

ΑΓΓΙΞΕ και ΠΕΣ – NATUR' A TATONS



Τίτλος δραστηριότητας	Γνωριμία με την κληρονομιά για άτομα με προβλήματα όρασης (Natur' atatons)
Θέμα	Παιχνίδι γνωριμίας με τη φυσική κληρονομιά (ζωική βιοποικιλότητα) για άτομα με προβλήματα όρασης.
Παιδαγωγικοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Να γνωρίσουμε τη φυσική κληρονομιά μέσα από τις αισθήσεις (ακοή, αφή). • Να προωθήσουμε την θετική στάση των συμμετεχόντων έναντι ενός κοινού με προβλήματα όρασης. • Να εξοικειωθούμε με τεχνικές εμπύχωσης προσαρμοσμένες σε κοινό με προβλήματα όρασης. • Να μπορούμε να κάνουμε τους συμμετέχοντες να αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο στην εκπαίδευσή τους.
Αποδέκτης/ες	Κάθε κοινό από 5 ετών και άνω, χωρίς κανένα ιδιαίτερο προαπαιτούμενο. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε ομάδα 8 ατόμων, και το πολύ 16 ατόμων.
Είδος δραστηριότητας	Πρακτικά στοιχεία που αποκομίζουμε: Θέτουμε τον βλέποντα σε κατάσταση τυφλότητας προκειμένου να ανακαλύψει την κληρονομιά μέσα από τις αισθήσεις του και να κατανοήσει τον τρόπο που την βιώνουν οι τυφλοί. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα προσφέρεται για εκπαιδευτικές δραστηριότητες με κοινό που έχει προβλήματα όρασης ή που είναι τυφλό.
Λέξεις κλειδιά	Ευαισθητοποίηση – παιχνίδι ρόλων – τυφλός – προσέγγιση μέσω των αισθήσεων – αυτονομία
Τα διάφορα στάδια	Υποσημείωση: αυτή η δραστηριότητα έχει δημιουργηθεί για τη γνωριμία με την άγρια πανίδα της περιοχής του Mont Ventoux (Γαλλία), όμως οι παιδαγωγικές αρχές της ισχύουν σε κάθε απόπειρα γνωριμίας με την κληρονομιά, ενώ το περιεχόμενό της μπορεί να προσαρμοστεί σε κάθε περιοχή και σε κάθε είδος

κληρονομιάς.

1. Να εξηγήσουμε τους τρόπους που μπορούμε να επικοινωνήσουμε με ένα κοινό τυφλών.
2. Να παρουσιάσουμε την ιδέα του παιχνιδιού « NATUR'A TATONS »: γνωριμία με την πανίδα της περιοχής του Ventoux και του Monts de Vaucluse μέσα από τις αισθήσεις: την αφή και την ακοή
3. Να δείξουμε και να εξηγήσουμε τα διάφορα μέρη που συνθέτουν το παιδαγωγικό εργαλείο: οχτώ ζώα που προσδιορίζονται μέσα από διάφορα αισθητηριακά αντικείμενα τα οποία αναπαριστούν πατημασιές, υφές (τρίχωμα, φτερά, κελύφη, κ.λπ.), περιπτώματα, σχήματα (τρισδιάστατη αναπαράσταση ζώου), την κλίμακα μεγέθους σε σχέση με τον άνθρωπο και το φυσικό περιβάλλον (κραυγές ζώων αναπαράγονται με τη βοήθεια μικρών ηχείων). Κάθε στοιχείο συνδέεται με το προς ταυτοποίηση ζώο με τη βοήθεια τρισδιάστατων αναπαραστάσεων των ζώων.
4. Να εξηγήσουμε τον τρόπο με τον οποίο επιλέχθηκαν τα ζώα, ανάλογα με το περιβάλλον στο οποίο ζουν, με τα ανατομικά χαρακτηριστικά τους (οπλές, πέλματα), με το διαιτολόγιό τους (φυτοφάγα, σαρκοβόρα, κ.λπ.).
 - **Δάση: το Ventoux**
Πράσινη σαύρα, ελάφι, κουνάβι.
 - **Αγροτικό περιβάλλον: η αγροτική πεδιάδα της Comtat Venaissin**
Κουκουβάγια, σκαντζόχοιρος.
 - **Αστικό περιβάλλον: η πόλη και τα χωριά**
Μικρορινόλοφος, κοινός βάτραχος, σταβλοχελίδο
5. Να εξηγήσουμε τα μέσα και την παιδαγωγική προσέγγιση: τα διάφορα αισθητηριακά αντικείμενα κρεμιούνται σε σχοινιά ανάμεσα σε δύο δέντρα έτσι ώστε τα άτομα να είναι πλήρως αυτόνομα.
6. Για το παιχνίδι ρόλων, χωρίζουμε τα μέλη της ομάδας στα δύο,

	<p>ένα άτομο κάνει το τυφλό και καθοδηγείται από τους βλέποντες όταν κινείται στο ύπαιθρο στο πλαίσιο αυτής της άσκησης.</p> <p>7. Για το παιχνίδι: όταν ένα άτομο, χάρη στα αισθητηριακά αντικείμενα βρίσκει τα στοιχεία που παραπέμπουν στο ζώο, πρέπει τότε να μαντέψει το όνομα του ζώου, πρώτα, χωρίς την τρισδιάστατη αναπαράσταση του ζώου, και μετά, αν είναι απαραίτητο, με την αναπαράσταση.</p> <p>8. Η αποκάλυψη του μυστηριώδους ζώου γίνεται σε ομάδες, για την τόνωση της συνοχής της ομάδας. Κάθε συμμετέχοντας πρέπει να προσπαθήσει να μαντέψει το ζώο, αγγίζοντας και ακούγοντας τα αντικείμενα των άλλων παικτών.</p> <p style="text-align: center;">ή</p> <p>Κάθε συμμετέχοντας λέει ποιο είναι το μυστηριώδες ζώο του στον εμψυχωτή, κι ύστερα το παιχνίδι επαναλαμβάνεται 8 φορές μέχρι ωστόσο όλοι ανακαλύψουν όλα τα ζώα, χρησιμοποιώντας την ίδια τεχνική εμψύχωσης.</p> <p>Διευκρινίζεται ότι είναι δυνατές πολλές αποκλίσεις και τεχνικές εμψύχωσης. Αντί να χρησιμοποιηθούν σχοινιά, τα στοιχεία μπορούν να τοποθετηθούν πάνω σε πολλά τραπέζια.</p> <p>Για να λειτουργήσει αυτό το παιδαγωγικό εργαλείο είναι απαραίτητο να μπει κανείς εντελώς στη θέση του τυφλού, όπου χρησιμοποιούνται όλες οι αισθήσεις εκτός από την όραση. Αυτό είναι θεμελιώδες για την επιτυχία της συγκεκριμένης δράσης ευαισθητοποίησης όποιο κι αν είναι το θέμα (βιοποικιλότητα, κληρονομιά, κ.λπ.).</p> <p>Στο τέλος του παιχνιδιού, ανάλογα με την διαθεσιμότητα των συμμετεχόντων, ο εμψυχωτής μπορεί να ξεκινήσει μαζί τους μια συζήτηση, όπως για παράδειγμα σχετικά με τον τρόπο που ζουν τα ζώα.</p>
Τόπος	<ul style="list-style-type: none"> - Αίθουσα διδασκαλίας - Αργότερα, στο ύπαιθρο

Υλικά που θα χρειαστείτε	<ul style="list-style-type: none">- Τραπέζια για το εσωτερικό- Δέντρα , στύλοι, κ.λπ. για να δέσουμε τα σχοινιά
Διάρκεια	Μισή ημέρα
Παραπομπή	Οργάνωση Valentin Haÿy http://www.avh.asso.fr/
Επικοινωνία	Ένωση APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – Γαλλία www.apare-cme.eu Επικοινωνία : Caroline SAINT-PIERRE cpie84@apare-cme.eu