

8. Ο κόσμος μας, ένα στολίδι (4 δίωρα)

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	ΒΑΣΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ	ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
<p>Οι μαθητές:</p> <p>α) περιγράφουν εμπειρίες τους από τη σχέση με τη φύση</p> <p>β) διερευνούν και εντοπίζουν σε βιβλικά ή άλλα ιερά κείμενα τη σχέση των χριστιανών με τη φύση και το περιβάλλον</p> <p>γ) διαπιστώνουν τη συμφιλίωση ανθρώπου και κτίσης στη ζωή και στην εμπειρία των Αγίων</p> <p>δ) καλλιεργούν στάση σεβασμού προς την πλάση και τα πλάσματά της</p> <p>ε) εκδηλώνουν οικολογική ευαισθησία και προγραμματίζουν σχετικές δράσεις και παρεμβάσεις</p> <p>στ) επισημαίνουν στοιχεία της φύσης στη λατρεία του Χριστιανισμού</p>	<p>I. Κόσμος σημαίνει στολίδι Εξερευνώντας τα θαύματα της φύσης γύρω μας:</p> <p>i. Ζώα, πουλιά, λουλούδια, δέντρα, θάλασσα, βουνά, ποτάμια</p> <p>ii. Το θαύμα της ζωής</p> <p>iii. Οι αλλαγές των εποχών σε όλο τον κόσμο</p> <p>II. Κόσμος, το κοινό μας σπίτι</p> <p>i. Αγάπη για τον κόσμο</p> <p>ii. Ευθύνη και φροντίδα για το σπίτι μας, τον κόσμο μας, το στολίδι μας</p> <p>iii. Τίποτε στον κόσμο δεν είναι άχρηστο!</p> <p>III. Όλος ο κόσμος είναι πλάση του Θεού</p> <p>i. Από την Παλαιά Διαθήκη:</p> <ul style="list-style-type: none"> Όλα τα πλάσματα αξίζει να σωθούν: Η Κιβωτός του Νώε (Γεν 7-8) Ψλ 19, 2-7. 104, 1-35. 147, 4-9. 148, 1-12 <p>ii. Από την Καινή Διαθήκη:</p> <ul style="list-style-type: none"> Τα πετεινά του ουρανού και τα κρίνα του αγρού (Μτ 6, 26-29) <p>iii. Από την παράδοση της Εκκλησίας</p> <ul style="list-style-type: none"> Αφηγήσεις και ιστορίες για τη σχέση των Αγίων με την κτίση (Αγ. Γεράσιμος, Αγ. Σεραφείμ του Σάρωφ, Αγ. Φραγκίσκος της Ασίζης) <p>IV. Το φυσικό περιβάλλον στη λατρεία, στις εικόνες, στους ναούς</p>	<p>A. ΒΙΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ιδεοθύελλα με τη λέξη «κόσμος» (I) 2. Παιχνίδι: Βρίσκουμε ένα λουλούδι ή ένα ζώο για κάθε γράμμα του αλφαβήτου 3. Ομαδικό γλυπτό: αγάπη για το κοινό μας σπίτι (II) 4. Στο «σκοινί της μπουγάδας»: Πάνω σε ένα σκοινί «μανταλώνουν» τις γνώμες τους για τον κόσμο (II) 5. Αφήγηση από τον δάσκαλο (π.χ. <i>Τίποτα δεν είναι άχρηστο</i>, λαϊκό ινδικό παραμύθι) και δραματοποίηση (II) 6. Παιχνίδι ρόλων ή ζωγραφική με σκίτσα πάνω στις ιστορίες για τη σχέση των Αγίων με τη φύση (III.iii) 7. Μετά τις αφηγήσεις για τη ζωή των Αγίων: «Σκέψεις» ζώων ή φυτών (III.iii) <p>B. ΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ / ΔΙΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Μελέτη περίπτωσης: Πώς τα ζώα βοηθούν τους ανθρώπους (I) 2. Artful Thinking («βάζοντας τίτλους»): Μπ. Πυλαρινού, <i>Παράδεισος τώρα</i> (I) 3. Artful Thinking («ακούγοντας 4X2»): A. Vivaldi, <i>Τέσσερις εποχές</i> 4. Συζήτηση για τα οικόσιτα ζώακια τους (τι αισθάνονται γι' αυτά, τι μοιράζονται μαζί τους, πώς τα φροντίζουν) (II) 5. TPS με θέμα: Υπάρχουν «άχρηστα» ζώα; (II) 6. Χτίζοντας διαδικτυακές γέφυρες: Επικοινωνία με συμμαθητές τους οι οποίοι ζουν σε περιοχές ιδιαίτερου φυσικού κάλλους που χρειάζονται προστασία (II) 7. Έρευνα σε χριστιανικό ναό: Η παρουσία της φύσης στις εικόνες και στη διακόσμηση των ναών 8. Έρευνα για έργα εκκλησιαστικής τέχνης που απεικονίζουν πτηνά (π.χ. περιστερί, παγώνι) ή ζώα (π.χ. ελάφι) 9. Ιστοεξερεύνηση: Ζώα, πουλιά, λουλούδια, δέντρα σε θρησκείες του κόσμου (IV) <p>Γ. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΕΚΦΡΑΣΗΣ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Πόσο μικρό, πόσο μεγάλο!» Μεγέθυνση ενός φύλλου, του φτερού πουλιού, μιας φωτογραφίας της γης από το διάστημα κ.ά. (I) 2. Ζωγραφίζουμε τραγούδια: Οι μαθητές, καθώς ακούν ή τραγουδούν ένα τραγούδι (π.χ. για την ομορφιά της φύσης), ζωγραφίζουν όσα τους άγγιξαν ή γράφουν ένα δικό τους κείμενο (I) 3. Ατελιέ: Χωρίζονται σε ομάδες (νερό, δέντρα, βουνά, ζώα, ψάρια και πουλιά) και δημιουργούν ένα κολλάζ με φωτογραφίες σχετικές με το θέμα τους. Στη

		<p>συνέχεια τα ενιαιοποιούν (I)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Κατά ομάδες δημιουργούν πλακάτ με συνθήματα για τη διάσωση της φύσης (II) 5. Κατασκευάζουν έναν «κήπο» με χρωματιστά χαρτιά και υλικά (λουλούδια, φυτά, δέντρα κ.ά.) (II) 6. «Ξαναφτιάχνω το σχολείο μου, τη γειτονιά μου, τη χώρα μου, τον κόσμο»: Σχέδια, κατασκευές, μουσική (II) 7. Αφού έχουν βρει από το διαδίκτυο είδη προς εξαφάνιση, φτιάχνουν μια «κιβωτό»: Τι χρειάζεται να σώσουμε σήμερα; (III.i) 8. Artful Thinking («παιχνίδι επεξεργασίας»): Στολίδια από τη φύση, ξυλόγλυπτο τέμπλο του Πρωτάτου (17^{ος} αι.) (IV) <p>Δ. ΕΠΙΣΚΕΨΕΙΣ / ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ / ΔΡΑΣΕΙΣ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Μια βόλτα σε ένα πάρκο ή δάσος: Παρατηρούμε, θαυμάζουμε, συλλέγουμε (I) 2. Σχέδιο δράσης: Τα παιδιά συζητούν τι θα μπορούσαν άμεσα να κάνουν για να βελτιώσουν το περιβάλλον τους (π.χ. τα αδέσποτα της γειτονιάς, τις γλάστρες της τάξης, ένα δέντρο της αυλής του σχολείου) (II) 3. Σε συνεργασία με τον δάσκαλο της Μουσικής συνθέτουν μουσική για Ψαλμούς (III.i) 4. Επίσκεψη σε κοντινό ξωκλήσι, μελέτη της χρήσης του χώρου με άξονα τον σεβασμό στο περιβάλλον (IV) <p>Ε. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Παιχνίδια από το λογισμικό Γ'- Δ' τάξης: Η κιβωτός του Νώε (βρες το σωστό, σωστό/λάθος, βρες τη λέξη, παζλ) 2. Ασκήσεις και τόποι στο διαδίκτυο από το λογισμικό Ε' τάξης: <i>Αγώνες για έναν κόσμο ανθρωπινότερο</i> 3. Ασκήσεις από το λογισμικό της Α' Γυμνασίου (Σχολείο): <i>Δημιουργία</i>
--	--	---