

Προτάσεις βιωματικής προσέγγισης για το υλικό «Αξίες Ζωής και 1821»

Ευαγγελία Παπαθανασίου

ΣΕΕ Εκπαίδευσης για την Αειφορία

1^ο ΠΕΚΕΣ Κεντρικής Μακεδονίας

ΛΙΓΗ ΘΕΩΡΊΑ...

- Η θεωρία της βιωματικής μάθησης δίνει έμφαση στον σημαντικό ρόλο που παίζει η εμπειρία στη διαδικασία της μάθησης, καθώς και στους δεσμούς μεταξύ της σχολικής τάξης, της καθημερινότητας και της κοινωνικής πραγματικότητας.
- Dewey: κάθε γνήσια μορφή εκπαίδευσης γεννιέται μέσα από την εμπειρία
- Lewin: δυναμική των ομάδων
έρευνα - δράση
- Piaget: η βιωματική μάθηση ως διαδικασία αλληλεπίδρασης προσώπου και περιβάλλοντος.

(Μαρίνα Δεδούλη, περ. «Επιθεώρηση εκπαιδευτικών θεμάτων» τ. 6, 2001)

Η έννοια της βιωματικής μάθησης εμπεριέχει το περιεχόμενο και τις μεθόδους εκπαίδευσης, αλλά και το κλίμα της σχολικής τάξης.

Προγράμματα καινοτόμων δράσεων και εκπαιδευτικές προτάσεις δράσης

- Στόχος: η ανάπτυξη κριτικών ικανοτήτων των μαθητών/τριών
- 1. Η ιδέα της ανάπτυξης κριτικής σκέψης (Dewey 1938, Brunner 1966, Κρίβας 1990)
- 2. Η ανάγκη κοινωνικής κριτικής και διαμόρφωσης ενεργών πολιτών που δρουν για την υλοποίηση των αποφάσεών τους (Hungerford et. al. 1988, Kemmis 1983, Apple 1982)
- Μέσα από τις διαδικασίες της βιωματικής μάθησης εισάγονται τα παιδιά στις έννοιες των Αξιών Ζωής με αβίαστο και ευχάριστο τρόπο. Οι έννοιες γίνονται κτήμα των παιδιών μέσω των βιωματικών δραστηριοτήτων

Εργαλεία της βιωματικής μάθησης

- Μέθοδος σχεδίου δράσης (project)
- Διδασκαλία εκτός σχολικής αίθουσας (Outdoor education)
- Έρευνα στο πεδίο (field research)
- Εργασία σε ομάδες- ομαδοσυνεργατική οργάνωση της τάξης
- Παιχνίδι (αυθόρμητο, ομαδικό, κινητικό, επιτραπέζιο, ηλεκτρονικό)
- Θεατρικό Παιχνίδι (παιχνίδια ρόλων, αυτοσχεδιασμοί, παντομίμα, δραματοποίηση κτλ.)
- Κουκλοθέατρο

Ο/η εκπαιδευτικός: εμπυχωτής/εμπυχωτήρια

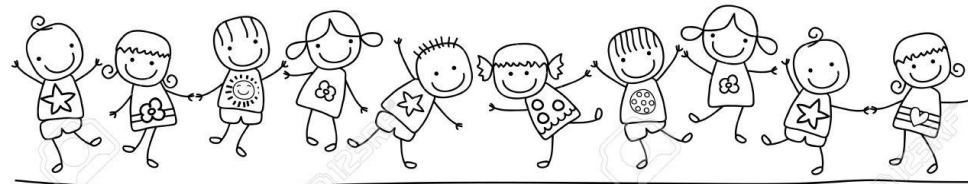
- Σημαντικός παράγοντας για τη μετάδοση της μάθησης η σχέση ανάμεσα στον εμπυχωτή και το άτομο που μαθαίνει. (Rogers, 1967)
- Συμμετέχει, δεν εξουσιάζει
- Ακολουθεί, δεν ελέγχει
- Παίζει, δεν κατευθύνει
- «Η σπουδαιότητα της ικανότητας του εκπαιδευτικού έγκειται στο να δημιουργεί μια απελευθερωτική ατμόσφαιρα στην τάξη του, αλλάζοντας ο ίδιος ρόλο από πανειδήμονα σε συμπαίκτη, που δεν γνωρίζει πάντα το πώς για οτιδήποτε, αλλά παντρεύει τις ιδέες του με αυτές των παιδιών» (Dorothy Heathcode)

ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ

- Το θέατρο σε όλους τους πολιτισμούς προκύπτει από:
- το ένστικτο της **μίμησης**, την ικανότητα της **φαντασίας** και της ονειροπόλησης και την επιθυμία του **θεάσθαι**.
- Παιχνίδια μίμησης, παιχνίδια ρόλων, παιχνίδια με διαλόγους, δημιουργία διαλόγων, αυτοσχεδιασμοί πάνω σε χαρακτήρες, παντομίμα, κινητικά παιχνίδια, δραματοποίηση κειμένων, στοιχεία σωματικού θεάτρου, μάσκα, κούκλα, χρησιμοποιούνται στο Θεατρικό Παιχνίδι, είτε αυτοδύναμα είτε πλαισιώνοντας τις υπόλοιπες δράσεις.

ΤΙ ΕΊΝΑΙ ΟΜΩΣ ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΊΔΙ;

- «Το Θεατρικό Παιχνίδι είναι ένα δημιουργικό συμβάν που προσφέρει άμεση απόλαυση στο παιδί» (Κουρετζής: 1993, 13).
- «το θεατρικό παιχνίδι συνδέει διάφορες μορφές παιχνιδιού και διαφορετικούς τρόπους θεατρικής έκφρασης σε μια ολοκληρωμένη σύνθεση» (Γραμματάς: 1996, 75).



- Το Θεατρικό Παιχνίδι *κινείται σε 4 επίπεδα* : το Ψυχολογικό, το Κοινωνικό, το Αισθητικό, το Παιδευτικό.

Βασικές αρχές:

- ❖ Καταργείται η σχέση επιτυχία-αποτυχία.
 - ❖ Δεν υπάρχει σωστό-λάθος.
 - ❖ Εμπεριέχει έρευνα, παρατήρηση, αυτοσυγκέντρωση.
 - ❖ Υπάρχει δράση, δημιουργία, επικοινωνία.
 - ❖ Ο «Άλλος» πλησιάζεται ουσιαστικά, χωρίς ανταγωνισμό.
 - ❖ Η πράξη είναι δημιουργική και συλλογική.
 - ❖ Οι επιθυμίες και τα προβλήματα εκφράζονται με τους ανάλογους ρόλους.
 - ❖ Η τάξη ή το τμήμα μετατρέπεται σε ομάδα
 - ❖ Δεν χρειάζονται ικανότητες, χαρίσματα, προσόντα ή ταλέντα.
- (Κουρετζής, 1991: 35)

ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΦΑΣΕΙΣ:

- **Α φάση** : της Απελευθέρωσης. Είναι το στάδιο της ευαισθητοποίησης και συγκρότησης της ομάδας. Οι δραστηριότητες της Α' φάσης είναι συνήθως αισθησιοκινητικές.
- **Β φάση** : της Αναπαραγωγής. Είναι το στάδιο όπου δεσπόζει το παιχνίδι των ρόλων.
- **Γ φάση** : του Σκηνικού Αυτοσχεδιασμού. Είναι η «γιορτή», το στάδιο της εκτέλεσης ενός σκηνικού αυτοσχεδιασμού, ενός θεατρικού δρώμενου.
- **Δ φάση** : της Ανάλυσης. Είναι το στάδιο της επεξεργασίας σε πολλά επίπεδα, με συζήτηση, κριτική ανάλυση, εικαστική επεξεργασία ή και συγγραφή κειμένων (Κουρετζής).

Παιχνίδι ρόλων

- Το παιχνίδι ρόλων προσφέρει έναν παιδαγωγικό τρόπο, ώστε οι συμμετέχοντες να διαφοροποιηθούν από την προσωπική τους ταυτότητα.
- Μέσα από την αλληλεπίδραση οξύνεται η αντίληψη και θίγονται απαραίτητες κοινωνικές δεξιότητες
- Εξοικείωση με την κοινωνική πραγματικότητα
- Καλλιεργείται η ενσυναίσθηση «μπαίνω στα παπούτσια του άλλου»
- Γίνονται μικροί διάλογοι, λέγονται σύντομες φράσεις, χειρονομίες μορφασμοί και αυθόρμητες ατάκες.
- Αν θέλουν τα παιδιά να παίξουν τον ίδιο ρόλο τότε σχηματίζονται «ομάδες ρόλων».

Δραματοποίηση

- Μετατροπή, ανάπλαση, επεξεργασία ενός λογοτεχνικού κειμένου, ποιήματος, μύθου, τραγουδιού, ή και μη λογοτεχνικό (δημοσιογραφικό, ιστορικό, φιλοσοφικό) μέσω της θεατρικής έκφρασης, του αυτοσχεδιασμού και της αναπαράστασης με μίμηση. Περιέχει διάλογο, δράση, πλοκή, συγκρούσεις.
- «Η δραματοποίηση στο σχολείο γίνεται μέσο παραστατικής και εποπτικής διδασκαλίας που διαθέτει τις αρετές του θεατρικού παιχνιδιού» (Θ. Γραμματάς)

Παγωμένες εικόνες

- Εικόνα χωρίς λόγια, για απόδοση μιας σημαντικής στιγμής, μιας διάθεσης ή ενός συμβολισμού.
- Η ακίνητη εικόνα δεν είναι στατική, εμπεριέχει ενέργεια.
- Εξασκεί τους/τις μαθητές/τριες στη γλώσσα του σώματος, τη χρήση του χώρου και την αφήγηση χωρίς λόγια.



Θεατρικό αναλόγιο

- Γνωριμία με τους κώδικες της υποκριτικής, ιδιαίτερα τον φωνητικό και τον μιμητικό, με έντονα στοιχεία θεατρικότητας.
- Επικέντρωση στη νοηματική βαρύτητα στον λόγο με την ανάλογη φωνολογική ερμηνεία. Αναπτύσσεται μια κατάσταση αντίστοιχη του ραδιοφωνικού θεάτρου.
- Τα παιδιά διαβάζουν ένα κείμενο, απόσπασμα, ποίημα κτλ και το αποδίδουν θεατρικά, αφού προηγουμένως έχουν κάνει εμβάθυνση στα συναισθήματα του κειμένου.

Ανακριτική καρέκλα

- Τεχνική στα παιχνίδια ρόλων.
- Εμβάθυνση σε ρόλο.
- Άντληση περισσότερων πληροφοριών για τη ζωή, τη δράση και τον ρόλο.
- Οι εύστοχες ερωτήσεις της «ανάκρισης» έχουν ως αποτέλεσμα τον εμπλουτισμό του ρόλου αφενός και αφετέρου τη εμβάθυνση στην ανθρώπινη συμπεριφορά.
- Προϋποθέτει: γνώση της βιογραφίας του ρόλου από όλη την ομάδα και προετοιμασία ερωτήσεων.

Προτάσεις πάνω σε:

Βιογραφίες

Πίνακες ζωγραφικής

Ταινίες

Ποίηση

Δημοτικό τραγούδι

Φράσεις



Παραδείγματα από πίνακες ζωγραφικής

- ❖ Φάκελος 13 «Φιλελληνισμός»:
- ❖ Σύνδεσμος: «Ευρωπαίοι ζωγράφοι αποτυπώνουν την Ελληνική Επανάσταση»
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=lkb9fJm2drw>
- ❖ □ (20 Ευρωπαίοι Ζωγράφοι που αποτύπωσαν την Ελληνική Επανάσταση του 1821)
- ❖ Πίνακας 16 «Ο Σουλιώτης πολεμιστής» Ανρί Ντεκέν
- ❖ ΠΑΓΩΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ
- ❖ Ένα παιδί δημιουργεί με το σώμα του τη στάση που φανερώνει το συναίσθημα που εκφράζει ο πίνακας.
- ❖ Οι σκέψεις: ένα παιδί ακουμπά στον ώμο το παιδί που αναπαριστά τον Σουλιώτη πολεμιστή και λέει τις σκέψεις που φαντάζεται ότι κάνει. (καλλιέργεια ενσυναίσθησης)

Πίνακες ζωγραφικής

- ❖ Στον ίδιο σύνδεσμο:
- ❖ Πίνακας 7 «Ο όρκος του Λόρδου Βύρωνα πάνω στον τάφο του Μπότσαρη» Λουδοβίκος Λιπαρίνι
- ❖ 1. Επιλέγεις ένα πρόσωπο από τον πίνακα και αφηγείσαι τη ζωή του σε πρώτο πρόσωπο (μπαίνω στα παπούτσια του άλλου)
- ❖ 2. Αναπαράσταση της σκηνής. Παιχνίδι ρόλων και δημιουργία μικρών φράσεων και διαλόγων.

Πίνακες ζωγραφικής

- ❖ Στον ίδιο σύνδεσμο:
- ❖ Πίνακας 3 «Οι πρόσφυγες της Πάργας» Φραντσέσκο Αγιέτς
- ❖ Παραλληλισμός με μια σύγχρονη κατάσταση:
- ❖ Διπλή ΠΑΓΩΜ'ΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ: του πίνακα
του σήμερα
- ❖ Παρατηρούν ομοιότητες - διαφορές

Ταινίες

- ❖ Φάκελος 1 «Υμνούμε τους ήρωες»
- ❖ Απόσπασμα της ταινίας «Έξοδος 1826» λίγο πριν τη μάχη.
- ❖ Λίγο πριν τη μάχη (Έξοδος 1826 - ταινία) - 1.42´
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=h99xVSMOV4g>
- ❖ Εσωτερική αναπαράσταση: με κλειστά μάτια ακούνε τους ήχους της ταινίας, φαντάζονται την πλοκή, ανακοινώνουν τις εικόνες στην ομάδα. Βλέπουν την ταινία.

Φράσεις

- ❖ Φάκελος 9 «Ηρωίδες»
- ❖ Αρχείο «Γράμματα της Μαντώς», 2^ο απόσπασμα:
- ❖ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ: Μαντώ - γυναίκες

Φράσεις

- ❖ Φάκελος 14, «Δραστηριότητες»
- ❖ Αρχείο 3: αντιστοίχισε τη φράση
- ❖ Κάνουν την αντιστοίχιση και επιλέγουμε με τα παιδιά μία φράση.
- ❖ ΣΩΜΑΤΙΚΌ ΘΈΑΤΡΟ: το τμήμα επιλέγει ένα παιδί. Με βάση τον ήρωα που λέει τη φράση και τα συναισθήματά του, δύο παιδιά σηκώνονται και «πλάθουν» τον ήρωα, στήνουν το σώμα του (με σεβασμό, ευγένεια και διακριτικότητα)

Δημοτικό τραγούδι

- ❖ Φάκελος 9 «Ηρωίδες»
- ❖ «Η Σουλιωτοπούλα»:
- ❖ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΑΝΑΛΟΓΙΟ, Θεατρική έκφραση στον λόγο, φωνολογική απόδοση των ρόλων.
- ❖ ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΪΣΗΣΗ, δύο παιδιά αναλαμβάνουν τους ρόλους και παίζουν την ιστορία του δημοτικού τραγουδιού.

Σουλιωτοπούλα

Στης μάχης τον καπνό που πνίγει το λαγκάδι, ο Σουλιώτης όλα τα έχει λησμονήσει, πείνα και δίψα.

Και εκεί που πολεμάει το παλικάρι, μέρα και νύχτα, ακούει μια γνώριμη φωνή.

- Λοιπόν το Σούλι δε χάθηκε και ζει.

Ήταν η Λάμπη, η αδελφή του παλικαριού.

- Τι καλό φέρνεις, Λάμπη;

- Ζεστή κουλούρα, αδελφέ, που σου τη ζύμωσα με τα χεράκια μου και η μάνα την έψησε στην ανθρακιά μονάχη. Έλα να φας και να ξαποστάσεις.

- Δεν μπορώ, καημένη, να παρατήσω το τουφέκι.

- Αυτό είναι η συλλογή σου, Νάση; Έρχομαι εγώ. Και δώσ' μου το τουφέκι.

Χαμογελά ο αδελφός και δεν έχει ανάγκη να μάθει την κορασιά πώς πιάνουν το τουφέκι.

Ο πόλεμος βαστούσε πάντα. Με χέρι σταθερό γέμιζε εκείνη και σημάδευε. Και εκεί ένα βόλι ήρθε και πέτυχε κατάστηθα την κορασιά. Και αυτή έκανε καρδιά και δεν μιλούσε. Η Λάμπη σημάδευε και τουφεκούσε.

- Έφαγες, Νάση;

- Κοντεύω, ακόμα λίγο, Λάμπη.

- Η κόρη ξαναρώτησε και δεύτερη και τρίτη φορά. Και τότε μ' ένα πήδημα το παλικάρι βρέθηκε κοντά της. Άρπαξε το τουφέκι και ξανάρχισε τον πόλεμο.

Αμίλητη η Σουλιωτοπούλα πήγε παραπίσω κι έπεσε. Και ο πόλεμος βαστούσε...

Γ. Βλαχογιάννη, Μεγάλα Χρόνια

Ποιήματα

- ❖ Φάκελος 15 «Ποίηση»
- ❖ «Η καταστροφή των Ψαρών», Διον. Σολωμός

- ❖ ΘΕΑΤΡΙΚΉ ΑΦΉΓΗΣΗ:
- ❖ αφηγήσου την ιστορία σαν παραμύθι

Ποίημα

❖ «Το Ελληνόπουλο», Βίκτωρ Ουγκώ

❖ ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΦΉΓΗΣΗ:

❖ αφηγήσου την ιστορία σαν είδηση

❖ στην τηλεόραση

❖ στο ραδιόφωνο

Βιογραφίες

Φάκελος 16, «Ενσυναίσθηση»

Βιογραφίες

- ❖ Επιλέγονται από τον φάκελο 16 δύο ή και τρεις ήρωες/ ηρωίδες
- ❖ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ: Οι ήρωες κάνουν διάλογο μεταξύ τους, μιλούν για τη ζωή, τον αγώνα και τη δράση τους
- ❖ ΑΝΑΚΡΙΤΙΚΉ ΚΑΡΉΚΛΑ: ένα παιδί κάθεται στο κέντρο έχοντας πάρει τον ρόλο ενός ήρωα/ηρωίδας. Τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν ερωτήσεις για να μάθουν για τη ζωή, το έργο του/της, τις σκέψεις, τις αγωνίες, τους φόβους, τις χαρές και τις λύπες του/της.

Τι προσέχουμε...



- ❖ Πριν από κάθε δραστηριότητα:
- ❖ προετοιμασία της ομάδας με σύντομα παιχνίδια συγκέντρωσης, εγρήγορσης, επικοινωνίας (Α' φάση θεατρικού παιχνιδιού)
- ❖ Μετά από κάθε δραστηριότητα:
- ❖ Ρωτάμε «πώς ένιωσες», «τι θα ήθελες να μας πεις» (ο/η εκπαιδευτικός και όλη η ομάδα - τάξη) (Δ' φάση θεατρικού παιχνιδιού)
- ❖ Γενικά:
- ❖ Δίνουμε χρόνο και χώρο για έκφραση (ο/η εκπαιδευτικός και όλη η ομάδα - τάξη)
- ❖ Παρατηρούμε, κρίνουμε, δεν κατακρίνουμε (ο/η εκπαιδευτικός και όλη η ομάδα - τάξη)

Η ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΉ ΠΡΟΤΑΣΗ ΣΤΗΝ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΪΑ

- ❖ Πριν από κάθε δραστηριότητα:
- ❖ προετοιμασία της ομάδας με σύντομα παιχνίδια συγκέντρωσης, εγρήγορσης, επικοινωνίας (Α' φάση θεατρικού παιχνιδιού)
- ❖ Για να λειτουργήσει η αίσθηση της ομάδας σε κύκλο πριν από κάθε δραστηριότητα: δίνεται ένας αριθμός σε κάθε παιδί που τον κρατά μέχρι το τέλος.

Ακολουθούμε τις 4 φάσεις

- ❖ **A' φάση:** Παιχνίδια μέσα από την οθόνη:
 - «όλοι όσοι...»
 - «δίνω ήχο - δίνεις κίνηση»
 - «ηχομπάλα»
 - «το διαδίκτυο έπεσε!»
 - «φρουτοσαλάτα»
- ❖ **B' φάση:** διανομή των ρόλων- ομάδες ρόλων.
 - Εκφράζουν επιθυμίες στο chat.
 - Ψηφοφορία με rolling για τον κάθε ρόλο.

❖ **Γ' φάση:** Σε όλες τις τεχνικές θεατρικού παιχνιδιού στην οθόνη:

Ανοιχτές κάμερες και μικρόφωνα μόνο των παιδιών που έχουν ρόλο.

Δημιουργία ομάδων με *break out sessions*: μόνο αν θέλουμε να δώσουμε χρόνο στα παιδιά να «στήσουν» τον διάλογό τους (σε συνεργασία με συνάδελφο)

Χωρίς *break out sessions*: δημιουργία ελεύθερων διαλόγων. Στοιχεία του αυθόρμητου θεάτρου, έντονο το στοιχείο της έκπληξης.

❖ Δ φάση: αναστοχασμός.

❖ Συζητούν για τους χαρακτήρες που παρουσιάστηκαν με σεβασμό σε αυτούς/ αυτές που εκτέθηκαν.

❖ Στο chat ή σε κοινόχρηστο padlet καταγράφουν σκέψεις, παρατηρήσεις, συναισθήματα



Thanks, teachers, for never giving up.

Σας ευχαριστώ!

