




## Πείτε και δείξτε ποιος είστε!

<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	<b>Πείτε και δείξτε ποιος είστε!</b>
<b>Θέμα</b>	Διαπολιτισμική επικοινωνία, απομνημόνευση πληροφοριών
<b>Παιδαγωγικοί στόχοι</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργία ομάδας</li> <li>• Επικοινωνία</li> <li>• Παρατήρηση και ακρόαση των άλλων (χειρονομίες και λέξεις)</li> <li>• Δημιουργία σκίτσου με περίπλοκες πληροφορίες που θα είναι εύκολο να θυμηθούμε</li> </ul>
<b>Αποδέκτης/ες</b>	Νέοι με διαφορετικό γλωσσικό υπόβαθρο, από 18 έως 30 ετών
<b>Είδος δραστηριότητας</b>	Παιχνίδι μνήμης
<b>Λέξεις κλειδιά</b>	Σκέψη, λέξη, κίνηση, μνήμη
<b>Τα διάφορα στάδια</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο αρχηγός της ομάδας παρουσιάζει ένα παιχνίδι που θα δείξει την αποτελεσματικότητα της μνήμης των συμμετεχόντων.</li> <li>2. Οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι, μαζί με τον αρχηγό, κάθονται σε έναν κύκλο. Ο αρχηγός παρουσιάζει το παιχνίδι και λέει τι πρέπει να γίνει:</li> </ol> <p>« Θα σας πω το όνομά μου και μία πληροφορία για εμένα που θα συνοδεύεται από μια κίνηση. Ο επόμενος στη σειρά επαναλαμβάνει πρώτα αυτό που άκουσε και είδε και μετά παρουσιάζει τον εαυτό του με τον ίδιο τρόπο. Ο τρίτος επαναλαμβάνει αυτά που άκουσε και είδε από τους δύο προηγούμενους και μετά παρουσιάζει τον εαυτό του με τον ίδιο τρόπο. Έτσι κάθε επόμενος ομιλητής</p>

	<p>δυσκολεύεται περισσότερο από τους προηγούμενους, καθώς πρέπει να απομνημονεύσει περισσότερες πληροφορίες. Θέλουμε να δούμε πόσες πληροφορίες μπορούμε να θυμηθούμε με αυτόν τον τρόπο. Ο τελευταίος ομιλητής θα τα καταφέρει άραγε;»</p> <p>Είναι προφανές ότι οι συμμετέχοντες απολαμβάνουν το παιχνίδι. Προσπαθούν να κάνουν αυτά που τους ζητούνται και στα τρία επίπεδα: να θυμούνται το όνομα, να θυμούνται τις γλωσσικές πληροφορίες και την κίνηση και να σκέφτονται μια πρόταση και μια κίνηση για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους. Είναι φανερό ότι το τρίτο επίπεδο επηρεάζεται από τα δύο προηγούμενα.</p> <p>3. Οι παίκτες είναι ευδιάθετοι και μπορούν να θυμηθούν εύκολα και τις τρεις πληροφορίες εξ ολοκλήρου μέχρι το νούμερο των παρουσιαζόμενων να περάσει τους 10. Από εδώ και μπρος η συσσώρευση των πληροφοριών είναι μεγάλη και οι συμμετέχοντες δυσκολεύονται κάπως. Αποδεικνύεται ότι είναι πιο δύσκολο να θυμηθούν τα ονόματα και θυμούνται πιο εύκολα την πρόταση που απεικονίζεται με την κίνηση, παρότι είναι μια πληροφορία που απαιτεί μεγαλύτερο όγκο μνήμης.</p> <p><i>Συνοπτική παρουσίαση</i></p> <p>Αφού τελειώσει το παιχνίδι συμπεραίνουμε ότι είναι πιο δύσκολο να θυμηθούμε την πληροφορία που βασίζεται μόνο σε λέξεις. Την προφορική πληροφορία που συνοδεύεται από μια οπτική αίσθηση είναι αρκετά εύκολο να τη θυμηθούμε. Θα βοηθούσε να συμπληρώναμε κάθε προφορική πληροφορία με μια απεικόνιση (κίνηση, ζωγραφιά, φωτογραφία) αν θέλουμε να εγγραφεί για καλά στη μνήμη.</p> <p>Τελική εργασία: γράψτε μία πληροφορία, σχεδιάστε την ώστε να μπορεί να απομνημονευθεί εύκολα.</p>
<b>Τόπος</b>	Αίθουσα συναντήσεων ή τάξη

<b>Υλικά που θα χρειαστείτε</b>	-
<b>Διάρκεια</b>	45 λεπτά
<b>Επικοινωνία</b> 	<b>Association Udruga Brac</b> – Κροατία Πρόσωπο επαφής: Lucija Puljak - lucijapuljak@gmail.com