H5.2

| *Προτεινόμενες δραστηριότητες*  *Διάρκεια 5-10 λεπτά* | **Το όνομά μου είναι:** Οι συμμετέχοντες καλούνται να σχηματίσουν έναν μεγάλο κύκλο. Κάθε παιδί λέει το όνομά του δυνατά. Όταν όλα τα παιδιά πουν τα ονόματά τους, τότε ένα παιδί δείχνει με τα χέρια του ενωμένα μπροστά έναν άλλο συμμαθητή του και λέει το όνομά του. Μόλις πει το όνομά του, τα δύο παιδιά αλλάζουν θέσεις μεταξύ τους.  Ο επικεφαλής του εργαστηρίου θα δώσει τις κατευθυντήριες γραμμές για τον αριθμό των συμμετεχόντων που βρίσκονται σε κίνηση. Η δραστηριότητα τελειώνει όταν ένας από τους συμμετέχοντες γνωρίζει το όνομα όλων. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμοστεί αλλάζοντας το όνομα με μια λέξη που προσδιορίζει κάθε συμμετέχοντα ή τον τίτλο του αγαπημένου του βιβλίου. |
| --- | --- |
|  | **Αυτοπεποίθηση.** Ο υπεύθυνος του εργαστηρίου μοιράζει το υλικό εργασίας και εξηγεί τον τρόπο εκτέλεσης της άσκησης: Xωρίζοντας το φύλλο χαρτιού, στη δεξιά πλευρά σημειώνεται ως τίτλος «η πιο χαρούμενη στιγμή» και στην αριστερή πλευρά, «η πιο θλιβερή στιγμή». Κάθε άτομο σημειώνει στο φύλλο του την πιο χαρούμενη και θλιβερή στιγμή της ζωής του. Στη συνέχεια οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις απαντήσεις τους  . |
|  | **Post- it.** Για μεγαλύτερη ομαδική ένταξη, θα είναι ωφέλιμο για κάθε μέλος να προσπαθήσει να γνωρίσει και να αναδείξει τις ιδιότητες των συνομηλίκων του. Σε ένα post-it κάθε μαθητής γράφει το όνομα ενός από τους συμμετέχοντες (τυχαία ανάθεση ονομάτων). Δίπλα στο όνομα, θα πρέπει να γράψει ένα θετικό χαρακτηριστικό του. Όλα τα post-it τοποθετούνται στον τοίχο και τα παιδιά με τη σειρά τους τα διαβάζουν, και ο καθένας πρέπει να προσθέσει ένα θετικό χαρακτηριστικό για το παιδί στο οποίο αναφέρεται το post it ή απλώς να την υπογραμμίσει.  . |
|  | **Δύο αλήθειες και ένα ψέμα.** Για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να γνωρίσουν και να εκτιμήσουν καλύτερα ο ένας τον άλλον, μέσα από την ανακάλυψη κοινών και μοναδικών εμπειριών και ενδιαφερόντων. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συστηθούν ο ένας στον άλλο, λέγοντας δύο αληθινά πράγματα ή γεγονότα και ένα ψεύτικο, για τον εαυτό τους. Ένας εθελοντής ξεκινά με δύο αλήθειες για τον εαυτό του και ένα ψέμα και μοιράζεται τις απαντήσεις με την ομάδα. Όποιος μαντέψει το σωστό ψέμα, συνεχίζει με το παιχνίδι. Ορισμένοι συμμετέχοντες μπορεί να επεκτείνουν τις αληθινές τους  δηλώσεις. |
|  | **The Ball Asks:** Ο επικεφαλής του εργαστηρίου δίνει μια μπάλα στην ομάδα, καλεί τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε κύκλο και να εξηγήσουν πώς να κάνουν την άσκηση. Η μπάλα περνάει από χέρι σε χέρι. και σε ένα σημάδι του αρχηγού, η άσκηση σταματά. Το άτομο που έχει μείνει με την μπάλα στο χέρι συστήνεται στην ομάδα: λέει το όνομά του και εκφράζει την ευγνωμοσύνη ή/και την εκτίμησή του για τρία πράγματα στη ζωή του ή πράγματα που του συνέβησαν την περασμένη εβδομάδα. Η άσκηση συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο μέχρι να παρουσιαστεί όλη η ομάδα. |

**Βρίσκοντας τις ομοιότητες:** Ζητήστε από τα παιδιά να σταθούν σε κύκλο και να επιλέξουν δύο παιδιά που θα έρθουν στη μέση στραμμένα το ένα με το άλλο. Κάθε άτομο στον εξωτερικό κύκλο ονομάζει δύο διαφορές από κάθε άτομο τα οποία βρίσκονται στη μέση. Στη συνέχεια, βρείτε τις ομοιότητες. Στη συνέχεια, αλλάξτε και περιστρέψτε, ώστε κάθε παιδί στην ομάδα να μπεί μία φορά στη μέση. Θα πρέπει να βρουν ότι έχουν περισσότερα κοινά μεταξύ τους από ό,τι μπορεί να έχουν πρώτα.

**Κουίζ:** Διοργανώστε εβδομαδιαία κουίζ με συγκεκριμένο θέμα και μάθετε πόσα γνωρίζουν οι μαθητές σας για διαφορετικές κουλτούρες, θρησκείες, αναπηρίες κ.λπ. Μπορείτε ακόμη να αναθέσετε τη συγγραφή του κουίζ σε 2 μαθητές κάθε εβδομάδα, ώστε να συμμετέχουν στην έρευνα. (Petty 2014)1

**Καταγράψτε πράγματα που έρχονται από το εξωτερικό:** Μια γρήγορη δραστηριότητα που μπορείτε να κάνετε στην αρχή ενός μαθήματος για να εισαγάγετε το θέμα της πολυπολιτισμικότητας. Ζητήστε από τους μαθητές σας να δημιουργήσουν μια λίστα με οτιδήποτε στη ζωή τους προέρχεται από χώρα εκτός του Ηνωμένου Βασιλείου. Διαβάστε τις απαντήσεις τους ως τάξη – εκπλήσσονται από τα αποτελέσματα; (Petty 2014)

**Σωστό ή λάθος;** Παρουσιάστε στην τάξη μερικά στοιχεία για άτομα με αναπηρία, άλλη κουλτούρα ή με βάση τα προστατευόμενα χαρακτηριστικά και ζητήστε τους να αποφασίσουν αν τα γεγονότα είναι αληθινά ή ψευδή. Εκπλήσσονται από τις σωστές απαντήσεις; (Petty 2014)

**Παιχνίδια με προβλήματα ακοής/όρασης/σωματικής αναπηρίας:** Παίξτε παιχνίδια για να αυξήσετε την ευαισθητοποίηση για διαφορετικές σωματικές αναπηρίες. Μπορούν οι μαθητές σας να φορέσουν ένα άλμα μόνο με το ένα χέρι; Μπορούν να καθοδηγήσουν έναν φίλο στην τάξη με δεμένα μάτια; Μπορούν να διαβάσουν από τα χείλη τι λένε οι χαρακτήρες στην τηλεόραση με τον ήχο σβηστό; Χρησιμοποιήστε αυτές τις δραστηριότητες για να δείξετε τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι και να εξηγήσετε πώς αυτοί οι άνθρωποι μαθαίνουν να τις ξεπερνούν.

**Πρώτες εντυπώσεις:** Αυτή είναι μια καλή δραστηριότητα για μεγαλύτερους μαθητές. Παρακολουθήστε το βίντεο YouTube από τον Guardian, αλλά σταματήστε το μετά από 10 δευτερόλεπτα, 16 δευτερόλεπτα και 24 δευτερόλεπτα, αφιερώνοντας χρόνο για να ρωτήσετε τους μαθητές τι πιστεύουν ότι συμβαίνει στο βίντεο. Αλλάζουν οι αντιλήψεις τους όσο συνεχίζεται το βίντεο; Κάντε τους μαθητές να αιτιολογήσουν τις απαντήσεις τους.» (Petty 2014). Μπορείτε να βρείτε το βίντεο στο YouTube - https://www.youtube.com/watch?v=M3bfO1rE7Yg

Πείτε ιστορίες: Βρείτε μερικές ιστορίες που αμφισβητούν αντιλήψεις και στερεότυπα, όπως η χελώνα και ο λαγός που αποδεικνύει ότι οι πρώτες εντυπώσεις μπορεί να είναι απατηλές. Αυτού του είδους οι ιστορίες θα ενθαρρύνουν

τους μαθητές σας να σκεφτούν γύρω από τις πεποιθήσεις τους και να δουν τον κόσμο από μια διαφορετική γωνία..

**Παζλ:** Φτιάξτε τις δικά σας παζλ σύμφωνα με τα οποία τα γεγονότα πρέπει να ταιριάζουν με τη χώρα τους κ.λπ. Μπορείτε επίσης να το κάνετε αυτό με διαφορετικές σημαίες, εθνικά φορέματα ή γλώσσες.» (Petty 2014)

**Παίξτε μουσική:** Ακούστε μουσική από όλο τον κόσμο ή δημιουργήστε τη δική σας χρησιμοποιώντας κρουστά. Παρουσιάστε την τάξη σας σε όργανα από άλλους πολιτισμούς που μπορεί να μην έχουν ξαναδεί και σε διαφορετικά στυλ μουσικής. Εάν έχετε παιδιά με διαφορετικά πολιτιστικά υπόβαθρα στην τάξη σας, ίσως θα μπορούσαν να κάνουν μια επίδειξη και να πουν;» (Petty 2014)

**Διέγερση ιστορίας:** Ξεκινήστε κάθε παιχνίδι με τον δάσκαλο για να δείξετε πώς παίζεται και μετά συνεχίστε με όλους τους μαθητές

.

«Στο δρόμο για το σχολείο σήμερα είδα…»

Ποιο είναι το Fantasy Pet σας;

Ποιος είναι ο δαίμονάς σας "Dark Materials";

**ΟΠΟΙΟΣΔΗΠΟΤΕ ΠΟΥ ...:** Ο στόχος είναι να αναμειχθεί η ομάδα και να μάθουμε περισσότερα για αυτούς.

* + Χρόνος: 10-15 λεπτά Οδηγίες:
  + Η ομάδα κάθεται σε κύκλο σε καρέκλες.
  + Υπάρχει ένα άτομο χωρίς κάθισμα που στέκεται στη μέση (αρχικά μπορεί να είναι ο διευκολυντής).
  + Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να αλλάξουν οι άνθρωποι θέσεις. Ο τελευταίος χωρίς κάθισμα στέκεται στη μέση.
  + Οι συμμετέχοντες αλλάζουν θέσεις απαντώντας σε μια πρόταση από το άτομο που στέκεται στη μέση.
  + Το άτομο στη μέση λέει τη φράση «όποιος…» και συμπληρώνει την πρόταση με κάτι που ισχύει για τον εαυτό του. Για παράδειγμα, «όποιος ... αγαπά τη σοκολάτα», «όποιος ... παίζει ποδόσφαιρο», «όποιος ... είναι μητέρα» κ.λπ.
  + Εάν η δήλωση ισχύει και για οποιονδήποτε στην ομάδα, πρέπει να αλλάξει θέση το συντομότερο δυνατό. Το άτομο στη μέση θα προσπαθήσει επίσης να βρει μια θέση.
  + Το άτομο που δεν βρίσκει θέση εγκαίρως, στη συνέχεια στέκεται στη μέση και λέει μια νέα πρόταση που αρχίζει με "οποιοσδήποτε που...» και το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι.
  + Ο συντονιστής μπορεί επίσης να παίξει. Είναι συχνά μια χρήσιμη ευκαιρία όταν ο συντονιστής μένει έξω και στέκεται απλώς στη μέση, καθώς στη συνέχεια έχει την ευκαιρία να κατευθύνει τις ερωτήσεις περισσότερο προς την εύρεση πληροφοριών που θα ήθελαν να μάθουν για την ομάδα. Για παράδειγμα,
  + 