



# BEST FRIENDS

## AGAINST AGEISM

# ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ

Διαγενεακά εργαστήρια μεταξύ ενηλίκων μεγαλύτερης ηλικίας και παιδιών για την εξάλειψη της απομόνωσης των ενηλίκων μεγαλύτερων ηλικιών και την υποστήριξη της κοινωνικής τους ένταξης



# Bestfriends

Κωδ. Έργου: 2020-1-UK01-KA204-079111

Δεκέμβριος 2021

<b>Σχετικά με το Έργο</b>	<b>3</b>
<b>Τι είναι η διαγενεακή μάθηση;</b>	<b>4</b>
<b>Πώς μπορούν να σχεδιαστούν και να εφαρμοστούν οι δραστηριότητες διαγενεακής μάθησης;</b>	<b>9</b>
<b>Ώρα για παιχνίδι και μάθηση</b>	<b>13</b>

# ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ



Η προσέγγιση BEST FRIENDS έχει ως στόχο να σταματήσει την απομόνωση και τον αποκλεισμό των ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας στις κοινότητές μας, αναπτύσσοντας ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό πρόγραμμα και συγκεντρώνοντας εφευρετικά παιχνίδια που προωθούν τη διαγενεακή επικοινωνία και τη μάθηση. Με αυτόν τον τρόπο, το έργο προωθεί την ενημέρωση για την κοινωνική ενσωμάτωση, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με προβλήματα υγείας. 6 εταίροι από 6 χώρες ένωσαν τις δυνάμεις τους για να αξιοποιήσουν ο ένας τις γνώσεις και την εξειδίκευση του άλλου, καθώς και την εμπειρία των βέλτιστων πρακτικών σε εθνικό πλαίσιο, με προοπτική για μελλοντική μεταφορά γνώσεων.

Οι στόχοι του έργου BEST FRIENDS είναι οι εξής:

- Παροχή μιας καινοτόμου μεθόδου για εργαζόμενους στην κοινωνική μέριμνα, εθελοντές και εκπαιδευτικούς.
- Εξάλειψη της απομόνωσης των ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας μέσω της κοινωνικής συμμετοχής και συμπερίληψης στις κοινότητές μας.
- Βελτίωση της σωματικής και ψυχικής υγείας μέσω της αλληλεπίδρασης με παιδιά μικρότερων ηλικιών.
- Εμπλουτισμός των μαθησιακών διαδικασιών των ατόμων μεγαλύτερων ηλικιών σε αλληλεπίδραση με μικρά παιδιά.

Η προσέγγιση BEST FRIENDS αναφέρει ότι η μάθηση προκύπτει σε όλη τη διάρκεια της ζωής και δεν περιορίζεται στο επίσημο σχολικό περιβάλλον. Η μάθηση μπορεί να προκύψει οπουδήποτε και σε κάθε στάδιο της ζωής.

Οι πρωτοβουλίες διαγενεακής μάθησης στο πλαίσιο της προσέγγισης BEST FRIENDS τονίζουν τη σημασία των σχέσεων στη μαθησιακή διαδικασία και της δραστηριοποίησης στη μάθηση του ατόμου.

Τα διαγενεακά προγράμματα παρέχουν έναν χώρο για τον σχηματισμό αμφίδρομων και συνεργατικών σχέσεων, όπου τόσο το παιδί όσο και ο ενήλικος μεγαλύτερης ηλικίας μπορούν να ενεργήσουν ως δάσκαλοι και ως μαθητές. Για την υποστήριξη αυτής της διαδικασίας στο συγκεκριμένο διανοητικό αποτέλεσμα, η κοινοπραξία του έργου αναπτύσσει μια Εργαλειοθήκη με συλλογή συγκεκριμένων υλικών που θα πρέπει να χρησιμοποιούνται από εργαζόμενους στη μέριμνα, κοινωνικούς λειτουργούς και εκπαιδευτικούς, εάν σχεδιάζουν και εφαρμόζουν προγράμματα διαγενεακής μάθησης ανάμεσα σε άτομα μεγαλύτερης ηλικίας (65 και άνω) και μικρά παιδιά (4-5 ετών).

Τα παιχνίδια των παιδιών προσφέρουν επίσης στους παίκτες μεγαλύτερης ηλικίας την ευκαιρία να πουν περισσότερα στους νεαρούς συμπαίκτες τους σχετικά με τη δική τους παιδική και νεανική ηλικία και τα παιχνίδια της εποχής τους, υποστηρίζοντας τη διαγενεακή μάθηση (τόσο εντός όσο και εκτός της οικογένειας).

# ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ;

Διαγενεακή μάθηση: επισκόπηση

ΟΠΟΙΕΣ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΥΝΘΗΚΕΣ, ΚΑΘΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ, ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΚΑΙ ΑΛΛΟΥΣ ΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΟΥΣ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΕΝΑ ΕΞΙΣΟΥ ΠΟΛΥΠΟΙΚΙΛΟ ΣΥΝΟΛΟ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΠΡΟΣΔΟΚΙΩΝ.

Αυτοί οι παράγοντες μπορούν να περιλαμβάνουν τα πάντα, όπως πολιτισμική ανατροφή, κοινωνική θέση ή οικονομική κατάσταση.

Ένας τέτοιος παράγοντας σε ένα μαθησιακό περιβάλλον είναι η ηλικία. Στα περισσότερα τυπικά μαθησιακά περιβάλλοντα, όπως τα σχολεία, οι μαθητές ομαδοποιούνται σε τάξης βάσει της ηλικίας τους, προκειμένου να περιοριστεί η επιρροή αυτού του παράγοντα στο μαθησιακό περιβάλλον.

Ωστόσο, στο άλλο άκρο του φάσματος, εάν είχατε ένα μαθησιακό περιβάλλον όπου η ηλικιακή διαφορά μεταξύ των συμμετεχόντων ήταν πολύ μεγαλύτερη από το κανονικό, πώς θα επηρεαζόταν η δυναμική; Ένα τέτοιο περιβάλλον θα αποτελούσε ένα παράδειγμα της αρχής που ονομάζουμε: διαγενεακή μάθηση.

Για να ορίσουμε περαιτέρω τη διαγενεακή μάθηση, μπορούμε να την περιγράψουμε ως μια θετική μαθησιακή εμπειρία που μοιράζονται συμμετέχοντες διαφόρων ηλικιών (γενεών). Αυτή η μαθησιακή εμπειρία μπορεί να λαμβάνει χώρα σε μία συνάντηση ή στην πάροδο πολλών ετών. Δεν περιορίζεται σε ένα μεμονωμένο μαθησιακό περιβάλλον ούτε βασίζεται σε τρίτα μέρη, όπως ένας δάσκαλος.

Για την ακρίβεια, η έμφαση δίνεται στο γεγονός ότι η διαγενεακή μάθηση είναι το σημείο που λαμβάνει χώρα θετική μάθηση για όλους τους συμμετέχοντες, με αμφίδρομο τρόπο, με τις γενιές να επηρεάζουν η μία την άλλη και όχι ως μια μονόδρομη συναλλαγή. Μέσω της διαγενεακής μάθησης, πραγματοποιούνται απόκτηση γνώσεων και μεταφορά δεξιοτήτων μεταξύ των γενεών των συμμετεχόντων, μέσω θετικής κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Ωστόσο, αυτή η διαγενεακή αλληλεπίδραση δεν είναι πάντα φυσική, ιδιαίτερα σε έναν κόσμο που συνεχώς εκσυγχρονίζεται. Συχνά, οι νεότερες και οι μεγαλύτερες γενιές αισθάνονται αποσύνδεση μεταξύ τους. Το ηλικιακό χάσμα μπορεί να αποτελέσει ρήγμα που διαχωρίζει τις γενιές και δημιουργεί την αίσθηση ότι η μία δεν κατανοεί την άλλη. Αυτή η θεωρητική έλλειψη κατανόησης μπορεί να αναστείλει τη διαγενεακή μάθηση. Σε αυτήν την περίπτωση, θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε αυτό το γενεακό χάσμα και να υποθάψουμε περαιτέρω θετική αλληλεπίδραση μεταξύ των νεότερων και των μεγαλύτερων γενεών.

# Οι βλάβες που προκαλεί ο περιορισμός της διαγενεακής επικοινωνίας

## ΟΙ ΦΥΣΙΚΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΝΕΟΤΕΡΕΣ ΓΕΝΙΕΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΟΥΝ ΣΕ ΑΠΟΞΕΝΩΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΜΟΝΩΣΗ, ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΠΑΦΗ.

Αυτή η έλλειψη επικοινωνίας αποτρέπει την ανάπτυξη διαγενεακών σχέσεων με νόημα. Η υποστήριξη από τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας μπορεί να προσφέρει άμεσα μεγαλύτερες ευκαιρίες μάθησης και ανάπτυξης δεξιοτήτων, καθώς και ανάπτυξη ηθικών αξιών και συναισθηματική ανάπτυξη. Χωρίς αυτήν την υποστήριξη, αυτή η σημαντική πρώιμη ανάπτυξη αναστέλλεται. Επίσης, τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας μπορούν να εξασφαλίσουν μεγαλύτερη συναισθηματική εκπλήρωση από τη μεταφορά των δεξιοτήτων ζωής, των γνώσεων και της σοφίας τους στη νεότερη γενιά, προσφέροντας μια αίσθηση σκοπού στο μεταγενέστερο στάδιο της ζωής.

Η ιδέα ότι οι άνθρωποι ξεκινούν την εκπαίδευσή τους νωρίς στη ζωή και την ολοκληρώνουν στην εφηβεία ή την αρχή της ενηλικίωσής τους είναι μια κοινή παρανόηση. Στην πραγματικότητα, οι άνθρωποι θα πρέπει να εμπλέκονται σε μάθηση σε όλη τη διάρκεια της ζωής τους. Αλλά για να εξασφαλιστεί αυτό, θα πρέπει να υποστηρίζεται και να ενισχύεται αυτός ο τρόπος ζωής. Η διά βίου μάθηση πρέπει να ξεκινάει στα νεότερα στάδια του κύκλου της ανθρώπινης ζωής, αλλά - το σημαντικότερο - αυτή η ανάπτυξη θα πρέπει να συνεχίζεται σε όλη τη ζωή. Η ιδέα ότι για τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας η ευκαιρία για μάθηση και ανάπτυξη έχει περάσει είναι απόλυτα λανθασμένη. Η διαγενεακή μάθηση αποτελεί μια αμφίδρομη μέθοδο που επιτρέπει στη μεγαλύτερη γενιά να συνεχίζει να εφαρμόζει και να βελτιώνει τις γνώσεις και τις δεξιότητές της, διδάσκοντας μια άλλη γενιά. Επιπλέον, η ανταλλαγή γνώσεων, σοφίας και αξιών ενισχύει την ποιότητα ζωής για τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας και τις νεότερες γενιές, ενώ συμβάλλει και στη διά βίου μάθηση.

Ωστόσο, εάν αυτή η διαγενεακή εμπειρία δεν προωθηθεί και δεν στηριχτεί, καμία γενιά δεν μπορεί να ωφεληθεί. Η καταπολέμηση αυτών των παρανοήσεων και στερεοτύπων μεταξύ των γενιών προσφέρει μεγαλύτερες ευκαιρίες για θετικές διαγενεακές αλληλεπιδράσεις με νόημα που λαμβάνουν χώρα με φυσικό τρόπο.

## Η ηλικία ως παράγοντας ενός μαθησιακού περιβάλλοντος

## Η ΗΛΙΚΙΑ ΕΧΕΙ ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΣΤΟ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ, ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΟΤΑΝ Η ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΡΗ ΚΑΙ ΣΕ ΔΙΠΛΑΣΙΟ ΒΑΘΜΟ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΗΛΙΚΙΑΚΟ ΕΥΡΟΣ.

Αυτό συμβαίνει επειδή η ηλικία μπορεί να επηρεάσει τη σωματική, ψυχική και συναισθηματική ανάπτυξη και τις απαιτήσεις κάθε συμμετέχοντα, καθώς και τις προσδοκίες του. Για παράδειγμα, οι σωματικές ανάγκες διαφέρουν σημαντικά μεταξύ ενός νεαρού συμμετέχοντα και ενός συμμετέχοντα μεγαλύτερης ηλικίας. Ο νεότερος συμμετέχων μπορεί να έχει άριστη απόδοση σε δραστηριότητες που απαιτούν γρήγορη και ενεργητική κίνηση, ενώ ο συμμετέχων μεγαλύτερης ηλικίας μπορεί να έχει άριστη επίδοση στις λεπτές κινητικές δεξιότητες. Αυτό σημαίνει ότι οι δραστηριότητες που δημιουργούνται χωρίς να λαμβάνονται υπόψη οι ανάγκες και των δύο ομάδων μπορεί να οδηγήσουν σε αποτυχημένες μαθησιακές εμπειρίες. Ωστόσο, εάν αυτή η διαγενεακή εμπειρία δεν προωθηθεί και δεν στηριχτεί, καμία γενιά δεν μπορεί να ωφεληθεί. Η καταπολέμηση αυτών των παρανοήσεων και στερεοτύπων μεταξύ των γενιών προσφέρει μεγαλύτερες ευκαιρίες για θετικές διαγενεακές αλληλεπιδράσεις με νόημα που λαμβάνουν χώρα με φυσικό τρόπο.

Η σωματικότητα είναι μόνο μία πτυχή αυτού του ηλικιακού χάσματος. Για παράδειγμα, οι μαθητευόμενοι μεγαλύτερης ηλικίας διαθέτουν μια ολόκληρη ζωή εμπειριών που πρέπει να λαμβάνεται υπόψη, όπως και οι συναισθηματικές, κοινωνικές και ψυχικές προσδοκίες τους. Λόγω αυτού του μαθησιακού περιβάλλοντος, οι δραστηριότητες που περιλαμβάνουν σωματική κίνηση ενδέχεται να αποδειχθούν δύσκολες, παρότι αυτό δεν θα πρέπει να θεωρείται δεδομένο. Παράλληλα, οι δραστηριότητες που δεν παρέχουν αρκετή πνευματική διέγερση ενδέχεται να φαίνονται συγκαταβατικές. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ένας κοινός περιορισμός για τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας κατά τη συμμετοχή σε ένα μαθησιακό περιβάλλον είναι η πιθανώς περιορισμένη σωματική επιδεξιότητα και οι κινητικές δεξιότητες. Κατά τη συμμετοχή σε μια μαθησιακή δραστηριότητα, αυτοί οι περιορισμοί μπορούν να αποδειχθούν ενοχλητικοί και να αναστείλουν την

προθυμία συμμετοχής.

Επιπλέον, υπάρχει επίσης η πιθανότητα τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας να υποστούν απώλειες ή φθίνουσα πορεία των αισθητήριων δεξιοτήτων τους, όπως η όραση ή η ακοή. Η απώλεια και των δύο ή μίας από αυτές τις αισθητήριες ικανότητες μπορεί να προκαλέσει βλάβη στην ικανότητα των συμμετεχόντων να συμμετάσχουν σε μια μαθησιακή εμπειρία εάν δεν ληφθούν σχετικά μέτρα. Οι συμμετέχοντες μεγαλύτερης ηλικίας ενδέχεται επίσης να δυσκολεύονται με περιορισμένη ικανότητα μνήμης και ανάκλησης, η οποία μπορεί να προκαλέσει δυσκολίες στη συμμετοχή σε μακροχρόνιες μαθησιακές εμπειρίες. Τέλος, υπάρχει η προοπτική οι συμμετέχοντες να πάσχουν από παθήσεις υγείας, ασθένειες ή αναπηρίες που δημιουργούν προκλήσεις σε ένα μαθησιακό περιβάλλον, ειδικά όταν αυτές οι ανάγκες δεν καλύπτονται. Όταν αντιμετωπίζουν δυσκολίες όπως αυτές που αναφέρονται παραπάνω, οι συμμετέχοντες μεγαλύτερης ηλικίας ενδέχεται να βιώνουν χαμηλό ηθικό ή παραγωγικότητα που μπορεί να τους οδηγήσει στην απομάκρυνση από τις εμπειρίες διαγενεακής μάθησης, καθώς αισθάνονται ότι δεν μπορούν να συμμετάσχουν.

Στο άλλο άκρο του ηλικιακού φάσματος έχουμε τους νεότερους μαθητευόμενους. Για τα παιδιά νεαρής ηλικίας, η γλώσσα, η λογική και οι λεπτές κινητικές δεξιότητες εξακολουθούν να αναπτύσσονται και αυτό σημαίνει ότι οι υπερβολικά πολύπλοκες ή σύνθετες μαθησιακές δραστηριότητες μπορεί να γίνονται αντιληπτές ως ενοχλητικές και όχι διασκεδαστικές. Παράλληλα, τα παιδιά ενδέχεται να εκφράζουν μια έντονη επιθυμία για μάθηση, καθώς είναι πιθανότερο να βρίσκουν τις νέες εμπειρίες ενθουσιώδεις και ενδιαφέρουσες.

“ Η νεότερη γενιά ενδέχεται να βιώνει δυσκολίες σε ένα διαγενεακό περιβάλλον, ανάλογα με το στάδιο ανάπτυξης του συντονισμού και της κίνησής τους. ”

Σε μια κατάσταση που απαιτεί λεπτές κινητικές δεξιότητες που υπερβαίνουν το τρέχον επίπεδό τους, οι νεαροί μαθητευόμενοι ενδέχεται να αισθανθούν απογοήτευση και να αποξενωθούν από συγκεκριμένες μαθησιακές δραστηριότητες. Οι νεαρότεροι μαθητευόμενοι ενδέχεται επίσης να δυσκολεύονται με το επίπεδο προσοχής τους όταν συμμετέχουν σε μια μαθησιακή δραστηριότητα που λαμβάνει χώρα σε μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, εάν δεν διαθέτουν την κατάλληλη υποστήριξη. Η οικογενειακή ζωή μπορεί επίσης να έχει σημαντικές επιπτώσεις στους νεαρούς μαθητευόμενους, ανάλογα με το επίπεδο προσοχής, ενθάρρυνσης και συναισθηματικής υποστήριξης που λαμβάνει ο νεαρός μαθητευόμενος από τα πρότυπα στη ζωή τους, όπως οι γονείς ή οι δάσκαλοι. Χωρίς αυτό το ισχυρό δίκτυο υποστήριξης, η ικανότητα ενός νεαρού μαθητευόμενου να συμμετάσχει στη διαγενεακή μάθηση μπορεί να υποβαθμιστεί. Η πρόσβαση στα υλικά παιχνιδιού είναι επίσης θεμελιώδους σημασίας στην ανάπτυξη ενός νεαρού μαθητευόμενου. Χωρίς μέσα πειραματισμού και φυσικής μάθησης, ένας νεαρός μαθητευόμενος στερείται της διερευνητικής στάσης που εξασφαλίζει μεγάλα οφέλη σε ένα μαθησιακό περιβάλλον. Τέλος, όπως ισχύει και για τη γενιά μεγαλύτερης ηλικίας, υπάρχει πάντα η πιθανότητα ο νεαρός μαθητευόμενος να αντιμετωπίζει προβλήματα υγείας ή να ζει με αναπηρίες που μπορούν να προκαλέσουν προβλήματα κατά τη συμμετοχή σε διαγενεακή μάθηση εάν δεν λαμβάνονται τα κατάλληλα μέτρα.

## Αντιμετώπιση των αναγκών των διαγενεακών μαθητευόμενων

Σε ένα περιβάλλον διαγενεακής μάθησης είναι σημαντικό να εξασφαλίζεται η κάλυψη των αναγκών των συμμετεχόντων, όχι μόνο ατομικά αλλά και σε ομαδικό επίπεδο. Όταν δημιουργούμε ένα περιβάλλον όπου οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα σωματικά και συναισθηματικά, θα μπορούν να δεσμευτούν σε μια θετική μαθησιακή συναλλαγή μεταξύ τους.

Η δημιουργία ενός ασφαλούς περιβάλλοντος που καλύπτει τις ανάγκες των συμμετεχόντων και προωθεί την κοινωνική αλληλεπίδραση μπορεί να είναι δύσκολη. Σε ένα περιβάλλον διαγενεακής μάθησης, οι ανάγκες των συμμετεχόντων διαφέρουν ανάλογα με την ηλικία τους. Ωστόσο, υπάρχουν κάποιες γενικές σωματικές και συναισθηματικές ανάγκες που παραμένουν σταθερές για όλους τους συμμετέχοντες. Η διαγενεακή μάθηση αποτελεί κατ' αρχάς μια κοινωνική εμπειρία.

Επομένως, ένα περιβάλλον που είναι θερμό και θετικό, χωρίς περιττούς παράγοντες άγχους είναι απαραίτητο. Θα πρέπει επίσης να διαθέτει τη σωστή επίπλωση για να προσφέρει μια άνετη κοινωνική αλληλεπίδραση και να διευκολύνει αυτήν τη μαθησιακή εμπειρία. Παράγοντες όπως η στάθμη θορύβου, τα επίπεδα φωτισμού, ο αερισμός, οι χρωματικοί συνδυασμοί και ο ελεύθερος χώρος μπορούν να επηρεάσουν τη μαθησιακή εμπειρία. Για βέλτιστα αποτελέσματα, το μαθησιακό περιβάλλον θα πρέπει να είναι καλά φωτισμένο και σε άνετη θερμοκρασία, χωρίς υπερβολικά έντονα χρώματα για να μην προκαλείται πίεση. Εξασφαλίζοντας αυτόν τον τύπο περιβάλλοντος, οι συμμετέχοντες θα αισθάνονται πολύ πιο άνετα να πάρουν μέρος στη μαθησιακή δραστηριότητα.

Παράλληλα με τις πιο γενικές ανάγκες των συμμετεχόντων, υπάρχουν και συγκεκριμένες ανάγκες για κάθε ηλικιακή ομάδα αντίστοιχα. Για παράδειγμα, οι συμμετέχοντες μεγαλύτερης ηλικίας έχουν μεγαλύτερη ανάγκη για σωματική υποστήριξη λόγω των επιπτώσεων της ηλικίας στην κινητικότητα, ενώ τα νεαρά παιδιά μπορεί να χρειάζονται περισσότερη πνευματική υποστήριξη για να διατηρούν τη συγκέντρωσή τους ή να μαθαίνουν μια νέα δραστηριότητα. Μπορεί επίσης να υπάρχουν περιπτώσεις όπου και οι δύο ομάδες βιώνουν παρόμοια προβλήματα με διαφορετικό τρόπο. Για παράδειγμα, οι λεπτές κινητικές δεξιότητες μπορεί να παρουσιάζουν δυσκολίες τόσο για τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, λόγω ιατρικών παθήσεων, όσο και για τα μικρότερα παιδιά, λόγω του σταδίου σωματικής ανάπτυξής τους. Επιπλέον, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη σε σχέση και με τις δύο ομάδες θέματα που αφορούν την αναπηρία, ψυχική και σωματική.

“ Ένα ενταξιακό περιβάλλον είναι πολύ σημαντικό για την προώθηση μιας θετικής εμπειρίας διαγενεακής μάθησης. ”

Για παράδειγμα, ένα περιβάλλον που επιτρέπει πρόσβαση σε αναπηρικά αμαξίδια ή που διαθέτει έπιπλα για τους συμμετέχοντες με σωματικές αναπηρίες επιτρέπει σε αυτούς τους συμμετέχοντες να νιώθουν εξίσου ευπρόσδεκτοι για τη συμμετοχή τους στη μαθησιακή δραστηριότητα. Πέραν αυτού, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη και οι αισθητηριακές αναπηρίες.

## Ποια είναι η σημασία της διαγενεακής μάθησης;

### Η ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΣΤΙΣ ΓΕΝΙΕΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ.

Η δημιουργία σημαντικών διαγενεακών σχέσεων μέσω μαθησιακών εμπειριών οδηγεί σε μια αίσθηση συμμετοχής στην κοινότητα, καθώς και στην αναγνώριση και την επικύρωση των γνώσεων και των δεξιοτήτων. Αυτό ισχύει και για τις δύο γενιές, καθώς προσφέρει επικύρωση και υποστήριξη, καθώς και προσωπική ικανοποίηση. Ωστόσο, υπάρχουν επίσης αντικρουόμενα οφέλη για κάθε γενιά σε μια αλληλεπίδραση διαγενεακής μάθησης.

Κατ' αρχάς, για τη γενιά μεγαλύτερης ηλικίας, η ανάληψη του ρόλου του προτύπου σε μια εμπειρία διαγενεακής μάθησης μπορεί να προσφέρει ενδυνάμωση και να αυξήσει τα κίνητρα και σε άλλες πτυχές της καθημερινότητας. Επιπλέον, η παροχή αυτού του ρόλου μπορεί να οδηγήσει σε μεγαλύτερη νοητική και σωματική οξύτητα, καθώς τα άτομα καλούνται να συμμετάσχουν στη δραστηριότητα για να προσφέρουν αυτό το διαγενεακό μάθημα. Ως πρότυπο, τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας δημιουργούν επίσης μια σημαντική διαγενεακή σχέση που προσφέρει μεγαλύτερη ικανοποίηση από τη ζωή και καλλιέργει περαιτέρω υγιείς κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.

Επιπλέον, διοργανώνοντας διαγενεακές δραστηριότητες, όπως παιχνίδια ή μαθήματα ανάγνωσης, η γενιά μεγαλύτερης ηλικίας αποκτάει προσωπική ικανοποίηση και αυξάνει την προσωπική παραγωγικότητα και τα κίνητρα, επιτρέποντας στα μέλη της να λειτουργούν ως ηγετικές φιγούρες στην ανάπτυξη των άλλων. Τέλος, τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας ωφελούνται επίσης από τη συμμετοχή της νέας γενιάς. Όσον αφορά τις γνώσεις και τις δεξιότητες, ένας τομέας στον οποίο η νέα γενιά διαθέτει μεγαλύτερο πλεονέκτημα είναι στην ανάπτυξη τεχνολογίας και τεχνολογικών δεξιοτήτων. Για τη μεγαλύτερη γενιά αυτή η δεξιότητα μπορεί να φαντάζει δύσκολη. Ωστόσο, με τη βοήθεια και την υποστήριξη της νεότερης γενιάς, και η μεγαλύτερη γενιά μπορεί να ωφεληθεί από αυτήν τη συναλλαγή γνώσης.



Για τη νεότερη γενιά, το βασικό όφελος της διαγενεακής μάθησης είναι η άμεση θετική επιρροή που έχει η μεγαλύτερη γενιά στην ανάπτυξη της προσωπικότητας και των κοινωνικών δεξιοτήτων των νεότερων γενιών, μέσω αυτών των μαθησιακών αλληλεπιδράσεων. Για άλλη μια φορά, λειτουργώντας ως πρότυπα, τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας βοηθούν στην ενίσχυση των θετικών προτύπων στα παιδιά, ενώ ενθαρρύνουν τις αλληλεπιδράσεις και τους συναισθηματικούς δεσμούς. Αυτές οι θετικές αλληλεπιδράσεις σχηματίζουν ένα ισχυρό θεμέλιο για τη νέα γενιά και της επιτρέπουν να αναπτύξει προσδοκίες για τις σχέσεις που θα αναπτύξει αργότερα στη ζωή.

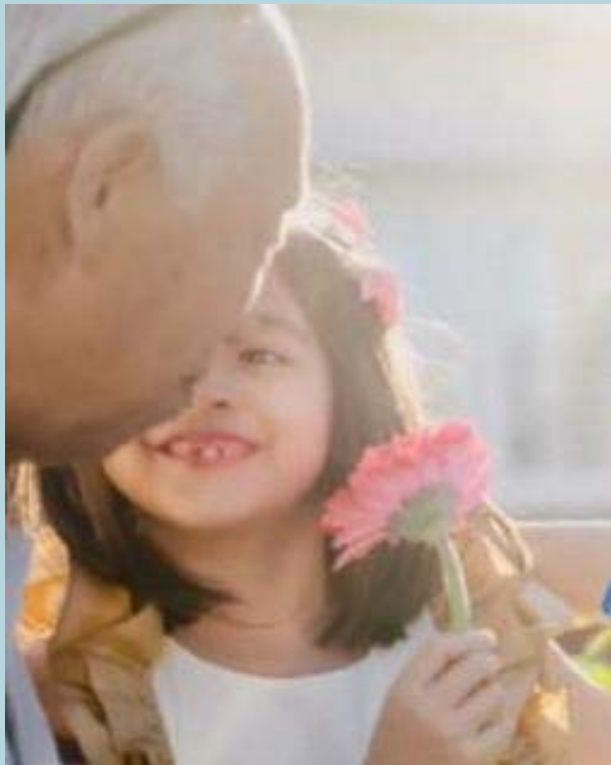
Πέρα από τις κοινωνικές διαστάσεις, παρατηρούνται και οφέλη εκπαιδευτικής ανάπτυξης. Η ακαδημαϊκή απόδοση της νεότερης γενιάς επηρεάζεται άμεσα από τη διαγενεακή μάθηση, μέσω αλληλεπιδράσεων με τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας. Η νεότερη γενιά ωφελείται από βελτιωμένη προσοχή, κίνητρα και κατανόηση. Με τη μεταφορά όχι μόνο δεξιοτήτων ζωής αλλά και πολιτισμικών αξιών, τα παιδιά ωφελούνται από ενίσχυση στην πρώιμη εκπαιδευτική ανάπτυξή τους και αποκτούν τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουν στην εξέλιξη της εκπαίδευσής τους. Με τη διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η συνεργασία και η ανοχή, τα παιδιά αποκτούν ισχυρά συμπεριφορικά πρότυπα που θα προσπαθούν να αναπαράγουν σε άλλα μαθησιακά περιβάλλοντα και θα έχουν βελτιωμένη απόδοση στην επίλυση διενέξεων.



# ΠΩΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΤΟΥΝ ΟΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ;

Τι ορίζει μια διαγενεακή δραστηριότητα;

ΓΙΑ ΝΑ ΛΑΒΕΙ ΧΩΡΑ Η ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ, Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΙ Η ΝΕΟΤΕΡΗ ΓΕΝΙΑ ΔΕΝ ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΕΝΩΘΟΥΝ ΣΕ ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΟΥΝ ΣΕ ΜΙΑ ΚΟΙΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ.



Στο καλύτερο σενάριο, αυτή η δραστηριότητα θα στοχεύει και σε συγκεκριμένες δεξιότητες, αν και κάθε δραστηριότητα που παρέχει μια πλατφόρμα για αυτήν την κοινωνική αλληλεπίδραση προωθεί τη διαγενεακή μάθηση. Αυτή η αλληλεπίδραση και των δύο γενεών είναι που καθιστά τις διαγενεακές δραστηριότητες μοναδικές: η ανταλλαγή γνώσεων, δεξιοτήτων και κοινωνικών αλληλεπιδράσεων μέσω μιας δραστηριότητας σχεδιασμένη για να τις προωθεί.

Παρότι ισχύει ότι οποιαδήποτε δραστηριότητα μπορεί να παράσχει ευκαιρίες φυσικής διαγενεακής μάθησης, οι καλύτερες δραστηριότητες είναι αυτές που είναι σχεδιασμένες με αυτόν τον στόχο και προσαρμοσμένες για να δημιουργούν όσο το δυνατόν περισσότερες ευκαιρίες μάθησης και ανάπτυξης. Αυτό βέβαια είναι εύκολο μόνο θεωρητικά

Ωστόσο, υπάρχουν πολλοί παράγοντες που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη δημιουργία μιας διαγενεακής δραστηριότητας.

# Ανάλυση των διαγενεακών δραστηριοτήτων

## ΚΑΤΑ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗΣ

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΝΑ ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΜΕ ΕΝΑΝ

## ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΤΟΧΟ: ΠΟΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΣΤΟΧΕΥΣΕΤΕ;

Μπορεί να είναι μια γλωσσική δεξιότητα, όπως η «ανάγνωση» ή μια σωματική δραστηριότητα, όπως η «επιδεξιότητα» ή μια πιο συγκεκριμένη δεξιότητα όπως η «επάρκεια στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές». Ωστόσο, αυτοί οι στόχοι είναι πολύ γενικοί για μία δραστηριότητα. Για να εστιαστούν, είναι καλύτερο να διατυπώνονται με τρόπο που θέτει προσδοκίες για το τέλος της δραστηριότητας, για παράδειγμα: «Στο τέλος της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να...». Θέτοντας έναν τέτοιο στόχο δημιουργείται ένα ισχυρό σημείο εστίασης για τη δημιουργία της δραστηριότητας. Τώρα μπορούμε να ξεκινήσουμε να αναζητούμε προϋπάρχουσες δραστηριότητες με αυτόν τον στόχο. Για παράδειγμα, εάν ο στόχος είναι η ανάπτυξη των δεξιοτήτων ανάγνωσης, ένα βιβλίο με παραμύθια κατάλληλου επιπέδου μπορεί να αναγνωστεί μαζί και από τις δύο γενιές. Άλλη μια πηγή μαθησιακών δραστηριοτήτων που στοχεύει σε ένα μεγάλο εύρος δεξιοτήτων είναι τα παιχνίδια, τόσο τα επιτραπέζια όσο και τα πιο σωματικά. Με αυτό κατά νου, εάν ο στόχος είναι «Στο τέλος της δραστηριότητας οι συμμετέχοντες θα έχουν εξασκηθεί στην ομαδικότητα και την επίλυση προβλημάτων με επικοινωνία», θα είναι δυνατή η χρήση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού που περιλαμβάνει δύο ή περισσότερες ομάδες για την επίτευξη του στόχου.

Οι ηλεκτρονικοί/διαδικτυακοί πόροι αποτελούν μια σχεδόν απεριόριστη πηγή δραστηριοτήτων που καλύπτουν συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους και συχνά παρέχονται δωρεάν. Το σημαντικότερο κατά τη δημιουργία δραστηριοτήτων διαγενεακής μάθησης είναι να διασφαλίζεται ότι καλύπτεται όχι μόνο ένας αλλά όλοι οι συμμετέχοντες. Αυτές οι δραστηριότητες απαιτούν τη συνεργασία όλων των συμμετεχόντων και θα πρέπει να ταιριάζουν σε όλους. Ωστόσο, κανένας συμμετέχων δεν είναι ίδιος με άλλον και ο καθένας έχει διαφορετικές ανάγκες και προσδοκίες κατά την πραγματοποίηση μιας διαγενεακής δραστηριότητας. Ας δούμε τις ανάγκες των μαθητευόμενων που θα πάρουν μέρος σε αυτές τις δραστηριότητες.

## Αναγνωρίστε τους μαθητευόμενους

## ΣΕ ΚΑΘΕ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ, ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΤΟ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΟ, ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΟΛΛΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΥΠΟΙ ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΩΝ.

Οι άνθρωποι δεν μαθαίνουν με ομοιόμορφο τρόπο. Όπως κάθε προσωπικότητα είναι διαφορετική, τα μέσα με τα οποία μαθαίνουμε καλύτερα διαφέρουν επίσης σημαντικά. Παρότι υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι μαθητευόμενων, οι περισσότεροι άνθρωποι εμπίπτουν σε μία από μερικές κύριες κατηγορίες. Για παράδειγμα, υπάρχουν τα άτομα που μαθαίνουν με οπτικό τρόπο και λειτουργούν καλύτερα με διαγράμματα και οπτικά βοηθήματα, όπως βίντεο ή άλλες παρουσιάσεις. Όσον αφορά τις διαγενεακές δραστηριότητες, αυτοί οι μαθητευόμενοι ωφελούνται περισσότερο από οδηγίες που περιλαμβάνουν βοηθητικά διαγράμματα ή εικόνες ή με τη χρήση εργαλείων λεξιλογίου, όπως κάρτες και αντιστοίχιση εικόνων.

Τα άτομα που μαθαίνουν με οπτικό τρόπο αποτελούν όμως μόνο έναν τύπο μαθητευόμενων. Τα άτομα που μαθαίνουν με ακουστικό τρόπο ωφελούνται από την ακρόαση, αντιδρώντας καλύτερα σε ενθουσιώδεις προφορικούς τόνους. Δοκιμάστε τη χρήση παιχνιδιών και δραστηριοτήτων με βάση τη μουσική για τα άτομα που μαθαίνουν με ακουστικό τρόπο. Τα άτομα που μαθαίνουν με κιναισθητικό τρόπο εκτιμούν τον σωματικό χειρισμό αντικειμένων ή τις παρουσιάσεις. Για αυτόν τον τύπο μαθητευόμενων, ιδανική επιλογή είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια, καθώς μπορούν να εμπλακούν σωματικά με τα υλικά που έχουν μπροστά τους. Οι μοναχικοί και κοινωνικοί μαθητευόμενοι προτιμούν να μαθαίνουν μόνοι τους ή με συνεργασία αντίστοιχα. Τα ομαδικά παιχνίδια λειτουργούν καλύτερα για τους κοινωνικούς μαθητευόμενους, ενώ οι μοναχικοί μαθητευόμενοι αντιδρούν καλύτερα σε δραστηριότητες όπως γρίφοι που μπορούν να λύσουν μόνοι τους.

# Εξυπηρέτηση των μαθητευόμενων στο μαθησιακό περιβάλλον

## Η ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΩΝ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΟΡΙΣΤΙΚΗΣ ΣΗΜΑΣΙΑΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Καλύπτοντας τις ανάγκες αυτών των μαθητευόμενων, βελτιώνετε τις προοπτικές μάθησης, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή των ατόμων και επιτρέποντάς τους να δεσμευτούν στη δραστηριότητα με τρόπο που θα εξασφαλίσει καλύτερα αποτελέσματα.

Ωστόσο, παρότι είναι χρήσιμη η χρήση δραστηριοτήτων που αξιοποιούν συγκεκριμένα τις δυνάμεις και τις απαιτήσεις ενός συγκεκριμένου τύπου μαθητευόμενου, είναι δυνατή και η δημιουργία δραστηριοτήτων που στοχεύουν πολλαπλούς τύπους μαθητευόμενων, εξασφαλίζοντας περισσότερο ευέλικτες μαθησιακές εμπειρίες που είναι προσαρμόσιμες και επαναχρησιμοποιούμενες για πολλαπλές ομάδες. Για παράδειγμα, η δημιουργία μιας δραστηριότητας όχι μόνο με γραπτές οδηγίες αλλά και με τη χρήση εικόνων και διαγραμμάτων για τις οδηγίες και τα υλικά της δραστηριότητας, μαζί με ενθουσιώδεις επεξηγήσεις και παρουσιάσεις από το άτομο που διοργανώνει τη δραστηριότητα μπορεί να οδηγήσει σε μια δραστηριότητα θετική και προσβάσιμη από διαφορετικούς τύπους μαθητευόμενων. Με την κάλυψη όσο το δυνατόν περισσότερων τύπων μαθητευόμενων, οι δραστηριότητες μπορούν να επαναληφθούν στο μέλλον με πολλούς διαφορετικούς μαθητευόμενους.

Πέρα από τις εκπαιδευτικές απαιτήσεις των συμμετεχόντων, υπάρχουν επίσης σωματικές απαιτήσεις που πρέπει να ληφθούν υπόψη, ειδικά για τους συμμετέχοντες με ασθένειες ή αναπηρίες. Κατά τη δημιουργία δραστηριοτήτων διαγενεακής μάθησης, θα πρέπει να αξιολογείτε όχι μόνο τον τύπο των συμμετεχόντων που παίρνουν μέρος, αλλά και εάν η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για αυτούς. Για παράδειγμα, ένας συμμετέχων με ασθένεια ή αναπηρία που επηρεάζει τη σωματική ικανότητά του δεν θα επιθυμούσε μια αθλητική δραστηριότητα, τουλάχιστον χωρίς να έχουν πραγματοποιηθεί οι κατάλληλες αλλαγές για να γίνει το παιχνίδι περισσότερο προσβάσιμο. Επίσης, παραχωρήσεις θα πρέπει να γίνονται για μαθητευόμενους που μπορεί να έχουν αισθητηριακές αναπηρίες ή ασθένειες, όπως βαρηκοΐα ή αχρωματοψία, με εφαρμογή κατάλληλων μέτρων για την κάλυψη αυτών των αναγκών.

Τέλος, το πολιτισμικό υπόβαθρο των συμμετεχόντων θα παίξει ρόλο στις απαιτήσεις και τις προσδοκίες τους, κατά την πραγματοποίηση μιας διαγενεακής δραστηριότητας.

Αξιολογώντας το πολιτισμικό υπόβαθρο των μαθητευόμενων σας, θα μπορείτε να προσφέρετε μια περισσότερο ενδιαφέρουσα δραστηριότητα, η οποία δεν θα προσβάλλει ούτε θα αποθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητευόμενων σε μια θετική μαθησιακή εμπειρία. Για παράδειγμα, προσέχετε το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται κατά τη διάρκεια παιχνιδιών με λέξεις, ώστε να μην περιλαμβάνει πολιτισμικά ανάρμοστες λέξεις ή λεξιλόγιο από άλλες κουλτούρες που δεν είναι γνωστό στους συμμετέχοντες, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει σύγχυση σε περίπτωση ελλιπούς προετοιμασίας. Ωστόσο, είναι δυνατή η δημιουργία δραστηριοτήτων με θέμα μάθησης μια διαφορετική κουλτούρα. Αυτό όμως θα πρέπει να γίνεται διακριτικά και με σεβασμό, για να προλαμβάνονται τυχόν προσβολές.

## Συντονισμός μιας διαγενεακής μαθησιακής δραστηριότητας

Για την εφαρμογή μιας διαγενεακής μαθησιακής δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες χρειάζονται ένα άτομο που θα τους κάνει να αισθανθούν άνετα και θα αναλάβει την ευθύνη ένωσης των γενεών στο πλαίσιο της δραστηριότητας που συμμετέχουν. Χρειάζεται μια θετική και υπομονετική στάση, για να δημιουργηθεί μια χαλαρή ατμόσφαιρα και να ενισχυθεί η κοινωνική αλληλεπίδραση. Επιπλέον, ο συντονιστής της δραστηριότητας θα είναι υπεύθυνος και για την εισαγωγή των συμμετεχόντων στη δραστηριότητα, με τρόπο ενταξιακό και προσβάσιμο, επεξηγώντας τις οδηγίες και τις ενέργειες της δραστηριότητας με τρόπο που δεν προκαλεί σύγχυση ή αποξένωση, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές ανάγκες και προσδοκίες των συμμετεχόντων. Ο συντονιστής θα πρέπει να είναι υπομονετικός κατά την εξέλιξη της μαθησιακής διαδικασίας, καθοδηγώντας τους συμμετέχοντες με παραδείγματα και προωθώντας τον πειραματισμό, για να εξασφαλίζεται μια φυσική μαθησιακή εμπειρία.

Όταν οι συμμετέχοντες αλληλεπιδρούν για πρώτη φορά μέσω της μαθησιακής δραστηριότητας, είναι πιθανό η αλληλεπίδραση να είναι αμήχανη, καθώς οι συμμετέχοντες ενδέχεται να μην είναι εξωστρεφείς ή για άλλους λόγους να μην επιθυμούν μια ανοικτή συνομιλία άμεσα.

Επομένως, αποτελεί ευθύνη του συντονιστή να προσφέρει μια θετική και ζεστή ατμόσφαιρα, για να χαλαρώνει τους συμμετέχοντες και να τους επιτρέπει να αλληλεπιδρούν ελεύθερα. Παράλληλα με την προώθηση αυτής της αλληλεπίδρασης, ο συντονιστής είναι επίσης υπεύθυνος για την ενίσχυση του ενδιαφέροντος για τη δραστηριότητα στην οποία θα συμμετέχουν τα άτομα. Δημιουργώντας ενδιαφέρον και επιδεικνύοντας την ικανότητα με ελκυστικό τρόπο, ο συντονιστής κάνει τη δραστηριότητα πιο θετική και ελκυστική για τους συμμετέχοντες, εξασφαλίζοντας τη δυνατότητα σημαντικών αλληλεπιδράσεων διαγενεακής μάθησης.

## Παραγωγή υλικών για διαγενεακή μάθηση

### ΣΤΟΝ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΚΟΣΜΟ, ΤΟ ΣΥΝΗΘΕΣΤΕΡΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗ ΛΗΨΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ.

Το διαδίκτυο μπορεί να αποτελεί μια σχεδόν ανεξάντλητη πηγή ιδεών και έτοιμων υλικών. Ωστόσο, θα πρέπει να σημειωθεί ότι η εύρεση υλικών στο διαδίκτυο μπορεί να είναι και προβληματική και απαιτείται προσοχή για την εξασφάλιση υλικών κατάλληλων για την αντίστοιχη μαθησιακή δραστηριότητα. Εκτός του διαδικτύου, άλλοι χρήσιμοι πόροι για υλικά και ιδέες για δραστηριότητες διαγενεακής μάθησης είναι οι βιβλιοθήκες, οι οποίες μπορούν να προσφέρουν πολλά βιβλία για μαθησιακές δραστηριότητες και παροχή οδηγιών. Τέλος, όπως αναφέρθηκε προηγουμένα, μια πολύ χρήσιμη πρακτική είναι η προσαρμογή προϋπάρχοντων παιχνιδιών και δραστηριοτήτων για μια εμπειρία διαγενεακής μάθησης. Πολλά γνωστά παιχνίδια και ομαδικές δραστηριότητες έχουν ήδη σχεδιαστεί για την προώθηση της διαπροσωπικής συνεργασίας και συχνά μπορούν να προσαρμοστούν με ελάχιστο κόπο για την ενίσχυση της ανάπτυξης των επιθυμητών δεξιοτήτων. Το όφελος αυτής της μεθόδου είναι ότι επειδή αυτά τα παιχνίδια ή οι δραστηριότητες είναι ήδη γνωστά, απαιτούν λιγότερη εισαγωγή ή επεξήγηση για να ξεκινήσει η συμμετοχή των ατόμων και να ωφεληθούν από αυτά.

Κατά τη δημιουργία υλικών για διαγενεακή μάθηση θα πρέπει πάλι να λαμβάνονται υπόψη οι τύποι των μαθητευόμενων που θα πάρουν μέρος στη δραστηριότητα, καθώς και οι προσωπικές τους ανάγκες. Για παράδειγμα, δημιουργία καρτών με λέξεις και εικόνες για να καλυφθούν οι μαθητευόμενοι που μαθαίνουν με οπτικό τρόπο. Σε αυτό το στάδιο είναι δυνατή και η κάλυψη τυχόν αναπηριών. Ακολουθώντας το ίδιο παράδειγμα, η χρήση Μπράιγ δίπλα στο κείμενο στην κάρτα μπορεί να ενισχύσει την ένταξη συμμετεχόντων με οπτική αναπηρία. Η χρήση χρώματος στα υλικά είναι επίσης σημαντική για τους συμμετέχοντες με αχρωματοψία. Κατά τη χρήση δύο χρωμάτων συνδυαστικά, ένα λευκό ή μαύρο περίγραμμα δημιουργεί μια δραστηριότητα ενταξιακή και για αυτούς τους συμμετέχοντες. Όταν πραγματοποιείται με καλό σχεδιασμό και προγραμματισμό, με κάλυψη των αναγκών των συμμετεχόντων και των δύο γενεών, η διαγενεακή μάθηση μπορεί να αποδειχθεί ένα ισχυρό εργαλείο που ενώνει τους ανθρώπους που διαφορετικά μπορεί να μην είχαν αλληλεπίδραση, με έναν τρόπο ο οποίος προωθεί την εκπαιδευτική ανάπτυξη και ωφελεί και τις δύο πλευρές.



# ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ

Τώρα που εξετάσαμε τη μεθοδολογία για τη δημιουργία, τον συντονισμό και την απόλαυση των οφελών των δραστηριοτήτων διαγενεακής μάθησης, η παρακάτω ενότητα του εγχειριδίου περιέχει μια λίστα με προσεκτικά επιλεγμένα παιχνίδια που θα σας επιτρέψουν να χρησιμοποιήσετε τα εργαλεία που γνωρίσατε στην προηγούμενη ενότητα.

Τα παρακάτω παιχνίδια δεν αποτελούν σε καμία περίπτωση μια πλήρη καταγραφή των διαγενεακών δραστηριοτήτων, ούτε ένα αυστηρό σύνολο οδηγιών που πρέπει να τηρηθούν. Αντίθετα, αποτελούν μια αφετηρία, ένα πρώτο βήμα που θα σας οδηγήσει στον συντονισμό διαγενεακών δραστηριοτήτων. Στην επόμενη ενότητα θα βρείτε μια επιλογή δραστηριοτήτων που έχουν επιλεγθεί με στόχο τη διαγενεακή μάθηση και όταν συνδυάζονται με τη μεθοδολογία της προηγούμενης ενότητας σας επιτρέπουν να αναλάβετε συντονιστικό ρόλο στην προώθηση φυσικών διαγενεακών αλληλεπιδράσεων με τις ομάδες-στόχους. Όπως έχουμε ήδη διαπιστώσει, η διαγενεακή μάθηση είναι μια σύνθετη κοινωνική εμπειρία που μπορεί να επηρεαστεί θετικά και αρνητικά από ένα μεγάλο εύρος παραγόντων.

Οι παρακάτω δραστηριότητες δεν αποτελούν εγγύηση για άμεση διαγενεακή αλληλεπίδραση, αλλά ένα σύνολο χρήσιμων εργαλείων που θα αυξήσει τις πιθανότητες προώθησης αυτής της κοινωνικής εμπειρίας. Με αυτό κατά νου, ελπίζουμε ότι προσφέροντάς σας τις γνώσεις και τις μεθόδους που απαιτούνται για τον συντονισμό και την πραγματοποίηση διαγενεακής μάθησης, μαζί με τα απαραίτητα εργαλεία για τη συμμετοχή των ομάδων-στόχων σε παιχνίδια και δραστηριότητες, θα μπορείτε με αυτοπεποίθηση να προσφέρετε ένα ασφαλές και θετικό περιβάλλον που θα σας επιτρέψει να προωθήσετε σημαντική κοινωνική ανάπτυξη και φυσική διαγενεακή αλληλεπίδραση.



## Δραστηριότητα 1

# ΜΝΗΜΗ



- ✓ ΔΙΑΡΚΕΙΑ - 20 ΛΕΠΤΑ
- ✓ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 2: ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ  
Ή  
2 Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΟΜΑΔΕΣ, Η ΚΑΘΕΜΙΑ ΜΕ ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ
- ✓ ΥΛΙΚΑ - ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ ΜΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ ΙΔΙΩΝ ΚΑΡΤΩΝ, ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΕΣ ΕΠΙΠΕΔΑ ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Η εκπαίδευση και η βελτίωση της μνήμης  
Η βελτίωση της ικανότητας συγκέντρωσης  
Η αναγνώριση των ίδιων εικόνων και η αντιστοίχισή τους  
Η ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων  
Η συμμετοχή σε ανταλλαγή επικοινωνίας με σεβασμό στις σειρές  
Η βελτίωση των οπτικών γλωσσικών δεξιοτήτων

### Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1

Όλες οι κάρτες ανακατεύονται και τοποθετούνται στραμμένες προς τα κάτω στο τραπέζι.

2

Ο πρώτος παίκτης ξεκινάει αποκαλύπτοντας δύο κάρτες και δείχνοντάς τις σε όλους τους παίκτες.

3

Εάν οι κάρτες που αποκαλύφθηκαν αποτελούν «ζευγάρι», δηλαδή αν απεικονίζουν την ίδια εικόνα, ο παίκτης τις παίρνει και αποκαλύπτει δύο ακόμη κάρτες.

4

Εάν οι κάρτες που αποκαλύφθηκαν δεν αποτελούν «ζευγάρι», δηλαδή απεικονίζουν διαφορετικές εικόνες, ο παίκτης τις τοποθετεί στραμμένες προς τα κάτω στην αρχική θέση τους και παραχωρεί τη σειρά του στον επόμενο παίκτη.

Όταν αποκαλύπτονται οι κάρτες, οι παίκτες πρέπει να παραμένουν συγκεντρωμένοι. Το να μπορούν να θυμούνται τη θέση των μεμονωμένων ζευγαριών πανομοιότυπων καρτών είναι το κλειδί για να κερδίσουν στο παιχνίδι. Κερδίζει όποιος μαζέψει τις περισσότερες κάρτες.



## Δραστηριότητα 2

# ΚΟΛΑΖ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ



- ✓ **ΔΙΑΡΚΕΙΑ - 30 ΕΩΣ 45 ΛΕΠΤΑ**
- ✓ **ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ, ΕΩΣ 20 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ (ΟΙ ΜΙΣΟΙ ΑΤΟΜΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΙΣΟΙ ΠΑΙΔΙΑ)**
- ✓ **ΥΛΙΚΑ - ΧΑΡΤΙΝΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΑ ΠΟΡΤΡΕΤΩΝ (ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ), ΠΑΛΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ, ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΑ ΣΤΥΛΟ, ΨΑΛΙΔΙΑ, ΚΟΛΛΑ, ΧΑΡΤΟΝΙΑ Α5. ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΚΕΤΑ ΥΛΙΚΑ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΠΕΡΙΟΡΙΖΟΝΤΑΙ Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΚΑΙ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ. ΟΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΥΑΔΕΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΝΟΝΤΑΙ, ΕΓΧΡΩΜΕΣ Ή ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΕΣ.**

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Στήριξη αμοιβαίας κατανόησης και ενίσχυση των δεσμών μεταξύ μικρών παιδιών και ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας μέσω εξατομικευμένης συν-δημιουργίας

Προσαρμογή στον ρυθμό του ζευγαριού

Ανάπτυξη και έκφραση δημιουργικότητας και φαντασίας

### Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ, ΔΗΛΑΔΗ ΜΕ ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΕΝΗΛΙΚΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ.

1

Στην αρχή της δραστηριότητας, τα ζευγάρια θα πρέπει να σκεφτούν μαζί το θέμα του κολάζ με τις κάρτες. Θα είναι μια ευχετήρια κάρτα από ένα φανταστικό ταξίδι που θέλουν κι οι δύο να κάνουν μαζί; Ποιος θα είναι ο προορισμός του ταξιδιού; Τι θα ήθελαν να κάνουν και να δουν σε αυτό το ταξίδι; Για να γίνει πιο εύκολη η δραστηριότητα μπορούν επίσης να κοιτάξουν περιοδικά και να ψάξουν ιδέες για προορισμούς και δραστηριότητες.

2

Στη συνέχεια, θα επιλέξουν και θα κόψουν το υλικό. Μπορούν να βοηθήσουν και να συμβουλευσουν ο ένας τον άλλο. Για παράδειγμα, να επιλέξουν πρώτα τις εικόνες του φόντου και μετά τις μικρότερες λεπτομέρειες. Τα πορτρέτα των δύο θα πρέπει να χωρούν στην κάρτα. Μια διασκεδαστική ιδέα είναι να χρησιμοποιηθούν μόνο τα κεφάλια και να σχεδιαστεί το υπόλοιπο σώμα ή το σχήμα με χρήση χαρτιού ή με ένα σώμα από ένα περιοδικό.

3

Τα κομμάτια που έχουν μαζευτεί και κοπεί θα κολληθούν σε ένα χαρτόνι Α5 και τα σχεδιασμένα στοιχεία ή αυτοκόλλητα θα προστεθούν στη συνέχεια, π.χ. φούσκες με κείμενο, γραπτό κείμενο ή άλλα στοιχεία.

**Τα ζευγάρια θα δείξουν το κολάζ με κάρτες που έφτιαξαν στους άλλους συμμετέχοντες.**

## Δραστηριότητα 3

# ΨΑΡΙΑ

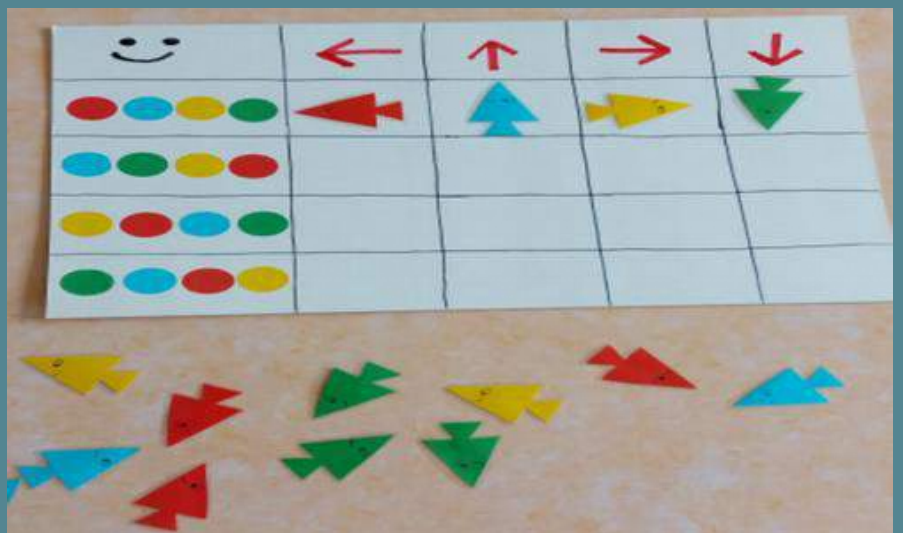
- ✓ ΔΙΑΡΚΕΙΑ - ΔΕΝ ΟΡΙΖΕΤΑΙ
- ✓ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 2: ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ
- ✓ ΥΛΙΚΑ - ΧΩΡΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΙΚΟΝΑ), 16 ΨΑΡΙΑ - 4 ΚΙΤΡΙΝΑ, 4 ΜΠΛΕ, 4 ΠΡΑΣΙΝΑ, 4 ΚΟΚΚΙΝΑ. Ο ΧΩΡΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΦΤΙΑΧΝΕΤΑΙ ΜΕ ΛΕΥΚΟ ΧΑΡΤΟΝΙ ΚΑΙ ΤΑ ΨΑΡΙΑ ΜΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΟ ΧΑΡΤΟΝΙ ΚΑΙ ΕΠΙΚΑΛΥΨΗ

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

To strengthen cooperation  
To train attention  
To train reaction and memory

### Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

- 1 Στην αριστερή πλευρά του χώρου παιχνιδιού υποδεικνύεται ποιο χρώμα ψαριού θα τοποθετηθεί και με ποια σειρά.
- 2 Στο επάνω μέρος υπάρχουν βέλη που υποδεικνύουν την κατεύθυνση του ψαριού.
- 3 Σε κάθε παίκτη μοιράζονται από 2 ψάρια του ίδιου χρώματος, συνολικά 8 ψάρια.
- 4 Μετά την «πρώτη» ομάδα, οι παίκτες προσπαθούν να τοποθετήσουν τα ψάρια στη σωστή θέση και κατεύθυνση όσο γίνεται πιο γρήγορα. Το κεφάλι του ψαριού πρέπει να είναι στραμμένο προς την κατεύθυνση του βέλους.
- 5 Το παιχνίδι τελειώνει όταν καλυφθούν όλα τα τετράγωνα.



Δραστηριότητα 4

# ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΓΕΙΤΟΝΑ



- ✓ ΔΙΑΡΚΕΙΑ - ΔΕΝ ΟΡΙΖΕΤΑΙ
- ✓ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 2: ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ
- ✓ ΥΛΙΚΑ - ΤΑ ΚΑΠΑΚΙΑ ΚΟΛΛΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΗ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΧΑΡΤΟΝΙΟΥ ΜΕ ΜΙΚΡΑ ΚΕΝΑ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ. Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΦΕΛΛΩΝ ΚΑΙ ΒΑΣΕΩΝ ΧΑΡΤΟΝΙΟΥ ΓΡΑΦΕΤΑΙ ΜΕ ΜΑΡΚΑΔΟΡΟ Ή ΑΛΛΟ ΥΛΙΚΟ ΓΡΑΦΗΣ

## ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ενδυνάμωση της συνεργασίας  
Εκπαίδευση στην αντίδραση και τη μνήμη

## Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1

Τα σετ παιχνιδιού μοιράζονται.

2

Με την έναρξη του παιχνιδιού, οι παίκτες προσπαθούν να βρουν τον σωστό αριθμό δεξιά και αριστερά από τον παρεχόμενο αριθμό όσο γίνεται πιο γρήγορα. Ο αριθμός στα δεξιά θα πρέπει να είναι ένας μεγαλύτερος και ο αριθμός στα αριστερά ένας μικρότερος. Για παράδειγμα, αν ο αριθμός είναι το 10, ο αριθμός 11 τοποθετείται στα δεξιά και ο αριθμός 9 στα αριστερά. Οι αριθμοί τοποθετούνται με αύξουσα σειρά.

3

Νικητής είναι αυτός που θα βρει όλους τους «γείτονες» πιο γρήγορα.

## Δραστηριότητα 5

# ΕΝΑ ΔΩΡΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ΦΙΛΟ ΜΟΥ

- ✓ ΔΙΑΡΚΕΙΑ - 1 ΩΡΑ
- ✓ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 2: ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ
- ✓ ΥΛΙΚΑ - ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΕΣ ΚΛΩΣΤΕΣ, ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΕΣ ΧΑΝΤΡΕΣ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΧΗΜΑΤΑ, ΧΡΩΜΑΤΑ, ΥΛΙΚΑ ΚΑΙ ΜΕΓΕΘΗ (ΟΧΙ ΠΟΛΥ ΜΙΚΡΕΣ)



## ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων  
Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας  
Βελτίωση αισθητήριων δεξιοτήτων  
Βελτίωση επιδεξιότητας  
Βελτίωση συγκέντρωσης  
Δημιουργία δεσμού μεταξύ συμμετεχόντων

## Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1

Τα ζευγάρια των συμμετεχόντων κάθονται σε ένα τραπέζι

2

Για να γνωριστούν μεταξύ τους, μπορούν να κάνουν ερωτήσεις για ό,τι θέλουν σχετικά με το άτομο που βρίσκεται μπροστά τους.

3

Στη συνέχεια, με διαθέσιμα τα υλικά, αρχίζουν να φτιάχνουν ένα δώρο (ένα βραχιόλι, ένα κολιέ, ένα μπρελόκ) για τον συνεργάτη τους.

4

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, όλοι μπορούν να κάνουν ερωτήσεις στον συνεργάτη τους για να μάθουν τι του αρέσει και πώς θέλει να είναι το δώρο (τι χρώμα, με τι τύπο χάντρες κ.λπ.)

5

Όταν το δώρο ολοκληρωθεί, οι συμμετέχοντες το ανταλλάσσουν στο τέλος της δραστηριότητας ως σύμβολο φιλίας και συνεργασίας

Η δραστηριότητα αποτελεί επίσης τρόπο επικοινωνίας, συνομιλίας και ανταλλαγής εμπειριών μεταξύ του ατόμου μεγαλύτερης ηλικίας και του παιδιού.

## Δραστηριότητα 6

# ΤΙ ΒΛΕΠΩ ΜΕ ΤΟ ΜΑΤΙ ΜΟΥ

- ✓ ΔΙΑΡΚΕΙΑ - **10-15** ΛΕΠΤΑ
- ✓ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - **ΕΩΣ 5**
- ✓ ΥΛΙΚΑ - ΤΙΠΟΤΑ, ΜΟΝΟ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΟΥ ΚΑΘΟΝΤΑΙ Ή ΣΤΕΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Χρήση παρατήρησης, για την επιλογή ενός αντικείμενου ή ενός ατόμου που θα μαντέψουν οι συμμετέχοντες  
Χρήση συγκέντρωσης  
Χρήση προφορικής έκφρασης (λεξιλόγιο) ώστε οι άλλοι συμμετέχοντες να μαντέψουν το αντικείμενο ή το άτομο  
Χρήση και εξάσκηση σε περιγραφικά επίθετα

### Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1

Ένας συμμετέχων (παιδί ή άτομο μεγαλύτερης ηλικίας) εντοπίζει ένα αντικείμενο ή ένα άτομο.

2

Όταν ο συμμετέχων επιλέξει το αντικείμενο ή το άτομο, θα πρέπει να κάνει τους άλλους συμμετέχοντες να μαντέψουν ποιο είναι αυτό. Για να γίνει αυτό, ο συμμετέχων λέει την πρόταση «Βλέπω με το μάτι μου...» και περιγράφει το αντικείμενο ή το άτομο. Για παράδειγμα, «βλέπω με το μάτι μου κάτι μπλε και πράσινο». Για να αυξηθεί η δυσκολία του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν το αλφάβητο για να περιγράψουν το αντικείμενο. Για παράδειγμα, «βλέπω με το μάτι μου κάτι που αρχίζει με το γράμμα Μ» για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να μαντέψουν το φρούτο μπανάνα.

3

Με βάση την περιγραφή, οι άλλοι συμμετέχοντες θα πρέπει να μαντέψουν το αντικείμενο ή το άτομο. Μετά είναι η σειρά του ατόμου που έκανε τη σωστή μαντεψιά.

## Δραστηριότητα 7

# ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΤΣΑΝΤΑ;



- ✓ ΔΙΑΡΚΕΙΑ - **10-15** ΛΕΠΤΑ
- ✓ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΑΠΟ **4** ΕΩΣ **10**
- ✓ ΥΛΙΚΑ - ΥΦΑΣΜΑΤΙΝΗ ΤΣΑΝΤΑ, ΔΙΑΦΟΡΑ ΜΙΚΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ (Π.Χ. ΤΡΕΛΟΜΠΑΛΑΚΙ, ΞΥΛΙΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ, ΣΥΝΔΕΤΗΡΕΣ, ΖΑΡΙΑ Κ.ΛΠ.)

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Χρήση περιγραφικού λεξιλογίου  
Δημιουργία και εξάσκηση υποθέσεων  
Εξάσκηση σε συγκεκριμένο λεξιλόγιο για αντικείμενα (εάν υπάρχει συγκεκριμένο θέμα)

### Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1

Πάρτε την υφασμάτινη τσάντα και γεμίστε τη με διάφορα αντικείμενα που δεν είναι πολύ μεγάλα αλλά έχουν διαφορετικά σχήματα και υφές. Εάν υπάρχει συγκεκριμένο θέμα, τα επιλεγόμενα αντικείμενα θα πρέπει να ταιριάζουν σε αυτό.

2

Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο ή ημικύκλιο.

3

Κρατήστε την τσάντα μπροστά στον πρώτο συμμετέχοντα και αφήστε τον να βάλει το χέρι μέσα στην τσάντα χωρίς να κοιτάζει. Ο συμμετέχων μπορεί να επιλέξει ένα αντικείμενο και να το ψηλαφίσει με τα δάχτυλά του, καθώς και να το περιγράψει αν θέλει.

4

Στη συνέχεια, ο συμμετέχων θα πρέπει να μαντέψει τι είναι το αντικείμενο. Αφού μαντέψει, ο συμμετέχων μπορεί να πάρει το αντικείμενο από την τσάντα, αν το έχει βρει και να το κρατήσει. Διαφορετικά, το επιστρέφει στην τσάντα.

5

Αυτά τα βήματα επαναλαμβάνονται με τον επόμενο συμμετέχοντα.

6

Αφού αφαιρεθούν όλα τα αντικείμενα από την τσάντα, το παιχνίδι τελειώνει και οι βαθμολογίες συγκεντρώνονται. Ο συμμετέχων που μάντεψε σωστά τα περισσότερα αντικείμενα είναι ο νικητής.

# ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- ✓ **ΔΙΑΡΚΕΙΑ - 15-20 ΛΕΠΤΑ**
- ✓ **ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 2: ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ**
- ✓ **ΥΛΙΚΑ - ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΧΤΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

## ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ενίσχυση της χρήσης κινητικών δεξιοτήτων  
Πρώθηση της σημασίας της σωματικής δραστηριότητας στη διατήρηση της υγείας και της ευεξίας  
Ενθάρρυνση της ομαδικότητας και του υγιούς ανταγωνισμού  
Πρώθηση ψυχαγωγικών διαγενεακών δραστηριοτήτων

## Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1

Επιλέξτε ένα αθλητικό παιχνίδι λαμβάνοντας υπόψη τα ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων, τους διαθέσιμους πόρους όσον αφορά υλικά και χώρο, τον αριθμό ατόμων που θα συμμετέχουν στη δραστηριότητα και, το σημαντικότερο, τις ικανότητες των συμμετεχόντων.

2

Εάν χρειαστεί, δοκιμάστε να τροποποιήσετε το παιχνίδι, τη διάρκεια, τους κανόνες ή τα υλικά που χρησιμοποιούνται, σύμφωνα με τις ανάγκες. Ενδεικτικά, τα παρακάτω είναι μερικά παραδείγματα παιχνιδιών που μπορούν να επιλεγθούν και να τροποποιηθούν αντίστοιχα. Στις παρενθέσεις μετά από κάθε παιχνίδι παρέχονται απλές προτάσεις για τον τρόπο παιχνιδιού με χρήση συνηθισμένων οικιακών αντικειμένων αντί για κιτ ή κανονικό εξοπλισμό:

- Μπούουλινγκ (πλαστικά μπουκάλια και μια απλή μπάλα)
- Πινκ πονγκ (μπαλόνια και ρακέτες ή και με το χέρι, χωρίς ρακέτα)
- Κρίκοι (πλαστικά μπουκάλια και ένας πλαστικός κρίκος που χωράει στο μπουκάλι)
- Μίνι γκολφ (κοντάρι ή σκούπα και μια μικρή μπάλα, ταινία ή κιμωλία για να επισημανθούν οι τρύπες στο έδαφος)
- Κροκέ (πλαστικές μπάλες, κοντάρι ή σκούπα αντί για σφυρι και αυτοσχέδιο καλάθι αντί για κουτί)
- Μπότσε ή μπότσια (μερικές πλαστικές μπάλες και ταινία ή κιμωλία για να σχεδιαστεί ο χώρος του παιχνιδιού)
- Ποδόσφαιρο (ταινία ή κιμωλία για να σχεδιαστεί το γήπεδο και το τέρμα)
- Μπάσκετ (χάρτινες μπάλες και ένα καλάθι στο δάπεδο αντί στον τοίχο)

3

Όπου είναι δυνατό, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες που αποτελούνται από τουλάχιστον έναν ενήλικο και ένα παιδί, για να εξασφαλίσετε την ποικιλομορφία και εξηγήστε τη διαδικασία και τους κανόνες του παιχνιδιού. Ξεκινήστε το παιχνίδι!

4

Σε περίπτωση πολλαπλών διαγενεακών ζευγαριών ή ομάδων, δοκιμάστε να οργανώσετε έναν μικρό διαγωνισμό με τις ομάδες να «ανταγωνίζονται» η μία την άλλη.

5

Όπου είναι δυνατό, σκεφτείτε επίσης την επιλογή να μετατρέψετε το παιχνίδι σε τουρνουά με τακτικές (π.χ. εβδομαδιαίες) «προπονήσεις» που θα οδηγήσουν σε «τελικούς» με τη συμμετοχή διαφόρων ομάδων.

6

Στο τέλος του παιχνιδιού, κάντε μια σύντομη συζήτηση με τους συμμετέχοντες, ζητώντας τους να μοιραστούν πώς ένιωσαν κατά τη διαδικασία, τι τους άρεσε περισσότερο και αν δυσκολεύτηκαν κάπου.

## Δραστηριότητα 9

# ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ



- ✓ ΔΙΑΡΚΕΙΑ - **10-15** ΛΕΠΤΑ
- ✓ ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ **2**: ΕΝΑ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ
- ✓ ΥΛΙΚΑ - ΥΛΙΚΑ ΓΙΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ (Π.Χ. ΧΑΡΤΙ, ΚΗΡΟΜΠΟΓΙΕΣ, ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ Κ.ΛΠ.)

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Έμπνευση δημιουργικότητας και φαντασίας  
Ενίσχυση της χρήσης καλλιτεχνικών δεξιοτήτων και έκφρασης  
Ενθάρρυνση διαγενεακής συνεργασίας  
Προώθηση διασκεδαστικών και απολαυστικών δραστηριοτήτων για άτομα κάθε ηλικίας

### Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1

1. Σε κάθε ζευγάρι δίνεται ένα θέμα ή αντικείμενο για να ζωγραφίσουν. Το θέμα μπορεί να είναι οτιδήποτε, όπως:

- μια απλή σκηνή, όπως μια παραλία ή ένα πάρκο
- ένα άτομο οποιασδήποτε ηλικίας ή φύλου
- ένα αντικείμενο, όπως ένας πύραυλος, ένα σπίτι κ.λπ.
- κάτι εμπνευσμένο από δραστηριότητες που περιλαμβάνουν αλληλεπίδραση μεταξύ ατόμων μεγαλύτερης και μικρότερης ηλικίας Για παράδειγμα, από τους συμμετέχοντες μπορεί να ζητηθεί να ζωγραφίσουν κάτι σχετικό με μια δραστηριότητα που τους αρέσει να κάνουν με τους παππούδες/τα εγγόνια τους (π.χ. βόλτες, ταινίες κ.λπ.).

2

2. Το άτομο μεγαλύτερης ηλικίας έχει στη διάθεσή του 60 δευτερόλεπτα για να ξεκινήσει να ζωγραφίζει

3

3. Το παιδί συνεχίζει για άλλα 60 δευτερόλεπτα και μετά αναλαμβάνει το μεγαλύτερο άτομο για άλλα 60 δευτερόλεπτα. Αυτό συνεχίζεται για περίπου 10 λεπτά.

4

4. Μετά από 10 λεπτά, όλοι οι συμμετέχοντες μαζεύονται σε έναν κύκλο (όπου είναι δυνατό).

5

5. Κάθε ζευγάρι δείχνει τη συνεργατική ζωγραφιά του στους άλλους στην ομάδα και συζητάει σύντομα για το σχέδιο και τι παρουσιάζει.

6

6. Τα σχέδια μπορούν να εκτεθούν στη συνέχεια σε χαρτόνι ή άλλο τρόπο έκθεσης και να φωτοτυπηθούν και να διατηρηθούν από τους συμμετέχοντες ως αναμνηστικό.



# Δραστηριότητα 10

# ΤΕΝΙΣ ΜΕ ΜΠΑΛΟΝΙ



- ✓ **ΔΙΑΡΚΕΙΑ** - ΟΣΟ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ. ΕΞΑΡΤΑΤΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ. Η ΠΙΘΑΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΝΑΙ **10-20** ΛΕΠΤΑ
- ✓ **ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ** - ΧΩΡΙΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΙΧΤΕΙ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ Ή ΣΕ ΟΜΑΔΑ
- ✓ **ΥΛΙΚΑ** - ΜΥΓΟΣΚΟΤΩΣΤΡΕΣ (ΑΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΕΣ, ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΝ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥΣ), ΜΠΑΛΟΝΙΑ, ΚΑΡΕΚΛΕΣ (ΑΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΣΕ ΚΑΘΙΣΤΗ ΘΕΣΗ)

## ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Αυτή η δραστηριότητα είναι ιδανική για ήπια άσκηση και όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να πάρουν μέρος όπως θέλουν και να κινηθούν όσο επιθυμούν ή μπορούν. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε καθιστή ή όρθια θέση. Είναι επίσης ιδανική δραστηριότητα για συντονισμό χεριών-ματιών. Είναι ιδιαίτερα καλό για τα μικρά παιδιά και τους ενήλικες μεγαλύτερης ηλικίας με άνοια. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα ανάπτυξης δεξιοτήτων μνήμης και μαθηματικών, καθώς οι συμμετέχοντες θα μετρήσουν πόσες φορές χτυπούν το μπαλόνι στον αέρα πριν πέσει κάτω.

## Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

**ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΑΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΕΙ ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ (ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΚΑΙ 1 ΠΑΙΔΙ) Ή ΣΕ ΟΜΑΔΑ.**

1

Σε περίπτωση παιχνιδιού σε ζευγάρια:

Δώστε σε κάθε συμμετέχοντα μια μυγוסκοτώστρα ή πείτε του να χρησιμοποιήσει τα χέρια του. Πείτε του να χτυπήσει το μπαλόνι στον αέρα όσες φορές μπορεί και να μετρήσει κάθε φορά που το χτυπάει πριν προσγειωθεί.

2

Σε περίπτωση παιχνιδιού σε ομάδα:

Μετακινήστε τους συμμετέχοντες σε έναν κύκλο. Εάν δεν μπορούν να σταθούν όλοι οι συμμετέχοντες, τοποθετήστε καρέκλες στον κύκλο. Πείτε στους συμμετέχοντες να κρατήσουν το μπαλόνι στον αέρα χρησιμοποιώντας μυγוסκοτώστρες ή τα χέρια τους, για όσο γίνεται περισσότερο. Όλα τα άτομα στην ομάδα θα πρέπει να μετρήσουν πόσες φορές χτυπήθηκε στον αέρα το μπαλόνι πριν προσγειωθεί.

Αν η δραστηριότητα είναι εύκολη για την ομάδα ή η ομάδα βαρεθεί, πετάξτε περισσότερα μπαλόνια στον κύκλο σε διαφορετικές χρονικές στιγμές. Οποιοδήποτε άτομο μπορεί να χτυπήσει το μπαλόνι οποιαδήποτε στιγμή.

Σημείωση: Παρατηρήστε την ομάδα για να δείτε εάν οι συμμετέχοντες με άνοια δυσκολεύονται με τα μπαλόνια διαφορετικών χρωμάτων. Σε αυτήν την περίπτωση, όλα τα μπαλόνια θα πρέπει να έχουν το ίδιο χρώμα.

# ΕΤΑΙΡΟΙ ΕΡΓΟΥ

# symplexis

**SYMPLEXIS**

**GREECE**

ALEXANDRA KOUFOULI



**GULBENES NOVADA PAŠVALDĪBA,  
LATVIA**

LZE VANAGA, KRISTĪNE KUKARĀNE

# pistes solidaires

**PISTES SOLIDAIRES**

**FRANCE**

JUTTA FALLER



**CENTRO PER LO SVILUPPO**

**CREATIVO DANILO DOLCI**

**ITALY**

MARTA GALVANO



**POINT EUROPA LTD**

**UNITED KINGDOM**

MICHELLE MAUNDERS



**KINDERBETREUUNGSEINRICHTUNG/K**

**INDERVILLA**

**AUSTRIA**

OVAGEM AGAIDYAN, MARLENE SEEBERGER, CHLOÉ  
BOURAHLA, JAMES BAILEY

ERASMUS+ project no. 2020-1-UK01-KA204-079111

Συντονιστής: POINT EUROPA Ltd

[www.pointeuropa.org/](http://www.pointeuropa.org/)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."