

Οι ΚΟΥΚΛΙΤΣΕΣ

Εκπαιδευτικό παιχνίδι εμπνευσμένο από τη μέθοδο Μοντεσσόρι
Φτιάξε και ντύσε τις Κουκλίτσες με ρούχα για κάθε περίπτωση!



Αυτό το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από τη μέθοδο της Μαρίας Μοντεσσόρι και ζητάει από τα παιδιά να κάνουν μια δραστηριότητα με αβίαστο, ευχάριστο και στοχευμένο τρόπο. Επιπλέον, τα παιδιά από μικρά καλούνται να κατανοήσουν και να αξιολογήσουν τις εργασίες που τους δίνονται και να αντιληφθούν ότι οι εντολές πρέπει να εκτελούνται με συγκεκριμένο τρόπο. Γι' αυτό τον σκοπό οι δραστηριότητες που προτείνονται παρακάτω και το υλικό που περιέχει η συσκευασία έχουν σχεδιαστεί και δομηθεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να επιτρέπουν στα παιδιά να ελέγχουν και να επαληθεύουν αν οι εργασίες που τους δόθηκαν, πραγματοποιήθηκαν με σωστό τρόπο. Ας δούμε πως:

Τα 8 περιβάλλοντα

Οι 8 κάρτες που αποτελούν το παιχνίδι αντιπροσωπεύουν τα μέρη και τις καταστάσεις στα οποία απεικονίζονται οι κουκλίτσες. Μπορούμε να εντυπώσουμε στην μνήμη των παιδιών τις έννοιες των καταστάσεων και των χώρων που περιγράφουν οι καρτέλες, λέγοντας τα σχετικά ονόματα και δίνοντας επιπλέον πληροφορίες και δεδομένα για το καθένα από αυτά. Πριν παίξουμε με τις κουκλίτσες προτείνουμε στα παιδιά να μάθουν τα ονόματα των χώρων χρησιμοποιώντας τις καρτέλες ως κάρτες επίδειξης (flashcards). Γι' αυτό τον σκοπό είναι προτιμότερο να ακολουθήσουμε τη μέθοδο με τα τρία στάδια που είχε υιοθετήσει η Μαρία Μοντεσσόρι.

Αυτή η μέθοδος είναι ιδιαίτερα κατάλληλη για την παρουσίαση των πρώτων εννοιών και την ενθάρρυνση της λεκτικής ανάπτυξης.

Τα τρία στάδια είναι:

- Ο εκπαιδευτικός διαλέγει το υλικό και το παρουσιάζει στο παιδί για μια πρώτη αναγνώριση
- Έπειτα, ο εκπαιδευτικός παρεμβαίνει, θέτοντας ερωτήσεις προκειμένου το παιδί να αναγνωρίσει τα αντικείμενα που παρουσιάζονται
- Στο τέλος εδραιώνουμε τη μάθηση με δραστηριότητες επαλήθευσης. Σ' αυτή την περίπτωση η μέθοδος των τριών σταδίων έχει προσαρμοστεί στο παιχνίδι της κατασκευής του μίνι παζλ. Προτείνουμε να προχωρήσουμε με τον παρακάτω τρόπο: Ο γονέας ή ο εκπαιδευτικός οργανώνει τις καρτέλες στο τραπέζι και παίρνει μία κάρτα κάθε φορά, δείχνοντάς την και προφέροντας, με δυνατή φωνή, την παρακάτω φράση: «Αυτή είναι η κουκλίτσα στο σχολείο!», «Εδώ είμαστε στην πόλη!», «Εδώ είμαστε στο βουνό!» και ούτω καθ' εξής. Σε δεύτερη φάση ζητάμε από το παιδί να απαντήσει στις παρακάτω ερωτήσεις για να επαληθεύσουμε τη μάθηση των ονομάτων των τοποθεσιών: «ποια είναι η κούκλα που είναι στο σχολείο;», «Που είναι αυτή που είναι στο βουνό;» «Και αυτή που είναι στη θάλασσα ποια είναι;» Στο τέλος παγιώνουμε τη μάθηση θέτοντας ερωτήσεις επαλήθευσης όπως παρακάτω: «Που βρίσκεται η κούκλα;» και «εδώ που βρίσκεται;» και ούτω καθ' εξής.



Κατασκευάστε τις φιγούρες

Σε αυτό το σημείο μπορούμε να βάλουμε τα παιδιά να παίξουν, συνθέτοντας τις φιγούρες πάνω στις καρτέλες. Για να είναι πιο εύκολη η δραστηριότητα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το υλικό που αντιστοιχεί σε μία μόνο καρτέλα ή σε μία ομάδα δύο – τριών καρτελών. Οργανώνουμε τις φιγούρες στο τραπέζι και σε ένα άλλο μέρος βάζουμε τις καρτέλες.

Το παιδί πρέπει να παρατηρήσει το υλικό και να ξανασυνθέσει τα κουκλάκια ακολουθώντας το σχήμα από τις φιγούρες. Ο γονέας ή ο εκπαιδευτικός πρέπει να δίνει μικρές συμβουλές χωρίς να υποκαταστήσει το παιδί και σεβόμενος τους ρυθμούς του.

Να θυμόμαστε να λέμε τα ονόματα από τα καινούρια στοιχεία όταν τα παιδιά τα παίρνουν στα χέρια τους.

Όσο περισσότερο ακολουθούμε τα τρία στάδια της μάθησης τόσο πιο αποτελεσματική θα είναι η δραστηριότητα. Για παράδειγμα, να θυμηθούμε να αναφέρουμε το όνομα των ρούχων ή των τυπικών ρούχων κάθε χώρας και για κάθε περίπτωση εξηγώντας, αν είναι ανάγκη, τη χρήση τους.



Η τόμπολα

Μπορούμε επίσης να οργανώσουμε μια συλλογική ή ομαδική δραστηριότητα, χρησιμοποιώντας το διαθέσιμο υλικό για να παίξουμε μια μικρή τόμπολα. Μοιράζουμε τις καρτέλες σε δύο ή περισσότερους παίκτες. Μετά τοποθετούμε τις φιγούρες σκεπασμένες στο τραπέζι και ένας παίκτης τη φορά τραβάει μια. Αν αντιστοιχεί σε μέρος του σχεδίου της καρτέλας, την τοποθετεί στη θέση της. Αλλιώς περνάμε στον επόμενο παίκτη. Κερδίζει το παιδί που ολοκληρώνει πρώτο την καρτέλα του.

Το παιχνίδι επιτρέπει να εδραιώνεται η μάθηση στο πλαίσιο μιας ευχάριστης, συλλογικής δραστηριότητας, με σεβασμό στους κανόνες και την ομάδα.

