

5. Τα παιδιά: Η χαρά και η ελπίδα του κόσμου (3 δίωρα)

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	ΒΑΣΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ	ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
<p>Οι μαθητές:</p> <p>α) αναγνωρίζουν και εκτιμούν τα χαρακτηριστικά της παιδικής ηλικίας</p> <p>β) διασαφηνίζουν τη θέση που δίνει ο Χριστός στα παιδιά και εκφράζουν τα συναισθήματα και τις σκέψεις τους γι' αυτήν</p> <p>γ) φαντάζονται τον Ιησού ως παιδί</p> <p>δ) επισημαίνουν τις μεγάλες διαφορές στη ζωή των παιδιών του σύγχρονου κόσμου και διατυπώνουν ιδέες και κρίσεις</p> <p>ε) εκδηλώνουν αισθήματα αλληλεγγύης και ενότητας προς όλα τα παιδιά του κόσμου</p>	<p>I. Το κάθε παιδί είναι χαρά</p> <ul style="list-style-type: none"> Τα χαρακτηριστικά των παιδιών (χαρά, ενέργεια, ενθουσιασμός, εμπιστοσύνη, δημιουργικότητα) Η παγκόσμια γλώσσα των παιδιών: Παιχνίδι, μουσική, τραγούδι, χορός, παραμύθια <p>II. Ο Ιησούς ως παιδί</p> <ul style="list-style-type: none"> Περιτομή/ονοματοδοσία: Ο Ιησούς γίνεται «γιος του Νόμου» (Λκ 2, 21) Υπαπαντή: Ο Συμεών υποδέχεται τον μικρό Χριστό (Λκ 2, 22-35) Δωδεκάχρονος Ιησούς: «Στο σπίτι του πατέρα μου» (Λκ 2, 41-52) <p>III. Όλα τα παιδιά αξίζουν αγάπη, σεβασμό και φροντίδα</p> <ul style="list-style-type: none"> «Αν δεν γίνετε σαν τα παιδιά» (Μτ 18, 1-6) «Αφετε τα παιδιά» (Λκ 18, 15-17, Μκ 10, 13-16) Τα παιδιά του κόσμου σήμερα (από την Ευρώπη και τα παιδιά πρόσφυγες έως τα παιδιά του Τρίτου Κόσμου) Τα δικαιώματα των παιδιών 	<p>A. ΒΙΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</p> <ol style="list-style-type: none"> Ο κάθε μαθητής -σε συνεννόηση με τους γονείς του- διαμορφώνει ένα μικρό λεύκωμα με φωτογραφίες από στάδια και σημαντικές στιγμές της ζωής του (ή για το μικρό αδελφάκι του). Το φέρνει στην τάξη και το μοιράζεται με τους άλλους. (Στόχος: Η ανάδειξη της χαράς της οικογένειας που μεγαλώνει ένα παιδί) (I) Παιχνίδι ρόλων (αναπαραστάσεις παραμυθιών με παιδιά) (I) Ομάδες παιδιών που παίζουν σε έναν προσφυγικό καταυλισμό κάπου στη σύγχρονη Ελλάδα (αναπαράσταση σκηνικού, ιδέες για παιχνίδια, π.χ. κατασκευή μπάλας από εφημερίδες κ.ά.) (I και III) <p>B. ΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ / ΔΙΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</p> <ol style="list-style-type: none"> Αρχαία παιχνίδια, παιχνίδια των παππούδων μας (I) Artful Thinking («Αρχή, μέση και τέλος»): Δωδεκαετής στο ναό, Χαρακτικό του Ρέμπραντ, (II) Σύγκριση: Φωτογραφία της τάξης μας στη διάρκεια ενός παιχνιδιού με φωτογραφίες παιδιών που παίζουν από άλλες ηπείρους. Τις αναρτούμε σε ταμπλό και συζητάμε (III) «Φτιάχνοντας ιστορίες»: Βρίσκουν από το διαδίκτυο φωτογραφίες παιδιών (προσφυγόπουλα, παιδιά Τρίτου κόσμου, εργαζόμενα κ.ά.) και στη συνέχεια επινοούν και παρουσιάζουν ιστορίες για την κάθε μία από αυτές (III) Παρουσίαση των δικαιωμάτων του παιδιού από τον Συνήγορο του Πολίτη (III) TPS με θέμα: «Πόσο όλα αυτά τηρούνται για τα παιδιά της χώρας μας;» (III) Συζήτηση σε ομάδες για ένα παιδικό δικαίωμα

		<p>και παρουσίαση στην τάξη με παντομίμα (III)</p> <p>8. Μελέτη περίπτωσης: Παιδιά της Αφρικής ή της Ασίας (III)</p> <p>9. Artful Thinking («ακούγοντας 10Χ2»): <i>Το πουλί της φωτιάς</i>, Ιγκόρ Στραβίνσκι (I)</p> <p>10. Artful Thinking («Αντιλαμβάνομαι, γνωρίζω, φροντίζω») <i>Ο Ιησούς ευλογεί ένα παιδί</i>, μικρογραφία από το Ευαγγελιστάριο 11^{ου} αι. της Ι.Μ. Διονυσίου (III) ή <i>Ο άγιος Δημήτριος και δυο μικρά παιδιά</i>, ψηφιδωτό από τον Αγ. Δημήτριο Θεσσαλονίκης (III)</p> <p>11. Χτίζοντας γέφυρες: Τα παιχνίδια των συνομηλίκων μας στις βαλκανικές χώρες (I, III)</p> <p>12. Artful Thinking («Βλέπω, ισχυρίζομαι, αναρωτιέμαι»): Εικόνες Παντοκράτορα που ευλογεί, Επιστροφής του Ασώτου (Μονή Σινά, Παμμακάριστος Κωνσταντινούπολη)</p> <p>Γ. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΕΚΦΡΑΣΗΣ</p> <p>1. Μουσικό εργαστήριο: Αφού συμφωνήσουν για το θέμα (π.χ. «κάθε παιδί είναι χαρά»), καταλήγουν σε μια δική τους σύνθεση με όργανα, κρουστά και κινήσεις (παλαμάκια, χτυπήματα ποδιών, σφυρίγματα κ.ά.) (I)</p> <p>2. Μαθαίνουν χορούς άλλων χωρών (I)</p> <p>Δ. ΕΠΙΣΚΕΨΕΙΣ / ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ / ΔΡΑΣΕΙΣ</p> <p>1. Οργάνωση διαγωνισμού χορού</p> <p>Ε. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ</p> <p>1. Λογισμικό της Β' Γυμνασίου (<i>Σχολείο</i>): <i>Απαρχές</i></p> <p>2. Λογισμικό Γ'- Δ' τάξης: <i>Τα δικαιώματα του παιδιού</i> (βρες το σωστό, σωστό/λάθος, βρες τη λέξη, παζλ)</p> <p>3. Λογισμικό «Ζώντας στην Εκκλησία»: <i>Η Υπαπαντή</i></p>
--	--	---