

# Πρόταση εκπαιδευτικού προγράμματος

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ:

«ΤΟ ΤΥΡΑΝΝΟΣΑΥΡΑΚΙ ΠΟΥ ΔΕΝ ΔΙΑΒΑΖΕ  
ΚΑΛΑ»

Επιμέλεια: Αθανασία Μπουρανή & Σταυρούλα Θεοδωράτου

**Νηπιαγωγείο Μακρυωτικών Κεφαλονιάς**

**ΠΡΟΤΑΣΗ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

Τίτλος προγράμματος:

Διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού:

**«Το τυραννοσαυράκι που δεν διάβαζε καλά»**

Συγγραφέας Παραμυθιού: **Πέτρος Αντύπας**

Ηλικίες στις οποίες απευθύνεται το πρόγραμμα:

**Νηπιαγωγείο**

Συνολική διάρκεια προγράμματος: **120 Λεπτά**

Μέγιστος αριθμός μαθητών/τριών: **25**

Επιμέλεια προγράμματος:

**Αθανασία Μπουρανή**

**Σταυρούλα Θεοδωράτου**

## ΠΡΟΤΑΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού διαχωρίζεται σε 4 ενότητες.

Η πρώτη ενότητα αφορά την αφόρμηση η οποία και θα κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών.

Η δεύτερη ενότητα αφορά την αφήγηση.

Η τρίτη ενότητα περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες με τις οποίες αξιοποιείται διδακτικά το παραμύθι.

Η τέταρτη ενότητα αφορά την έκφραση των μαθητών/τριών, και περιγράφει 5 σταθμούς, στους οποίους τα παιδιά μπορούν να επικοινωνήσουν τις σκέψεις τους και τα συναισθήματά τους, να γυμναστούν, να δημιουργήσουν κ.α.

### Στόχοι του προγράμματος:

- Οι μαθητές /τριες να ενδυναμώσουν την ενσυναίσθηση
  - να μπουν στην θέση του άλλου και να προσπαθήσουν να δώσουν λύσεις σε προβλήματα
  - να αντιληφθούν ότι ο διπλανός τους μπορεί να βιώνει μια παρόμοια δύσκολη κατάσταση, η οποία όσο εύκολη και αν φαίνεται σε αυτούς, μπορεί για τον συνάνθρωπο, συμμαθητή, φίλο να είναι ένα μεγάλο εμπόδιο (δυσκολία) ,το οποίο καθορίζει τη ζωή και τον τρόπο που αντιμετωπίζει την καθημερινότητα.
  - Μαθητές που πιθανόν αντιμετωπίζουν οι ίδιοι δυσκολίες σε γνωστικά (και όχι μόνο αντικείμενα), να αντιληφθούν ότι ο δρόμος τους δεν είναι μοναχικός, και να αντλήσουν δύναμη από τη δύναμη του μικρού τυραννόσαυρου της ιστορίας

### Υλικά και μέσα:

- μικρόφωνο, ηχείο, οθόνη, προτζέκτορα, υπολογιστής, τέμπερες, χαρτόνια, ψαλίδια,μαρκαδόροι κ.α.

## 1η ενότητα - Αφόρμηση

Διάρκεια: 10 λεπτά

Περιγραφή: Αφού όλοι οι μαθητές έχουν βρει τις θέσεις τους, θα ακουστεί ξαφνικά ένα ηχητικό εφέ από τον βρυχηθμό / ψίθυρο / σάλαγο ενός δεινόσαυρου. Το ηχητικό εφέ θα είναι μόνο 3 δευτερόλεπτα. Είναι σημαντικό να πούμε ότι ο εμπνευστής θα πρέπει να κεντρίσει και εκείνος με τη σειρά του το ενδιαφέρον των μαθητών λέγοντας φράσεις όπως:

«τον ακούσατε αυτόν τον ψίθυρο; ποιος μπορεί να είναι; από που ακούστηκε κ.α.

Λίγο μετά, όταν οι μαθητές θα αναρωτιούνται τι συμβαίνει θα ακουστεί το ηχογραφημένο αρχείο, στο οποίο θα μιλάει ο ήρωας και θα ζητάει από αυτούς να λύσουν τον εξής γρίφο::

«Για το σχολείο μου κάθε πρωί ξεκινώ, αλλά με πιάνει κι ένας κόμπος στο λαιμό,.. πω πω πω, πάλι θα δυσκολευτώ; βοήθεια άραγε από κάποιον θα βρω;»

«Γιατί να μου συμβαίνει εμένα αυτό; πρέπει κάπως κάποιο τρόπο να βρω... και πραγματικά προσπαθώ...»

Αφού ακουστεί ο γρίφος, οι μαθητές διατυπώνουν τις υποθέσεις τους σχετικά με το τι μπορεί να συμβαίνει στον ήρωα.

Αφού περατωθεί η διατύπωση των υποθέσεών τους, δημιουργείται το κατάλληλο κλίμα ώστε να ξεκινήσει η αφήγηση του παραμυθιού (χαμηλός φωτισμός, απαλή μουσική κ.α.).

Προτεινόμενη μουσική: <https://www.youtube.com/watch?v=qMgTCtSxOHE>

## 2η ενότητα - Ανάγνωση παραμυθιού

Διάρκεια: 7 - 10 λεπτά

Περιγραφή: Αφού έχει δημιουργηθεί η κατάλληλη ατμόσφαιρα, ο εμπνευστής ή ο υπεύθυνος ο οποίος θα υλοποιήσει το πρόγραμμα, αφηγείται το παραμύθι. Για να κεντρίσουμε ακόμα περισσότερο το ενδιαφέρον τους, μπορούμε να το επενδύσουμε και με ηχητικά εφέ. Η απαλή μουσική θα ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης, ενώ τα ηχητικά εφέ θα συνοδεύουν χαρακτηριστικές στιγμές. Για παράδειγμα, στο σημείο όπου το τυραννοσαυράκι τρέχει για το

βουνό των Τρόντονς μπορεί να ακουστεί ηχητικό εφέ, το οποίο θα δηλώνει την ταχύτητα π.χ σίφουνας. Κατά παρόμοιο τρόπο μπορούν να επενδυθούν και άλλα σημεία στη διάρκεια της αφήγησης.

Είναι απαραίτητο να σημειωθεί ότι θα πρέπει να υπάρχει συγχρονισμός του εμψυχωτή ή του υπεύθυνου με τον ηχολήπτη, ο οποίος θα έχει αναλάβει τα ηχητικά εφέ ως προς τις παύσεις της αφήγησης.

### 3η ενότητα - Δραστηριότητες

Παρακάτω παρουσιάζονται 4 δραστηριότητες, με τις οποίες μπορεί να αξιοποιηθεί το παραμύθι.

#### 1<sup>η</sup> δραστηριότητα

Διάρκεια: 15 λεπτά

Περιγραφή: Έχουμε ετοιμάσει στο πρόγραμμα του **Powerpoint** ένα κουίζ<sup>1</sup> το οποίο περιέχει κλειστές ερωτήσεις και δοκιμασίες στις οποίες οι μαθητές πρέπει να ανταποκριθούν.

Για να έχει μεγαλύτερο νόημα η δραστηριότητα, εμπλουτίζουμε την ιστορία με τα εξής στοιχεία: “Το τυραννοσαυράκι στη διάρκεια του ταξιδιού του, βρήκε ένα σεντούκι. Το σεντούκι συνοδευόταν από ένα σημείωμα το οποίο ανέφερε, ότι για να ανοίξει πρέπει να απαντήσουν σωστά σε ερωτήσεις και να περάσουν δοκιμασίες.”

Η διαδικασία ξεκινάει.

Παρακάτω αναφέρονται μερικές ενδεικτικές ερωτήσεις και δοκιμασίες οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη δραστηριότητα. Πιο συγκεκριμένα:

1. Ερώτηση (πολλαπλών απαντήσεων): Τι πρόβλημα είχε το τυραννοσαυράκι και έψαχνε τον σοφό δεινόσαυρο Ιντόμιβους Ρεξ για να το βοηθήσει να βρει τη λύση;
2. Ερώτηση (πολλαπλών απαντήσεων): Πόσοι Τρόντονς φρουρούσαν το βουνό στο οποίο ζούσε ο Σοφός δεινόσαυρος Ιντόμιβους Ρεξ;

---

<sup>1</sup> Το Power Point με το quiz μπορεί να αποσταλεί μετέπειτα

3. Δοκιμασία: Στη Χώρα του Αλλόσαυρου, όλοι ήξεραν να γράφουν, έτσι και εσείς θα πρέπει να προσπαθήσετε να γράψετε στο χαρτί σας π.χ. τη λέξη Αλλόσαυρος.
4. Δοκιμασία: Στη χώρα του Τρικεράτωπα, εκεί που κανείς δεν διάβαζε και όλοι βαριόντουσαν, θα πρέπει να βρούμε τη λύση για να μην βαριούνται. Τι θα λέγατε να κάνετε ένα είδος γυμναστικής ώστε να το δουν και να το κάνουν και εκείνοι και να πάψουν να βαριούνται; έτσι τα παιδιά θα πρέπει π.χ. να χοροπηδήσουν 10 φορές για να προχωρήσει η ιστορία ή να χτυπήσουν τα πόδια τους δυνατά 10 φορές.
5. Δοκιμασία: Στη χώρα Διπλόδοκου, εκεί που ασκήθηκε η υπομονή του μικρού τυραννόσαυρου... και επειδή η υπομονή είναι χρυσός, ας προσπαθήσουμε και εμείς να κάνουμε ησυχία για ένα λεπτό για να συνεχιστεί το παιχνίδι μας.

Αφού τα παιδιά τα καταφέρουν, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μεγάλο σεντούκι, το οποίο θα ανοίξει, και το αντικείμενο που θα περιέχει θα βοηθήσει τον εμψυχωτή ή οργανωτή που θα υλοποιήσει το πρόγραμμα να μεταβεί στην επόμενη δραστηριότητα.

## 2η δραστηριότητα

Διάρκεια: 15 λεπτά

Περιγραφή: Το σεντούκι ανοίγει και περιέχει θησαυρό και ένα ζευγάρι ακουστικά από mp3. Τότε ο εμψυχωτής θα εμπλουτίσει με περισσότερα στοιχεία το παραμύθι, ως εξής: “το σεντούκι, εκτός από τον πολύτιμο θησαυρό περιέχει και ένα ζευγάρι ακουστικά από mp3, τα οποία έπεσαν από τον μικρό τυραννόσαυρο, καθώς έσκυψε να πάρει το σεντούκι από κάτω. Ήταν τα ακουστικά με τα οποία άκουγε μουσική καθ’ όλη τη διάρκεια της διαδρομής του προς το βουνό των Τρόντων. Η μουσική τον βοηθούσε να χαλαρώνει και να παίρνει θάρρος για να αντιμετωπίσει/νικήσει τους Τρόντωνς και να φτάσει στο σοφό δεινόσαυρο Ιντόμινους Ρεξ. Ας ακούσουμε, όμως και εμείς τη μουσική που άκουγε...”

Σε εκείνο το σημείο, αρχίζει η μουσική να ακούγεται σε όλη την αίθουσα. Τότε ο εμψυχωτής -οργανωτής, εισάγει τα παιδιά σε ένα θεατρικό παιχνίδι αναφέροντας ξανά, χαρακτηριστικά σημεία του παραμυθιού, τα οποία μπορούν τα παιδιά να αποδώσουν με κινήσεις του σώματός τους και εκφράσεις. Παρακάτω, αναφέρονται μερικά παραδείγματα:

- το μικρό τυραννοσαυράκι ήταν πολύ λυπημένο γιατί δεν ήξερε να διαβάσει και στεκόταν προβληματισμένο κάτω απ’ τα δέντρα. στους πρόποδες του βουνού! όμως, δεν το έβαζε

κάτω... έψαχνε πάντα να βρει λύση (οι μαθητές θα περπατούν καθώς ο εμπυχωτής θα αναφέρει τα παραπάνω και θα είναι λυπημένα και προβληματισμένα).

**Προτεινόμενη μουσική:**

<https://www.youtube.com/watch?v=hx6mh9BkL2M&list=PL48CAB4239F749107&index=2>

- και σκέφτηκε να πάει να βρει τον σοφό δεινόσαυρό (τότε θα παραστήσουν ότι βρήκαν τη λύση και θα αρχίσουν να τρέχουν στην αίθουσα για να φτάσουν στον σοφό δεινόσαυρο).

**Προτεινόμενη μουσική:** <https://www.youtube.com/watch?v=Vkf-d7CZscw>

- στο τέλος, όταν συναντά τον Ιντόμιβους Ρεξ το τυραννοσαυράκι ηρεμεί κ.α.

**Προτεινόμενη μουσική:** <https://www.youtube.com/watch?v=ZP11AIZUPVc>

Η διαδικασία δύναται να εμπλουτιστεί και με άλλα στοιχεία μέχρι να τελειώσει το παραμύθι.

### 3η δραστηριότητα

Διάρκεια: 15 λεπτά

Περιγραφή: Αφού τα παιδιά καθίσουν στο πάτωμα ξανά, ο εμπυχωτής “παγώνει” την προβολή του παραμυθιού στη τελευταία σελίδα. Τότε θυμίζει ,ότι ο σοφός δεινόσαυρος ,συμβούλεψε το μικρό τυραννοσαυράκι το εξής:

«Όταν δεν σε βοηθούν τα μάτια σου να εμπιστεύεσαι το μυαλό σου...»

Και ρωτάει: «Εσείς τι θα λέγατε στη θέση του σοφού; ποια συμβουλήθα δίνετε;»

Όμως, η λύση που θα προτείνει ο καθένας ή η κάθε ομάδα ,δεν θα ειπωθεί ,αλλά θα παρουσιαστείμε παντομίμα, είτε ατομικά / είτε από τον αρχηγό της ομάδας (εξαρτάται από τον αριθμό των παιδιών) και οι υπόλοιποι θα πρέπει να την μαντέψουν.

### 4η δραστηριότητα

Διάρκεια: 15 λεπτά

Περιγραφή: Σε αντίθεση με τις προηγούμενες δραστηριότητες, στην παρούσα δραστηριότητα

παρουσιάζονται περισσότερες από μία προτάσεις και είναι οι εξής:

1. Εικόνες στον προτζέκτορα με σενάρια, στα οποία οι ήρωες θα αντιμετωπίζουν δυσκολίες και θα προσπαθούν να βρουν λύσεις για το πως να ξεπεράσουν τα εμπόδια.
2. Τα πιθανά σενάρια μπορεί να είναι : --ένα παιδί που βλέπει θολά και οι συμμαθητές τους του λένε να διαβάσει γρήγορα και δεν μπορεί...-- ένα παιδί που δεν μπορεί να γράψει και η δασκάλα το επιπλήττει και το βάζει τιμωρία να γράψει 100 φορές μια λέξη ή φράση μέχρι να την μάθει κ.α. (βλ. παράρτημα)—ένα παιδί που είναι λυπημένο γιατί δεν μπορεί να παίζει καλά ποδόσφαιρο
3. «Τέλος ή και όχι» αναφέρει το βιβλίο στην τελευταία σελίδα... Ρωτάμε τους μαθητές/τριες: "Γιατί “ή και όχι” τι θα μπορούσε να έχει συμβεί παρακάτω;”

Οι μαθητές προχωρούν την ιστορία. Οι σκέψεις τους καταγράφονται.

#### 4η ενότητα - ελεύθερη έκφραση

Διάρκεια: 35 λεπτά

Περιγραφή: Μετά το τέλος της ιστορίας και των δραστηριοτήτων οι μαθητές μπορούν να διασκορπιστούν ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους ή να χωριστούν σε ομάδες (όπως περιγράφεται παρακάτω) και να περάσουν (σαν σκυταλοδρομία), στους ελεύθερους σταθμούς, οι οποίοι μπορεί να είναι οι εξής:

- **1ος** σταθμός με την ονομασία «Σοφός Δεινόσαυρος Ιντόμινους Ρεξ» ⇒ Ραδιοφωνικός σταθμός. Δίνουν συνέντευξη και γίνεται ηχογράφηση των εντυπώσεών τους. Οι εντυπώσεις μετατρέπονται σε αρχείο το οποίο μπορεί να «παίζει» σε τοπικούς ραδιοφωνικούς σταθμούς.
- **2ος** σταθμός με την ονομασία «Αλλόσαυρος» ⇒ τραπέζι με επιτραπέζια παιχνίδια<sup>2</sup> που έχουν ως θέμα το παραμύθι.
- **3ος** σταθμός με την ονομασία «Τρικεράτωπας» ⇒ τραπέζι με κολλάζ - κατασκευή φιγούρων των ηρώων σαν ψηφιδωτό.
- **4ος** σταθμός με την ονομασία «Διπλόδοκος» ⇒ γιόγκα δεινοσαύρων. Ο εμπυχωτής

---

<sup>2</sup> Τα επιτραπέζια μπορούν να αποσταλούν μετέπειτα



παρουσιάζει κάρτες με διάφορες στάσεις γιόγκα και ζητάει από τα παιδιά να προσπαθήσουν να κάνουν το ίδιο. Ιδανικά θα ήταν οι κάρτες να απεικόνιζαν δεινόσαυρους ή τον Διπλόδοκο που ήταν πολύ ήρεμος σε διάφορες στάσεις γιόγκα(βλ. παράρτημα).

- **5ος** σταθμός με την ονομασία «Τυραννοσαυράκι» ⇒ Κατασκευή βιβλίου στις διαστάσεις ενός δεινόσαυρου με στοιχεία που θα συνθέτουν μια ζούγκλα/δάσος ως φόντο και οι φιγούρες οι οποίες κατασκευάστηκαν στον σταθμό 3, να ενσωματωθούν στο βιβλίο.

## Παράρτημα

### **Προτεινόμενος τρόπος διαχωρισμός ομάδων για την 4η ενότητα:**

Έχουμε δημιουργήσει εικόνες με τους ήρωες του παραμυθιού. Συγκεκριμένα 5 εικόνες ίδιες από τον κάθε ήρωα, τις οποίες τοποθετούμε μέσα σε ένα πουγκί. Κάθε παιδί τραβά τυχαία, χωρίς να βλέπει μέσα από το πουγκί μίαν εικόνα. Όταν τραβήξουν όλα τα παιδιά από μια εικόνα, τότε δημιουργούν ομάδες όσα από τα παιδιά κρατούν τις ίδιες εικόνες και οδηγούνται στον σταθμό που αντιστοιχεί η εικόνα τους. Για παράδειγμα: Αν πέντε παιδιά έχουν επιλέξει την εικόνα του διπλόδοκου, ενώνονται δημιουργούν μια ομάδα και ξεκινάνε από τον 4ο σταθμό του διπλόδοκου. Με τον ίδιο τρόπο δημιουργούνται όλες οι ομάδες και γίνεται η διανομή. Οι εναλλαγές όμως των ομάδων στους σταθμούς γίνονται με κυκλικό τρόπο σαν σκυταλοδρομία.

### **Link - Συνδέσεις**

<https://www.youtube.com/watch?v=hx6mh9BkL2M&list=PL48CAB4239F749107&index=2>

<https://www.youtube.com/watch?v=Vkf-d7CZscw>

<https://www.youtube.com/watch?v=qMgTCtSxOHE>

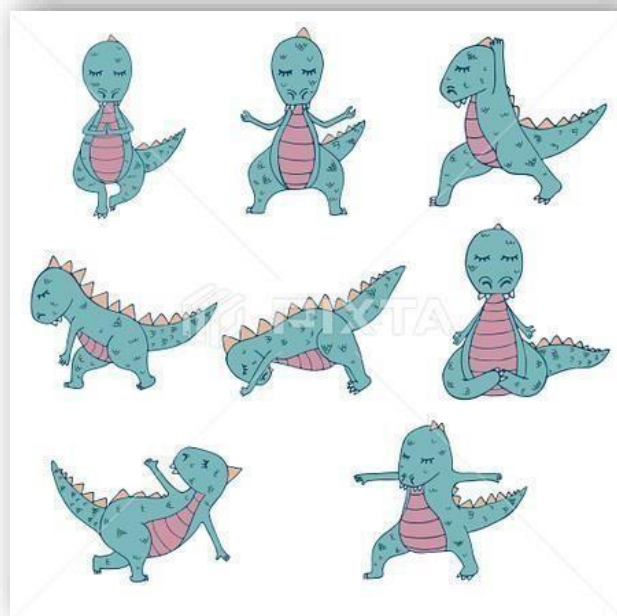
<https://www.youtube.com/watch?v=ZP11AIZUPVc>

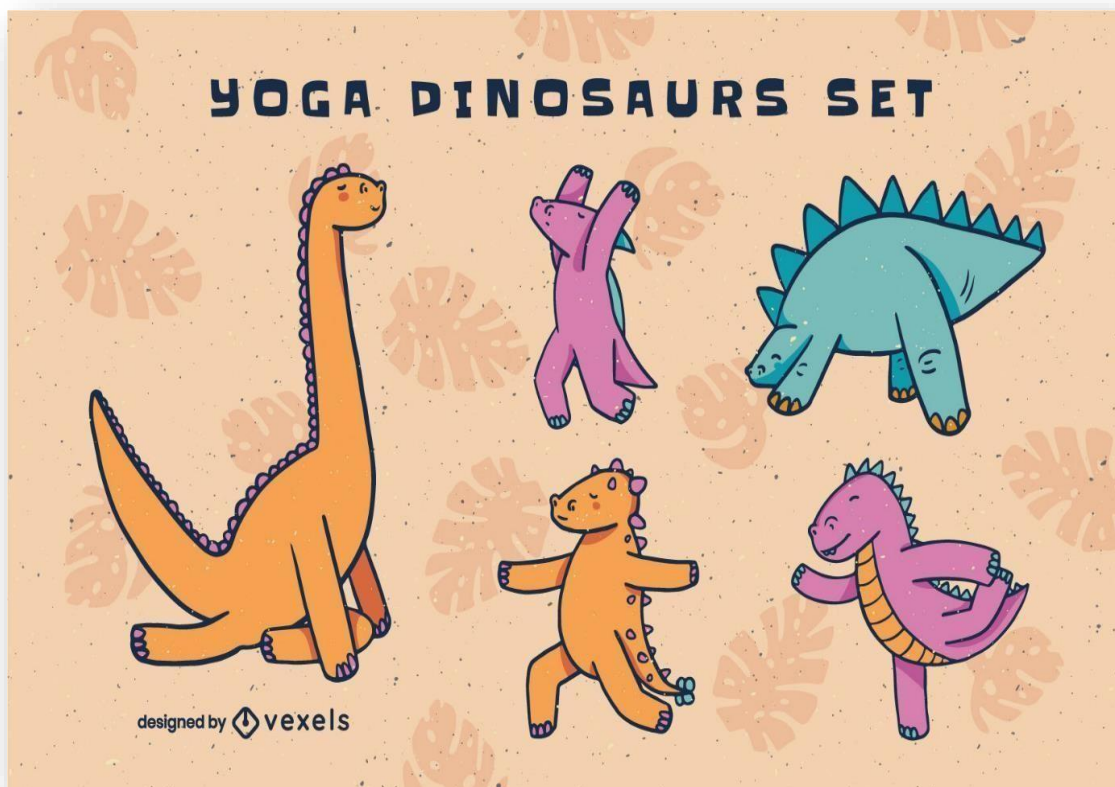
### Προτεινόμενες Εικόνες

- Για την 4η δραστηριότητα



- Για την 4η ενότητα και τον σταθμό του διπλόδοκου:





## Πηγές

Εικόνες από την google

Ανάκτηση από:

<https://www.vexels.com/vectors/preview/294589/cute-dinosaur-animals-doing-yoga-set>

<https://www.pixtastock.com/illustration/56959415>

<https://www.dreamstime.com/set-dinosaurs-yoga-positions-illustration-your-design-set-dinosaurs-yoga-positions-image190987949>