

# ΟΙ 12 ΘΕΟΙ ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ

**Εκπαιδευτικές δραστηριότητες**  
για μαθητές **Γ', Δ', Ε' & ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ**  
βασισμένες στο βιβλίο του Φίλιππου Μανδηλαρά

## ΕΝΑ ΨΑΡΙ ΠΟΥ ΤΟ ΕΛΕΓΑΝ ΟΡΦΩ



Όταν η Ορφώ, το αγαπημένο ψάρι της βασίλισσας Αμφιρίτης, εξαφανίζεται, το Γραφείο Ερευνών «Οι 12 θεοί» αναλαμβάνει την πρώτη του υπόθεση. Θα χρειαστεί η γοητεία της Αφροδίτης, η λάμψη του Απόλλωνα, η βιβλιογραφική έρευνα της Αθηνάς και η συνδυαστική ικανότητα του Ερμή, μαζί με όλη τους τη φαντασία και το αστυνομικό δαιμόνιο, για να λύσουν το μυστήριο του ψαριού που το έλεγαν Ορφώ!

Οι Εκδόσεις Παπαδόπουλος, σε συνεργασία με την παιδαγωγό Λίζα Κουτσουδάκη, έχουν σχεδιάσει μια σειρά προτεινόμενων **δραστηριοτήτων για εκπαιδευτικούς και μαθητές**, με αφορμή τα βιβλία της σειράς «Οι 12 θεοί ντετέκτιβ» του Φίλιππου Μανδηλαρά.

Τέσσερα **εκπαιδευτικά προγράμματα**, ένα για το κάθε βιβλίο, το καθένα από τα οποία **περιλαμβάνει 8 δραστηριότητες**, με ανάλυση και οδηγίες για τη διδακτική μεθοδολογία τους, με **σύγχρονες τεχνικές και εργαλεία εναλλακτικής προσέγγισης** (π.χ. θεατρικό παιχνίδι, δημιουργική γραφή, STEM δραστηριότητες κ.ά.).

Όλες οι προτεινόμενες δράσεις μπορούν να υλοποιηθούν είτε **διά ζώσης** είτε **διαδικτυακά**.



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ  
[www.epbooks.gr](http://www.epbooks.gr)



## ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

<b>Στόχος</b>	Οι μαθητές να ευαισθητοποιηθούν για τις απειλές που αντιμετωπίζουν τα θαλάσσια είδη και ζώα, να ερευνήσουν και ν' αναγνωρίσουν τι μπορούν να κάνουν για να τα προστατέψουν.
<b>Σκοπός</b>	Να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη, να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, να εκφραστούν δημιουργικά, να λειτουργήσουν ομαδοσυνεργατικά, να αποκτήσουν συναισθηματική νοημοσύνη, να διαμορφώσουν στάσεις και αντιλήψεις φιλοπεριβαλλοντικές.
<b>Προετοιμασία</b>	Με έμπνευση την υπόθεση εξαφάνισης της Ορφούς (περίληψη μέχρι κεφάλαιο 6) και τη συζήτηση που έχει ο Ερμής με τους ψαράδες για τις μεθόδους ψαρέματος, ο εκπαιδευτικός προτείνει στους μαθητές ένα κινητικό παιχνίδι. Ανάλογα με την ηλικία, τον αριθμό, τα ενδιαφέροντα και τη δυναμική των μαθητών προτείνει να χωριστούν σε ομάδες και τους προσκαλεί να παίξουν και να διασκεδάσουν. Ενδεικτικά αναφέρονται δύο ομάδες: α) Θαλάσσια Είδη και β) Ψαράδες.
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Το βιβλίο, εφημερίδες, playlist, μουσική με εναλλαγές ρυθμού ή μουσικό όργανο Συμπληρωματικά, στη διαδικτυακή προσαρμογή εφαρμογής διδασκαλίας, προτείνεται η χρήση των Breakout Rooms (διαχωρισμός συμμετεχόντων σε διαφορετικά δωμάτια) και του Whiteboard (online ψηφιακός πίνακας).

## ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ

Κινητικό Παιχνίδι	<p>Ο εκπαιδευτικός τοποθετεί στο δάπεδο, σε ακανόνιστη απόσταση, τις εφημερίδες. Εξηγεί ότι συμβολίζουν τα μέρη όπου ζουν διάφορα θαλάσσια είδη: θάλασσα, φωλιές ψαριών, αμμουδιές, σπηλιές. Το παιχνίδι ξεκινά!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Η ομάδα Α κινείται στον χώρο όσο ακούγεται η μουσική, ενώ τα μέλη της ομάδας Β αφαιρούν μια εφημερίδα.</li> <li>↳ Όποτε σταματά η μουσική, τα μέλη της ομάδας Α καλούνται να τρέξουν και να σταθούν πάνω σε μια εφημερίδα πριν τους πιάσει κάποιος από την ομάδα Β.</li> <li>↳ Τα μέλη της ομάδας Β προσπαθούν να πιάσουν όσους έχουν μείνει χωρίς εφημερίδα. Όποιο μέλος της ομάδας Α δεν έχει εφημερίδα, έχει δικαίωμα να μοιραστεί μια εφημερίδα με άλλο μέλος της ομάδας του.</li> <li>↳ Στο τέλος, όσοι δεν έχουν πιαστεί καταλήγουν να προσπαθούν να μοιραστούν μια εφημερίδα.</li> </ul> <p>Στο τέλος της διαδικασίας, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προτείνει ένα θέμα συζήτησης (debate), π.χ.: Ομάδα Α: Τα θαλάσσια είδη βρίσκονται σε απειλή και χρειάζεται να πείσουν την αντίπαλη ομάδα για τον τερματισμό της λαθροθηρίας και της υπεραλίευσης. Ομάδα Β: Οι ψαράδες υπερασπίζονται το επάγγελμά τους, παρουσιάζουν τις δυσκολίες και τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν, εξηγούν ποιοι επιλέγουν να ψαρέψουν παράνομα και γιατί. Προτείνεται η εναλλαγή ρόλων, ώστε όλοι οι μαθητές να βιώσουν τις αντιθέσεις που υπάρχουν σε αντιλήψεις και συμπεριφορές.</p>
-------------------	--

## ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ

## Καθοδηγούμενη αντιπαράθεση επιχειρημάτων

Ο εκπαιδευτικός προτείνει στους μαθητές να επιλέξουν μια ομάδα και να συμμετάσχουν σ' ένα θέμα συζήτησης (debate), π.χ.: Ομάδα Α: Τα θαλάσσια είδη βρίσκονται σε απειλή και χρειάζεται να πείσουν την αντίπαλη ομάδα για τον τερματισμό της λαθροθηρίας και της υπεραλίευσης. Ομάδα Β: Οι ψαράδες υπερασπίζονται το επάγγελμά τους, παρουσιάζουν τις δυσκολίες και τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν, εξηγούν ποιοι επιλέγουν να ψαρέψουν παράνομα και γιατί. Ανάλογα με την ομάδα που έχουν επιλέξει, κάθε μαθητής καλείται να επιχειρηματολογήσει και να υπερασπιστεί την ομάδα του.

**Breakout Rooms:** Δημιουργία δωματίων, καταμερισμός μαθητών σε ομάδες, επεξήγηση διαδικασίας, διαχωρισμός μαθητών σε διαφορετικά δωμάτια (π.χ.: ανά ομάδα) και ρύθμιση χρόνου επιστροφής στο κύριο δωμάτιο (π.χ.: 10 λεπτά). Ο εκπαιδευτικός, σε ρόλο συντονιστή, επισκέπτεται τις ομάδες (Breakout Rooms) και ενθαρρύνει τους μαθητές να συζητήσουν και να καταγράψουν τα επιχειρήματα που θα πείσουν την αντίπαλη ομάδα.

Ο εκπαιδευτικός σημειώνει στο Whiteboard ή σ' ένα μεγάλο φύλλο χαρτί όσα κατατίθενται και τα παρουσιάζει στην ομάδα ώστε να ακολουθήσει συζήτηση.

## Κλείσιμο - Αξιολόγηση

Ενθάρρυνση μαθητών να πουν τι γνωρίζουν για τα ψάρια που ζουν στις θάλασσές μας, π.χ.: Μπορείτε να ονομάσετε κάποια ψάρια που ζουν στα νερά των ελληνικών θαλασσών; Τι ψάρι πιστεύετε ότι είναι η Ορφώ; Παρότρυνση να εκφράσουν συναισθήματα, να μοιραστούν εμπειρίες, να καταθέσουν απόψεις, να σκεφτούν προτάσεις και λύσεις.

## Χρήσιμα links- Πληροφορίες

## Ψάρια και ελληνικές θάλασσες

<https://fishguide.wwf.gr/>  
<https://www.fishforward.eu/el/>  
<https://archipelago.gr/ti-kanoume/thalassia-prostasia/>  
<https://www.greenpeace.org/greece/epirease/dikaio-psari/>

## Breakout Rooms - Whiteboard:

<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206476093-Enabling-breakout-rooms>  
<https://help.webex.com/en-us/nft9foq/Webex-Meetings-Create-Breakout-Sessions>  
<https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards>  
<https://support.microsoft.com/el-gr/office/>  
[https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2020/ WebexMeetings\\_UserInstructions\\_Teacher.pdf](https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2020/ WebexMeetings_UserInstructions_Teacher.pdf)



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2	
<b>Στόχος</b>	Οι μαθητές να εκφραστούν δημιουργικά, να εξασκηθούν στη λήψη αποφάσεων, την οργάνωση και περίληψη δεδομένων ώστε να μπορούν να διαβιβαστούν σε μορφή μηνύματος με αποδοτικό τρόπο.
<b>Σκοπός</b>	Να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη, να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, να εκφραστούν δημιουργικά, να λειτουργούν ομαδοσυνεργατικά, να εξασκηθούν στο να επιλύουν προβλήματα τόσο ατομικά όσο και ομαδικά.
<b>Προετοιμασία</b>	Με έμπνευση τις σημειώσεις που κρατά ο Ερμής (Κεφάλαιο 2, σελ. 22 & 23), ο εκπαιδευτικός προσκαλεί τους μαθητές να βοηθήσουν στη διαδικασία αναζήτησης και εντοπισμού της Ορφούς δημιουργώντας μια αφίσα. Περιγραφή της Ορφούς (Κεφάλαιο 2, σελ. 23 & 24) και ενθάρρυνση μαθητών, μέσα από ανοιχτού τύπου ερωτήσεις, να συζητήσουν για την αποστολή που τους ανατίθεται, π.χ.: Με ποιον τρόπο πιστεύετε ότι μπορούμε να βοηθήσουμε τον Ερμή; Τι γνωρίζουμε για την Ορφώ; Ποια στοιχεία από το βιβλίο μπορούμε να αξιοποιήσουμε για τη δημιουργία μιας αφίσας;
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Το βιβλίο, Α3 λευκά χαρτιά, είδη ζωγραφικής και χειροτεχνίας, ανακυκλώσιμα υλικά. Συμπληρωματικά, στη διαδικτυακή προσαρμογή εφαρμογής διδασκαλίας, προτείνεται η χρήση του Whiteboard (online ψηφιακός πίνακας) ή εφαρμογών όπως, π.χ.: Padlet, Glogster.
ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	
<b>Δημιουργία αφίσας</b>	Ανάλογα με την ηλικία, τον αριθμό, τα ενδιαφέροντα και τη δυναμική της ομάδας, ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και εξηγεί ότι κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει μια αφίσα για να θα βοηθήσει στην έρευνα των θεών. Διευκολύνει τη διαδικασία δίνοντας στοιχεία και κατευθυντήριες οδηγίες για τον τρόπο επιλογής είδους αφίσας, δημιουργία τίτλου, συγγραφή περιεχομένου και τρόπου δημιουργίας (εικόνες και κείμενα). Παρότρυνση μαθητών να εκφράσουν ιδέες, να μοιραστούν ρόλους, να αναθέσουν αρμοδιότητες, να πειραματιστούν με τα διαθέσιμα υλικά και να δημιουργήσουν την αφίσα. Παρουσίαση αφισών και συζήτηση.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	
<b>Δημιουργία αφίσας</b>	<p>Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι καλούνται να δημιουργήσουν μια αφίσα για να βοηθήσουν στην έρευνα των θεών. Παρότρυνση να εκφράσουν ιδέες, σκέψεις, απόψεις και να καταλήξουν στο είδος της αφίσας που επιθυμούν να δημιουργήσουν (τίτλος, περιεχόμενο, εικόνες και κείμενα).</p> <p><b>Ομαδική Αφίσα:</b> Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές σε συνεργασία για τον τρόπο χρήσης των εργαλείων σχεδίασης, ορίζει τη χρονική διάρκεια της διαδικασίας, μοιράζει ρόλους και αρμοδιότητες. Ενθαρρύνει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους και προσκαλεί έναν έναν να επεξεργαστούν τα εργαλεία σχεδίασης και να συμβάλλουν στη δημιουργία της αφίσας. Μετά το τέλος της διαδικασίας, σώζει την εικόνα που δημιουργήθηκε, την παρουσιάζει στην ομάδα και ενθαρρύνει την έκφραση συναισθημάτων και εντυπώσεων.</p> <p><b>Ατομική Αφίσα:</b> Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν μια αφίσα και ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο να την παρουσιάσουν. Ο εκπαιδευτικός δίνει οδηγίες για τον τρόπο ανάρτησης του ψηφιακού υλικού (π.χ. αφίσα) σε κοινόχρηστο φάκελο που έχει ετοιμάσει.</p>
<b>Κλείσιμο - Αξιολόγηση</b>	Παρότρυνση μαθητών να εκφράσουν συναισθήματα, να μοιραστούν σκέψεις, να καταθέσουν προτάσεις, να μοιραστούν απόψεις και γνώσεις, να αναστοχαστούν και να αναθεωρήσουν.
<b>Χρήσιμα links- Πληροφορίες</b>	<p><b>Διαδικτυακές εφαρμογές:</b>  <a href="http://edu.glogster.com/">http://edu.glogster.com/</a>  <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>  <a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a>  <a href="https://www.postermywall.com/">https://www.postermywall.com/</a></p> <p><b>Whiteboard:</b>  <a href="https://support.microsoft.com/el-gr/office">https://support.microsoft.com/el-gr/office</a>  <a href="https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard">https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard</a>  <a href="https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards">https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards</a></p>





ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3	
<b>Στόχος</b>	Οι μαθητές να εκφραστούν δημιουργικά, να εξασκηθούν στη λήψη αποφάσεων, την οργάνωση και περίληψη δεδομένων ώστε να μπορούν να διαβιβάσουν σε μορφή μηνύματος με αποδοτικό τρόπο.
<b>Σκοπός</b>	Να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη, να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, να εκφραστούν δημιουργικά, να λειτουργήσουν ομαδοσυνεργατικά, να εξασκηθούν στο να επιλύουν προβλήματα τόσο ατομικά όσο και ομαδικά.
<b>Προετοιμασία</b>	Με έμπνευση τις σημειώσεις που κρατά ο Ερμής (Κεφάλαιο 2, σελ. 22 & 23), ο εκπαιδευτικός προσκαλεί τους μαθητές να βοηθήσουν στη διαδικασία αναζήτησης και εντοπισμού της Ορφούς δημιουργώντας μια αφίσα. Περιγραφή της Ορφούς (Κεφάλαιο 2, σελ. 23 & 24) και ενθάρρυνση μαθητών, μέσα από ανοιχτού τύπου ερωτήσεις, να συζητήσουν για την αποστολή που τους ανατίθεται, π.χ.: Με ποιον τρόπο πιστεύετε ότι μπορούμε να βοηθήσουμε τον Ερμή; Τι γνωρίζουμε για την Ορφώ; Ποια στοιχεία από το βιβλίο μπορούμε να αξιοποιήσουμε για τη δημιουργία μιας αφίσας;
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Το βιβλίο, Α3 λευκά χαρτιά, είδη ζωγραφικής και χειροτεχνίας, ανακυκλώσιμα υλικά. Συμπληρωματικά, στη διαδικτυακή προσαρμογή εφαρμογής διδασκαλίας, προτείνεται η χρήση του Whiteboard (online ψηφιακός πίνακας) ή εφαρμογών, όπως: Padlet, Glogster.
ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	
<b>Δημιουργία αφίσας</b>	Ανάλογα με την ηλικία, τον αριθμό, τα ενδιαφέροντα και τη δυναμική της ομάδας, ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και εξηγεί ότι κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει μια αφίσα για να θα βοηθήσει στην έρευνα των θεών. Διευκολύνει τη διαδικασία δίνοντας στοιχεία και κατευθυντήριες οδηγίες για τον τρόπο επιλογής είδους αφίσας, δημιουργία τίτλου, συγγραφή περιεχομένου και τρόπου δημιουργίας (εικόνες και κείμενα). Παροτρύνει τους μαθητές να εκφράσουν ιδέες, να μοιραστούν ρόλους, να αναθέσουν αρμοδιότητες, να πειραματιστούν με τα διαθέσιμα υλικά και να δημιουργήσουν την αφίσα. Παρουσίαση αφισών και συζήτηση.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	
<b>Δημιουργία αφίσας</b>	Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι καλούνται να δημιουργήσουν μια αφίσα για να βοηθήσουν στην έρευνα των θεών. Τους παροτρύνει να εκφράσουν ιδέες, σκέψεις, απόψεις και να καταλήξουν στο είδος της αφίσας που επιθυμούν να δημιουργήσουν (τίτλος, περιεχόμενο, εικόνες και κείμενα).  Ομαδική Αφίσα: Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές σε συνεργασία για τον τρόπο χρήσης των εργαλείων σχεδίασης, ορίζει τη χρονική διάρκεια της διαδικασίας, μοιράζει ρόλους και αρμοδιότητες. Ενθαρρύνει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους και προσκαλεί έναν έναν να επεξεργαστούν τα εργαλεία σχεδίασης και να συμβάλλουν στη δημιουργία της αφίσας.
	Μετά το τέλος της διαδικασίας, σώζει την εικόνα που δημιουργήθηκε, την παρουσιάζει στην ομάδα και ενθαρρύνει την έκφραση συναισθημάτων και εντυπώσεων.  Ατομική Αφίσα: Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν μια αφίσα και ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο να την παρουσιάσουν.  Ο εκπαιδευτικός δίνει οδηγίες για τον τρόπο ανάρτησης του ψηφιακού υλικού (π.χ. αφίσα) σε κοινόχρηστο φάκελο που έχει ετοιμάσει.
<b>Κλείσιμο - Αξιολόγηση</b>	Παρότρυνση μαθητών να εκφράσουν συναισθήματα, να μοιραστούν σκέψεις, να καταθέσουν προτάσεις, να μοιραστούν απόψεις και γνώσεις, να αναστοχαστούν και να αναθεωρήσουν.
<b>Χρήσιμα links- Πληροφορίες</b>	<b>Διαδικτυακές εφαρμογές:</b> <a href="http://edu.glogster.com/">http://edu.glogster.com/</a> <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> <a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a> <a href="https://www.postermywall.com/">https://www.postermywall.com/</a>  <b>Whiteboard:</b> <a href="https://support.microsoft.com/el-gr/office">https://support.microsoft.com/el-gr/office</a> <a href="https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard">https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard</a> <a href="https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards">https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards</a>



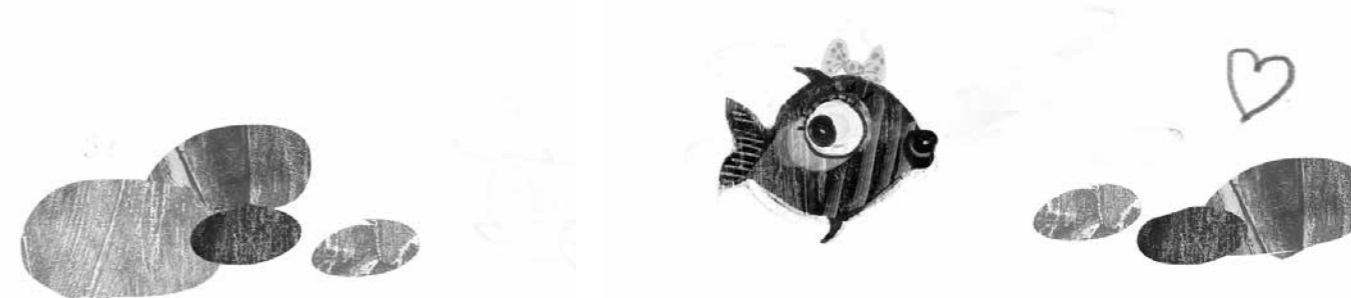
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4	
<b>Στόχος</b>	Να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον έρευνας, στο οποίο οι μαθητές καλούνται να πειραματιστούν και να ανακαλύψουν γνώσεις γύρω από την τεχνολογία.
<b>Σκοπός</b>	Να προβληματιστούν, να βρουν λύσεις, να αξιοποιήσουν τη φαντασία και τις ιδέες τους, να εκφραστούν δημιουργικά αξιοποιώντας όποια υλικά είναι διαθέσιμα, να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη, να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
<b>Προετοιμασία</b>	<p>Προτείνεται ο εκπαιδευτικός να παρουσιάσει την επόμενη δραστηριότητα μέσα από την εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM και έτσι να προσφέρει ένα περιβάλλον μάθησης όπου όλοι οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν και να συνεισφέρουν.</p> <p><b>1ο Βήμα (Παρατήρηση - Ερώτημα):</b> Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εικόνα που έχει σχεδιάσει η εικονογράφος, σελ. 30. Συζητάει την κατασκευή που προσπαθεί να φτιάξει ο Ήφαιστος (κεφάλαιο 3, σελ. 29-30) και παρουσιάζει το πρόβλημα που καλούνται να λύσουν: Ο Ήφαιστος προσπαθεί να κατασκευάσει μια φτερωτή ομπρέλα που ακολουθεί τον κάτοχό της όπου και αν πηγαίνει, αλλά δεν μπορεί.</p> <p><b>2ο Βήμα (Καταιγισμός ιδεών - Brainstorming):</b> Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές, μέσα από ανοιχτού τύπου ερωτήσεις, να συζητήσουν για το πώς μπορούν να βοηθήσουν τον Ήφαιστο, π.χ.: Πώς πιστεύετε ότι μπορούμε να βοηθήσουμε τον Ήφαιστο; Τι νομίζετε ότι χρειάζεται να κάνουμε για να δημιουργήσουμε μια φτερωτή ομπρέλα; Τι υλικά προτείνεται να χρησιμοποιήσουμε;</p>
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Το βιβλίο, Α4 λευκά χαρτιά, μολύβια, είδη χειροτεχνίας και σχεδίασης, ανακυκλώσιμα υλικά και κατασκευής ή και Lego. Συμπληρωματικά, στη διαδικτυακή προσαρμογή εφαρμογής διδασκαλίας, προτείνεται η χρήση των Breakout Rooms (διαχωρισμός συμμετεχόντων σε διαφορετικά δωμάτια) και του Whiteboard (online ψηφιακός πίνακας).
ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	
<b>Δραστηριότητα STEAM</b>	<p><b>3ο Βήμα (Καταγραφή και Σχεδιασμός ιδεών):</b> Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές ενθαρρύνοντάς τους να σκεφτούν δημιουργικά και να καταγράψουν ιδέες για το πώς θα μοιάζει η ομπρέλα αυτή. Δίνει οδηγίες για τα βήματα που χρειάζεται να ακολουθήσουν ώστε στη συνέχεια να τη σχεδιάσουν. Παροτρύνει να αξιοποιήσουν όλες τους τις γνώσεις για το πώς θα δημιουργήσουν μια τέτοια κατασκευή.</p> <p><b>4ο Βήμα (Πειραματισμός - Εξερεύνηση):</b> Παρουσιάζει τα υλικά και παροτρύνει τους μαθητές να πειραματιστούν, να σκεφτούν τρόπους αξιοποίησής τους και να ανακαλύψουν λύσεις που θα τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν την κατασκευή τους.</p>

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	
<b>Εισαγωγή σε Δραστηριότητα STEAM</b>	<p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την «αποστολή» και ενθαρρύνει τους μαθητές να αναζητήσουν υλικά που πιθανόν υπάρχουν στο σπίτι.</p> <p><b>3ο Βήμα (Καταγραφή και Σχεδιασμός ιδεών):</b> Καθοδηγεί τους μαθητές ενθαρρύνοντάς τους να σκεφτούν δημιουργικά και να καταγράψουν ιδέες για το πώς θα μοιάζει η ομπρέλα αυτή. Δίνει οδηγίες για τα βήματα που χρειάζεται να ακολουθήσουν ώστε στη συνέχεια να τη σχεδιάσουν. Τους παροτρύνει να αξιοποιήσουν όλες τους τις γνώσεις για το πώς θα δημιουργήσουν μια τέτοια κατασκευή και να τις πουν στην ομάδα, ενώ αυτός τις καταγράφει στο Whiteboard.</p> <p>Ατομική Κατασκευή: Οι μαθητές ενθαρρύνονται να σχεδιάσουν την ομπρέλα έτσι όπως τη φαντάζονται.</p> <p>Ομαδική συνεργασία σχεδιασμού στο Whiteboard: Καθοδήγηση για τα βήματα χρήσης των εργαλείων σχεδίασης. Παρότρυνση να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά σε μικρές ομάδες, να πειραματιστούν με τα εργαλεία σχεδίασης και να σκεφτούν τρόπους αξιοποίησής τους ώστε να σχεδιάσουν μια φτερωτή ομπρέλα.</p> <p><b>4ο Βήμα (Πειραματισμός - Εξερεύνηση):</b> Παροτρύνει τους μαθητές να αναζητήσουν υλικά, να πειραματιστούν, να σκεφτούν τρόπους αξιοποίησης των υλικών που έχουν στη διάθεσή τους και να ανακαλύψουν λύσεις που θα τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν την κατασκευή τους.</p>
<b>Κλείσιμο - Αξιολόγηση</b>	<b>5ο Βήμα: (Παρουσίαση - Αναστοχασμός):</b> Μετά το τέλος της διαδικασίας, οι μαθητές παρουσιάζουν τα σχέδια και τις κατασκευές τους. Οι μαθητές καλούνται να σχολιάσουν τη διαδικασία, να μοιραστούν την εμπειρία τους, να εκφράσουν συναισθήματα και εντυπώσεις, να αναστοχαστούν και να αναθεωρήσουν.
<b>Χρήσιμα links- Πληροφορίες</b>	<p><b>STEAM:</b></p> <p><a href="https://stem.edu.gr/">https://stem.edu.gr/</a>  <a href="https://steamedu.eu/wp-content/uploads/2021/05/STEAM2021-tomos-perilipseis-v4.pdf">https://steamedu.eu/wp-content/uploads/2021/05/STEAM2021-tomos-perilipseis-v4.pdf</a></p> <p><b>Whiteboard:</b></p> <p><a href="https://support.microsoft.com/el-gr/office">https://support.microsoft.com/el-gr/office</a>  <a href="https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard">https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard</a>  <a href="https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards">https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards</a></p>

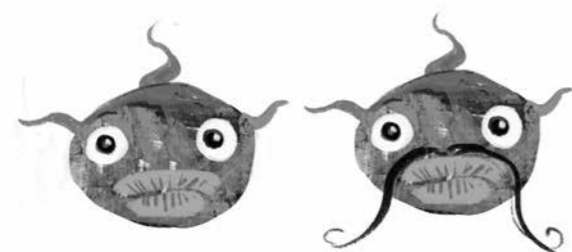


ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5	
<b>Στόχος</b>	Οι μαθητές να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν ποια από τα στοιχεία και τις πληροφορίες που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας για να παρουσιάσει κάθε χαρακτήρα αντλούνται από τη μυθολογία και ποια είναι μυθοπλασία.
<b>Σκοπός</b>	Να εκπαιδευτούν στην οργάνωση και περιληψη δεδομένων, να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να αναζητήσουν απαντήσεις, να θέσουν ερωτήματα, να αναστοχαστούν και να αναθεωρήσουν.
<b>Προετοιμασία</b>	<p>Συζήτηση για τις πληροφορίες και τα στοιχεία που γνωρίζουν από τη μυθολογία ή εντοπίζουν στο βιβλίο για τα πρόσωπα που συναντάμε σε αυτό, π.χ.: Ερμή, Ήφαιστο, Αφροδίτη, Αθηνά, Απόλλωνα, Αμφιτρίτη, Τρίτωνα.</p> <p>Ενθάρρυνση μαθητών να ανακαλέσουν τις γνώσεις τους, να πουν ό,τι γνωρίζουν για τους θεούς του Ολύμπου (ιδιότητες, σύμβολα και χαρακτηριστικά).</p> <p>Πρόσκληση συμμετοχής σε διαδικασία έρευνας και καταγραφής στοιχείων και πληροφοριών σε πίνακα με τρεις στήλες ή διάγραμμα Venn (Βεν). Καθοδήγηση διαδικασίας μέσα από διατύπωση βοηθητικών ερωτήσεων, π.χ. Ποια στοιχεία και πληροφορίες από τη μυθολογία χρησιμοποιεί ο συγγραφέας για να περιγράψει τους ήρωες του βιβλίου; Ποια στοιχεία είναι μυθοπλασία; Ποια και τα δύο;</p>
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Το βιβλίο, Α3 λευκά χαρτιά, μολύβια. Στη διαδικτυακή προσαρμογή της εφαρμογής διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει έναν πίνακα με τρεις στήλες ή ένα διάγραμμα Venn (Βεν) σε αρχείο Word, διαφάνεια Power Point ή με τη χρήση του Whiteboard (online ψηφιακός πίνακας).
ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	
<b>Έρευνα για τους Θεούς του Ολύμπου</b>	<p>Ανάλογα με τη δυναμική της ομάδας, την ηλικία, τον αριθμό και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και εξηγεί ότι κάθε ομάδα καλείται να επιλέξει ένα πρόσωπο, π.χ.: Ερμή, Ήφαιστο, Αφροδίτη, Αθηνά, Απόλλωνα, Αμφιτρίτη, Τρίτωνα και να καταγράψει όσα ανακαλύπτει σε πίνακα με τρεις στήλες ή διάγραμμα Venn (Βεν).</p> <p>Ενθάρρυνση να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά και να καταγράψουν ό,τι πληροφορίες και στοιχεία γνωρίζουν από τη μυθολογία ή εντοπίζουν στο βιβλίο για τον χαρακτήρα επιλογής τους, καθοδήγηση διαδικασίας μέσα από τη διατύπωση βοηθητικών ερωτήσεων, π.χ.: Τι γνωρίζουμε για τον/την...; Ποια στοιχεία από την μυθολογία χρησιμοποιεί ο συγγραφέας; Ποια στοιχεία είναι μυθοπλασία; Ή και τα δυο ταυτόχρονα;</p> <p>Διευκόλυνση εκτέλεσης διαδικασίας έρευνας, δημιουργία διαγράμματος ή πίνακα και καταγραφή στοιχείων και πληροφοριών.</p>

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	
<b>Έρευνα για τους Θεούς του Ολύμπου</b>	<p>Ο εκπαιδευτικός προσκαλεί τους μαθητές να παρουσιάσουν με τη σειρά τις πληροφορίες και τα στοιχεία που κατέγραψαν και να τα σημειώσουν στο διάγραμμα ή στις στήλες που θα παρουσιάσουν. Καθοδήγηση διαδικασίας μέσα από διατύπωση βοηθητικών ερωτήσεων, π.χ.: Τι γνωρίζουμε για τον/την...; Ποια στοιχεία από τη μυθολογία χρησιμοποιεί ο συγγραφέας; Ποια στοιχεία είναι μυθοπλασία; Ή και τα δυο ταυτόχρονα;</p> <p>Μοιράζεται την οθόνη του και παρουσιάζει το διάγραμμα ή τον πίνακα:</p> <p><b>Whiteboard:</b> Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται την οθόνη του και χρησιμοποιώντας τα εργαλεία σχεδίασης δημιουργεί έναν πίνακα με τρεις στήλες ή ένα διάγραμμα. Καθοδηγεί τους μαθητές στον τρόπο χρήσης εργαλείων σχεδίασης και καταγραφής στοιχείων και πληροφοριών.</p> <p>Δημιουργία αρχείου Word ή διαφάνειας Power Point: Ο εκπαιδευτικός καταγράφει όσα καταθέτουν οι μαθητές στο αρχείο που δημιούργησε και μετά το τέλος της διαδικασίας το παρουσιάζει συμπληρωμένο ώστε να ακολουθήσει συζήτηση.</p>
<b>Κλείσιμο - Αξιολόγηση</b>	Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας, οι μαθητές ενθαρρύνονται να συζητήσουν τις πληροφορίες που κατέγραψαν, να μοιραστούν απόψεις και γνώσεις, να αναστοχαστούν και να αναθεωρήσουν.
<b>Χρήσιμα links- Πληροφορίες</b>	<p><b>Whiteboard:</b></p> <p><a href="https://support.microsoft.com/el-gr/office">https://support.microsoft.com/el-gr/office</a></p> <p><a href="https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard">https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/205677665-Sharing-a-whiteboard</a></p> <p><a href="https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards">https://help.webex.com/en-us/zfhy55/Use-the-Whiteboard-on-Cisco-Webex-Boards</a></p>



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6	
<b>Στόχος</b>	Οι μαθητές να εκτιμήσουν τη σπουδαιότητα της ένατης τέχνης και να εκφραστούν δημιουργικά.
<b>Σκοπός</b>	Να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, να μάθουν να εργάζονται σε ομάδες, να εξασκηθούν στη λήψη αποφάσεων, να επιλέξουν το κατάλληλο υλικό για τη δημιουργία εικονογραφημένης ιστορίας (comics).
<b>Προετοιμασία</b>	Ενθάρρυνση μαθητών να συζητήσουν την υπόθεση του βιβλίου και γεγονότα που τους έκαναν εντύπωση. Ανάλογα με τη δυναμική της ομάδας, την ηλικία, τον αριθμό και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και τους προσκαλεί να επιλέξουν ένα κεφάλαιο ή ένα γεγονός που τους έκανε εντύπωση και να το αποδώσουν σε μορφή εικονογραφημένης ιστορίας.
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Το βιβλίο, Α3 λευκά χαρτιά, υλικά σχεδίασης και ζωγραφικής. Όπου υπάρχει δυνατότητα, προτείνεται η χρήση υπολογιστή για την υλοποίηση εικονογραφημένης ιστορίας σε animation χρησιμοποιώντας εφαρμογές, όπως: Pixton Storyboardthat, Alice. Συμπληρωματικά, στη διαδικτυακή προσαρμογή εφαρμογής διδασκαλίας, προτείνεται η χρήση Breakout Rooms (διαχωρισμός συμμετεχόντων σε διαφορετικά δωμάτια).
ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	
<b>Δημιουργία εικονογραφημένης ιστορίας</b>	Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τις ομάδες ότι καλούνται να γράψουν τις πληροφορίες και τα στοιχεία που θέλουν να αξιοποιήσουν για τη δημιουργία εικονογραφημένης ιστορίας σε μορφή περιλήψης. Παρότρυνση να σκεφτούν τρόπους να την αποδώσουν σε μορφή σεναρίου. Καθοδήγηση στον τρόπο εικονογράφησης και δημιουργίας μιας ιστορίας σε σειρά γεγονότων με αρχή, μέση και τέλος, και υπενθύμιση των δομικών στοιχείων της ιστορίας, π.χ.: τόπος, χρόνος, πρόσωπα, δοκιμασίες, κορύφωση της δράσης. Παρότρυνση να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά, να μοιραστούν αρμοδιότητες, να πειραματιστούν με τα διαθέσιμα υλικά και να δημιουργήσουν την ιστορία τους. Παρουσίαση ομαδικών εργασιών και συζήτηση.



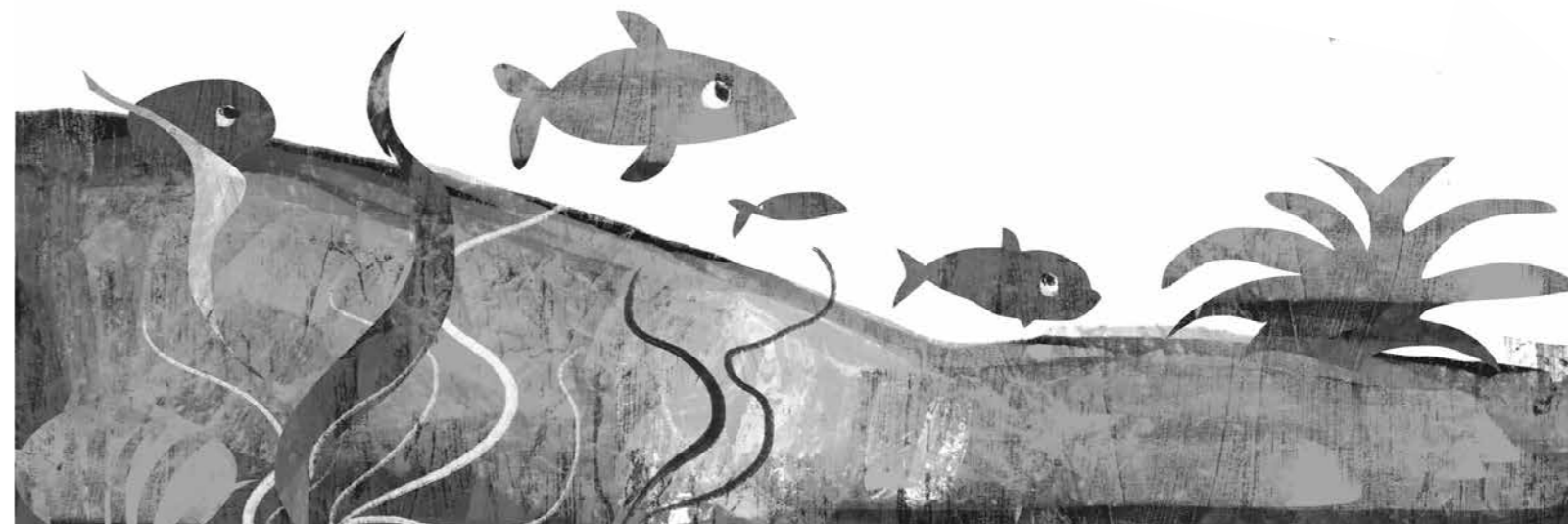
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	
<b>Δημιουργία εικονογραφημένης ιστορίας</b>	<p>Ο εκπαιδευτικός προσκαλεί τους μαθητές να επιλέξουν ένα γεγονός ή κεφάλαιο από την ιστορία και να το αποδώσουν σε μορφή εικονογραφημένης ιστορίας. Εξηγεί πως χρειάζεται να γράψουν τις πληροφορίες και τα στοιχεία σε μορφή περιλήψης και να σκεφτούν τρόπους να παρουσιαστεί σε μορφή σεναρίου. Καθοδηγεί δίνοντας κατευθύνσεις στο τρόπο εικονογράφησης και δημιουργίας μιας ιστορίας σε σειρά γεγονότων με αρχή, μέση και τέλος. Υπενθυμίζει τα δομικά στοιχεία της ιστορίας, π.χ.: τόπος, χρόνος, πρόσωπα, δοκιμασίες, κορύφωση της δράσης.</p> <p><b>Ατομική εργασία:</b> Πρόταση να επιλέξουν ένα κεφάλαιο ή ένα γεγονός που τους έκανε εντύπωση και να δημιουργήσουν τη δική τους εικονογραφημένη ιστορία. Στη συνέχεια ενθάρρυνση να παρουσιάσουν τις εργασίες τους, και ακολουθεί συζήτηση.</p> <p><b>Breakout Rooms:</b> Δημιουργία δωματίων, καταμερισμός μαθητών σε ομάδες, επεξήγηση διαδικασίας, διαχωρισμός μαθητών σε διαφορετικά δωμάτια (π.χ.: ανά κεφάλαιο) και ρύθμιση χρόνου επιστροφής στο κύριο δωμάτιο (π.χ.: 10 λεπτά).</p> <p>Ο εκπαιδευτικός, σε ρόλο συντονιστή, επισκέπτεται τις ομάδες (Breakout Rooms) και προτρέπει τους μαθητές να καθορίσουν ρόλους και να μοιράσουν αρμοδιότητες, ώστε να συμβάλλουν όλοι στην δημιουργία μιας ιστορίας, π.χ.: συγγραφέας, εικονογράφος, κειμενογράφος, αναγνώστης. Παρουσίαση ομαδικών εργασιών και συζήτηση.</p> <p>Εφόσον δεν επαρκεί ο χρόνος για την ολοκλήρωση και παρουσίαση όλων των εργασιών, προτείνεται να δοθούν οδηγίες για τον τρόπο που καλούνται οι μαθητές να ολοκληρώσουν το έργο τέχνης τους καθώς και για τους τρόπους ανάρτησής του στη σελίδα που φιλοξενεί τις εργασίες τους ή αποστολής του μέσω email.</p>
<b>Κλείσιμο - Αξιολόγηση</b>	Ο εκπαιδευτικός προσκαλεί τους μαθητές να σχολιάσουν τη διαδικασία, να μοιραστούν την εμπειρία τους, να εκφράσουν εντυπώσεις και συναισθήματα.
<b>Χρήσιμα links- Πληροφορίες</b>	<p><b>Εφαρμογές για τη δημιουργία κόμικς:</b></p> <p><a href="https://storyboardthat.com">https://storyboardthat.com</a>  <a href="https://pixton.com">https://pixton.com</a>  <a href="https://www.alice.org/">https://www.alice.org/</a></p> <p><b>Breakout Rooms:</b></p> <p><a href="https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206476093-Enabling-breakout-rooms">https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206476093-Enabling-breakout-rooms</a>  <a href="https://help.webex.com/en-us/nft9foq/Webex-Meetings-Create-Breakout-Sessions">https://help.webex.com/en-us/nft9foq/Webex-Meetings-Create-Breakout-Sessions</a></p>





ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7	
<b>Στόχος</b>	Οι μαθητές να κατανοήσουν τη διαφορετικότητα των ανθρώπων και να συνειδητοποιήσουν την αξία του να είναι κανείς διαφορετικός.
<b>Σκοπός</b>	Να επιδεικνύουν έμπρακτα σεβασμό σε όλα τα άτομα/ομάδες, να συνδέουν δικά τους βιώματα με την έννοια της αποδοχής της διαφορετικότητας, να αποκτήσουν ενσυναίσθηση, αυτοπεποίθηση, αυτοεκτίμηση, αυτοπειθαρχία και θετική εικόνα για τον εαυτό τους και τους άλλους.
<b>Προετοιμασία</b>	Με έμπνευση όσα αναφέρονται για την έννοια της ομορφιάς (κεφάλαια 7 & 8), ο εκπαιδευτικός, μέσα από ανοιχτού τύπου ερωτήσεις, ενθαρρύνει τους μαθητές να συζητήσουν για τον εαυτό τους και τους άλλους, π.χ.: Ποιο πιστεύετε ότι είναι το χάρισμά σας; Τίνος και ποιο χάρισμα θαυμάζετε (και γιατί); Προτροπή να σκεφτούν και να γράψουν σε post it ή χαρτί, λέξεις/ρήματα/ιδιότητες/χαρίσματα (με θετικό πρόσημο) που προκύπτουν από το αρχικό γράμμα του ονόματός τους, π.χ.: Δημήτρης: δυνατός, Ειρήνη: ήλιος, Κατερίνα: κοχύλι. Ο εκπαιδευτικός συνοδεύει τη μετακίνηση των συμμετεχόντων με μουσική και ενδιάμεσες παύσεις. Ενθαρρύνει τα μέλη της ομάδας να μετακινηθούν σε όλο τον χώρο που έχουν στη διάθεσή τους, ακολουθώντας τον ρυθμό αναλόγως: «Όποτε παίζει η μουσική, προχωράμε - όταν σταματά, μένουμε ακίνητοι!». Αρχικά, δίνει 1 λεπτό χρόνο στους συμμετέχοντες για να περπατήσουν και να παρατηρήσουν ο ένας τον άλλο. Το πρώτο παιχνίδι λειτουργεί ως «ζέσταμα» της ομάδας και έχει ως κύριο στόχο την απελευθέρωση και ενεργοποίηση των συμμετεχόντων. Η μουσική δίνει ρυθμό, αλλά και εισάγει τα κινητικά παιχνίδια που θα ακολουθήσουν. Προσκαλεί τους μαθητές να ακολουθήσουν τις οδηγίες και να λάβουν μέρος σε παιχνίδια ρόλων και σύντομους αυτοσχεδιασμούς.
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Το βιβλίο, post it (ή μισό Α4), playlist, μουσική με εναλλαγές ρυθμού ή μουσικό όργανο, υφάσματα, αξεσουάρ ή και κοστούμια.
ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ	
<b>Κινητικό παιχνίδι -Σωματική και λεκτική έκφραση</b>	Ο εκπαιδευτικός προτείνει διαδοχικά κινητικά παιχνίδια που ενθαρρύνουν τους μαθητές να κινηθούν ανάλογα με την οδηγία. Κάθε δράση έχει διάρκεια τέσσερα λεπτά. Το παιχνίδι ξεκινά! «Κρατάτε το post it (ή χαρτί) στο χέρι και όσο παίζει η μουσική κινείστε ελεύθερα, όποτε σταματάει η μουσική κατευθύνετε αργά το βλέμμα σας σε όποιον βρίσκετε κοντά σας και έρχεστε να γνωριστούμε καλύτερα παρατηρώντας (ο εκπαιδευτικός προτείνει τα παρακάτω ως διαφορετικές δράσεις): <b>α)</b> τα παπούτσια, <b>β)</b> τις γάμπες, <b>γ)</b> τη μέση, <b>δ)</b> τον λαιμό, <b>ε)</b> το σαγόνι, <b>ζ)</b> τα μάτια». «Πάμε τώρα! Όσο παίζει η μουσική περπατάτε γρήγορα και λέτε φωναχτά μια από τις λέξεις που γράψατε! Όταν σταματήσει η μουσική μένετε ακίνητοι. Πάμε πάλι! Για να ακούσω όλες τις λέξεις!» «Όσο παίζει η μουσική περπατάτε αργά. Όταν σταματήσει η μουσική λέτε σε όποιον βρίσκετε κοντά σας μια από τις λέξεις που γράψατε. Πάμε πάλι. Για να βλέπω να αλλάζετε παρτενέρ!!!» «Πάμε τώρα! Όσο παίζει η μουσική περπατάτε γρήγορα. Όταν σταματήσει η μουσική, ανταλλάζετε post it (ή χαρτί) με όποιον βρίσκεται κοντά σας και διαβάζετε φωναχτά τι γράφει. Για πάμε πάλι! Για να βλέπω τα post it (ή χαρτιά) να μπερδεύονται και να πηγαίνουν σε όλους!» «Πάμε πάλι! Αυτή τη φορά θέλω να βλέπω να κοιτιόσαστε στα μάτια όταν διαβάζετε τις λέξεις. Για πάμε πάλι!» Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων ή πέντε ατόμων και τους ενθαρρύνει να διαβάσουν τις λέξεις που είναι γραμμένες στα post it (ή χαρτάκια), να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά και να συνθέσουν προτάσεις ή ένα σύντομο κείμενο. Ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προτείνει να δημιουργήσουν μια μικρή ιστορία και να τη παρουσιάσουν.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	
<b>Κινητικό παιχνίδι -Σωματική και λεκτική έκφραση</b>	Ο εκπαιδευτικός προτείνει διαδοχικά κινητικά παιχνίδια που ενθαρρύνουν τους μαθητές να κινηθούν ανάλογα με την οδηγία. Κάθε δράση έχει διάρκεια τέσσερα λεπτά. Το παιχνίδι ξεκινά! «Πάμε λοιπόν! Όσο παίζει η μουσική λέτε φωναχτά τις λέξεις που γράψατε! Όταν σταματήσει η μουσική μένετε ακίνητοι. Πάμε πάλι! Για να σας ακούσω!» «Πάμε τώρα. Όσο παίζει η μουσική περπατάτε αργά, όταν σταματήσει η μουσική παρουσιάζετε μια λέξη με μια σωματική κίνηση. Πάμε πάλι! Για να σας δω!» «Όσο παίζει η μουσική, βρίσκετε σε σύνολο έξι διαφορετικά αντικείμενα, αξεσουάρ ή και ρούχα. Όταν σταματήσει η μουσική έχετε όλοι γυρίσει στις θέσεις σας και μένετε ακίνητοι!» «Όσο παίζει η μουσική, χρησιμοποιείτε ό,τι έχετε και μεταμορφώνεστε σ' έναν ήρωα ή χαρακτήρα που σας αρέσει από την ιστορία. Όταν σταματήσει η μουσική μένετε ακίνητοι.» Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να παρουσιάσουν τον ήρωα/χαρακτήρα σε πρώτο ενικό λέγοντας φωναχτά όσα έγραψαν, π.χ.: Είμαι ο/η... και είμαι δυνατός.
<b>Κλείσιμο - Αξιολόγηση</b>	Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας ο εκπαιδευτικός αναφέρεται σε όσα περιγράφονται στα κεφάλαια 7 & 8 (έννοια της ομορφιάς και τι είναι ομορφιά) και ενθαρρύνει τους μαθητές να συζητήσουν, π.χ.: Εικόνα για τον εαυτό τους, αλλαγές στην εμφάνιση, συναισθήματα, εμπειρίες.
<b>Χρήσιμα links- Πληροφορίες</b>	<b>Για τη διαφορετικότητα:</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1mcCLm_LwpE">https://www.youtube.com/watch?v=1mcCLm_LwpE</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UB3nKCNUBB4">https://www.youtube.com/watch?v=UB3nKCNUBB4</a> <a href="https://vimeo.com/76206269">https://vimeo.com/76206269</a>





## ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 8

<b>Στόχος</b>	Οι μαθητές να αποκτήσουν ένα μεγάλο φάσμα γνώσεων και πληροφοριών, να θέσουν ερωτήματα, να αναζητήσουν απαντήσεις.
<b>Σκοπός</b>	Να εξασκήσουν τη μνήμη τους, να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να αναπτύξουν επικοινωνιακές δεξιότητες, να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά.
<b>Προετοιμασία</b>	Με έμπνευση την υπόθεση του βιβλίου και επιτραπέζια παιχνίδια, όπως το Trivial Pursuit, Το κυνήγι των ερωτήσεων, Σωστό ή λάθος, ο εκπαιδευτικός προσκαλεί τους μαθητές να λάβουν μέρος σε παιχνίδι ερωτήσεων (quiz).
<b>Μέσα διδασκαλίας - Υλικά</b>	Επιλογή ερωτήσεων που καλούνται οι μαθητές να απαντήσουν, κάρτες με τις ερωτήσεις, κουτί. Εναλλακτικά, στη διαδικτυακή προσαρμογή εφαρμογής διδασκαλίας, προτείνεται να δημιουργηθεί ένα παιχνίδι ερωτήσεων με τη χρήση Power Point ή ψηφιακής πλατφόρμας, όπως: Wordwall ή QuizMaker.

### ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ

<b>Παιχνίδι Ερωτήσεων (Quiz)</b>	Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των πέντε ή έξι ατόμων και εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού. Μέσα στο κουτί που κρατά υπάρχουν κάρτες με ερωτήσεις με θέμα την υπόθεση του βιβλίου. Κάθε ομάδα, έχει δικαίωμα να επιλέξει έναν διαφορετικό συμπαίκτη να απαντήσει στην ερώτηση που της έτυχε. Εξηγεί ότι έχουν πέντε λεπτά χρόνο να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά και να δώσουν μια απάντηση. Εάν η απάντηση που δοθεί είναι λάθος, είναι η σειρά της αντίπαλης ομάδας. Η ομάδα που θα απαντήσει στις περισσότερες ερωτήσεις κερδίζει!
----------------------------------	--

### ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ

<b>Παιχνίδι Ερωτήσεων (Quiz)</b>	Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται την οθόνη του και παρουσιάζει το παιχνίδι που δημιούργησε. Ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων των μαθητών και παροτρύνει να απαντήσουν με τη σειρά στις ερωτήσεις που εμφανίζονται στην οθόνη. Εφόσον δημιουργηθεί ανταγωνιστικό παιχνίδι ερωτήσεων με πόντους, όποιος απαντήσει στις περισσότερες ερωτήσεις κερδίζει.
----------------------------------	---

<b>Κλείσιμο - Αξιολόγηση</b>	Οι μαθητές μοιράζονται τις γνώσεις τους, εξερευνούν νέες εμπειρίες, ανατρέχουν στις ήδη υπάρχουσες γνώσεις και μαθαίνουν με παιγνιώδη τρόπο!
------------------------------	--

<b>Χρήσιμα links- Πληροφορίες</b>	<b>Εφαρμογές για τη δημιουργία Παιχνιδιών-Ερωτήσεων:</b>  <a href="https://diktio-kathigiton.net/ergaleia-dimiourgias-quiz/">https://diktio-kathigiton.net/ergaleia-dimiourgias-quiz/</a> <a href="https://wordwall.net/el">https://wordwall.net/el</a> <a href="https://www.quiz-maker.com/">https://www.quiz-maker.com/</a> <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>
-----------------------------------	---

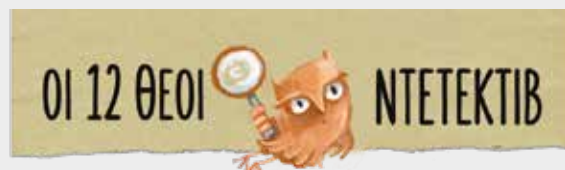
**Ποια από τα στοιχεία και τις πληροφορίες που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας για να παρουσιάσει κάθε χαρακτήρα αντλούνται από τη μυθολογία και ποια είναι μυθοπλασία;**

## ΕΡΕΥΝΑ: ΑΜΦΙΤΡΙΤΗ

Στοιχεία που αντλούνται από τη μυθολογία	Και τα δύο	Στοιχεία που είναι μυθοπλασία
Ήταν μια από τις Νηρηίδες, σύζυγος του Ποσειδώνα και βασίλισσα της Θάλασσας.	<b>Άρμα Αμφιτρίτης:</b> Υπάρχουν απεικονίσεις να οδηγεί το άρμα του συζύγου της, Ποσειδώνα, αλλά δεν αναφέρεται κάτι πιο συγκεκριμένο στη Μυθολογία.	Το παλάτι της ήταν στολισμένο με θαλάσσιες ανεμώνες, πολύχρωμα φύκια και χρωματιστές αχιβάδες, ενώ εκεί ζούσαν δελφίνια, φώκιες, καραβίδες και καβούρια.
Ήταν πολύ γλυκιά και όμορφη, ζούσε στον βυθό της θάλασσας μαζί με άλλες μικρές θεότητες και πλάσματα του νερού.	<b>Συνάντηση με Ερμή:</b> Ο Ερμής ήταν όντως ο αγγελιοφόρος των Θεών. Δεν υπάρχει όμως κάποια αναφορά ή μύθος που να αναφέρεται σε κάποια συνάντηση του με την Αμφιτρίτη.	Πρόσεξε την Ορφώ σε μια από τις νυχτερινές της βόλτες και της ζήτησε να έρθει να ζήσει στο παλάτι μαζί με άλλα πλάσματα του βυθού.
Ήταν μητέρα του Τρίτωνα, αδελφή του Νηρίτη και θεία του Ερμή.	<b>Το Παλάτι:</b> Λέγεται ότι ο Ποσειδώνας και η Αμφιτρίτη ζούσαν σ' ένα μεγαλοπρεπές, αστραφτερό, ολόχρυσο και μαλαματένιο παλάτι. Δεν υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες ή πιο λεπτομερείς περιγραφές.	Κάλεσε τον Ερμή να ζητήσει βοήθεια να βρει την Ορφώ.
Ήταν προστάτιδα του θαλάσσιου ζωικού κόσμου, όριζε τα κύματα και τον ζωικό της κόσμο. Θεωρήθηκε και μητέρα των ψαριών, των φαλαινών και των δελφινιών.		Στεναχωρήθηκε πολύ όταν χάθηκε η Ορφώ.



ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ



Εκπαιδευτικές δραστηριότητες για μαθητές **Γ΄, Δ΄, Ε΄ & ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ**  
βασισμένες στα βιβλία του Φίλιππου Μανδηλαρά

Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε στο 210 2816134 (εσωτ.: 817)  
ή στείλτε e-mail στο [t.desylla@epbooks.gr](mailto:t.desylla@epbooks.gr)