

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΛΟΥΝΑ ΠΑΡΚ

Γνωστικό Αντικείμενο: Τέχνες

Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα: Φυσική Αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά, ΤΠΕ, Φυσικές Επιστήμες

Στόχοι:

Βιωματικοί:

- Να αναπτύξουν αντιληπτικό κινητικές δεξιότητες
- Να εκτελούν κινητικές δεξιότητες χειρισμού
- Να βιώσουν συναισθήματα χαράς και ψυχαγωγίας
- Να δημιουργήσουν εικαστικές αναπαραστάσεις τριών διαστάσεων
- Να συνδέσουν εμπειρίες και βιώματα και να τις εκφράσουν μέσα από διάφορα είδη τέχνης

Εννοιολογικοί:

- Να συγκρίνουν και να διακρίνουν ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στα διάφορα είδη, τις εποχές και τους τόπους (δημιουργικές συγκρίσεις)
- Να αναγνωρίζουν έργα τέχνης άλλων λαών και πολιτισμών
- Να παρατηρούν, να περιγράφουν και να εκφράζουν σκέψεις, προτιμήσεις και απόψεις

Στόχοι Ανάλυσης

- Να βιώσουν τη σύγχρονη πραγματικότητα και να έρθουν σε επαφή με στοιχεία του Παρελθόντος
- Να ενεργοποιηθεί η δημιουργική σκέψη μέσα από την εκτέλεση κινητικών δεξιοτήτων και κατασκευών
- Να έρθουν σε επαφή με διάφορα υλικά και να πειραματιστούν με τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά τους

Στόχοι Εφαρμογής

- Να επιλύσουν προβλήματα
- Να κατασκευάσουν τρισδιάστατα έργα
- Να χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν
- Να γνωρίζουν και να χρησιμοποιούν απλές τεχνικές για τη δημιουργία πρωτότυπων έργων
- Να γνωρίζουν τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά των αντικειμένων

Μέθοδοι: ΤΠΕ, Εκπαίδευση μέσω τέχνης, Ερωταπαντήσεις, Δράμα

Δραστηριότητες

Προκαταβολικός Οργανωτής

1. «Το Λούνα Πάρκ»

Στόχοι: να αναπτύξουν δεξιότητες παρατηρητικότητας και διερευνητικής διάθεσης, να καλλιεργήσουν δεξιότητες γλωσσικής επικοινωνίας, να συμμετέχουν σε συζητήσεις εκφράζοντας τα βιώματα και τις εμπειρίες τους

Υλικά: διαδραστικός πίνακας, λογισμικό παρουσίασης Power Point, μουσική, Πίνακας του Scot Cambell , Zombies in love

Η επιλογή του πίνακα βασίζεται στο γεγονός ότι παρουσιάζει με λεπτομέρειες τη ζωή ενός Λούνα – Πάρκ. Πρέπει να δοθεί όμως προσοχή, ώστε να μη δοθεί έμφαση στους «τάφους» που υπάρχουν έξω από το Λούνα – Πάρκ, αλλά και μέσα στο χώρο, διάσπαρτα.

Προσέγγιση έργων τέχνης συνδυαστικά σύμφωνα με το μοντέλο του Adams, και αυτό των Visual Thinking και Artful Thinking

Η νηπιαγωγός προβάλλει στην οθόνη του διαδραστικού πίνακα τον πίνακα Scot Cambell , *Zombies in love* και ζητά από τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεκτικά για λίγο τον πίνακα. Στη συνέχεια ρωτά:

- Τι δείχνει ο πίνακας;
- Τι συμβαίνει στον πίνακα αυτόν;
- Ποιες εικόνες βλέπεις και σε κάνουν να το λες αυτό;
- Τι σου προξενεί μεγαλύτερη εντύπωση;
- Έχεις πάει ποτέ σε κάποιον χώρο σαν αυτόν;



2. «Βιώνοντας το γνωστό» - Γνώση

Στόχοι: ανίχνευση της προγενέστερης γνώσης των νηπίων

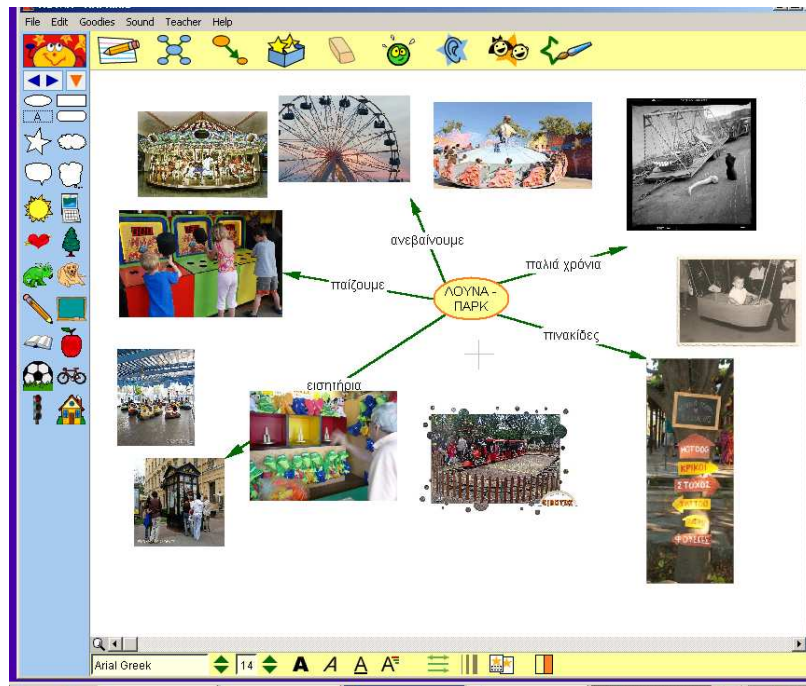
Μέθοδοι: Εννοιολογικός χάρτης, καταγισμός ερωτήσεων, συζήτηση, ΤΠΕ

Υλικά: λογισμικό εννοιολογικών χαρτών kidspiration , χαρτί - μολύβι

Δραστηριότητες:

➤ Η νηπιαγωγός ζητά από τους μαθητές να πουν τι τους έρχεται στο μυαλό όταν ακούνε τη λέξη «Λούνα – Πάρκ». Οι ιδέες των παιδιών καταγράφονται.

➤ Σε ένα ημιδομημένο φύλλο, στο λογισμικό Εννοιολογικών χαρτών kidspiration, το οποίο έχει ετοιμάσει ο/ η εκπαιδευτικός σύμφωνα με τις κεντρικές ιδέες που έχουν προκύψει από την προηγούμενη δραστηριότητα, τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν τις έννοιες – εικόνες.



➤ Στη συνέχεια, οργανώνεται η μάθηση, με την επιλογή όσων ξέρουν και όσων θέλουν να μάθουν. Αυτό πραγματοποιείται όπως παρακάτω: τα παιδιά επιλέγουν εικόνες και ταυτόχρονα ηχογραφούν τις απόψεις τους, ενώ η νηπιαγωγός τις καταγράφει, στο ίδιο το λογισμικό.

Βιώνοντας το νέο - Κατανόηση

3. «Ο ζωγράφος στην τάξη»

Στόχοι: να βιώσουν συναισθήματα, να τα αναγνωρίσουν και να τα περιγράψουν. Να ασκηθούν στην ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων (ανάπτυξη ποιοτικών ερωτήσεων)

Υλικά: Υλικά της θεατρικής περιοχής

Δραστηριότητα:

Προβάλλεται πάλι ο πίνακας του Η νηπιαγωγός ρωτά:

➤ Αν είχες μπροστά σου το ζωγάφο τι θα τον ρωτούσες; (η νηπιαγωγός προτείνει να προσκαλέσουν τον ζωγράφο στο σχολείο)

Ένα παιδί είναι ο ζωγράφος και έρχεται στο σχολείο ύστερα από πρόσκληση των παιδιών (η δασκάλα επικοινωνεί τηλεφωνικά και προσκαλεί τον καλλιτέχνη κατόπιν οδηγιών των παιδιών). Οι μαθητές του θέτουν ερωτήματα σχετικά με το έργο (ενδεικτικά αναφέρονται):

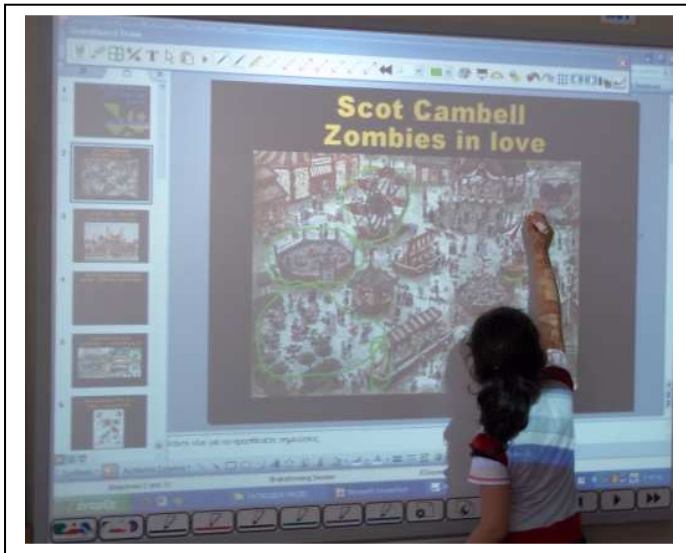
- Τι σκέφτηκες και έφτιαξες αυτό το έργο
- Ήσουν μέσα στον κόσμο; κλπ

4. «Στο Λούνα Πάρκ»

Στόχοι: Να βιώσει τις πραγματικές συνθήκες ενός λούνα πάρκ, να προκληθεί το ενδιαφέρον των μαθητών

Συνεχίζοντας τις ερωτήσεις:

- Πώς σε κάνει να αισθάνεσαι το έργο; Γιατί;
- Στο έργο μπορούμε να ξεχωρίσουμε διάφορες περιοχές μέσα στο χώρο; Μπορείς να τις ξεχωρίσεις; Τα παιδιά καλούνται να βάλουν σε κύκλο τις περιοχές αυτές μέσα από το λογισμικό του διαδραστικού πίνακα. Η εργασία πραγματοποιείται σε ζευγάρια.



➤ Στη συνέχεια, η νηπιαγωγός ζητά το κάθε ζευγάρι να επιλέξει μια εικόνα από το έργο που τους αρέσει και να καθίσει σε μια περιοχή και να συζητήσουν για:

- τα συναισθήματά τους (τι νιώθουν βλέποντας αυτή την εικόνα του έργου)
- έχουν βρεθεί σε παρόμοιο μέρος;
- Τι τους εντυπωσιάζει περισσότερο;

➤ **«Ζωντανεύω τον πίνακα»**

Υλικά: κουδουνάκια , μαράκες (μουσικά όργανα), υλικά του σχολείου (στεφανάκια, καρέκλες, ράβδοι γυμναστικής, κλπ)

Τα ζευγάρια καλούνται να αναπαραστήσουν την εικόνα τους φωτογραφικά (δηλαδή να παραμείνουν ακίνητοι). Το κάθε ζευγάρι αναφέρει την εικόνα που επέλεξε. Αν υπάρχουν κοινές επιλογές, τα ζευγάρια είναι κοντά στο χώρο. Το κάθε ζευγάρι με τη σειρά του, αφού αναφέρει την επιλογή του, παίρνει τη θέση του στο χώρο. Στόχος είναι όλα τα παιδιά να συνθέσουν εικόνες από το Λούνα – Πάρκ του πίνακα. Όταν η νηπιαγωγός χτυπήσει τα κουδουνάκια ο πίνακας ζωντανεύει. Όταν χτυπήσει τις μαράκες «παγώνουν» τον πίνακα.



➤ **Επίσκεψη στο «Παιδικό Μουσείο Θεσσαλονίκης»** στην οποία λειτουργεί έκθεση παιδικού παιχνιδιού.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Κατά τη διάρκεια της χρονιάς έχουν γίνει δραστηριότητες για το μουσείο, καθώς πραγματοποιήθηκαν επισκέψεις σε διάφορα είδη μουσείων (Τελόγλειο, Πολεμικό Μουσείο, κλπ.). Για το λόγο αυτό παραλείπονται σχετικές δραστηριότητες για την έννοια «Μουσείο». Προκειμένου όμως, να προετοιμαστούν οι μαθητές για την επίσκεψη στο «Παιδικό Μουσείο», επιλέγεται μια εισαγωγική δραστηριότητα.

1. «Τι είναι το “παιδικό μουσείο;”»

Στόχος: πρόκληση ενδιαφέροντος των παιδιών , ανίχνευση προγενέστερης γνώσης

Μέθοδος: ερωταπαντήσεις, ΤΠΕ

Υλικά: διαδραστικό σύστημα (διαδραστικός πίνακας και λογισμικό Teamboard)

Η νηπιαγωγός ρωτά τα παιδιά στην ολομέλεια της τάξης:

- τι θυμούνται από τις προηγούμενες επισκέψεις τους στα Μουσεία
- τι είδαν
- πώς και πού ήταν τοποθετημένα τα εκθέματα
- τι συνθήκες επικρατούσαν μέσα στο Μουσείο (συμπεριφορά επισκεπτών, φωτισμός, κλπ)

Ενημερώνει για την επικείμενη επίσκεψη στο «Παιδικό Μουσείο» και ρωτά:

- Τι περιμένετε να δείτε σε ένα «ΠΑΙΔΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ»;
- Ποιοι μπορούν να το επισκεφτούν;
- Γιατί λέγεται Παιδικό μουσείο;
- Τι μπορεί να κάνει σε ένα παιδικό μουσείο ο επισκέπτης; (να δει και να δημιουργήσει)

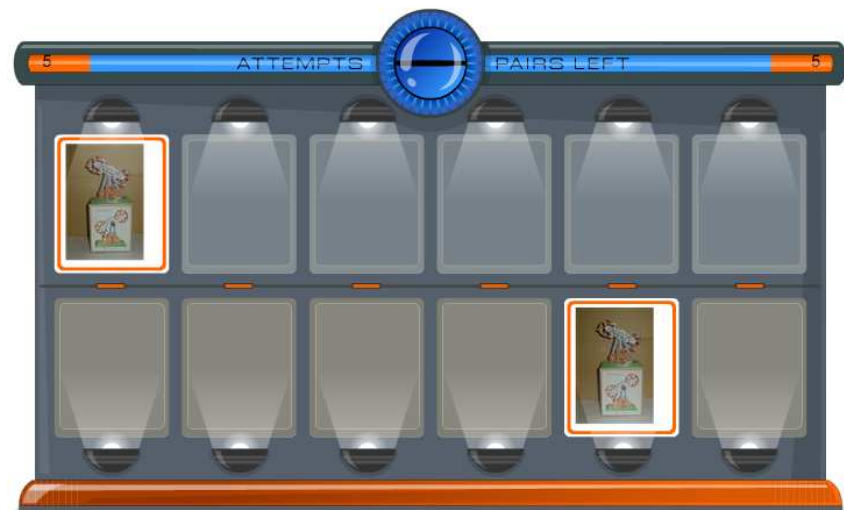
Η/ο Νηπιαγωγός μπορεί να δείξει τη σελίδα του Παιδικού Μουσείου στο διαδίκτυο και να μιλήσουν σχετικά

2. «Η τρέλα του ταιριάσματος»

Υλικά: εφαρμογή web 2.0 Memory Game Maker

Στόχοι: να παρατηρήσουν και να ταυτίσουν τις όμοιες εικόνες (μαθηματικά). Να κάνουν αναγωγή ανάμεσα στο πραγματικό και στο παιχνίδι.

Στο λογισμικό Memory Game Maker δημιουργείται ένα παιχνίδι με εικόνες πραγματικών παιχνιδιών και εικόνες παιχνιδιών του μουσείου. Η εντολή του παιχνιδιού είναι ταιριάξτε τις ίδιες εικόνες.



3. «ΦΤΙΛΆΞΕ ΤΟ ΠΑΖΛ»

Υλικά: εφαρμογή web 2.0 Jig Show Puzzle, διαδραστικός πίνακας ή Η/Υ

Στόχοι: Να αντιληφθούν το περίγραμμα, τη γειτνίαση και τη διαδοχή της γραμμής, να διακρίνουν την ανοιχτή και κλειστή γραμμή.

Στην εφαρμογή web 2.0 Jig Show Puzzle έχουν δημιουργηθεί παζλ με τις εικόνες των αντικειμένων του μουσείου σε διάφορα κομμάτια. Τα παιδιά συνθέτουν την εικόνα.



ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

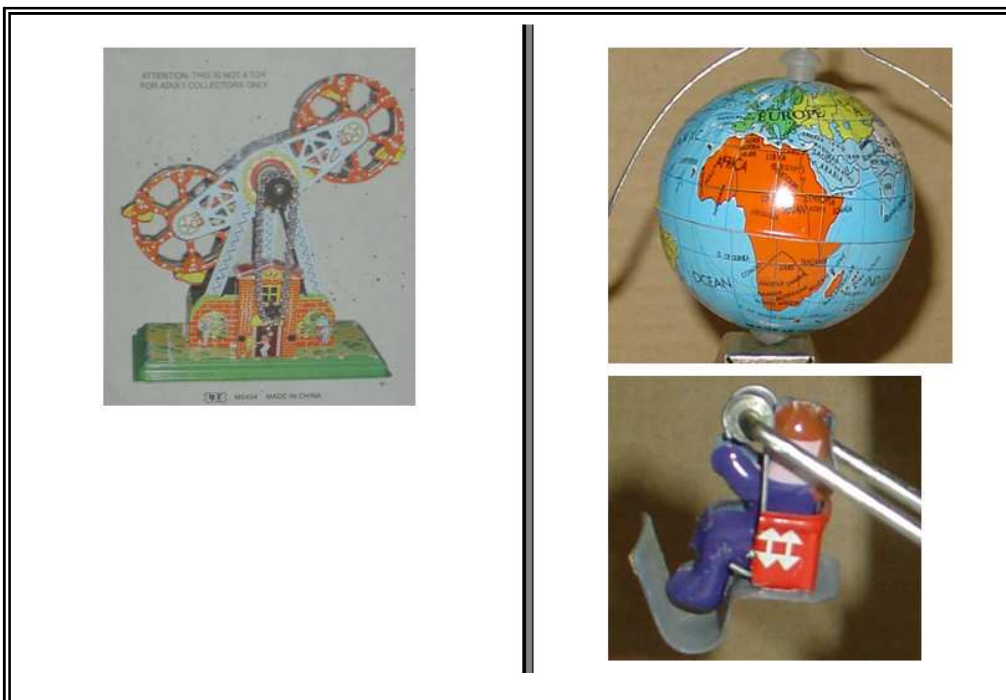
Στόχοι: να εξασκήσουν την παρατηρητικότητα τους, να κάνουν αναγωγές με το πραγματικό, να κάνουν συγκρίσεις και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους.

Μέθοδοι: ατομική εργασία, εργασία σε ζευγάρια

Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια (εταιρική σχέση):

1ο. Το κάθε ζευγάρι παίρνει μια εικόνα, στην οποία προβάλλεται ένα τμήμα μόνο του παιχνιδιού.

Οι ομάδες καλούνται να αναγνωρίσουν το παιχνίδι και να ψάξουν να το βρουν μέσα στο χώρο.



2ο. Όταν το βρουν κάθονται κάτω μπροστά από το παιχνίδι. Σε κάθε παιδί δίνεται η αντίστοιχη εικόνα του παιχνιδιού, στο οποίο όμως υπάρχουν ορισμένες διαφορές από το πραγματικό παιχνίδι.. Οι μαθητές καλούνται να βρουν τις διαφορές και να τις σημειώσουν επάνω στη φωτοτυπία βάζοντας τις σε κύκλο.



3ο. **Κατασκευή:** κατασκευάζουν ένα απλό καρουζέλ

Υλικά: μπουκάλια νερού, χαρτόνια κάνσον, ψαλίδια, σχοινάκια, κόλλες



Εννοιολογώντας με ορολογία - Εφαρμογή

5. «Βρίσκω τις ομοιότητες και τις διαφορές»

Υλικά: εικόνες – φωτογραφίες από παιχνίδια του Λούνα – Παρκ και παιχνίδια του εμπορίου, φύλλα εργασίας, διαδραστικό σύστημα teamboard (πίνακας και λογισμικό).

Στόχοι: να αντιστοιχίσουν το ίδιο είδος παιχνιδιού (Μαθηματικά), να διακρίνουν ομοιότητες και διαφορές και να επιχειρηματολογήσουν και να δώσουν τις δικές τους ερμηνείες

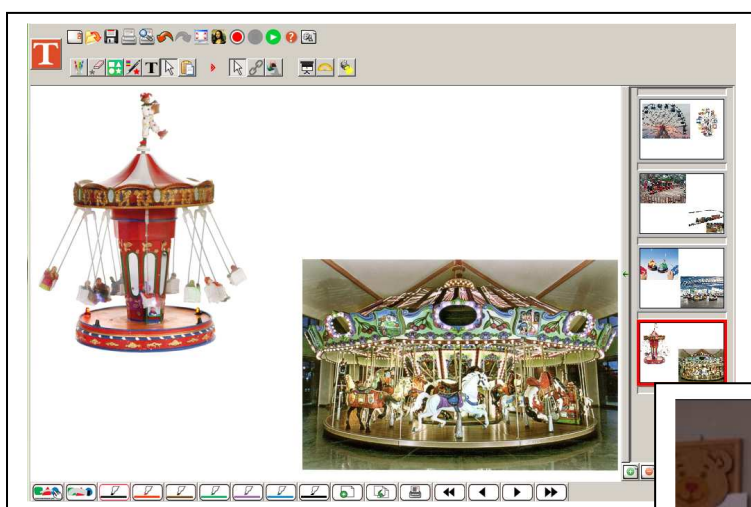
Δραστηριότητα:

➤ Τα παιδιά χωρίζονται ομάδες. Στην κάθε ομάδα δίνεται μια έγχρωμη φωτοτυπία της παρακάτω εικόνας. Οι μαθητές καλούνται να ενώσουν με μια γραμμή τα παιχνίδια που είναι όμοια μεταξύ τους.



➤ Στη συνέχεια, η νηπιαγωγός ζητά να επιλέξουν ένα ζευγάρι παιχνιδιού (παιχνίδι του Λούνα – Παρκ και παιχνίδι του εμπορίου) και να συζητήσουν μεταξύ τους σε τι διαφέρουν μεταξύ τους τα ζεύγη των παιχνιδιών που ενώσανε και σε τι μοιάζουν μεταξύ τους. Φροντίζει να επιλεγούν όλα τα ζεύγη παιχνιδιών από τις ομάδες.

➤ Προβάλλοντας στο διαδραστικό πίνακα ένα - ένα τα ζεύγη παιχνιδιών οι ομάδες παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης τις διαφορές και ομοιότητες των παιχνιδιών τους



➤ **«Φτιάχνω το δικό μου Λούνα – Παρκ»**

Υλικά: χαρτιά του μέτρου, χαρτί Κάνσον, μπογιές, πινέλα

Τα παιδιά ατομικά ζωγραφίζουν το παιχνίδι που μελέτησαν, το κόβουν και το κολούν σε χαρτί κάνσον συνθέτοντας ένα λούνα παρκ (4 στο σύνολο).

- Ακολουθεί συζήτηση σχετικά με:
- τον τρόπο κατασκευής (περίεγραψε πώς το έφτιαξες)
 - τα σχήματα που χρησιμοποίησε για να το φτιάξει
 - τις δυσκολίες που συνάντησε.

➤ Η / ο εκπαιδευτικός ρωτά: «Τι άλλα παιχνίδια θα μπορούσαμε να βάλουμε στα λούνα – παρκ που ζωγραφίσαμε;»

Ανάλογα με τις προτάσεις, το κάθε παιδί ζωγραφίζει το παιχνίδι που προτείνει και με τον ίδιο τρόπο εμπλουτίζει την αρχική κατασκευή.

➤ **«Μια μέρα στο Λούνα – Παρκ»**

Σύνθεση ιστορίας με συγκεκριμένο θέμα. Τα παιδιά παροτρύνονται να τοποθετήσουν τους εαυτούς τους στη ζωγραφιά τους, φτιάχνοντας μια φανταστική ιστορία. Η σύνθεση γίνεται από τα τέσσερα (ή τρία) μέλη της ομάδας και παρουσιάζεται στην ολομέλεια της τάξης από όλα τα νήπια εκ περιτροπής.

➤ **«Μια βόλτα στο παρελθόν»**

Διδακτικά Μέσα: ρούχα εποχής (καπέλα, εσάρπες, ομπρέλες, γιλέκα, ...) τα οποία βρίσκονται στο χώρο της δραματικής τέχνης, πίνακας A. Maley «summer carousel», φωτογραφική μηχανή, γιγαντότουβλα και ράβδοι (υλικά γυμναστικής), διαδραστικός πίνακας ή πίνακας προβολής, λογισμικό Power Point, γαϊτανάκι, παγκάκια, καρέκλες

Στόχοι: να βιώσουν την ιστορικότητα του παιχνιδιού, μέσα από το πέρασμα του χρόνου

Μέθοδοι: ερωταπαντήσεις, δράμα

Στο διαδραστικό πίνακα προβάλλεται ο πίνακας του Maley «summer carousel» και ο πίνακας του Carl «Carl's Carousel». Σε ένα σημείο της τάξης, (μπορεί να είναι και η είσοδος σε μια άλλη αίθουσα (π.χ. αίθουσα πολλαπλών χρήσεων) η νηπιαγωγός τοποθετεί μια πύλη κατασκευασμένη με γιγαντότουβλα και ράβδους γυμναστικής. Δίπλα στην είσοδο βρίσκεται το κουτί με τα ρούχα αμφίεσης. Επιπλέον, αν υπάρχει παιχνίδι «μύλος» στην αυλή του σχολείου, μπορεί να πραγματοποιηθεί σε εκείνον το χώρο.

Οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν τους πίνακες και να απαντήσουν στα παρακάτω ερωτήματα για τον κάθε πίνακα:

- τι παρουσιάζει ο πίνακας
- τι ώρα πιστεύουν ότι είναι και γιατί
- τι εποχή του χρόνου είναι και από να το αιτιολογήσουν (ενδυμασία, χρώματα του πίνακα...)
- γνωρίζουν το όνομα του παιχνιδιού
- έχουν ανέβει σε τέτοιο παιχνίδι, ή έχουν δει καρουζέλ, πού το έχουν δει και τι συναισθήματα τους δημιούργησε αυτή η εμπειρία.

- ποιος συνοδεύει τα παιδιά
- τι έκφραση έχουν τα πρόσωπά τους, τι συναισθήματα μπορεί να έχουν
- Σε έναν πίνακα ο καλλιτέχνης μας μεταφέρει σε ένα Καρουζέλ μιας άλλης εποχής. Πώς το καταλαβαίνουμε αυτό; (από την ενδυμασία των προσώπων που απαρτίζουν τον πίνακα, από τη λιτότητα του παιχνιδιού, όπως αριθμός αλόγων, φωτάκια, διακοσμητικά...).
- τα αλογάκια πώς κινούνται (κυκλικά, αλλά και πάνω – κάτω στον πίνακα του Carl)



➤ Στη συνέχεια, τα παιδιά ζωντανεύουν τον πίνακα της σύγχρονης εποχής. Για να αναπαραστήσουν τον πίνακα της παλιάς εποχής ντύνονται με ρούχα ή εξαρτήματα εποχής και περνώντας τη μαγική πύλη μεταφέρονται στο παρελθόν.



Εννοιολογώντας με θεωρία



Υλικά: ρολά χαρτιού κουζίνας, καλαμάκια, ξυλάκια από σουβλάκι, χρωματιστά χαρτιά περιτυλίγματος, κορδέλες, δαντέλες, κάνσον, κουτιά από λαβός τυρί.

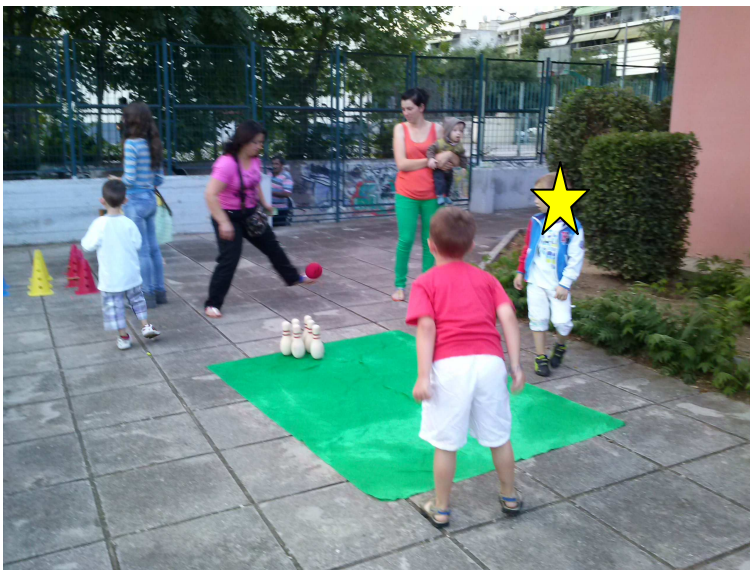
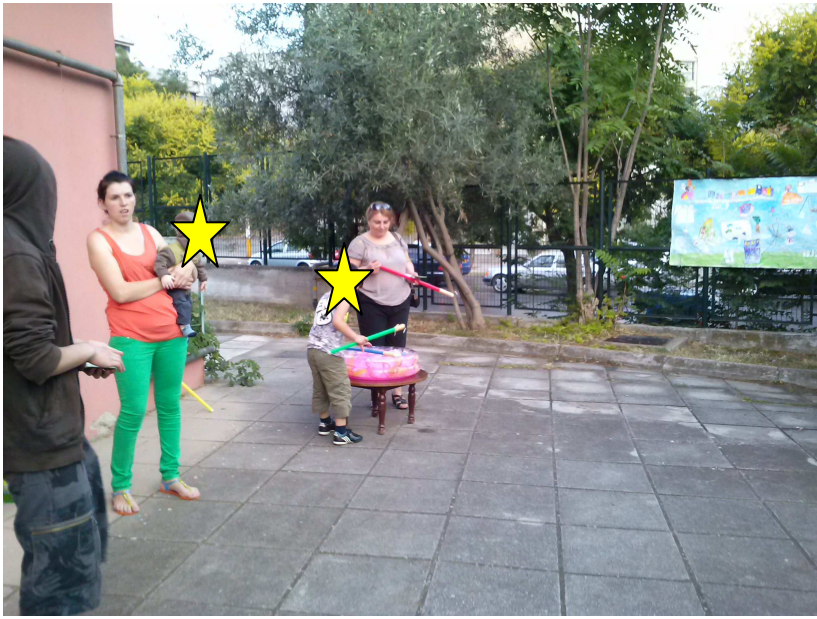
➤ Η / ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει μερικά υλικά, όπως ρολά από χαρτί κουζίνας, σχοινιά, χαρτιά κάνσον, κλπ. και θέτει τον προβληματισμό «πώς θα μπορούσαμε να φτιάξουμε ένα καρουζέλ;» Τα παιδιά ατομικά κατασκευάζουν τρισδιάστατα Καρουζέλ

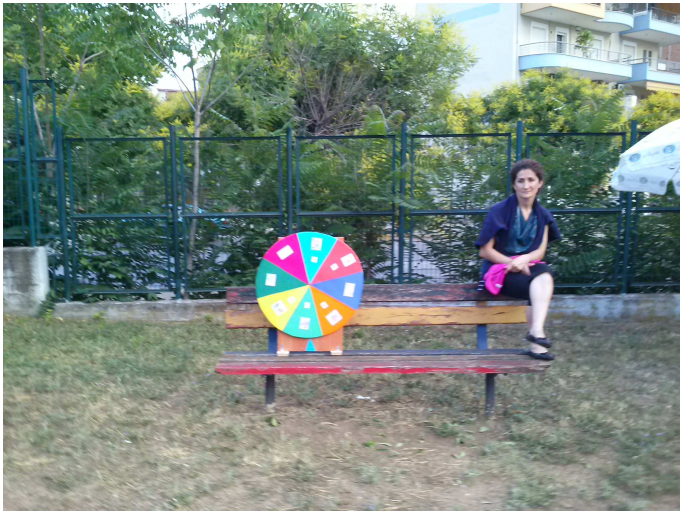
➤ Κατά τον ίδιο τρόπο κατασκευάζουμε τη ρόδα



Η Γιορτή:

Το πρόγραμμα κλείνει με ένα Λούνα παρκ στην αυλή του σχολείου. Τα παιδιά παρουσιάζουν τρία χορευτικά με σχετικό θέμα (Η Ρόδα, Το Καρουζέλ και). Κατασκευάζονται παιχνίδια, όπως ο τροχός της τύχης, τα παπάκια (με μπουκάλια νερού, στα οποία μπαίνει αρίθμηση), τενεκεδάκια, κρίκοι και τροχός της τύχης (με οικολογικό περιεχόμενο, καθώς φέτος ασχοληθήκαμε με την ανακύκλωση. Άλλα παιχνίδια δημιουργούνται από το υπάρχον υλικό του σχολείου (πχ. Μπούλινγκ) ή χώροι διακόσμησης σώματος (τατουάζ). Στη γιορτή παίρνουν μέρος μικροί και μεγάλοι.





Βιβλιογραφία – Δικτυογραφία

Κατασκευή Καρουζέλ : <http://eyecandyscrap.blogspot.gr/>

<http://www.getty.edu/gettygames/>