

Δίκτυο Σχολείων Υποστήριξης της Φιλαναγνωσίας  
Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου

Όνομα εκπαιδευτικού: Έμιλυ Κώστα

Στοιχεία επικοινωνίας: 99 445737

email: emkosta@hotmail.com

Σχολείο: 12<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Κάτω Πολεμιδιών

Στοιχεία επικοινωνίας: ..... email: ..... τηλ.: .....

Σχολική χρονιά: 2023-2024

Τίτλος Δράσης: «Μάστερ Σεφ Φιλαναγνωσίας. Δοκιμασία Χανς Κρίστιαν Άντερσεν», Γονείς και μαθητές στο ίδιο θρανίο.

Στόχος/Στόχοι

- Να γνωρίσουν και να έρθουν σε επαφή με τα παιδικά παραμύθια του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν
- Η καλλιέργεια θετικής στάσης και αγάπης για το βιβλίο
- Η εδραίωση φιλικής σχέσης με το βιβλίο και τους δημιουργούς του.

Άξονας/Άξονες Αποτελεσματικότητας / (Αφήστε τους σχετικούς)

1. Κουλτούρα του σχολείου
2. Καλά βιβλία παιδικής λογοτεχνίας
3. Χρόνος για τα βιβλία
4. Χώρος για τα βιβλία
5. Αξιοποίηση της λογοτεχνίας πέρα από το γλωσσικό μάθημα


Περιγραφή Δράσης

Διάρκεια: 60 λεπτά

Διάρκεια κάθε σταθμού: 12 λεπτά

Οργάνωση μαθητών: 5 ομάδες των 4 παιδιών.

Οργάνωση τάξης: Στην τάξη στήνονται 5 σταθμοί. Η τάξη διακοσμείται με τέτοιο τρόπο ώστε να παραπέμπει σε εστιατόριο. Παιδιά και γονείς φοράνε ποδιές μαγειρικής και καπέλα σεφ. Αφού ολοκληρώσουν και τις 5 δοκιμασίες παιδιά και γονείς βραβεύονται με τον τιμητικό τίτλο της χρυσής κουτάλας.

Σταθμοί	Περιγραφή σταθμού	Υλικά
<p><b>Δοκιμασία : 1</b>            Πρωινό με θέα την Δανία.</p>	<p>Τα παιδιά φοράνε τα vr glasses και γνωρίζουν την Κοπεγχάγη, την πρωτεύουσα της Δανίας με τη βοήθεια της επαυξημένης πραγματικότητας. Στην συνέχεια συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 vr glasses</li> <li>- 4 Κινητά</li> <li>- Φύλλα εργασίας μαθητή.</li> <li>- 4 placemats</li> </ul>
<p><b>Δοκιμασία 2:</b>            Ώρα για γευσιγνωσία</p>	<p>Δίνεται στα παιδιά η ευκαιρία να γνωρίσουν και να πάρουν μια γεύση από τα παραμύθια του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν. Στον σταθμό αυτό, τα παιδιά έχουν μπροστά τους διάφορα παραμύθια του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν. Τα παιδιά επιλέγουν ένα παραμύθι, το διαβάζουν και στη συνέχεια ρίχνουν το ζάρι της ιστορίας και απαντούν στις δηλώσεις. Έπειτα, συνεχίζουν συμπληρώνουν το αντίστοιχο φύλλο εργασίας</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Παραμύθια του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν</li> <li>- Φύλλα εργασίας μαθητή</li> <li>- 4 placemats</li> <li>- 4 κύβοι της ιστορίας</li> </ul>
<p><b>Δοκιμασία 3:</b>            Ώρα ... για διανομή</p>	<p>Τα παιδιά παίρνουν από την στίβη μια κάρτα στην οποία αναγράφεται ένας γρίφος. Αφού απαντήσουν τον γρίφο προγραμματίζουν το robot να πάει στο ανάλογο τετράγωνο όπου βρίσκεται η απάντηση.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 χαλάκια robot</li> <li>- 4 σετ με κάρτες – ερωτήσεις</li> <li>- 4 robots</li> <li>- 4 καλαθάκια</li> </ul>
<p><b>Δοκιμασία 4:</b>            Ώρα για τηγανίτες</p>	<p>Τα παιδιά ρίχνουν ταυτόχρονα τα 2 ζάρια και κάθε φορά εκτελούν τις οδηγίες που δείχνουν. Στο 1ο ζάρι έχει οδηγίες του τύπου: βρες μια λέξη της ίδιας οικογένειας, γράψε την λέξη με πολύχρωμα γράμματα, κουκίδες κλπ). Το 2ο ζάρι έχει στις έδρες του λέξεις σχετικές με την φιλιαναγνωσία και τα παραμύθια)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 σετ ζάρια</li> <li>- Καρτέλες με οδηγίες</li> <li>- Καρτέλες με λέξεις</li> <li>- Φύλλα εργασίας μαθητή</li> </ul>
<p><b>Δοκιμασία 5:</b>            Παραμυθο...σαλάτα            «Μια φορά κι έναν καιρό»</p>	<p>Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με διάφορους ήρωες παραμυθιών παίζοντας ένα παιχνίδι μνήμης. Συγκεκριμένα παίρνουν τυχαία μια κάρτα και την παρατηρούν για 10 δευτερόλεπτα. Στη συνέχεια ρίχνουν το ζάρι και καλούνται να απαντήσουν την ερώτηση που έφερε το ζάρι.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Κάρτες brainbox</li> </ul> <div style="text-align: right;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 ζάρια</li> <li>- Φύλλα εργασίας</li> </ul>

Φωτογραφικό ή άλλο υλικό, π.χ. σύνδεσμοι, QR Codes, κλ.π

Σταθμός 3



Σταθμός 2



Σταθμός 1



Σταθμός 4



Σταθμός 2



Σταθμός 4



Σταθμός 5

