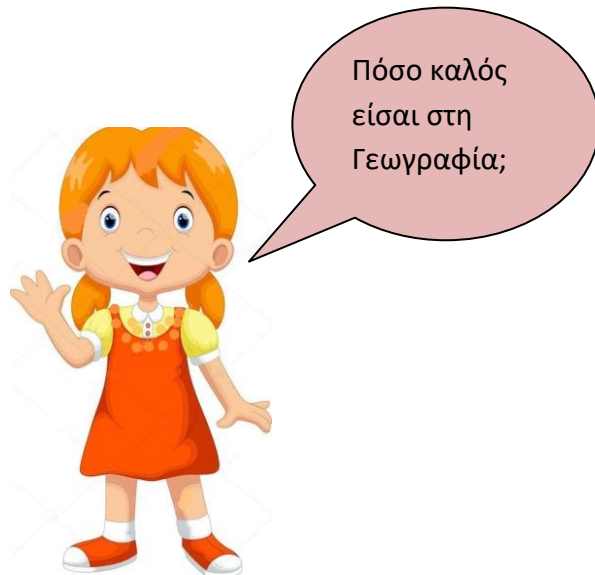
..και το
παιχνίδι
ξεκινάει!



- ❖ Σκοπός του παιχνιδιού μας, είναι οι κυνηγοί να πιάσουν όσους περισσότερους παίκτες μπορούν. Αν αιχμαλωτιστούν όλοι οι παίκτες, το παιχνίδι τελειώνει και ορίζονται νέοι κυνηγοί.



- **ΒΡΕΣ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ!**



- ❖ Ας προσπαθήσουμε να ενώσουμε τις παρακάτω εικόνες με τις αντίστοιχες ηπείρους στις οποίες ανήκουν!

ΑΦΡΙΚΗ○



Βόλγας



Ιμαλία



Σαχάρα

ΕΥΡΩΠΗ○



Νιραγκόνγκο



Δούναβης

ΑΣΙΑ○

ΑΦΡΙΚΗ○



Βεζούβιος



Άλπεις



Έρημος Γκόμπι



Καύκασος



Βαϊκάλη



Ταγκανίκα

ΑΣΙΑ○



— /11

- **ΜΑΝΤΕΨΕ ΤΗ ΛΕΞΗ!**



- ❖ Κάθε αρχηγός κρατάει από ένα μικρό κουδουνάκι. Με την έναρξη του παιχνιδιού, ο δάσκαλος μας παρουσιάζει διάφορες κάρτες με αναγραμματισμούς ηπειρών, χωρών και ωκεανών.
- ❖ Μόλις δούμε την κάρτα αυτή, συζητάμε ομαδικά για την πιθανή λέξη που αναγράφεται στην καρτέλα. Αν αποφασίσουμε ότι μπορούμε να την μαντέψουν σωστά, ο αρχηγός της ομάδας μας χτυπάει το κουδουνάκι και λέει την λέξη που συμφωνήσαμε.



- ❖ Αν η λέξη που βρήκαμε είναι λάθος, ή αργήσει ο αρχηγός μας να την πει πάνω από τρία δευτερόλεπτα, τότε ο πόντος δίνεται στην άλλη ομάδα.
- ❖ Μετά από την παρουσίαση κάθε καρτέλας, το κουδουνάκι δίνεται σε άλλον παίχτη της ομάδας μας, δηλαδή οι αρχηγοί αλλάζουν σε κάθε γύρο.
- ❖ Το τέλος του παιχνιδιού ορίζεται μόλις ο δάσκαλος παρουσιάσει όλες τις κάρτες και νικήτρια θεωρείται η ομάδα που θα καταφέρει να μαντέψει σωστά τις περισσότερες αναγραμματισμένες λέξεις.

❖ Ας προσπαθήσουμε να βρούμε την αναγραμματισμένη λέξη!



(ΙΑΠΩΝΙΑ)



(ΑΤΛΑΝΤΙΚΟΣ)



(ΑΙΓΥΠΤΟΣ)

- **ΧΩΡΕΣ ΚΑΙ ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΕΣ**



- ❖ Μπροστά μας έχει σχηματίσει με μια κιμωλία, μια οριζόντια σειρά, παράλληλη με τη θέση που βρισκόμαστε. Με την έναρξη τους παιχνιδιού, ο δάσκαλός μας αρχίζει να λέει διάφορες χώρες και πρωτεύουσες από τις τρεις ηπείρους που εξερευνούμε, την Ασία, την Αφρική και την Ευρώπη.



- ❖ Όταν λέει μια χώρα, εμείς θα πρέπει να μείνουμε ακίνητοι στην γραμμή όπου έχουμε τοποθετηθεί. Αν όμως πει το όνομα μιας πρωτεύουσας, θα πρέπει να κάνουμε ένα άλμα και να περάσουμε τη γραμμή που έχει σχηματιστεί με κιμωλία.
- ❖ Όποιος μαθητής κάνει λάθος βήμα και μπερδέψει τη χώρα με την πρωτεύουσα ή το αντίστροφο, βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής ορίζεται αυτός που θα καταφέρει να μείνει μέχρι τέλους.



ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΕ ΑΛΛΟΥΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥΣ ..



ΦΥΓΑΜΕ!



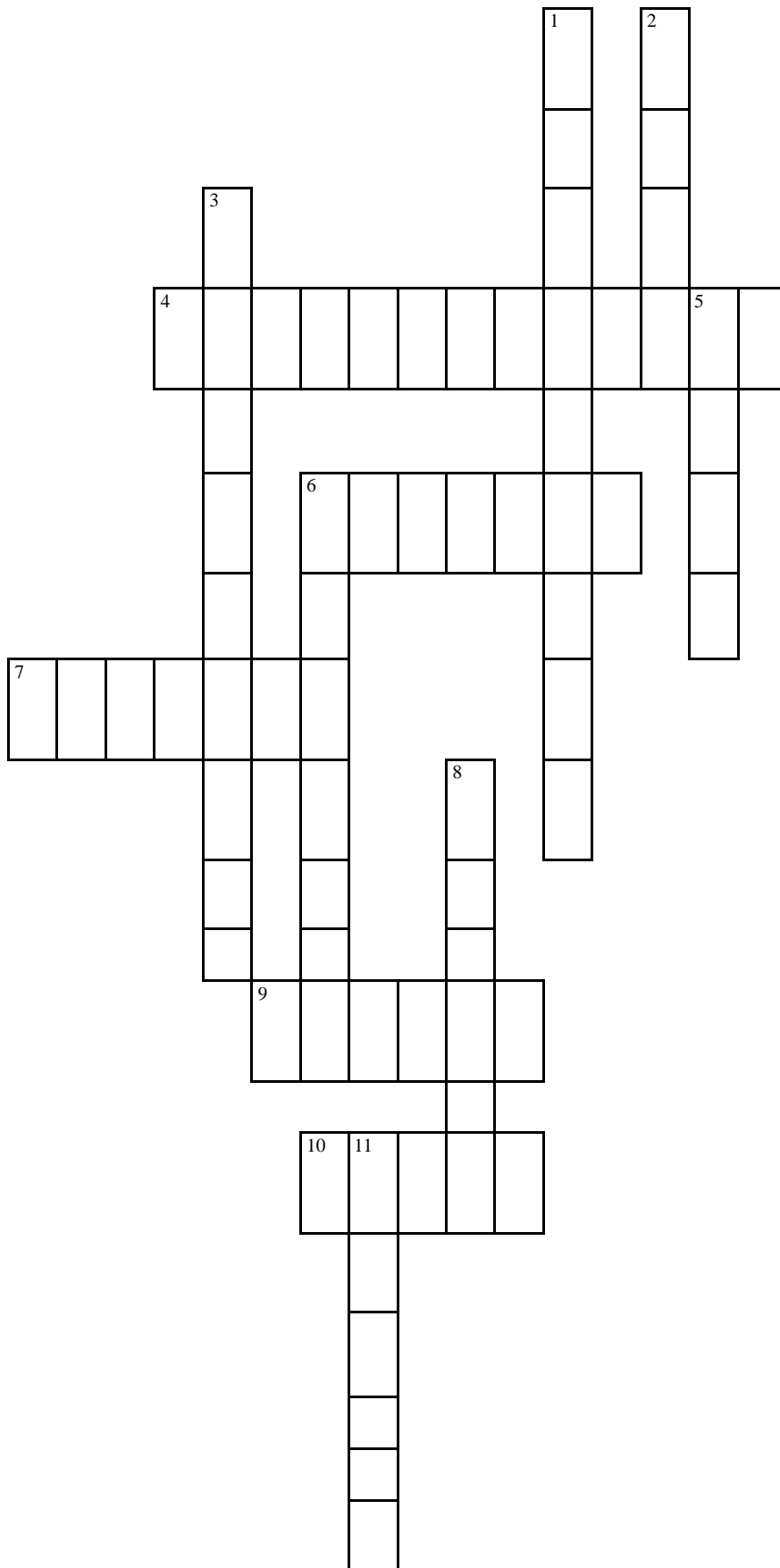
• **ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ**



- ❖ Ας προσπαθήσουμε να συμπληρώσουμε το παρακάτω σταυρόλεξο! Διαβάζοντας προσεκτικά τις περιγραφές, προσπαθούμε να βρούμε την αντίστοιχη λέξη που ταιριάζει, παρατηρώντας τα κουτάκια και τις εικόνες που υπάρχουν!



Σταυρόλεξο των πολιτισμών



ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

4. Βασική θρησκεία της Αφρικής.



6. Βασική πηγή εσόδων στην Αφρική.



7. Δημοφιλέστερα μουσικά όργανα της Αφρικής.



9. Γνωστή φυλή της Αφρικής.



10. Δημοφιλής πύργος του Παρισιού.

ΚΑΘΕΤΑ

1. Ξακουστό μνημείο της Αιγύπτου.



2. Βασική πηγή τροφής των Ασιατών.



3. Βασικό θρήσκευμα της Ασίας.



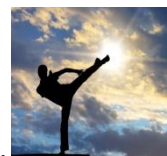
5. Γνωστό συστατικό της Ινδικής Κουζίνας.



6. Παραδοσιακό μουσικό όργανο της Σκωτίας.



8. Γνωστή πολεμική τέχνη με καταγωγή από την Ιαπωνία.



11. Ευρωπαϊκή χώρα, ξακουστή για τη μόδα της.



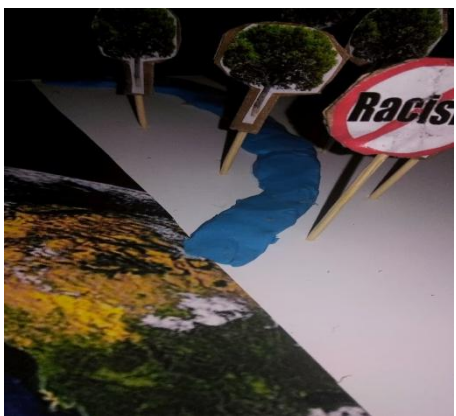
___/12

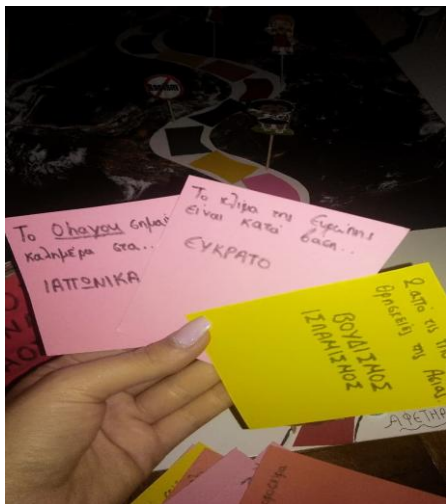
- “ΤΟ ΠΟΛΥΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΧΩΡΙΟ”



- ❖ Η ομάδα που θα ρίξει το ζάρι και θα τύχει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτη το παιχνίδι. Ρίχνοντας το ζάρι, η ομάδα προχωράει τόσα κουτάκια όσο είναι και ο αριθμός που έφερε. Η άλλη ομάδα τότε, τραβάει μια κάρτα και κάνει την ερώτηση που αναγράφεται πάνω.
- ❖ Αν η αντίπαλη ομάδα απαντήσει σωστά, προχωράει ένα κουτάκι. Αν όμως απαντήσει λάθος, τότε ξαναγυρίζει στην προηγούμενη θέση που βρισκόταν. Το παιχνίδι συνεχίζεται και η μία ομάδα διαδέχεται την άλλη.
- ❖ Ως νικήτρια του παιχνιδιού, ορίζεται η ομάδα που θα καταφέρει να φτάσει πρώτη στον τελικό σταθμό του παιχνιδιού!







• ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕ ΤΑ ΚΕΝΑ!



❖ Ας προσπαθήσουμε να συμπληρώσουμε τα κενά που υπάρχουν στις λέξεις των παρακάτω εικόνων. Πρώτα συμπληρώνουμε το μνημείο που απεικονίζεται και έπειτα τη χώρα στην οποία βρίσκεται.



Π _ _ _ _ _ ς στην _ _ _ _ _ υ _ _ _ _



_ _ _ _ γ _ _ της Π _ _ _ _ _ στην _ _ _ _ λ _ _ _



Τ _ _ _ Μ _ _ _ _ στην _ _ _ δ _ _



Π _ _ _ του Β _ _ _ _ δ _ μ _ _ _ ρ _ ο _
στην Γ _ _ _ _ ν _ _



Π _ _ _ _ ς του _ _ _ _ λ _ _ _ _ σ η _ _ _ _ λ _ _

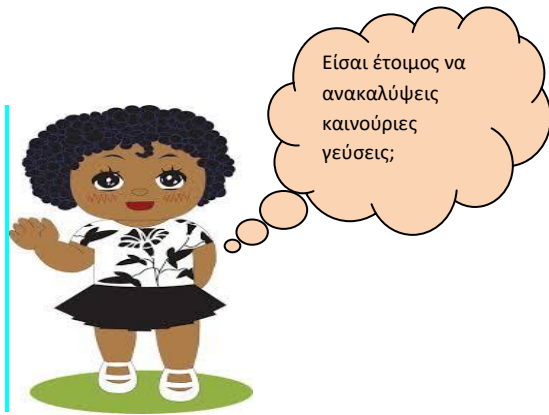


Σ _ _ _ _ ο Τ _ _ _ _ ς στην Κ _ _ _ _



_ / 6

- “ΓΕΥΣΕΙΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ”



❖ Ας προσπαθήσουμε να ενώσουμε τις παρακάτω χώρες, με τα πεντανόστιμα φαγητά για τα οποία φημίζονται!





Παέγια ○

○ Κίνα



Τσακαλάκα ○

○ Ιταλία



Καρμπονάρα ○

○ Νότια Αφρική



Σούσι ○

○ Αίγυπτος



Φαλάφελ ○

○ Ιαπωνία



Νουντλς ○

○ Ισπανία



—/6

• “ΧΩΡΟΤΑΒΟΟ”



Ας χωριστούμε
σε δύο ομάδες κι
ας ορίσουμε από
έναν αρχηγό!

- ❖ Οι δύο αρχηγοί ρίχνουν ένα ζάρι και όποιος τύχει το μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτος. Αυτός που ξεκινάει πρώτος, τραβάει μια κάρτα και προσπαθεί να περιγράψει τη λέξη που αναγράφεται πάνω στην κάρτα, χωρίς όμως να αναφέρει καμία από τις απαγορευμένες τρεις λέξεις.
- ❖ Η αντίπαλη ομάδα τον επιβλέπει, ώστε να μην γίνει κάποιο μπέρδεμα ή ζαβολιά και χρονομετράει τη διαδικασία με τη χρήση μιας κλεψύδρας. Αν οι συμπαίκτες του καταφέρουν να βρουν την λέξη στον καθορισμένο χρόνο, τότε η ομάδα αυτή παίρνει την κάρτα.
- ❖ Ως νικήτρια, ορίζεται η ομάδα που θα καταφέρει να συλλέξει τις περισσότερες κάρτες. Σε κάθε γύρο, οι αρχηγοί αλλάζουν!



Έτοιμος
για
παιχνίδι;

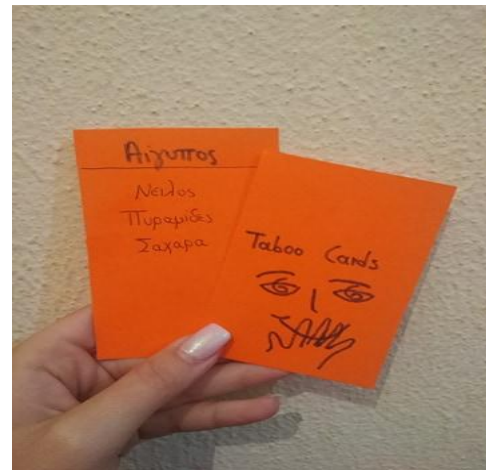


Ας
μαντέψουμε
τη λέξη!

❖ Ας διαλέξουμε μία από τις κάρτες taboo!



❖ Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε τη χώρα που μας έτυχε, χωρίς να πούμε τις απαγορευμένες λέξεις!



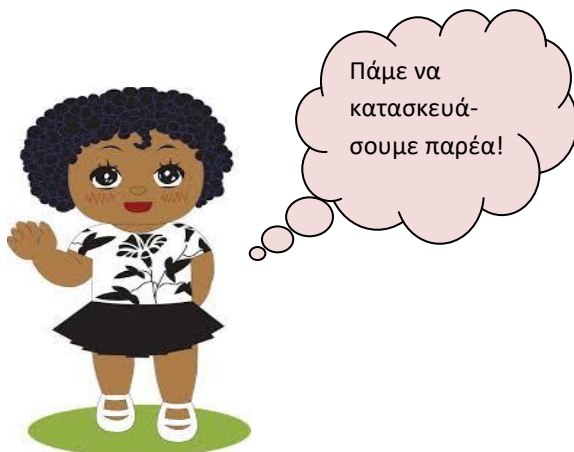
❖ Ο χρόνος ξεκινάει να μετράει!



- “ΟΡΙΓΚΑΜΙ”(ORIGAMI)



- ❖ Κάθε ομάδα παίρνει από ένα χαρτόνι, καθώς και ένα χαρτί που θα αναγράφει διάφορες οδηγίες κατασκευής.
- ❖ Έπειτα, καλείται να κατασκευάσει μια διαφορετική φιγούρα, διπλώνοντας το χαρτόνι που τους έχει δοθεί, με τον κατάλληλο τρόπο, σύμφωνα με τις οδηγίες. Σε κάθε ομάδα, ο ένας μαθητής βοηθάει τον άλλον, ώστε να καταφέρουν να ολοκληρωθεί η κατασκευή.
- ❖ Μόλις ολοκληρωθεί η κατασκευή, κάθε ομάδα αναζητάει το όνομα της φιγούρας του στα Γιαπωνέζικα και την παρουσιάζει στις άλλες ομάδες.



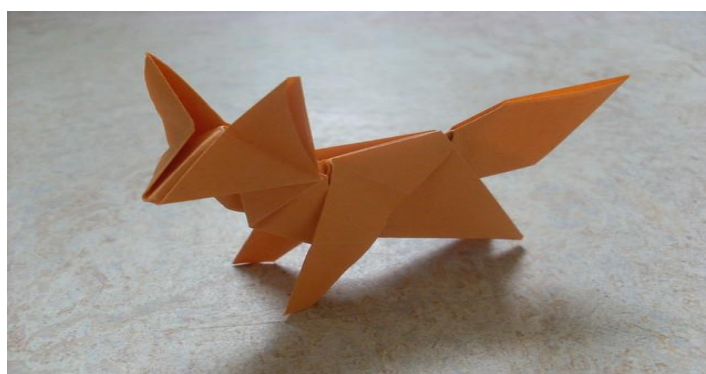
- ❖ Ας προσπαθήσουμε σε ομάδες, να κατασκευάσουμε τις παρακάτω φιγούρες!



1^η Ομάδα (Καραβάκι)



2^η Ομάδα (Κύκνος)



3^η Ομάδα(Αλεπού)

