

**ΗΡΩΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΑΝΟΙΓΟΥΝ ΔΡΟΜΟΥΣ ΦΙΛΙΑΣ,  
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΥ**

**Γνωστική Περιοχή:** Οπτικοακουστική Έκφραση και Επικοινωνία

**Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα:** Τέχνες (Εικαστικά, Θέατρο, Μουσική, Θέατρο), Γλώσσα, Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών, Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη (Ταυτότητα, Αυτορύθμιση, Προσωπική Ενδυνάμωση)

**Σκοπός:** Η δημιουργική και διαθεματική προσέγγιση της φιλίας, της επικοινωνίας και του εθελοντισμού μέσα από την τέχνη του κινηματογράφου, της τηλεόρασης και των εικαστικών.

**Στόχοι:**

- Να γνωρίσουν και να κατανοήσουν βασικά στοιχεία της γλώσσας των επιλεγμένων μορφών τέχνης
- Να εξοικειωθούν με σχετικές τεχνικές.
- Να αναπτύξουν τρόπους προφορικής, σωματικής και εικαστικής έκφρασης.
- Να οδηγηθούν στη δημιουργία «με» και «μέσα από» τις τέχνες.
- Να αντιληφθούν τις σχέσεις, που διέπουν τις τέχνες και την ύπαρξη κοινής θεματολογίας σε αυτές.
- Να επεξεργαστούν ένα θέμα μέσα από τις τέχνες.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες έρευνας.
- Να οξύνουν τη δημιουργική και κριτική σκέψη.
- Να εμπλουτίσουν τη φαντασία τους.
- Να καλλιεργήσουν την αισθητική τους αντίληψη.
- Να αναπτύξουν τη συναισθηματική νοημοσύνη και ενσυναίσθηση.
- Να χρησιμοποιήσουν συνεργατικές και επικοινωνιακές ικανότητες.
- Να λειτουργήσουν ομαδικά και συλλογικά.
- Να ευαισθητοποιηθούν τα παιδιά σε θέματα προσωπικών και κοινωνικών αξιών
- Να ενισχυθεί η αυτοεκτίμηση, η αυτοπεποίθηση και η αυτογνωσία των παιδιών
- Να αναδειχθεί η διάθεση για προσφορά και φροντίδα σε συνανθρώπους

**Μέθοδοι – Τεχνικές:** Project, Βιωματική – συνεργατική μάθηση, έρευνα πεδίου – δράσης

**Δραστηριότητες:**

Με την έναρξη της σχολικής χρονιάς ασχοληθήκαμε με τον εαυτό μας. Το πρόγραμμα είναι αναρτημένο στην παρακάτω διεύθυνση, στο οποίο περιγράφονται οι στόχοι και οι δραστηριότητες.

<http://37npiathess.webnode.com/news/ego-kai-o-eaytos-moy/>

Στη συνέχεια, δίνεται έμφαση στα συναισθήματα

**ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΤΑ ΘΕΜΕΛΙΑ ΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ  
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ**

### Στόχοι: Αυτορύθμιση

- Να αναγνωρίζουν, να εκφράζουν και να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους
  - Να οριοθετούν την συμπεριφορά τους
  - Να εκφράσουν συναισθήματα και απόψεις λεκτικά και μη λεκτικά
  - Να εκφράσουν προσωπικά βιώματα
  - Να συζητήσουν για τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους σε διάφορα πλαίσια (οικογένεια – σχολείο – παιδική χαρά)
  - Να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους στο περιβάλλον τους
  - Να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες (επίλυση συγκρούσεων, ενσυναίσθηση, τήρηση κανόνων)
  - Να δημιουργήσουν προσωπικές σχέσεις

### 1. « Εικόνες και προσωπικά συναισθήματα»

**Υλικά:** φωτοτυπίες διαφόρων εικόνων, μουσική (Natalie Merchant ~ Which side are you on)

Απλώνονται στο χώρο της τάξης διάφορες φωτογραφίες, τόσες όσες και οι μαθητές. Ζητείται από τα παιδιά να κινηθούν ατομικά χωρίς να μιλάνε στο χώρο, ενώ ακούγεται η μουσική. Κοιτούν προσεκτικά όλες τις εικόνες χωρίς να τις αγγίζουν και παρατηρούν ποια φωτογραφία τους θυμίζει κάτι από τη ζωή τους. Όταν σταματήσει η μουσική παίρνουν την εικόνα που έχουν επιλέξει.

Στη συνέχεια, συγκεντρώνονται στην ολομέλεια της τάξης:

- ο καθένας παρουσιάζει την εικόνα που επέλεξε
- τι του θυμίζει αυτή η εικόνα (πώς τη συνδέει με τη ζωή του).
- τι νιώθεις γι αυτό

### 2. «Inside Out»

**Στόχοι:** Ανάπτυξη επιχειρηματολογίας, καλλιέργεια της κριτικής και αναλυτικής σκέψης

**Υλικά – Μέσα:** ταινία κινουμένων σχεδίων «Inside Out», χαρτιά, μπογιές, υφάσματα, μουσική (emotions : La double vie de Veronique ( λύπη), Allegretto from Palladio by Karl Jenkins (θυμός), Equinoxe 4 - Jean Michel Jarre (χαρά), (φόβος)

**Μέθοδοι:** ερωταπαντήσεις, εκπαίδευση μέσω τέχνης

Παρακολουθούν ένα μικρό απόσπασμα της ταινίας (από την αρχή ως το 30:10) στη συνέχεια η/ο εκπαιδευτικός αφήνει λίγο χρόνο χωρίς να μιλήσει και ακούει τα πρώτα σχόλια των μαθητών.

Στη συνέχεια και ανάλογα με τις παρατηρήσεις των παιδιών ρωτά:

- ❖ Τι συμβαίνει στην ταινία; Ποιο είναι το θέμα της;
- ❖ Τι σε κάνει να το λες αυτό;
- ❖ Τι σου έκανε εντύπωση στην ταινία;
- ❖ Ποιοι είναι οι ήρωες της ταινίας;

- ❖ Ποια συναισθήματα δείχνει η ταινία;
- ❖ Τι χρώμα έχει το κάθε συναίσθημα;
- ❖ Γιατί ο σκηνοθέτης διάλεξε το κάθε συναίσθημα να έχει διαφορετικό χρώμα;

- **«Τα χρώματα των συναισθημάτων»**

Επιλέγονται διάφορα υφάσματα στα χρώματα των συναισθημάτων της ταινίας (π.χ. κόκκινο για τον θυμό, κίτρινο/ χρυσαφί για τη χαρά) και στήνονται σε διάφορες περιοχές της τάξης. Τα παιδιά ακούνε ένα μουσικό κομμάτι και κινούνται στο χώρο σύμφωνα με τη μουσική. Όταν η μουσική σταματήσει στέκονται στο ύφασμα που εκφράζει το κάθε συναίσθημα.

- **«Ζωγραφίζω τα συναισθήματά μου με χρώματα»**

**Υλικά:** μπογιές, χαρτί του μέτρου

Ζητείται από τα παιδιά να εκφράσουν τα συναισθήματά τους σε διάφορες καταστάσεις και δημιουργείται μια λίστα με αυτά (καταγραφή σε χαρτί, το οποίο μπαίνει στον ατομικό φάκελο portfolio του παιδιού).

Εγώ νιώθω χαρούμενος όταν:

Νιώθω θυμωμένος όταν:

Εγώ νιώθω λυπημένος όταν:

Φοβάμαι όταν:

Τα συναισθήματά μου

Όνομα:

Ημερομηνία:

Τα παιδιά βρίσκονται στην ολομέλεια της τάξης και η/ ο νηπιαγωγός ρωτά το κάθε παιδί ατομικά:

- Πότε νιώθεις χαρούμενος;
- Πότε νιώθεις λυπημένος;
- Τι σου προκαλεί φόβο;
- Τι σε αηδιάζει;

Στη συνέχεια, ζητά από τους μαθητές να ζωγραφίσουν τα παραπάνω συναισθήματα και τις συνθήκες που τα προκαλούν με χρώματα και πινέλα σε χαρτί του μέτρου:

- Με ποιο χρώμα θα ζωγράφιζες τη χαρά σου, πχ. όταν η μαμά σου σε έχει αγκαλιά (ανάλογα με τις επιλογές των παιδιών).

• «**Η μορφή των συναισθημάτων**»

**Στόχος:** να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα στον εαυτό τους και στους άλλους, να λάβουν αποφάσεις, να εξασκηθούν στην επίλυση προβλημάτων, στην οργάνωση και το συντονισμό στα πλαίσια της ομάδας που έχει έναν κοινό στόχο.

**Υλικά- Μέσα:** χαρτιά, εικόνες clip art, φωτογραφίες, ταινία «inside out», υφάσματα

**Μέθοδοι – Τεχνικές:** ερωταπαντήσεις, ΤΠΕ, δράμα

**Δραστηριότητες**






Παρακολουθούμε απόσπασμα από την ταινία (παρουσίαση των συναισθημάτων και ο ρόλο τους). Η /ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να εντοπίσουν για κάθε ένα συναίσθημα τα παρακάτω στοιχεία:

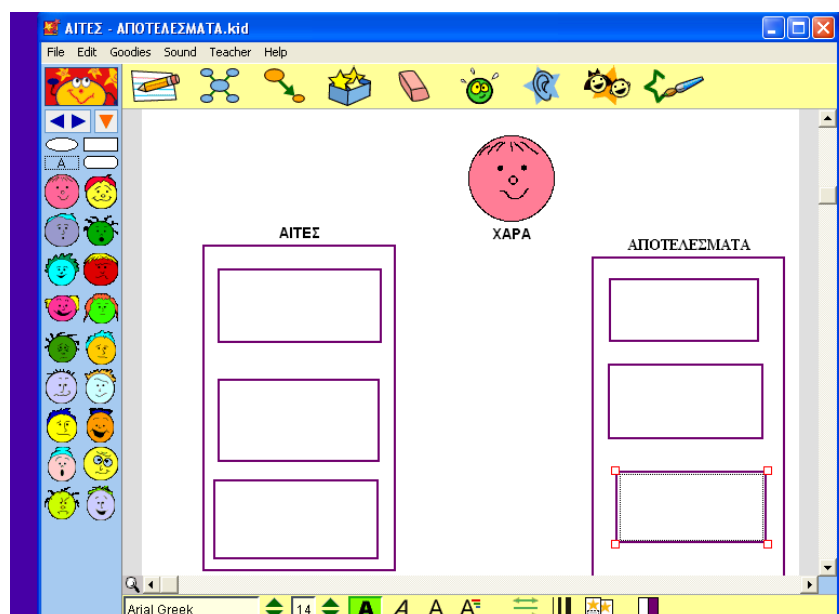
- εξωτερικά χαρακτηριστικά (παρατηρήστε και περιγράψτε τα μάτια, το στόμα, το μέτωπο)
- εσωτερική διεργασία - επιδίωξη (ποια είναι η «δουλειά» της χαράς, της λύπης, κ.ο.κ.)
- Στάση σώματος (χέρια, σώμα)

❖ «**Αιτίες και Αποτελέσματα**»

Στο λογισμικό εννοιολογικών χαρτών Kidspiration αποτυπώνονται τα συναισθήματα (χαρά, λύπη, κλπ). Τα παιδιά περιγράφουν τις αιτίες που προκαλούν τα συναισθήματα και τα πιθανά αποτελέσματα. Το έργο εκτυπώνεται και

αναρτάται στην τάξη.

Ποιο συναίσθημα μου αρέσει περισσότερο; Γιατί το επέλεγα; Γιατί το απορρίπτω;	
	χαρά
	λύπη
	θυμό
	Αηδία
	φόβο
Όνομα: _____ Ημερομηνία: _____	



- ποιο συναίσθημα απ' όλα επιλέγεις; Για ποιον λόγο το επιλέγεις; Γιατί απορρίπτεις τα άλλα; (οι απόψεις των παιδιών καταγράφονται σε ατομικό φύλλο αυτοαξιολόγησης και τοποθετούνται στον ατομικό φάκελο του μαθητή).

#### ❖ «Παίζοντας με τα συναισθήματα»

##### Θεατρικό Δρώμενο:

- Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των πέντε παιδιών (όσα και τα συναισθήματα: χαρά - λύπη - φόβος - θυμός - αηδία). Αποφασίζουν για τους ρόλους και κατασκευάζουν μια μικρή ιστορία, στην οποία εμπλέκονται όλα τα συναισθήματα. Τα παιδιά καλούνται να δώσουν έμφαση:

- στην έκφραση του προσώπου του κάθε συναισθήματος
- στη στάση του σώματος
- στη φωνή

Το κάθε συναίσθημα «ντύνεται» με υφάσματα στα χρώματα των συναισθημάτων της ταινίας.

- Η κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστορία της στην ολομέλεια της τάξης.

##### Ακολουθεί αξιολόγηση :

α) για τον τρόπο που δούλεψαν στην ομάδα (διαδικασία):

- βοηθήσατε όλοι στη δημιουργία της ιστορίας
- υπήρξαν διαφωνίες; Αν ναι, για ποιο θέμα;
- πώς τις λύσατε;

β) για το αποτέλεσμα

- σας ικανοποιεί το αποτέλεσμα;
- ποιο σημείο σας άρεσε περισσότερο από την ιστορία σας; Γιατί;
- ποιο σημείο της ιστορίας σας θα αλλάζατε και γιατί;

#### ❖ Φωτογραφίες συναισθημάτων

**Στόχοι:** να πειραματιστούν με τις εκφράσεις του προσώπου τους, να κατανοήσουν κινητικά την έκφραση του συναισθήματος, να εκφράσουν απόψεις και να λάβουν αποφάσεις ως ομάδα

**Υλικό:** καθρέφτης, φωτογραφική μηχανή, εκτυπωτής, χαρτί χοντρό, μανταλάκια

**Μέθοδοι – Μέσα:** Παιχνίδι

**Δραστηριότητες:**

*Ως γνωστό μια κατασκευή αποκτά νόημα για τα παιδιά, όταν επιλέγεται να επιτελέσει κάποιους σκοπούς. Με το σκεπτικό αυτό αξιοποιούνται οι λίστες των συναισθημάτων και οι φωτογραφίες των παιδιών (σε παιχνίδια ή λίστα καθημερινής έκφρασης και συζήτησης με στόχο την επικοινωνία και την αποφυγή συγκρούσεων, αλλά και την εκδήλωση ευχάριστων συναισθημάτων με στόχο την ανάπτυξη της εν συναίσθησης. Κατά τον ίδιο τρόπο αξιοποιούνται και οι κατασκευές που αναφέρονται παρακάτω.*

➤ Στην ολομέλεια της τάξης πραγματοποιείται συζήτηση για την έκφραση, τη στάση σώματος και τη θέση των χεριών των ηρώων της ταινίας inside out.

Η /ο νηπιαγωγός ρωτά για το πώς είναι τα ίδια σε αντίστοιχες περιπτώσεις (όταν είναι χαρούμενοι, λυπημένοι, κλπ).

Προτείνει να δει ο καθένας τον εαυτό του στον καθρέφτη, εκ περιτροπής παίρνοντας την αντίστοιχη έκφραση. Παράλληλα το κάθε παιδί βγαίνει φωτογραφία με την αντίστοιχη έκφραση. Τα παιδιά αναφέρουν κι άλλα συναισθήματα εκτός των πέντε της ταινίας.

➤ Στη συνέχεια, η/ο νηπιαγωγός παροτρύνει τους μαθητές να προτείνουν τρόπους αξιοποίησης των φωτογραφιών. Οι προτάσεις μπορεί να αφορούν:

- στη δημιουργία λίστας συναισθημάτων, η οποία αναρτάται στην τάξη. Όταν ένα παιδί νιώθει ένα συναίσθημα, βάζει ένα μανταλάκι με το όνομά του στο αντίστοιχο συναίσθημα. Στο τέλος της ημέρας ή σε ώρες μετάβασης δραστηριοτήτων και ρου τίνων, μπορεί να συζητηθεί η κατάσταση που οδήγησε στο συναίσθημα αυτό, την ανάγκη του παιδιού να το εκφράσει, κλπ.

- στη δημιουργία επιτραπέζιου παιχνιδιού. Στην περίπτωση αυτή αποφασίζονται οι κανόνες του παιχνιδιού και κατασκευάζεται το παιχνίδι με τη μορφή που αποφασίζεται από κοινού: μπορεί να κολληθούν οι φωτοτυπίες των φωτογραφιών των παιδιών με την έκφραση διαφόρων συναισθημάτων και ο παίκτης να προχωρά με το πέταγμα ενός ζαριού. Ανάλογα με το «συναίσθημα» που θα πετύχει ο παίκτης στην θέση που θα καταλήξει μετά από ένα πέταγμα ζαριού, μπορεί να πάει μπρος ή πίσω. Μπορεί να έχει και τη μορφή από το παιχνίδι φιδάκι: στα θετικά συναισθήματα να ανεβαίνουν σκάλα, στα αρνητικά να κατεβαίνουν τσουλήθρα.

- Στη δημιουργία παιχνιδιού bingo. Δημιουργούνται ζεύγη καρτών συναισθημάτων (όχι κατ' ανάγκη του ίδιου παιδιού, αλλά συναισθήματος), οι οποίες τοποθετούνται ανάποδα και κάθε παιδί ανασηκώνει δυο κάρτες μέχρι να βρει δυο που εικονίζουν το ίδιο συναίσθημα. Στόχος του παιχνιδιού είναι να γυρίσουν όλες οι «ανάποδες» κάρτες. Το παιδί που γυρίσει τις κάρτες κάνει bingo.

- Αξιοποιούνται επίσης και άλλες ιδέες των παιδιών

### 3. «Οι Μάσκες»



**Στόχοι:** να αποτυπώσουν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά των συναισθημάτων, να τα αναγνωρίζουν στον εαυτό τους και τους άλλους. Να έρθουν σε επαφή με τις τεχνικές του θεάτρου και της κατασκευής ταινιών animation. Να ασκηθούν σε διάφορες τεχνικές προφορικής επικοινωνίας (διάλογο, συζήτηση)

**Υλικά:** κυκλικά χαρτιά κάνσον, χαρτιά κάνσον σε σχήμα μαλλιών αγοριού κοριτσιού, γλωσσοπίεστρα, κόλλες, ψαλίδια,

χαρτιά A4. Χαρτί κάνσον ή χάρτινα πιάτα μιας χρήσης, λάστιχο.

**Συναισθήματα:** – λύπη- θυμός – φόβος- έκπληξη ή / και αηδία.

- Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις μάσκες του θεάτρου, ζητώντας από τους μαθητές να καταλάβουν τι είναι, πώς χρησιμοποιούνται και πού; Δίνονται οι απαραίτητες πληροφορίες.

Στη συνέχεια, προτείνει να φτιάξουν οι μαθητές τις δικές τους μάσκες, αλλά να επιλέξει η κάθε ομάδα (τα παιδιά δουλεύουν σε σταθερές ομάδες εργασίας, οι οποίες αλλάζουν όταν η ομάδα έχει επιτελέσει το ρόλο της) ένα συναίσθημα, ώστε να μπορούν να σχεδιαστούν όλα τα παραπάνω συναισθήματα.

- Ατομική εργασία: Πάνω σε κυκλικά χαρτιά, τα παιδιά αποδίδουν τα παραπάνω συναισθήματα, τα κολλούν το ένα πάνω στο άλλο, κολλώντας τα από τη μια πλευρά και στη συνέχεια, κολλούν όλα τα συναισθήματα πάνω στη βάση των μαλλιών, ανάλογα αν είναι αγόρι ή κορίτσι.

Ιδέα από τη συνάδερφο Διόνη Κανέρνη στο <https://gr.pinterest.com/source/maestra-nella.blogspot.com>, αλλά με σχεδιασμό των συναισθημάτων από τους μαθητές.



- Η αποτύπωση των συναισθημάτων με δυο τρόπους εισάγει τα παιδιά σε δυο διαφορετικά είδη τέχνης: το θέατρο και το animation.

Οι κατασκευές αξιοποιούνται με τον εξής τρόπο:

### Οι μάσκες:

➤ Α. Τα παιδιά αρχικά είναι στην ολομέλεια της τάξης. Η/ο νηπιαγωγός ρωτάει πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε τις μάσκες που κατασκευάστηκαν (τι μπορούμε να κάνουμε με αυτές). Οι μαθητές προτείνουν (αναμένεται να πουν να παίξουμε θέατρο, εφόσον γνωρίζουν ότι χρησιμοποιούνταν στο θέατρο). Η/ο εκπαιδευτικός προτείνει στους μαθητές να φτιάξουν ιστορίες. Μπορούν να προτείνουν οι ίδιοι οι μαθητές ή να προτείνει ο εκπαιδευτικός. Αυτές θα μπορούσε να είναι:

- **Μια μέρα στο πάρκο**
- **Στο διάλειμμα του σχολείου**
- **Διεκδικώντας το ίδιο παιχνίδι**
- **Μου αρέσει το φαγητό σου**
- **Εγώ είμαι ο αρχηγός της τάξης**
- **Ζηλεύω το πατίνι/ το ποδήλατό σου κλπ.**

➤ Ακολουθεί συζήτηση για τον τρόπο που αντέδρασαν οι ήρωες της ιστορίας. Μπορούμε να αλλάξουμε το τέλος; Ποιο τέλος θα μπορούσαμε να βάλουμε;

➤ Παίζουμε το διαφορετικό τέλος και συζητάμε τις διαφορές με την αρχική εκδοχή:

- τι ένωσες στην πρώτη ιστορία – τι στην δεύτερη;
- σε ποια περίπτωση ένιωσες καλύτερα; Αιτιολόγησε την απάντησή σου.

### **B. Παιχνίδι «Μάντεψε τι νιώθω»**

#### **Οι μορφές των συναισθημάτων σε μια κατασκευή:**

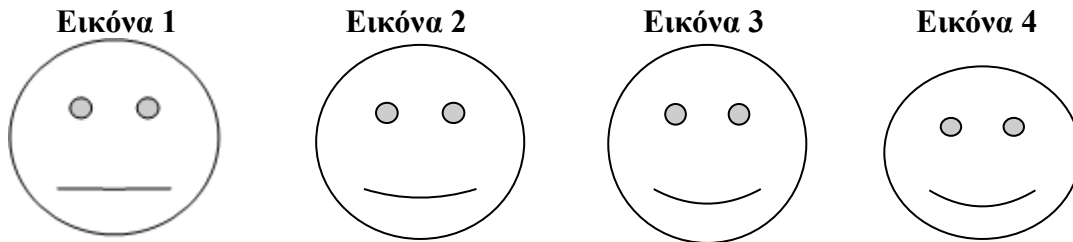
Ένα παιδί τα χαρακτηριστικά του προσώπου του (π.χ. στόμα και μάτια προς τα κάτω), του σώματος και τι θέλει να κάνει (π.χ. να κλάψει). Τα παιδιά της ολομέλειας καλούνται να μαντέψουν ποιο συναίσθημα νιώθει το παιδί, βρίσκοντας την αντίστοιχη εικόνα στην παραπάνω κατασκευή.

### **❖ «Παίζω με τα συναισθήματα σε animation»**

**Υλικό:** λογισμικό επεξεργασίας κειμένου word, scanner, εκτυπωτής. Λογισμικό δημιουργίας ταινίας movie maker

Η εργασία πραγματοποιείται στην ολομέλεια της τάξης. στο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου word, εισάγεται από τα βασικά σχήματα ένα ανθρωπάκι, το οποίο έχει την αρχική μορφή (εικόνα 1). Στη συνέχεια ένας- ένας μαθητής έρχεται και αλλάζει τη μορφή του στόματος του «ανθρώπου» ώστε να μετατραπεί σε χαμογελαστός και στη συνέχεια λυπημένος (εικόνα 2 -4 ).





#### Η διαδικασία συνεχίζεται με μεγάλο αριθμό εικόνων

- Στη συνέχεια, οι εικόνες εκτυπώνονται, σκανάρονται ή φωτογραφίζονται και αποθηκεύονται με τη μορφή εικόνας (.jpg). Στη συνέχεια, εισάγονται στο Λογισμικό δημιουργίας ταινίας movie maker και προβάλλονται με πολύ γρήγορη ταχύτητα εναλλαγής εικόνων. Τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να δουν την εναλλαγή της εικόνας από χαρούμενο σε λυπημένο.
- Πάνω σε αυτό συνθέτουν μια ιστορία, γράφεται με υπότιτλους στην αρχή της ταινίας.
- **Η μουσική:** τα παιδιά ακούνε τα μουσικά κομμάτια από την προηγούμενη δραστηριότητα με τη μουσική των συναισθημάτων, επιλέγουν ένα και εισάγουν ένα απόσπασμα από αυτό.

#### 4. Diadrastiko paixnidi

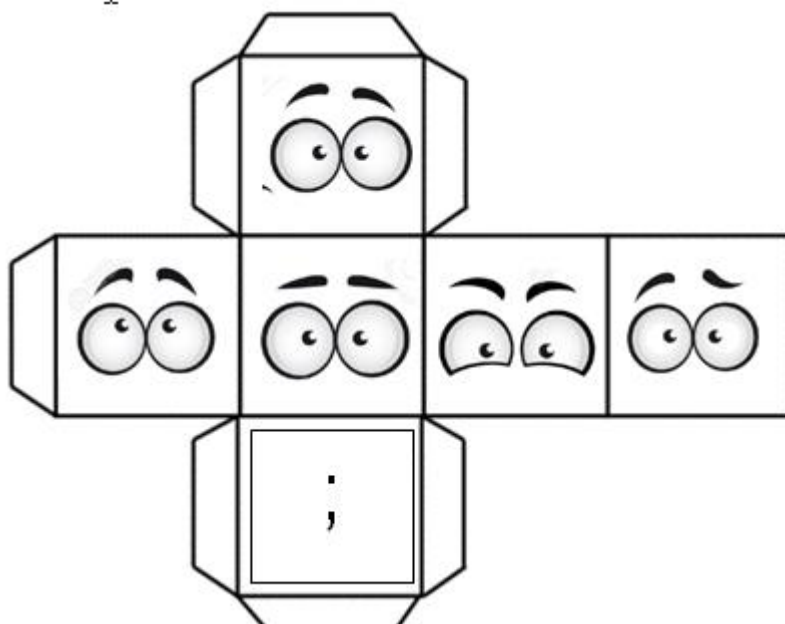
<http://www.wartgames.com/themes/family/feelings.html>

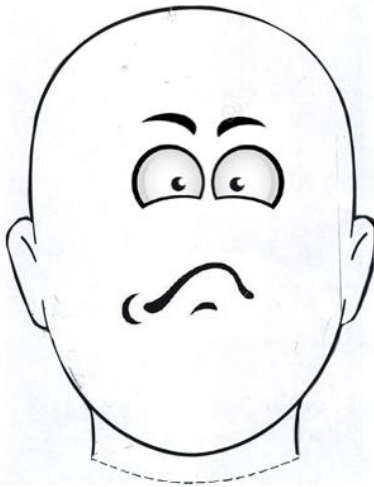
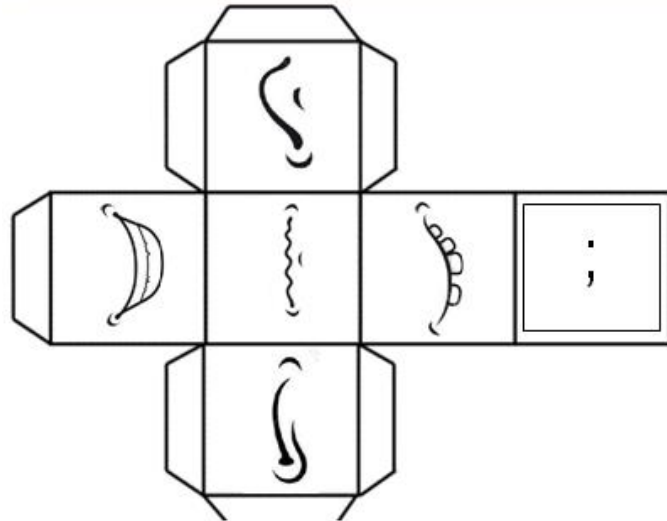
#### 5. Παιχνίδι: «Φτιάχνω τα συναισθήματα»

**Υλικά:** ζάρια με εικόνες μερών του προσώπου τα οποία εκδηλώνουν συναισθήματα, εικόνες με τις φιγούρες των συναισθημάτων της ταινίας

#### Δραστηριότητα

Κατασκευάζονται δυο ζάρια, στο ένα εικονίζονται εκφράσεις συναισθημάτων ματιών και στο άλλο στόματος.





Δημιουργούνται αντίγραφα των παραπάνω εικόνων. Το παιχνίδι παίζεται με δυο παιδιά. Το κάθε παιδί ρίχνει το ένα ζάρι και τοποθετεί την εικόνα π.χ. του στόματος προσπαθώντας να καταλάβει ποιο συναίσθημα είναι. Στη συνέχεια ρίχνει το άλλο παιδί το άλλο ζάρι και προσπαθεί να πετύχει το κατάλληλο βλέμμα. Μπορούν επίσης, να σχηματίσουν ανθρώπους με διαφορετικό βλέμμα και έκφραση στόματος και να διαπιστώσουν αν ταιριάζει, τι λάθος υπάρχει και να κατανοήσουν το συνδυασμό στόματος – ματιών κατά την έκφραση συναισθημάτων.

## 6. «Τα συναισθήματα και οι εκδηλώσεις τους»

**Στόχοι:** να αναγνωρίσουν τα συναισθήματα και τις εκδηλώσεις τους, να μάθουν να τα διαχειρίζονται, να αιτιολογήσουν τις επιλογές τους (ανάπτυξη επιχειρηματολογίας και παρατηρητικότητας)

**Μέθοδοι – Τεχνικές:** συζήτηση, εικαστικά (τεχνική κολάζ- μοντάζ), εκπαίδευση μέσω τέχνης, θέατρο

**Υλικά:** ταινία κινουμένων σχεδίων «Inside Out», χαρτιά, μπογιές, πινέλα, περιοδικά, ψαλίδια κόλλες

**Απογοήτευση** (από τη χαρά στη λύπη): 8:42 - 8:49 και η επιβεβαίωση 8:51 : Το καινούργιο σπίτι

**Αηδία:** 9:05 και η επιβεβαίωση 9:07

**Φόβος:** 9:14 και η επιβεβαίωση 9:15

**Δύσκολες καταστάσεις και η αντιμετώπισή τους:**

Η μαμά και ο μπαμπάς μαλώνουν: 9:59 ως 10:10 και η αντιμετώπιση 10:16 ως 10:36 (παιχνίδι)

Ο μπαμπάς μας άφησε: 10: 46 ως 11:13 και η αντιμετώπιση 11:40 και 12:13 (χαρούμενες αναμνήσεις)

- Αρχικά τα παιδιά παρακολουθούν αποσπάσματα που δείχνουν συναισθήματα. Βλέπουν το συναίσθημα στο πρόσωπο της ηρωίδας και προσπαθούν να μαντέψουν ποιο είναι. Αιτιολογούν την άποψή τους παρατηρώντας τα εξωτερικά χαρακτηριστικά της ηρωίδας (έκφραση προσώπου , στάση σώματος). Η επιβεβαίωση γίνεται με την προβολή της ταινίας στην οποία παρουσιάζεται η «δράσης» του αντίστοιχου συναισθήματος στο «κέντρο ελέγχου».

- Στη συνέχεια, παρακολουθούν δυο δύσκολες καταστάσεις που αντιμετωπίζει η ηρωίδα και τους τρόπους που τους χειρίζεται. Στην πρώτη, η αντίδραση είναι η απόσπαση προσοχής από το θέμα μέσα από το παιχνίδι και στην δεύτερη η μεταφορά των χαρούμενων αναμνήσεων στο νέο περιβάλλον.

Η/ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να:

- εντοπίσουν με ποιον τρόπο αντιδρά η ηρωίδα σε κάθε περίπτωση
- γιατί νομίζουν ότι το κάνει αυτό;
- θυμηθούν δύσκολες καταστάσεις που συναντούν τα ίδια στο σπίτι ή στο σχολείο
- αναφέρουν τον τρόπο που τα αντιμετωπίζουν.


- Το κάθε παιδί ατομικά συνθέτει μια εικόνα με διάφορα υλικά (εικόνες από περιοδικά, ζωγραφική) στην οποία εικονίζεται μια δύσκολη κατάσταση που αντιμετώπισε και τον τρόπο που τη χειρίστηκε. Παρουσιάζει το έργο του στην ολομέλεια της τάξης και ακολουθεί συζήτηση για τα συναισθήματά του (πώς ένιωσε).

## 7. «Τα νησιά»

**Υλικά – Μέσα:** ταινία κινουμένων σχεδίων «Inside Out»

**Μέθοδοι – Τεχνικές:** Συζήτηση, εικαστικά

**Στόχοι:** να συνειδητοποιήσουν τη σχέση των συναισθημάτων με την προσωπικότητα του ανθρώπου

Επιλέγουμε τα κοινά νησιά της δικής μου προσωπικότητας	
	
	
	
	

## Δραστηριότητες

- Γίνεται θέαση της ταινίας στο σημείο που παρουσιάζονται τα νησιά της προσωπικότητας.

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, στις οποίες δίνεται ένα φύλλο εργασίας, με τα νησιά της προσωπικότητας της ηρωίδας της ταινίας και ένα ή δύο κενά. Το κάθε μέλος της ομάδας συμπληρώνει το όνομά του δίπλα στα νησιά που το εκπροσωπούν (π.χ. της οικογένειας, της φιλίας, της χαζομάρας, κλπ) και στα κενά μέρη του φύλλου τα επιπλέον νησιά. Παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης τα κοινά και τα διαφορετικά νησιά.

- «Φτιάχνω το αγαπημένο μου νησί»

**Υλικά - Μέσα:** άχρηστα υλικά, κουτιά, σχοινιά, χαρτιά, ρολά από χαρτιά κουζίνας

**Μέθοδοι - τεχνικές:** τρισδιάστατη κατασκευή

**Δραστηριότητα:**

- Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, επιλέγουν ένα νησί, αγαπημένο για όλα τα μέλη της ομάδας και το κατασκευάζουν με τη χρήση άχρηστων υλικών.
- Όλες οι ομάδες βρίσκονται στην ολομέλεια της τάξης και προτείνουν τρόπους διαφύλαξης των νησιών τους, οι οποίοι αφορούν κυρίως στη συμπεριφορά των παιδιών.
  - Τι θα ήταν καλό να αποφεύγουμε στη συμπεριφορά μας για να μην καταστρέφονται τα νησιά;
  - Με ποιον τρόπο θα μπορούσαμε να αποκαταστήσουμε με τη συμπεριφορά μας «το νησί», αν υπερβούμε τους κανόνες αυτούς; Για παράδειγμα στο νησί της φιλίας, αν χτυπήσουμε έναν φίλο μας, ή του αρπάξουμε το παιχνίδι του ή τον πληγώσουμε, με ποιον τρόπο θα μπορούσαμε να λύσουμε την παρεξήγηση;

• Τα έργα των παιδιών εκτίθενται σε σημείο της τάξης, ενώ παράλληλα αποτελούν κίνητρο συμπεριφοράς όλων των παιδιών, ώστε να προσπαθούν να τα διαφυλάξουν με την καθημερινή τους συμπεριφορά. Μπορεί για παράδειγμα, να αφαιρείται ένα κομμάτι της κινητής κατασκευής, κάθε φορά που κάποιος δεν τηρεί τα συμφωνηθέντα. Αντίστοιχα, όταν θα δίνονται λύσεις στα προβλήματα και αποκαθίστανται οι σχέσεις τα κομμάτια μπορούν να προστίθενται ξανά.

## 8. «Τα χελωνονιντζάκια»

**Στόχοι:** καλλιέργεια μνήμης, παρατηρητικότητας, κριτικής σκέψης

**Υλικά – Μέσα:** υπηρεσίες web 2.0 – you tube ([https://www.youtube.com/watch?v=VuET\\_wa-12o](https://www.youtube.com/watch?v=VuET_wa-12o)), διαδραστικά συστήματα Teamboard



### Δραστηριότητες Οι δραστηριότητες ακολουθούν την ταξινόμια του Bloom

#### ΓΝΩΣΗ

**Στόχοι:** ανάπτυξη μνήμης και παρατηρητικότητας, ανάπτυξη ανακλαστικής ικανότητας (ανάκληση πληροφοριών)

- Η /ο νηπιαγωγός θυμίζει στους μαθητές την ταινία animation « inside – out», την οποία έχει παρακολουθήσει και τις κινούμενες εικόνες που τα ίδια δημιούργησαν. Στη συνέχεια, ενημερώνει τα παιδιά ότι θα παρακολουθήσουν αποσπάσματα από ένα επεισόδιο κινουμένων σχεδίων που προβάλλεται στην τηλεόραση.

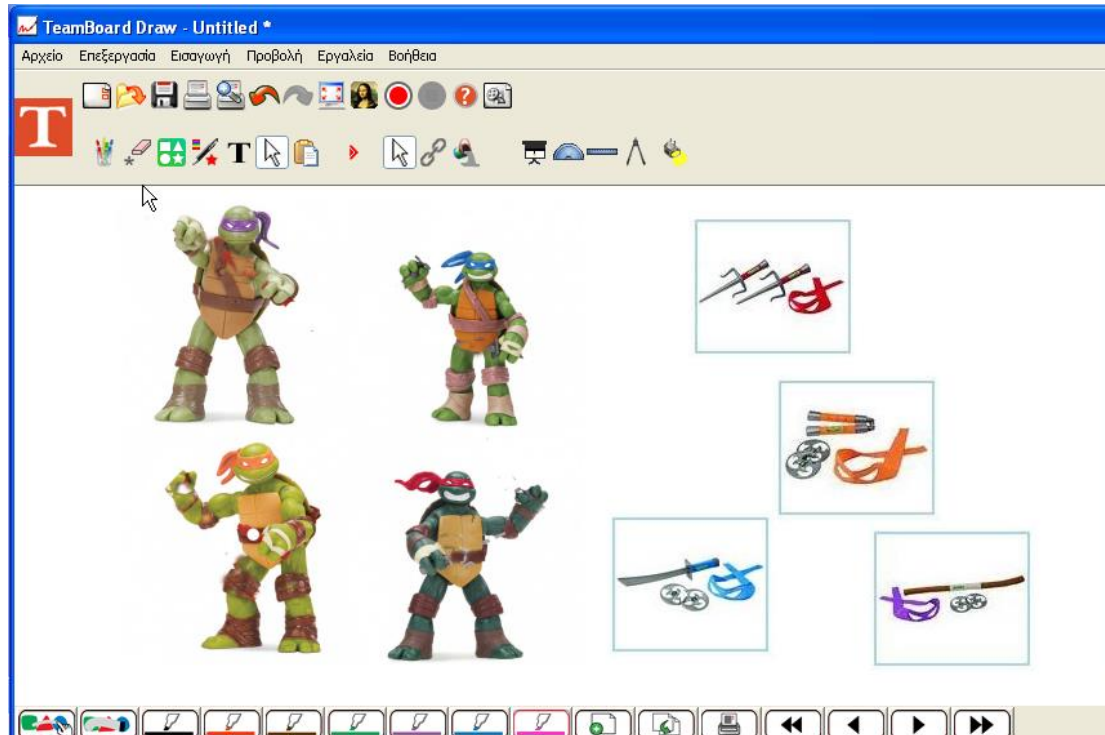
- Ακολουθεί η προβολή του πρώτου αποσπάματος (από την αρχή ως 6:00) και στη συνέχεια η /ο εκπαιδευτικός ρωτάει τους μαθητές

- τι είναι οι Νίντζα; (Πολεμική Ιαπωνική τέχνη – Κατάσκοπος)
- τι φορούν ο Νίντζα (εικόνα Νίντζα); Τι φορούν οι Χελώνες Νίντζα;
- ποια είναι τα όπλα τους;
- στο απόσπασμα που είδαμε, τι θέλουν να πετύχουν; ποιον θέλουν να προστατέψουν; (τον δάσκαλό τους)
- με ποιον τρόπο προσπαθούν να τον βοηθήσουν;

- Προβάλλεται στη συνέχεια το επόμενο απόσπασμα (6:55 – 8:20) : «Βοήθεια δημοσιογράφου - χρήση όπλων»

Μετά την παρακολούθηση του αποσπάματος αρχικά δίνεται χρόνος στους μαθητές να κάνουν τα πρώτα τους σχόλια χωρίς να παρεμβαίνει. στη συνέχεια ρωτά:

- γιατί πολεμούν με τους «κακούς» σ' αυτό το σημείο;
- Ποιον θέλουν να προστατέψουν;
- Ποια όπλα χρησιμοποίησαν; (φύλλο εργασίας)



## ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ

**Στόχοι:** να κατανοήσει τις πληροφορίες που έλαβε και να το εκφράσει με διάφορα μέσα

**Υλικά – Μέσα:** λογισμικό δημιουργίας ταινίας movie maker, λογισμικό ηχογράφησης ήχου Audacity

**Απόσπασμα:** 7:30 – 7:59

- «**Η χρήση των όπλων**»

Η/ο νηπιαγωγός εισάγει τα παιδιά στο απόσπασμα που θα παρακολουθήσουν με τον εξής τρόπο:

«Στο απόσπασμα παρουσιάζεται μια μάχη στην οποία τα χελωνονιντζάκια αποκρούουν μια επίθεση χρησιμοποιώντας τα όπλα τους. Προσέξτε τι ακριβώς κάνουν»

Ακολουθεί η θέαση του αποσπάσματος και στη συνέχεια συζητιέται στην ολομέλεια της τάξης ο τρόπος χρήσης τους:

- Τι κάνει το κάθε χελωνονιντζάκι με το όπλο του;
- Ακουμπάει τον «επιτιθέμενο»;
- Τι θα γινόταν αν τα όπλα τους χτυπούσαν τους «κακούς»;
- Με ποιον τρόπο θα μπορούσαν να τους αλλάξουν γνώμη και να μην επιτεθούν στην δημοσιογράφο;

## ΕΦΑΡΜΟΓΗ

**Στόχοι:** να χρησιμοποιήσει την γνώση για να λύσει ένα πρόβλημα

- «**Αλλάζω τη συμπεριφορά**»

**Απόσπασμα:** 0:718 – 0: 730

- Στο λογισμικό δημιουργίας ταινίας εισάγεται η παραπάνω ταινία. Επισημαίνεται το σημείο της διαμάχης της δημοσιογράφου και με τη χρήση του εργαλείου αφήγησης του λογισμικού ηχογραφούνται τρόποι διαχείρισης της διαμάχης με τον κάθε έναν επιτιθέμενο χωριστά.

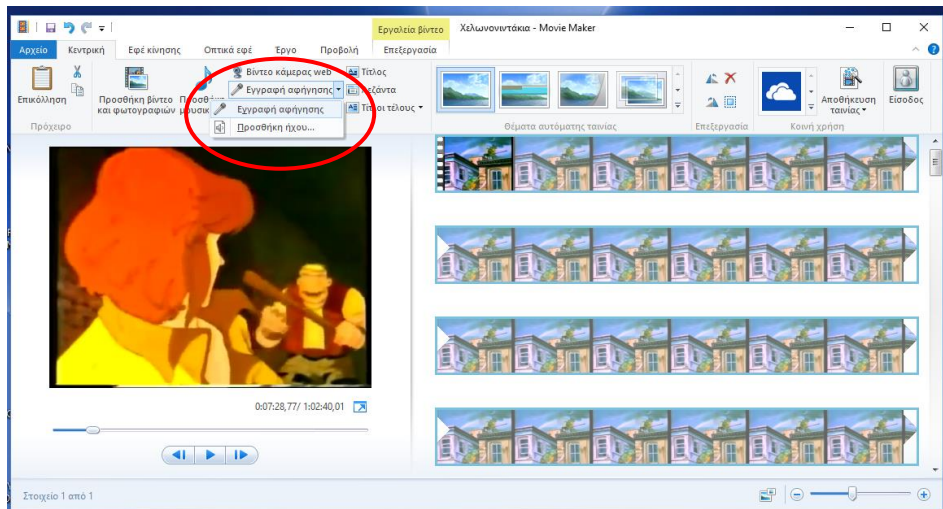
Συγκεκριμένα η/ο νηπιαγωγός ρωτά:

Τι θα μπορούσε να πει η δημοσιογράφος στον «κακό» για να μην την χτυπήσει;

Τι το χελωνάκι;

Με ποιον τρόπο θα έκαναν τους κακούς να αλλάξουν γνώμη;

Ηχογραφείται ο διάλογος στο ίδιο λογισμικό ή σε λογισμικό ηχογράφησης ήχου (π.χ. Audacity) και στη συνέχεια εισάγεται στο τρέχον σημείο.



## ΑΝΑΛΥΣΗ

**Στόχοι:** να εντοπίσει στοιχεία που αποτελούν μια κατάσταση και να προσπαθήσει να εξηγήσει τις σχέσεις των στοιχείων αυτών μεταξύ τους (διαφορές, ομοιότητες, σύγκριση, ομαδοποίηση, κλπ.)

- «**Αστεία ή σοβαρή;**»

- ❖ Τα παιδιά βρίσκονται στην ολομέλεια της τάξης. Αρχικά, η/ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να χαρακτηρίσουν την ταινία:

- Τι συναισθήματα σας προκαλεί; Αιτιολογείστε την απάντησή σας.
- Υπάρχουν διάφορα είδη ταινιών. Γνωρίζετε κάποια είδη; (αστείες – κωμωδίες, μυστηρίου, κατασκοπευτικές, κλπ.).
- Τι νιώθουμε όταν βλέπουμε μια κωμωδία; Ένα δράμα; Μια κατασκοπευτική ταινία; Κλπ.
- Τι είδους ταινία νομίζετε ότι είναι η παραπάνω;

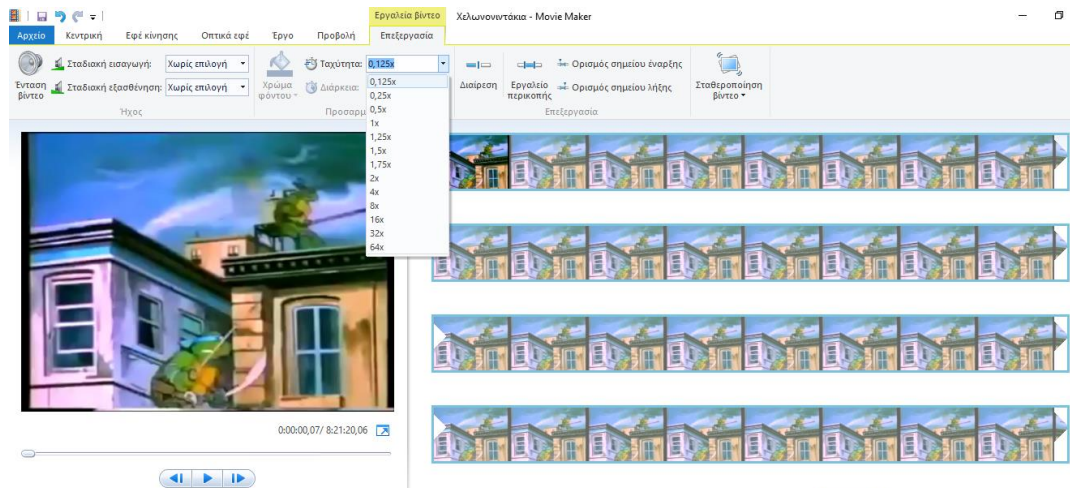
- ❖ Επιλέγεται η ταχύτητα 16X και προβάλλεται ένα απόσπασμα της ταινίας. Τα παιδιά συζητούν για την εντύπωση που σχημάτισαν βλέποντας τη γρήγορη προβολή σε σχέση με την κανονική.

- Τι είδος γίνεται τώρα η ταινία;

- Τι συναισθήματα σας δημιουργεί;

❖ Αντίστοιχα, επιλέγεται η αργή προβολή της ταινίας (0,12X). Συζητούνται οι εντυπώσεις τους.

❖ Στην αργή θέαση προστίθεται ένα τραγούδι παιδικό ή αστείο, το οποίο επιλέγουν τα παιδιά (π.χ. «χαρωπά») και το εισάγουν στην αφήγηση. Παρακολουθούν το απόσπασμα και συζητούνται οι εντυπώσεις τους. Το ίδιο βάζοντας μια μουσική τρομακτική (π.χ. King Kong - James Newton Howard - Beauty Killed The Beast III)



- ❖ Αντίστοιχα γίνονται αλλαγές σε οπτικά εφέ και ακολουθεί συζήτηση
- ❖ Τέλος αλλάζουν τα εφέ κίνησης

## ΣΥΝΘΕΣΗ

**Στόχοι:** να χρησιμοποιήσει και να συνδυάσει την υπάρχουσα γνώση για να δημιουργήσει κάτι καινούριο. Να προβλέψουν την εξέλιξη κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες

### ❖ «Βάζω τίτλο»

**Αποσπάσματα:** (20:40 - 21:59, 29:30 – 29:59, 35:10 – 36:17)

- Επιλέγονται ορισμένα αποσπάσματα από την ταινία και ζητείται από τα παιδιά να προβλέψουν τη συνέχεια.
- Στο λογισμικό δημιουργίας ταινίας movie maker βάζουν τον τίτλο στο αντίστοιχο τμήμα
- Στη συνέχεια, χωρίζονται σε ομάδες και η κάθε μια καλείται να ζωγραφίσει σε χαρτιά κάνσον μεγάλων διαστάσεων μια διαφορετική εκδοχή, η οποία δεν περιέχει βία. Βάζουν νέο τίτλο στη δική τους εκδοχή.
- Συζητούνται οι διαφορές ανάμεσα στις δυο εκδοχές: **βία και φιλία (συναισθήματα θεατών: πώς ένιωσαν, περιβάλλον: καταστροφές, συναισθήματα ηρώων)**



❖ «Τα χαλωνονιντζάκια και το νησί της φιλίας»

**Υλικά:** χαρτί κάνσον σε μεγάλο μέγεθος ή Α3

Ποιες πράξεις βοηθούν στην ενίσχυση του νησιού της φιλίας; Δημιουργείται ένας κατάλογος με τις προτάσεις των παιδιών για την αντιμετώπιση καταστάσεων έντασης

❖ «Τα χελωνονιντζάκια ανοίγουν δρόμους φιλίας, επικοινωνίας και εθελοντισμού»

**Στόχοι:** να ενεργοποιήσουν τη φαντασία και δημιουργικότητά τους, να δημιουργήσουν κινούμενες εικόνες, να αντιληφθούν την δυνατότητα διαφορετικής αντιμετώπισης μιας διαφωνίας

**Υλικά:** πλαστελίνη, χαρτί,μπογιές ή μαρκοδόροι, φωτογραφική μηχανή, τρίποδας, λογισμικό δημιουργίας ταινίας movie maker, λογισμικό ηχογράφησης audacity, μικρόφωνο

• Η/ο νηπιαγωγός προτείνει να φτιάξουν μια δική τους ιστορία με τα χελωνονιντζάκια ως πρωταγωνιστές. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και η κάθε ομάδα φτιάχνει τη δική της ιστορία με τη χρήση της αφηγηματικής δομής της ιστορίας (ήρωας, τόπος – χρόνος, πρόβλημα, επεισόδια, λύση). Οι μισές ομάδες καλούνται να δώσουν ειρηνικές και μη βίαιες λύσεις – παρεμβάσεις για να αντιμετωπίσουν το κακό και οι άλλες μισές ομάδες, βίαιες λύσεις. Επιλέγουν διαλόγους και παρουσιάζουν **θεατρικά** την ιστορία τους στην ολομέλεια της τάξης.

• Ακολουθεί συζήτηση για τον τρόπο λύσης του προβλήματος και τις συνέπειες διαφορετικών λύσεων (βίαιες και μη βίαιες).

• Από τις παραπάνω ιστορίες, επιλέγεται μια ιστορία, με κριτήριο αξιολόγησης την εμφάνιση των χαρακτηριστικών της αφηγηματικής δομής της ιστορίας. Συγκεκριμένα, τα παιδιά στην ολομέλεια της τάξης αξιολογούν αν η κάθε ιστορία εμφανίζει τον τόπο, τον ήρωα, τα επεισόδια (πλοκή) και τη λύση.

• Προτείνεται στα παιδιά να φτιάξουν ταινία την ιστορία τους δημιουργώντας το σκηνικό (τόπο), τους ήρωες και την πλοκή (ηχογραφημένους διαλόγους).

Για το λόγο αυτό χωρίζονται σε ομάδες:

- **α΄ ομάδα:** δημιουργεί το σκηνικό σε χαρτί κάνσον
- **β΄ ομάδα:** φτιάχνει τους ήρωες με πλαστελίνη
- **γ΄ ομάδα:** φτιάχνει τους αντιήρωες με πλαστελίνη
- **δ΄ ομάδα:** ηχογραφεί τους διαλόγους ή το αφηγητικό κομμάτι στον ηλ. υπολογιστή σε πρόγραμμα ηχογράφησης

• η ιστορία αναπαράγεται στο σκηνικό: τα μισά παιδιά, εκ περιτροπής, κινούν τους ήρωες και τα άλλα μισά πάλι εκ περιτροπής φωτογραφίζουν αυτές τις κινήσεις.

Εισάγονται οι φωτογραφίες στο λογισμικό movie maker, οι διάλογοι και η μουσική που επιλέγουν τα παιδιά.

Μειώνεται ο χρόνος προβολής και αποθηκεύεται η ταινία.

Η ταινία προβάλλεται στους γονείς.

**Δικτυογραφία – Βιβλιογραφία**

<https://gr.pinterest.com/pin/304063412323277136/>

<https://gr.pinterest.com/pin/304063412323277171/>

<http://www.wartgames.com/themes/family/feelings.html>

[https://www.youtube.com/watch?v=VuET\\_wa-12o](https://www.youtube.com/watch?v=VuET_wa-12o): χελωνονιντζακια ελληνικα επεισοδια nickelodeon - Χελωνονιντζάκια Teenage Mutant Ninja Turtles HD

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CE%AF%CE%BD%CF%84%CE%B6%CE%B1>