



HEADU

ΠΑΖΛ ΓΙΑ ΜΟΡΑ ΜΕ 2 ΚΟΜΜΑΤΙΑ  
**ΒΟΛΤΑ ΣΤΗΝ**  
**ΠΑΙΔΙΚΗ ΧΑΡΑ**

ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟ ΜΟΝΤΕΣΣΟΡΙ

Αυτό το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από τη μέθοδο διδασκαλίας της Μαρίας Μοντεσσόρι, καθώς χρησιμοποιεί διάφορους αισθητήριους διαύλους με σκοπό να καταστήσει την εμπειρία του παιχνιδιού πιο αποτελεσματική, επειδή βασίζεται στην τριπλή μέθοδο, η οποία προάγει αυθόρμητη και απόλυτα φυσική μάθηση.

Τα τρία βήματα που υιοθετήθηκαν από τη Μαρία Μοντεσσόρι είναι κατάλληλα για την παρουσίαση των πρώτων εννοιών και την προώθηση της ανάπτυξης λεξιλογίου. Η διαδικασία των τριών βημάτων είναι η εξής: ο εκπαιδευτικός επιλέγει τα υλικά και τα παρουσιάζει στο παιδί για μια αρχική αναγνώριση. Σε αυτό το στάδιο παρεμβαίνει, θέτοντας ερωτήσεις για να αναγνωρίσουν τα παιδιά τα θέματα με τα ονόματά τους. Τελικά συνδέει τη μάθηση με τις δραστηριότητες επαλήθευσης. Σε αυτή την περίπτωση, η μέθοδος των τριών βημάτων προσαρμόστηκε στη συναρμολόγηση των μίνι-παζλ.



# Η ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΚΟΥ

Αφήστε τα παιδιά να παίξουν με πλήρη αυτονομία χάρη στις αρθρώσεις του παζλ που αυτοδιορθώνονται. Η βοήθεια, αν είναι απαραίτητη, πρέπει να περιορίζεται σε μερικές απλές συστάσεις και δεν πρέπει να παίρνουμε μέρος στις δραστηριότητες των παιδιών. Για παράδειγμα, αν τοποθετήσουμε όλα τα κομμάτια στην επιφάνεια παιχνιδιού με την πλευρά προς τα πάνω. Στη συνέχεια, παροτρύνουμε τα παιδιά να συγκρίνουν τα σχέδια των κομματιών με τις εικόνες στο πίσω μέρος του κουτιού, εστιάζοντας στο γενικό περιβάλλον (πάρκο) και τα μεμονωμένα στοιχεία που το συνθέτουν. Αν θυμηθούμε πάντοτε να αναφέρουμε τα στοιχεία στο πίσω μέρος του κουτιού, για να τα υποδείξουμε με το δάχτυλο και να παροτρύνουμε τα παιδιά με ερωτήσεις: « Αυτό είναι το καρουσέλ! Αυτή είναι η κούνια! Αυτή είναι η λίμνη με τα παπάκια! Αυτός είναι ο πάγκος» .

Αν συναρμολογήσουμε λοιπόν τα παζλ. Αν παρατηρήσουμε ότι τα παιδιά δυσκολεύονται, μπορούμε να τα βοηθήσουμε, δίνοντάς τους το σωστό κομμάτι και ζητώντας να το ενώσουν με το αντίστοιχο σωστό κομμάτι. Κάθε φορά που τα παιδιά συναρμολογούν ένα μίνι πάζλ, θυμηθείτε να πείτε ξανά το θέμα και να το δείξετε με το δάχτυλό σας. Αυτή είναι η πρώτη φάση του μαθήματος των τριών βημάτων, σύμφωνα με τη Μαρία Μοντεσσόρι, μέσω του οποίου τα παιδιά εντοπίζουν και αναγνωρίζουν τα στοιχεία μιας ομάδας συσχετίζοντάς τα με το αντίστοιχο όνομά τους.



Τώρα μπορούμε να παίξουμε με τα παιδιά, ζητώντας τους να αναγνωρίσουν τα στοιχεία του πάρκου με τις ακόλουθες ερωτήσεις: «Πού είναι το παγκάκι; Πού είναι το εξοχικό σπίτι; Πού είναι ο παγωτατζής; Βρείτε τους!». Ή μπορούμε να ζητήσουμε «Ψάξτε για την κούνια! Πού είναι ... Πού είναι το καρουσέλ με τα παιδιά; Βρείτε το.» Αυτό είναι το δεύτερο βήμα του τριπλού μαθήματος της Μαρίας Μοντεσσόρι, όπου τα παιδιά παροτρύνονται να αναγνωρίσουν το θέμα από το όνομα, αναπτύσσοντας την οπτική και λεξιλογική μνήμη.

Μπορούμε επίσης να εμπλουτίσουμε την εμπειρία, με την προσθήκη πληροφοριών για την παιδική χαρά. Εξηγούμε, για παράδειγμα, ότι τα παπάκια ζουν στη λίμνη και ότι υπάρχει μια γέφυρα που μπορούμε να περάσουμε. Ή μπορούμε να εφεύρουμε ονόματα για τα παιδιά και άλλους χαρακτήρες. Και σημειώνουμε επίσης τα υλικά για ψηλάφηση που έχει κάθε κομμάτι. Στην τρίτη φάση, προκειμένου να εδραιώσουμε και να επαληθεύσουμε τη μάθηση, μπορούμε να προσκαλέσουμε τα παιδιά να ξαναφτιάξουν όλα τα μίνι παζλ. Και, αφού συναρμολογηθούν τα μίνι παζλ, μπορούμε να υποδείξουμε ένα θέμα κάθε φορά και να ρωτήσουμε: «Ποιο είναι το όνομα αυτού του αντικειμένου; Και το όνομα του άλλου; Και τι είναι αυτό; Και ποιο είναι το όνομά του;» (δείχνοντας τα πρόσωπα και ζώα).



## ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

Τέλος, ας διασκεδάσουμε επινοώντας ιστορίες με τους χαρακτήρες που απεικονίζονται, κάνοντας ερωτήσεις όπως: «Ποιο είναι το όνομα του ανθρώπου στο τρακτέρ; Και ο αγρότης; Και η κοπέλα που μαζεύει τα φρούτα; Την γνωρίζεις;» και ούτω καθεξής. Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να απαντούν τις ερωτήσεις και ταυτόχρονα να επινοούν πιθανές καταστάσεις. Τα διαμορφωμένα θέματα θα τα ωθήσουν να εφεύρουν μια ιστορία με φυσικό τρόπο και να δημιουργήσουν ένα μικρό παιχνίδι.

