

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας
και Θρησκευμάτων



2^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



29-31
Οκτωβρίου
2021

**ΤΟΜΟΣ
ΠΕΡΙΛΗΨΕΩΝ**

2ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό

Τόμος Περιλήψεων

Υπό την Αιγίδα
του Υπουργείου Παιδείας και
Θρησκευμάτων



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας
και Θρησκευμάτων



29-31 Οκτωβρίου 2021

Επιστημονική Επιτροπή

Πρόεδροι

Πρόεδροι

Κωνσταντίνος Μαλαφάντης, Καθηγητής, Ε.Κ.Π.Α., Πρόεδρος της Παιδαγωγικής Εταιρείας Ελλάδος
Ελένη Μουσένα, Επίκουρη Καθηγήτρια ΤΑΦΠΠΗ – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, Διευθύντρια του
Εργαστηρίου Ψυχοπαιδαγωγικών Ερευνών στην Προσχολική Αγωγή

Δρ. Καλλιόπη Εικοσπεντάκη, Καθηγήτρια, Επικεφαλής της Σχολής Ανθρωπιστικών Σπουδών,
Μητροπολιτικό Κολλέγιο

Μέλη

Μαρία Αργυροπούλου, ΕΔΙΠ Τμήματος Διοίκησης Τουρισμού Πανεπιστημίου Πατρών

Ευαγγελία Γαλανάκη, Καθηγήτρια, Ε.Κ.Π.Α.

Δρ. Αθανάσιος Γιαννίκας, Σύμβουλος του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Σταύρος Γρόσδος, Δρ Παιδαγωγικής Σχολής Α.Π.Θ..

Δρ. Δημήτριος Ζυμπίδης Δημήτριος, Σύμβουλος Α΄ του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Μαρία Θεοδωροπούλου, ΕΔΙΠ, Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και Κοινωνικής Εργασίας,
Πανεπιστήμιο Πατρών

Δόμνα Κακανά, Καθηγήτρια, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, ΑΠΘ

Δέσποινα Καλεσοπούλου, Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική
Ηλικία, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Χαρά Κανάρη, Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, ΑΠΘ

Μαρία Κλαδάκη, Επίκουρη Καθηγήτρια, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Νικήτας-Σπύρος Κουτσούκης, Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Πολιτικής Επιστήμης και Διεθνών
Σχέσεων, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

Αντώνης Λενακάκης, Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης,
ΑΠΘ

Αγγελική Μάνου, Σύμβουλος Α' του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Ζωή Μάργαρη, Δρ. Πολιτισμικής Ανθρωπολογίας, Κύρια Ερευνήτρια Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής
Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών

Χριστίνα Παλαιολόγου, Επίκουρη Καθηγήτρια ΤΑΦΠΠΗ – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Αλκιβιάδης Παναγόπουλος, Καθηγητής, Τμήμα Διοίκησης Τουρισμού, Πανεπιστήμιο Πατρών

Παναγιώτα Παπαδημητρίου, Δρ Ιστορίας, ΣΕΠ ΕΑΠ

Μαρέττα Σιδηροπούλου, ΣΕΠ ΕΑΠ

Τρυφαίνη Σιδηροπούλου, Καθηγήτρια ΤΑΦΠΠΗ – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Ίριδα Τσεβρένη, Επίκουρη Καθηγήτρια, Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο
Θεσσαλίας

Ιωάννης Χιωτέλης, Διδάκτορας Φυσικής, Πειραματικό Λύκειο Πανεπιστημίου Πατρών

Οργανωτική Επιτροπή

Πρόεδρος

Πρόεδρος

Ευαγγελία Κανταρτζή, Δρ. Παιδαγωγικών και Ψυχολογίας, Διευθύντρια Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης

Μέλη

Παναγιώτα Αλτανοπούλου, Καθηγήτρια και Υπεύθυνη Πρακτικής Άσκησης, BA Early Childhood Studies

Δρ. Δανάη Γιαμπίλη, Καθηγήτρια BA Early Childhood Studies

Ευφροσύνη Δήμα, Υποψήφια Διδάκτωρ-Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

Νίκη Κάντζου, Νηπιαγωγός-Συγγραφέας

Μαριάννα Μιχαλάκη, Καθηγήτρια και Ακαδημαϊκή Υπεύθυνη BA Early Childhood Studies

Ζωή Παπαδοπούλου, Υποψήφια Διδάκτωρ ΤΑΦΠΠΗ – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Απόστολος Παρασκευάς, Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου 2ου ΠΕΚΕΣ Κ. Μακεδονίας

Διαμάντω Σαμιωτάκη, Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια - Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Μελπομένη Σχίζα, Υποψήφια Διδάκτωρ ΕΑΠ

Παρασκευή Φώτη, Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου ΠΕ60 ,3ο ΠΕΚΕΣ Αττικής, Διδάσκουσα ΠΑΔΑ - ΔΠΜΣ

Δρ. Αγγελική Φουστέρη, Ψυχολόγος, Καθηγήτρια BA Special Education

Σοφία Χωλίδη, Εκπαιδευτικός Π.Ε. 60, ΙΕΠ, PhD, M.A., M.Ed.

2ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό

Επιμέλεια Τόμου Περιλήψεων:

Ευαγγελία Κανταρτζή, Θάνος Φουργκατσιώτης

ISBN 978-618-5458-31-7

Κεντρικές Ομιλίες

Μαρία Αργυροπούλου, Ιωάννης Χιωτέλης, Μαρία Θεοδοροπούλου

Εικόνες των φυσικών επιστημών στην εικαστική αποτύπωση...

Η γραπτή έκφραση του λόγου αποτελεί καλλιτεχνική πράξη, η οποία συνδέεται άμεσα με την εικόνα. Σε όλες τις εποχές της τέχνης (πρωτόγονη, αρχαία, μεσαιωνική, βυζαντινή, σύγχρονη), η έκφραση τελεί, πάντα, σε σχέση με τον λόγο και την εικόνα κι αυτή η σχέση είναι που καθορίζει τη λογοτεχνική και εικαστική δημιουργία, εκφράζοντας και διαμορφώνοντας, παράλληλα, το κοινωνικό γίνεσθαι. Συνθέσεις και αντιθέσεις λόγου και εικόνας είναι στοιχεία καθοριστικά για την πορεία του πολιτισμού κι, έτσι, και της τέχνης. Στον χώρο της εικαστικών αναπαραστάσεων, γράμματα, λέξεις, σύμβολα αποτέλεσαν στοιχεία έμπνευσης, δόμησης και αποτύπωσης πάνω στη ζωγραφική επιφάνεια. Η ακροθιγής μελέτη και αναφορά σε τέτοιους τρόπους έκφρασης αποτελεί αντικείμενο της μελέτης, στοχεύοντας σε έναν αρχικό προβληματισμό για τον σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού διαθεματικού πλαισίου που να εμπλέκει ζωγραφικές αναπαραστάσεις στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών.

Ευαγγελία Κανταρτζή, Κώστας Στοφόρος, Έλλη Λαμπαδαρίδου

Η ανάδειξη της τέχνης και του παιχνιδιού στα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα: Το παράδειγμα του Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης

Η διεπιστημονική ομάδα του Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης κατά τη σχεδίαση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων λαμβάνει υπόψη της τις παιδαγωγικές αρχές που εκπορεύονται από τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης και υιοθετεί τεχνικές και μεθοδολογία που αξιοποιούν τα σύγχρονα δεδομένα. Μέσα από διερευνητικές, ανακαλυπτικές μεθοδολογίες στόχος είναι η ενεργός εμπλοκή των μαθητών με τρόπο ελκυστικό, παιγνιώδη και βιωματικό ώστε η συμμετοχή τους να έχει τα μέγιστα μαθησιακά, ψυχοκινητικά και συναισθηματικά οφέλη και η επίσκεψη στο μουσείο να αποτελεί μια εμπειρία μοναδική. Στην εισήγηση αυτή θα αναφερθούμε μέσα από τα παραδείγματα εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου στην ανάδειξη της τέχνης και της παιχνιδώδους μάθησης τόσο στη σχεδίαση όσο και στην υλοποίηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Μαρία Κλαδάκη

Η συμμετοχή των δυο φύλων στην αγορά εργασίας και στην οικονομική ζωή: μια έρευνα στο θέατρο για παιδιά στην Ελλάδα

Η παρούσα μελέτη έχει ως κύριο στόχο να καταδειχθεί εάν και κατά πόσο στερεότυπα του ρόλου των φύλων προβάλλονται στα θεατρικά έργα για παιδιά και κοινό ανηλίκων. Μέσα σε αυτά τα πλαίσια εξετάζεται η εργασία και οι επαγγελματικοί ρόλοι των δύο φύλων, όπως εγγράφονται στα θεατρικά έργα της έρευνας. Για την έρευνα εφαρμόστηκε η μέθοδος ανάλυσης περιεχομένου (ποιοτική- ποσοτική). Ως μονάδα ταξινόμησης ορίστηκε το πρόσωπο (ο χαρακτήρας), ενώ ως μονάδα συμπραζομένων ορίστηκε η νοηματική ενότητα. Όπως κατέδειξε η ανάλυση του υλικού έρευνας στο χώρο εργασίας, οι άντρες είναι, κατά κύριο λόγο, εργαζόμενοι, ενώ οι γυναίκες τίθενται στο περιθώριο της παραγωγικής διαδικασίας και, συχνά, τα επαγγέλματα που ασκούν δεν υφίστανται στην πραγματικότητα, αλλά ανήκουν στη σφαίρα του φαντασιακού. Όσον αφορά το επαγγελματικό προφίλ, οι άντρες εργάζονται με κέφι και προθυμία, όποια εργασία κι αν ασκούν, ενώ οι γυναίκες είτε δεν επιθυμούν να εργαστούν είτε αποδεικνύονται ανεπαρκείς να διεκπεραιώσουν τη δουλειά που αναλαμβάνουν. Όσον αφορά το είδος των επαγγελμάτων, οι άντρες, κατά κύριο λόγο, ασκούν επαγγέλματα κύρους και εξουσίας, ενώ οι γυναίκες περιορίζονται 'στα της οικίας', σε χειρωνακτικά και χαμηλά αμειβόμενα επαγγέλματα. Τα πορίσματα της μελέτης έρχονται σε συμφωνία με ευρήματα άλλων ερευνών που πραγματοποιήθηκαν στο εξωτερικό και εστίασαν το ενδιαφέρον τους στη διερεύνηση στερεότυπων εικόνων των φύλων στα θεατρικά έργα που απευθύνονται σε παιδιά και κοινό ανηλίκων. Οι προτάσεις της έρευνας αφορούν: α) τη συγγραφή παιδικών θεατρικών έργων, β) τα εκπαιδευτικά προγράμματα στα πανεπιστημιακά τμήματα, γ) την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, δ) την ευαισθητοποίηση των γονέων.

Δάφνη Κρέμα, Μαρίνα Νάκη

Πάμε πλατεία;

“Εσύ, εάν σχεδιάζεις τη δική σου πλατεία, πώς θα ήθελες να είναι; Έλα να μάθουμε περισσότερα για τις πλατείες της πόλης μας, τις ιστορίες και τα μυστικά τους και να σχεδιάσουμε τη δική μας!”. Το εργαστήριο «Πάμε πλατεία;» εντάσσεται στον εκπαιδευτικό άξονα βικΤΩΡΙΑ ΤΩΡΑ του Victoria Square Project. Το βικΤΩΡΙΑ ΤΩΡΑ είναι ένα διεπιστημονικό πρόγραμμα σύγχρονης δημιουργίας, έμπνευσης και ενδυνάμωσης που αναδεικνύει τους πολίτες του ΤΩΡΑ, συζητώντας για την πόλη, τον δημόσιο χώρο, ό,τι συγκροτεί την πολιτιστική ταυτότητα του ΤΩΡΑ. Η σύγχρονη τέχνη και η καλλιτεχνική δημιουργία λειτουργούν ως γέφυρες σύνδεσης αλλά και δημιουργικής απασχόλησης και απόκτησης νέων ερεθισμάτων και ικανοτήτων. Σε αυτό το πλαίσιο, εντάσσεται και ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού προγράμματος «Πάμε πλατεία» που απευθύνεται σε παιδιά 6-12 ετών, υλοποιήθηκε επιτυχώς τον Ιούνιο του 2021 και θα επαναληφθεί μεταξύ Σεπτεμβρίου και Οκτωβρίου 2021. Σκοπός του προγράμματος είναι τα παιδιά να εξοικειωθούν με τον δημόσιο χώρο και, πιο συγκεκριμένα, με την έννοια της πλατείας και τις ιστορίες της. Επιλέξαμε τρεις πλατείες του βου διαμερίσματος της Αθήνας, την Πλατεία Αγίου Γεωργίου, την πλατεία Πρωτομαγιάς και το θεατράκι στη Φωκίωνος Νέγρη, και προσεγγίσαμε τόσο τα αρχιτεκτονικά στοιχεία της κάθε πλατείας όσο και τον κοινωνικό χαρακτήρα της περιοχής μέσω της παρατήρησης, της συνδημιουργίας και, φυσικά, της εξερεύνησης. Το πρόγραμμα βασίζεται στο παιχνίδι του χαμένου θησαυρού. Έπειτα από μία θεωρητική εισαγωγή με τη μαιευτική μέθοδο, τα παιδιά, χωρισμένα σε 2 ομάδες, απαντούν σε γρίφους που τους βοηθούν, παράλληλα, να κατανοήσουν τη δομή της κάθε πλατείας και να αναμετρηθούν με την αρχιτεκτονική. Στον κάθε σταθμό, η κάθε ομάδα βρίσκει κρυμμένο ένα μικρό θησαυρό, ένα πακετάκι με υλικά για χειροτεχνίες. Τελικός σταθμός του παιχνιδιού, συνήθως, είναι το κέντρο της πλατείας, όπου οι δύο ομάδες καλούνται να κατασκευάσουν, χρησιμοποιώντας τα υλικά των “θησαυρών”, σε ξύλινη μακέτα τη δική τους καλλιτεχνική παρέμβαση, μία συλλογική πρόταση που εκφράζει την άποψή τους σε σχέση με τον δημόσιο χώρο.

Πάμελα Μίνη, Ευδοξία Στεφανή, Άννα Καντούρου, Ειρήνη Μονιάκη & Κωνσταντίνα Αναγνωστοπούλου

Οι στόχοι βιώσιμης ανάπτυξης μέσα από εκπαιδευτικά προγράμματα φιλαναγνωσίας

Το Δίκτυο Ελληνικών Βιβλιοθηκών (ΔΕΒ) της Εθνικής Βιβλιοθήκης της Ελλάδος (ΕΒΕ) έχει συγκροτηθεί, για να βοηθήσει τις Ακαδημαϊκές, Ερευνητικές, Δημόσιες, Δημοτικές και σχολικές βιβλιοθήκες να αναπτύξουν και να εξελίξουν τις υπηρεσίες που προσφέρουν στο κοινό τους. Στο πλαίσιο αυτό, από το 2015, η Εθνική Βιβλιοθήκη οργανώνει και, από το 2020, σχεδιάζει εκπαιδευτικά προγράμματα για τις βιβλιοθήκες του ΔΕΒ, με σκοπό την προώθηση της φιλαναγνωσίας, η οποία προάγει την παιδεία, την έρευνα και την πολιτιστική δημιουργία στη χώρα. Τα προγράμματα περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, δράσεις δημιουργικής γραφής, εικαστικών, τέχνης, μουσικής, μαγειρικής, φυσικής, μαθηματικών, φωτογραφίας και απευθύνονται σε παιδιά σχολικής ηλικίας. Το 2020, η Εθνική Βιβλιοθήκη έβαλε στόχο να ενημερώσει και να κινητοποιήσει μικρούς και μεγάλους από όλες τις βιβλιοθήκες μέλη του Δικτύου Ελληνικών Βιβλιοθηκών να Αλλάξουν Σελίδα σε θέματα που αφορούν στους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ), όπως η φτώχεια, η υγεία, η εκπαίδευση, η ισότητα, το κλίμα, η ειρήνη και η δικαιοσύνη. Το πρόγραμμα “Αλλάζω Σελίδα” ξεκίνησε τον Μάρτιο του 2020 και ολοκληρώθηκε στα τέλη του έτους. Ο αρχικός σχεδιασμός ήταν η υλοποίηση των εργαστηρίων στον φυσικό χώρο των βιβλιοθηκών, όμως, η αναστολή λειτουργίας τους καθώς και της Εθνικής Βιβλιοθήκης της Ελλάδος (ΕΒΕ) λόγω του COVID-19 οδήγησε σε άμεση τροποποίησή του. Τα προγράμματα σχεδιάστηκαν με σκοπό την υλοποίησή τους, άλλοτε, στο σπίτι με τη διαδικτυακή καθοδήγηση υπαλλήλων των βιβλιοθηκών και, άλλοτε, σε εξωτερικούς ή εσωτερικούς χώρους των τελευταίων, ανάλογα με τις κρατικές οδηγίες. Κάθε πρόγραμμα αποτελούνταν από θεωρητικό και πρακτικό μέρος και περιελάμβανε πλούσια βιβλιογραφία με 486 έντυπα και ηλεκτρονικά βιβλία, ψηφιακές πηγές καθώς και εικαστικό υλικό το οποίο διαμοιράστηκε στο ΔΕΒ.

Χριστίνα Μισαηλίδου

Το «παιχνίδι» στη διδασκαλία των Μαθηματικών: Σχεδιασμός δραστηριοτήτων από τα ίδια τα παιδιά

Η χρήση παιχνιδιών φαίνεται να επιδρά θετικά στη μάθηση των Μαθηματικών. Τα παιδιά μπορούν να προσεγγίσουν σημαντικές έννοιες με ευχάριστο και φυσικό τρόπο, με αποτέλεσμα την καλύτερη επίδοσή

τους. Με σκοπό να προσφέρει μια εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας των Μαθηματικών βασισμένης σε παιχνίδια, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε μια διδακτική παρέμβαση, κατάλληλη για τις δύο πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου (παιδιά 6-8 χρονών). Στο εγχείρημα, πήραν μέρος όλες οι μαθήτριες και όλοι οι μαθητές των δύο τάξεων (45 παιδιά). Κατά τη διάρκεια μιας σχολικής ημέρας, ασχολήθηκαν με δραστηριότητες-παιχνίδια, με κεντρικό θέμα «Οι 4 εποχές των Μαθηματικών» και μαθησιακό στόχο την ενίσχυση της ικανότητας νοερών υπολογισμών. Τα πρώτα παιχνίδια με τα οποία ήρθαν σε επαφή ήταν σχεδιασμένα από τους ερευνητές-δασκάλους. Στη συνέχεια, ζητήθηκε από τα παιδιά να σχεδιάσουν τα δικά τους παιχνίδια κι αυτά ανταποκρίθηκαν με πολύ ενθουσιασμό. Το αποτέλεσμα της προσπάθειάς τους ήταν ενδιαφέροντα και διασκεδαστικά παιχνίδια, που, ταυτόχρονα, προκαλούσαν ουσιαστική ενασχόληση με τα Μαθηματικά.

Ελένη Μουσένα

Σημειολογία της Τέχνης και Πολιτότητα στην Εκπαίδευση – Ανάλυση με βάση τη θεωρία του Peirce

Η εκπαίδευση μέσω της τέχνης αποτελεί μια καινοτόμο μαθησιακή μέθοδο, που προωθείται τις τελευταίες δεκαετίες με εντυπωσιακά αποτελέσματα. Τα έργα εικαστικής τέχνης αποτελούν πομπούς μηνυμάτων και ιδεών και συμβάλλουν διά του συμβολισμού τους στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Για την επίτευξη του κεντρικού στόχου της εκπαίδευσης, τη διαμόρφωση του πολίτη - Πολιτότητα- η αξιοποίηση των έργων τέχνης επιτυγχάνει το πολυσύνθετο νόημα των πολιτικών αξιών και νοημάτων να γίνεται περισσότερο εύληπτο και κατανοητό. Στην παρούσα εισήγηση, θα επεξεργαστούμε σημειολογικά, στη βάση της θεωρίας του Peirce, παραδείγματα έργων με θεματικές σχετικές με την αυτονομία, την ένταξη και συμπερίληψη, την αειφορία, τους έμφυλους ρόλους.

Ευθυμία Παπαγεωργίου

Το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο επαφής με την ιστορία και τις τέχνες του βιβλίου στην προσχολική εκπαίδευση. Το παράδειγμα των πρακτικών ασκήσεων φοιτητών/τριων του Βιβλιολογείου (Εργαστήριο Αγωγής για το βιβλίο) του Παν/μίου Δυτικής Μακεδονίας

Στην προσχολική εκπαίδευση, σαφώς, το παιχνίδι είναι βασικός πυλώνας μάθησης, αγωγής και ψυχαγωγίας. Συνυφασμένο με τις νοητικές, ψυχοσωματικές και συναισθηματικές ανάγκες του νηπίου, εργαλειοποιήθηκε διαχρονικά και διεπιστημονικά ποικιλοτρόπως, ώστε να ενεργοποιήσει σφαιρικά την προσωπικότητα του παιδιού στην πορεία του προς την ωριμότητα. Στο Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, οι φοιτητές/τριες του Εργαστηρίου Αγωγής για το βιβλίο «Βιβλιολογεῖον» έχουν μια γόνιμη επαφή με τον πολιτισμό, την ιστορία και τις παραδοσιακές τέχνες του βιβλίου (χειροποίητη βιβλιοδεσία και τυπογραφία), με στόχο να μυηθούν στην κουλτούρα του και να το σεβαστούν ως ύψιστο αγαθό του ανθρώπινου πολιτισμού. Κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης των οικείων μαθημάτων τους στο περιβάλλον του Νηπιαγωγείου, επιλέξαμε το παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης, για να οικειώσουν τις νέες τους γνώσεις στα νήπια, συμβάλλοντας, με έμμεσο τρόπο, στη βιβλιοαγωγή τους και διευρύνοντας τον γνωστικό τους ορίζοντα. Μέσα από παιχνίδια ρόλων, οι λιλιπούττειοι μαθητές γνώρισαν τη μακραίωνη ιστορία της γραφής, τον πολιτισμό και τις τέχνες του βιβλίου. Στήθηκαν μικρά εργαστήρια και έγιναν για λίγο, αρχαίοι γραφείς, αντιγραφείς του Μεσαίωνα, βιβλιοδέτες, τυπογράφοι, συγγραφείς, εικονογράφοι, εκδότες. Πειραματίστηκαν με ιδιαίτερα υλικά και τεχνικές βιβλιοκατασκευής, προσεγγίζοντάς τα με χιούμορ, ευφάνταστες ιδέες, δημιουργικές πρωτοβουλίες, απορίες και ενστάσεις, επιδεξιότητα και προσήλωση. Το παιχνίδι αποδείχθηκε για ακόμη μια φορά, ένα δυνατό και αδιαμφισβήτητο εκπαιδευτικό εργαλείο στην αφομοίωση ιδιαίτερων γνωστικών πεδίων, εννοιών, όρων και δεξιοτήτων, σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Μαρία Παύλου

«Παιγνιώδεις» τρόποι αξιολόγησης και αρχαία ελληνικά

Η ανακοίνωση θα εστιάσει στη μέθοδο αξιολόγησης που υιοθετήθηκε στο πλαίσιο μαθήματος αρχαίων ελληνικών σε ίδρυμα Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Η μέθοδος αξιολόγησης σχεδιάστηκε στη βάση της αρχής του “game-informed learning” (Begg, Dewhurst & Macleod, 2005), η οποία στηρίζεται στις 36 αρχές μάθησης του James Paul Gee (What video games have to teach us about learning and literacy). Μεταξύ άλλων, στόχος της εν λόγω αξιολόγησης ήταν η προαγωγή της μάθησης μέσω μιας παιγνιώδους -με την

ευρύτερη σημασία του όρου- προσέγγισης, η οποία παρείχε στους φοιτητές την ευκαιρία, αφενός, να στοχαστούν πάνω στα αρχαία κείμενα, ανοίγοντας διάλογο με σύγχρονα έργα τέχνης, αφετέρου, να φιλοτεχνήσουν τα δικά τους έργα τέχνης και να θέσουν ερωτήματα και προβληματισμούς, αντλώντας έμπνευση από τα αρχαία κείμενα.

Μύρια Πιερίδου, Μαρία Καμπούρη

Συνεργασία σχολείου - οικογένειας στην προσχολική αγωγή & ο ρόλος του παιχνιδιού

Το παρόν άρθρο εστιάζει στα αποτελέσματα ενός χρηματοδοτημένου ερευνητικού προγράμματος (The Froebel Trust, Ηνωμένο Βασίλειο), το οποίο είχε ως στόχο τη διερεύνηση της συνεργασίας σχολείου - οικογένειας στην προσχολική εκπαίδευση και τον ρόλο του παιχνιδιού σε αυτήν. Για την ενθάρρυνση και ενδυνάμωση της συνεργασίας σχολείου - οικογένειας, το ερευνητικό πρόγραμμα ανέπτυξε και αξιολόγησε μια σειρά από συναντήσεις για εκπαιδευτικούς και γονείς/ κηδεμόνες, συνδυάζοντας τις αρχές του Froebel αναφορικά με τη σχέση των παιδιών με την οικογένεια και την κοινότητά τους, αλλά και τον ρόλο του παιχνιδιού και της δημιουργικότητας ως κεντρικά στοιχεία στην ανάπτυξή τους. Τα δεδομένα συλλέχθηκαν μέσα από συνεντεύξεις με γονείς και εκπαιδευτικούς, αναστοχαστικά ημερολόγια της ερευνητικής ομάδας και ερωτηματολόγια πριν και μετά τις συναντήσεις. Ο ρόλος του παιχνιδιού ήταν σημαντικός στην ανάπτυξη της συνεργασίας με τους γονείς, καθώς το παιχνίδι εκλαμβάνεται ως τρόπος έκφρασης των παιδιών και ως μέσο επικοινωνίας και μάθησης. Κατά συνέπεια, το ερευνητικό πρόγραμμα είχε ως κεντρικά στοιχεία το παιχνίδι και την ανάγκη για εκπαιδευτικά πλαίσια προσχολικής αγωγής που λειτουργούν συνεργατικά με τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς. Ο τελικός στόχος του προγράμματος ήταν να ενισχύσει τη συνεργασία εκπαιδευτικών και γονέων και να τους εξοπλίσει με δεξιότητες επικοινωνίας, με έμφαση στο παιχνίδι.

Σοφία Σαρέλα, Παναγιώτης Ζαφειράκης, Αντώνιος Κάργας, Αικατερίνη Κουζινού, Νικήτας-Σπύρος Κουτσούκης & Ευστάθιος Φακιολάς

Ψηφιακά παιχνίδια ανταγωνισμού και συνεργασίας

Τα τελευταία χρόνια, η ενασχόληση με το gaming, δηλαδή τα βίντεο-παιχνίδια ή αλλιώς ηλεκτρονικά παιχνίδια, έχει εκτοξευτεί λόγω της τεχνολογικής προόδου. Το gaming έχει γίνει σημαντικό μέρος της σύγχρονης ζωής και θεωρείται μέσο αναψυχής και ψυχαγωγίας με μεγάλο αντίκτυπο στην ευημερία μιας κοινωνίας. Έχοντας θετικές και αρνητικές επιπτώσεις, η ενασχόληση με τα βίντεο-παιχνίδια, ιδιαίτερα με εκείνα που έχουν διαδικτυακή μορφή και αφορούν πολλούς παίκτες, μπορούν να ενισχύσουν το ομαδικό πνεύμα, την ανάπτυξη εμπιστοσύνης και τη δημιουργία κοινοτήτων. Η παρούσα εισήγηση επιχειρεί, αρχικά, να εξηγήσει τι ακριβώς είναι το gaming και ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του. Στη συνέχεια, επιδιώκει, αναλύοντας τις δύο βασικές κατηγορίες παιχνιδιών, τα ανταγωνιστικά και τα συνεργατικά, να εξετάσει κατά πόσο το gaming επηρεάζει τη ψυχολογία και την κοινωνική συμπεριφορά των παικτών. Διαπιστώνεται ότι, όταν ο ανταγωνισμός και η συνεργασία αναπτύσσονται εποικοδομητικά, χωρίς να προκαλούν φανατισμό ή επιθετικότητα, συμβάλλουν στην ενίσχυση της κοινωνικότητας, της συμμετοχής και του αμοιβαίου σεβασμού.

Ηλίας Στουραΐτης

Η αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στην τυπική και άτυπη μάθηση: από τη θεωρία στην πράξη

Τα ψηφιακά παιχνίδια κερδίζουν την εμπιστοσύνη όλο και περισσότερων νεαρών ατόμων σε παγκόσμια κλίμακα, με αποτέλεσμα να θεωρούνται αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητάς τους. Αν και θεωρείται από το ευρύ κοινό ένα μέσο διασκέδασης, ερευνητές διαφορετικών ειδικοτήτων και γνωστικών αντικειμένων αναδεικνύουν τη σημαντικότητα της εμπύθισης των νέων σε περιεχόμενο και μηνύματα που περιλαμβάνουν τα ψηφιακά παιχνίδια. Η εισήγηση περιλαμβάνει το θεωρητικό πλαίσιο δόμησης των ψηφιακών παιχνιδιών και πώς αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί στην τυπική και άτυπη εκπαίδευση, ενώ θα ακολουθήσει παρουσίαση εφαρμογής δύο ψηφιακών παιχνιδιών, αναφορικά με την πρακτική εφαρμογή τους στην τυπική και άτυπη εκπαίδευση.

Φανή Τσατσάια

Το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα ως χώρος διάδρασης παιδιών και ο ρόλος του ως εργαλείο μάθησης ιστορικών γεγονότων

Το Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα και της Νεότερης Ιστορίας της Μακεδονίας, όλα τα χρόνια της παρουσίας του στην πόλη, έχει συνεργαστεί με πολλούς φορείς, ιδρύματα και συλλόγους της Ελλάδας και του εξωτερικού, πάντα, με γνώμονα τη μελέτη, την αξιοποίηση και την ανάδειξη της τοπικής ιστορίας, της ζωής στη Μακεδονία κατά το τέλος του 19ου και των αρχών του 20ού αιώνα. Μέριμνά μας η προβολή του ρόλου σπουδαίων προσωπικοτήτων, όπως ο Παύλος Μελάς, ο Λάμπρος Κορομηλάς, ο Τέλος Άγρας αλλά και των καθημερινών ανθρώπων που άφησαν ανεξίτηλα ίχνη και μια πολυσχιδή πολιτιστική κληρονομιά. Οι προσωπικές ιστορίες των μεγάλων αγωνιστών προβάλλονται μέσα από αντικείμενα της καθημερινότητάς τους. Οι ιστορικοί πίνακες που φιλοξενούνται στον χώρο, καθώς και το πλούσιο φωτογραφικό και έντυπο υλικό αναδεικνύουν τη σημασία του Αγώνα για τον ελληνισμό. Η αρχιτεκτονική του κτιρίου που σχεδιάστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα από τον Γερμανό αρχιτέκτονα, Έρνεστ Τσίλλερ, πάνω στις βασικές αρχές του νεοκλασικισμού συνδέει τη Θεσσαλονίκη με την κλασική αρχαιότητα και γίνεται ακόμα ένας συνδετικός κρίκος της υπόδουλης Μακεδονίας με το νεοσύστατο ελληνικό κράτος. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα του ΙΜΜΑ στηρίζονται στη βασική αντίληψη ότι το μουσείο αποτελεί έναν χώρο, όπου η ιστορία και ο πολιτισμός όχι μόνο προβάλλονται, αλλά γίνονται αφορμή για προσέγγιση διαθεματικών εννοιών, όπως η μνήμη, η τέχνη, η πληροφορία, η επικοινωνία, η πολυπολιτισμικότητα και η αλληλεπίδραση. Στην παρουσίαση, θα προβληθούν η αξιοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και της τέχνης στα προγράμματα για εκπαιδευτικούς και παιδιά καθώς και στα εργαστήρια δημιουργικής έκφρασης του Μουσείου, στο πλαίσιο ανάδειξης των μουσείων ιστορίας, ως εργαλείο μάθησης ιστορικών γεγονότων.

Ίριδα Τσεβρένη, Άννα Μαρία Καλή

Διερευνώντας τις δυνατότητες αξιοποίησης του ψυχογεωγραφικού παιχνιδιού στην περιβαλλοντική εκπαίδευση

Στην εργασία αυτή, αναδεικνύεται η σημαντικότητα και η προοπτική της αξιοποίησης του ψυχογεωγραφικού παιχνιδιού, όπως διαμορφώθηκε από τους καταστασιακούς, τη δεκαετία του 1950, και εξελίσσεται, σήμερα, από το πεδίο της ψυχογεωγραφίας, στην περιβαλλοντική εκπαίδευση και την παιδαγωγική της πόλης. Η αποξένωση των παιδιών από το περιβάλλον τους, η έλλειψη αυθεντικών εμπειριών, ο αποκλεισμός από τη συμμετοχή τους στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, στη διαχείριση και φροντίδα της πόλης, αλλά και ο περιορισμός των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων στη γνωσιοκεντρική προσέγγιση του αστικού περιβάλλοντος αποτελούν αφορμή οραματισμού μιας εναλλακτικής κατεύθυνσης που επιχειρείται να σκιαγραφηθεί στο πλαίσιο αυτής της εργασίας. Το ψυχογεωγραφικό παιχνίδι προσεγγίζεται ως παιδαγωγικό εργαλείο και πρακτική έρευνας και συμμετοχής των παιδιών στη ζωή της πόλης, με σκοπό την ενθάρρυνση της συναισθηματικής και δημιουργικής συνάντησής τους με το αστικό περιβάλλον. Ερευνάται πώς το ψυχογεωγραφικό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει επίκεντρο μιας παιδαγωγικής της πόλης, η οποία έχει ως πυρήνα τη συμμετοχή και την καλλιτεχνική έκφραση και δράση των παιδιών στο πλαίσιο του καθημερινού περιβάλλοντός τους. Εξετάζονται οι χειραφετικές και δημιουργικές διαστάσεις του ψυχογεωγραφικού παιχνιδιού και προτείνονται πρακτικές και παιδαγωγικά μονοπάτια που μπορούν να αξιοποιηθούν από εκπαιδευτικούς και εμπυχωτές που δραστηριοποιούνται στην περιβαλλοντική εκπαίδευση, με κύρια κατεύθυνση την παιδαγωγική της πόλης στην πρώτη παιδική ηλικία.



Ανακοινώσεις



Μαρία Αθανασέκου, Ευμορφία Λεβέντη

Επιπολιτισμός και ένταξη των παιδιών μεταναστών στις τοπικές κοινωνίες μέσα από την τέχνη και το παιχνίδι

Σκοπός αυτής της ανακοίνωσης είναι να φωτίσει τον ενεργό και σημαντικό ρόλο του παιχνιδιού και της τέχνης, ως μέσων αρωγής, στη διαδικασία επιπολιτισμού και της ένταξης των παιδιών μεταναστών/προσφύγων σε νέα πολιτισμικά, κοινωνικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Ο επιπολιτισμός αναφέρεται στην κοινωνική, ψυχολογική και πολιτιστική αλλαγή που πηγάζει από την εξισορρόπηση δύο πολιτισμών, ενώ προσαρμόζεται στην επικρατούσα κουλτούρα της κοινωνίας. Ο Seifert υποστηρίζει ότι, ιστορικά, οι κοινωνίες χρησιμοποιούσαν συχνά τέχνες και πολιτιστικά προγράμματα συμμετοχής των μεταναστών, προκειμένου να ενταχθούν στο νέο περιβάλλον. Σύμφωνα με την οικολογική θεωρία, η συμμετοχή στις τέχνες, ανεξάρτητα από την πρόθεση ή τον τύπο της καλλιτεχνικής εκδήλωσης ή δραστηριότητας, σχετίζεται με την ευημερία της κοινότητας και τη ζωτικότητα των πολιτών, επειδή οι καλλιτεχνικές δραστηριότητες συμβαίνουν μέσα στα «κοινωνικά και θεσμικά δίκτυα» ενός «δεδομένου κοινωνικού περιβάλλοντος». Η ένταξη επιτρέπει στους μετανάστες να υιοθετήσουν μια διπλή πολιτιστική ταυτότητα. Πιθανώς, ωστόσο, παραμένει ο πολιτισμός της χώρας υποδοχής κυρίαρχος και αποτελεί τη βάση για τις κοινότητες που συγκρατούν την κοινωνία. Η τέχνη και το παιχνίδι είναι χρήσιμα εργαλεία για την ομαλή και απρόσκοπτη ένταξη των παιδιών μεταναστών στο νέο και άγνωστο σχολικό και κοινωνικό περιβάλλον. Λόγω της φύσης και των ιδιοτήτων του, το παιχνίδι ενεργοποιεί την πλήρη δυναμική ενός παιδιού. Αποτελεί μέρος ευέλικτων και συμμετοχικών/βιωματικών εκπαιδευτικών στρατηγικών για την αποδοχή της διαφορετικότητας στην εκπαίδευση. Η τέχνη, με τις πολλές διαστάσεις της, αποτελεί έναν ακόμη τρόπο αρωγής στην ένταξη και τον επιπολιτισμό των παιδιών μεταναστών/προσφύγων, ο οποίος συμβάλλει όχι μόνο στην εκπαιδευτική πτυχή της ένταξης, αλλά και στη θεραπευτική της, καθώς είναι ένα μη παρεμβατικό και ισχυρό μέσο επούλωσης τραυμάτων, αυτογνωσίας, ενίσχυσης της αυτοεικόνας, αυτοαποδοχής και ψυχικής ισορροπίας.

Μαρία Αθανασέκου, Ευμορφία Λεβέντη

Παιδιά μετανάστες και ψυχικό τραύμα – Η τέχνη και το παιχνίδι ρόλων ως μέσα ενίσχυσης της ψυχικής ανθεκτικότητας

Σύμφωνα με επιστημονικά τεκμηριωμένες έρευνες, οι μετανάστες διατρέχουν κίνδυνο εμφάνισης τραύματος και ανάπτυξης συμπτωμάτων μετατραυματικής διαταραχής στρες (PTSD). Η εμπειρία της μετανάστευσης και οι συνεπαγόμενες τραυματικές εμπειρίες μπορεί να έχουν σοβαρές και μακροπρόθεσμες επιπτώσεις όχι μόνο στην ψυχική υγεία των μεταναστών αλλά και στην προσαρμογή τους στη ζωή στις τοπικές κοινωνίες του προορισμού τους. Σύμφωνα με την Αμερικανική Ψυχιατρική Εταιρεία (APA), το τραύμα ορίζεται ως κάτι που ένα άτομο έχει βιώσει, παρακολουθήσει ή αντιμετώπισε, ένα συμβάν που περιλαμβάνει πραγματικό ή απειλούμενο θάνατο ή σοβαρό τραυματισμό ή απειλή για τη σωματική ακεραιότητα του εαυτού ή άλλων. Μια διεθνής πρόκληση παρουσιάζεται από τον άνευ προηγουμένου αριθμό προσφύγων παγκοσμίως, πολλοί από τους οποίους έχουν υποστεί ψυχολογικές και κοινωνικές πιέσεις που σχετίζονται με τη μετανάστευση και οι οποίοι, κατά συνέπεια, βιώνουν διαταραχές ψυχικής υγείας. Ένας αυξανόμενος αριθμός οργανώσεων αναγνωρίζει τον ρόλο της τέχνης στη στήριξη των προσφύγων για την υποστήριξη της ανάκαμψης από τραύμα. Ένα από τα συχνά παραβλεπόμενα ψυχοκοινωνικά προβλήματα των προσφύγων είναι το φαινόμενο της νοσταλγίας. Ο εξαναγκασμός στην εξορία και η αδυναμία επιστροφής στην πατρίδα μπορεί να προκαλέσει φυσικά συναισθήματα νοσταλγίας, αλλά μπορεί, επίσης, να οδηγήσει σε συναισθηματικές, γνωστικές, συμπεριφορικές και σωματικές δυσκολίες. Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, οι θεραπείες μέσω τέχνης -μουσική, εικόνες, χορός, παιχνίδι ρόλων και κίνηση- είναι σε θέση να προσεγγίσουν άτομα μέσω των αισθήσεων και να προωθήσουν τη διαδοχική ολοκλήρωση, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε μετασχηματισμό και θεραπευτική αλλαγή. Αυτές οι μορφές θεραπείας μπορούν να είναι «ένα προσωρινό σπίτι» για τους πρόσφυγες, λειτουργώντας ως ένας ασφαλής και ενεργός μεταβατικός χώρος. Με άλλα λόγια, οι εικόνες μέσω της εικαστικής τέχνης, της μουσικής, του χορού και της κίνησης προηγούνται της λεκτικής γλώσσας και μπορούν να ανακτήσουν την προσωπική ιστορία του παρελθόντος. Έτσι, οι δημιουργικές τέχνες είναι στο παρόν, αλλά, επίσης, χτίζουν γέφυρες στο παρελθόν και σε άλλους τρόπους γνώσης και ύπαρξης.

Άγγελος Αθανασόπουλος
Ψηφιακό Ευρωπαϊκό Μουσείο Πολιτισμού

Στο παρόν άρθρο, παρουσιάζεται ένα πανευρωπαϊκό πρόγραμμα (An Erasmus+ KA3 Project about digital cultural heritage) σχετικά με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, που ολοκληρώθηκε επιτυχώς σε ευρωπαϊκό επίπεδο, με την ανάρτηση του παραδοτέου υλικού (πόνημα) σε ψηφιακό φόρουμ. Στόχο του έχει τον πολιτισμό σαν παράγοντα συνοχής της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ακόμα, προσβλέπει στη δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου (Euroa square), όπου η νεολαία της Ευρώπης θα καταθέσει ένα ψηφιακό αφήγημα, εμπνευσμένο από την περιοχή στην οποία ζει και αφορά την πολιτιστική προσφορά – κληρονομιά μιας άλλης ευρωπαϊκής χώρας, την οποία και θα ευχαριστήσει γι' αυτήν τη συνεισφορά της. Η δικιά μας συμμετοχή κατέθεσε την ευχαριστία της στο έργο του Ισπανού αρχιτέκτονα και καλλιτέχνη. Α. Γκαουντί, που εντοπίστηκε στο παραθαλάσσιο πάρκο της πόλης μας (Πάτρα) έμπνευσης – τεχνοτροπίας Γκαουντί. Εν τέλει, το κοινό βλέμμα στην ομορφιά, είτε φυσική είτε δημιουργημένη από τον άνθρωπο, είναι στοιχείο που ενώνει τους λαούς, ιδιαιτέρως δε, στην κρίσιμη περίοδο που περνάμε.

Αικατερίνη Ανωγιαννάκη, Γιώργος Παραδείσης, Παναγιώτης Μπαρμπαγιάννης
Παιδαγωγική μέσω Τέχνης - Συντονισμός ομάδας - Συστημική προσέγγιση

Στο παρόν άρθρο, παρουσιάζεται η δομή ανάπτυξης του υπό εξέλιξη ερευνητικού εκπαιδευτικού Προγράμματος «Παιδαγωγική μέσω Τέχνης. Συστημική Προσέγγιση», το οποίο εφαρμόζεται την περίοδο 2019-2021, σε ομάδα δεκαπέντε εκπαιδευτικών και κοινωνικών επιστημόνων, από το Εργαστήριο Συστημικής Ψυχολογίας και Παιδαγωγικής «Ροδάκινο». Το πρόγραμμα στοχεύει στην προσέγγιση της Παιδαγωγικής μέσα από τη συμβολή των τεχνών, κάτω από την ομπρέλα της Θεωρίας Συστημάτων. Η παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος αναδεικνύει την ανάγκη ανάπτυξης συστημικού σκέπτεσθαι στα μέλη μιας παιδαγωγικής ομάδας, με στόχο την πολυπρισματική οπτική των φαινομένων που αναπτύσσονται στην παιδαγωγική καθημερινότητα, ενώ εστιάζει, ιδιαίτερα, στη σημασία της σύνθεσης και του συνδυασμού των τεχνών στην εκπαιδευτική διαδικασία, με στόχο μια συμπεριληπτική και επικοινωνιακή παιδαγωγική προσέγγιση που βασίζεται στην εμπλοκή και συν-εκπαίδευση των συμμετεχόντων σε αυτή.

Νικόλαος Αποστόλου

Πολιτιστικό πρόγραμμα: γνωριμία με τη γερμανική λογοτεχνία του Μεσαίωνα και της Αναγέννησης και διερεύνηση συσχετισμών με τη νεοελληνική λογοτεχνία

Η παρούσα εξ αποστάσεως ανακοίνωση έχει ως βασικό σκοπό να παρουσιάσει ένα εκπαιδευτικό πολιτιστικό πρόγραμμα, το οποίο διεξήχθη με τη συμμετοχή μαθητών της τρίτης τάξης του Γυμνασίου που παρακολουθούν το μάθημα της Γερμανικής Γλώσσας. Κατά τη διεξαγωγή του πολιτιστικού προγράμματος, οι μαθητές και οι μαθήτριες εργάζονται σε ομάδες και έρχονται σε επαφή με την ιστορία της γερμανικής και της νεοελληνικής λογοτεχνίας των περιόδων του Μεσαίωνα και της Αναγέννησης. Οι ομάδες των μαθητών μελετούν τα λογοτεχνικά είδη που εμφανίζονται κατά τις συγκεκριμένες περιόδους και επιχειρούν να τα συσχετίσουν με τα ιστορικά, πολιτικά και θρησκευτικά φαινόμενα κάθε εποχής. Στο τέλος του προγράμματος, προτείνουν ενδεικτικούς συσχετισμούς ανάμεσα στην εξέλιξη της γερμανικής και της νεοελληνικής λογοτεχνίας των συγκεκριμένων περιόδων και παρουσιάζουν τα ευρήματα της εργασίας τους και τις προτάσεις τους στους συμμαθητές τους.

Νικόλαος Αποστόλου

Παιδαγωγικά οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών επαυξημένης πραγματικότητας στο μάθημα της ξένης γλώσσας

Η συνεχώς αυξανόμενη αξιοποίηση των παιχνιδιών που βασίζονται στην τεχνολογία της επαυξημένης πραγματικότητας έχει δημιουργήσει νέες μαθησιακές εμπειρίες και για τους χρήστες, οι οποίοι μαθαίνουν μία ή περισσότερες ξένες γλώσσες. Στην παρούσα εξ αποστάσεως ανακοίνωση, παρουσιάζονται τα βασικότερα παιδαγωγικά οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών επαυξημένης πραγματικότητας κατά τη διδασκαλία και την εκμάθηση μίας ξένης γλώσσας, όπως αυτά προκύπτουν από την επισκόπηση της

σχετικής διεθνούς βιβλιογραφίας. Η επισκόπηση των επιστημονικών ερευνών δείχνει ότι τα πλεονεκτήματα που παρουσιάζει μία τέτοια διδακτική πρακτική είναι ιδιαίτερα σημαντικά. Μεταξύ αυτών, συγκαταλέγονται η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος, η παροχή κινήτρων στους χρήστες, η εμπλοκή σε αυθεντικές επικοινωνιακές δραστηριότητες και η δυνατότητα εξάσκησης, τόσο του γραπτού όσο και του προφορικού λόγου.

Έλλη Αρσενίου

Η χρήση της παιχνιδοποίησης σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα eTwinning από μαθητές/μαθήτριες με αναπηρία Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται στη χρήση της παιχνιδοποίησης που αξιοποιήθηκε σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα διαδικτυακού περιβάλλοντος μάθησης eTwinning, από μαθητές/μαθήτριες με αναπηρία Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, κατά τη σχολική χρονιά 2020-21. Για τον σκοπό αυτό, παρουσιάζεται η έννοια της παιχνιδοποίησης, τα χαρακτηριστικά της, το θεωρητικό πλαίσιο πάνω στο οποίο δομήθηκε, οι συγκεκριμένες ψηφιακές εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, τα οφέλη αλλά και οι περιορισμοί κατά τη χρήση τους. Ειδικότερα, το πρόγραμμα «Music and Emotions» υλοποιήθηκε μέσω της πλατφόρμας του Twinspace, κατά τη σχολική χρονιά 2020-21, από το Ενιαίο Ειδικό Επαγγελματικό Γυμνάσιο - Λύκειο Λαμίας. Έλληνες, Ιταλοί και Τούρκοι μαθητές/μαθήτριες συμμετείχαν, από τον Δεκέμβριο 2020 έως τον Απρίλιο 2021, σε συνεργατικές δραστηριότητες, με τη χρήση ποικίλων εργαλείων του WEB 2.0 και δη παιχνιδοποίησης. Κουίζ σε Kahoot, Quizizz και Edruzzle ενεργοποίησαν τους μαθητές/μαθήτριες και τους ενέπλεξαν σε ευχάριστες εκπαιδευτικές δράσεις. Τα κουίζ του Kahoot στηρίχθηκαν στην προσέγγιση γνωστικής -συμπεριφορικής θεραπείας σε συνδυασμό με τη μουσική. Αναλυτικότερα, αυτά περιείχαν μουσικά κομμάτια, όπου ακούγοντάς τα οι παίκτες, απαντούσαν για την επίδραση που ασκούσαν στις σκέψεις, τα συναισθήματά τους και τη συμπεριφορά τους. Δημιουργήθηκαν 8 Kahoot παιχνίδια των 24 ερωτήσεων, στηριζόμενα στους στόχους του προγράμματος, δηλαδή, της ενίσχυσης της συναισθηματικής νοημοσύνης μέσω της μουσικής. Ο διαχωρισμός των κουίζ ακολούθησε τον τροχό των συναισθημάτων του ψυχολόγου Robert Plutchik. Το κουίζ του Quizizz αναφερόταν σε δραστηριότητα ασφάλειας στο διαδίκτυο, καθώς επιδίωξή μας ήταν να τονίσουμε με παιγνιώδη τρόπο ότι πρέπει να έχουμε επίγνωση των κανόνων ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου και να τηρούμε αυτούς. Πολλές αποστολές ανατέθηκαν στους συμμετέχοντες μέσω Edruzzle, οι οποίες αναφέρονταν στη συναισθηματική αγωγή. Δημιουργήθηκαν, δηλαδή, κουίζ σε έτοιμα βίντεο από το YouTube, αυξάνοντας τα κίνητρα μάθησης μαθητών/μαθητριών και τον βαθμό αφοσίωσης και διασκέδασης. Συνολικά, με την ενσωμάτωση τεχνικών παιχνιδοποίησης των Kahoot, Quizizz, Edruzzle στη μαθησιακή διαδικασία, οι μαθητές/μαθήτριες έπαιξαν, διασκέδασαν, υιοθετώντας, παράλληλα, σύγχρονες αποτελεσματικές πρακτικές μάθησης.

Άννα Αφεντουλίδου

Διαβάζω τις τέχνες, διαβάζω τον κόσμο: ένα μικρό βήμα για τον άνθρωπο, ένα μεγάλο για την ανθρωπότητα

Κατά τη διετία 2019-2021, λειτούργησε σε σχολικές μονάδες της Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης Περιφερειακό Θεματικό Δίκτυο Αειφορίας με τίτλο «Διαβάζω τις τέχνες, διαβάζω τον κόσμο: ένα μικρό βήμα για τον άνθρωπο, ένα μεγάλο για την ανθρωπότητα». Το Θεματικό Δίκτυο, με στόχο τη δημιουργία ενός ενεργού και ευτυχισμένου πολίτη μέσα από μια «απολαυστική διαδρομή», σχεδιάστηκε πάνω στους τρεις κεντρικούς θεματικούς άξονες των προγραμμάτων Αειφορίας, τον Πολιτισμό, το Περιβάλλον και την Αγωγή Υγείας· βασικό στοιχείο της ταυτότητάς του αποτέλεσε η πλαισίωσή του από μια μυθοπλασία, η οποία προσέδωσε στον/στη μαθητή/τρια έναν ενεργό πρωταγωνιστικό ρόλο. Μέσα από τον ρόλο αυτό, ο/η μαθητής/τρια έγινε μέρος ενός ολόκληρου «ταξιδιού» που ξεκίνησε με μια βαλίτσα και τρία εισιτήρια, με ένα ταξιδιωτικό ημερολόγιο και έναν ταξιδιώτη από το μέλλον και μέσα από πολλά έργα τέχνης και διαθεματικές βιωματικές δραστηριότητες.

Σπύρος Βαζούρας, Ελένη Παπανικολάου, Παρασκευή Μητρατζούλη

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι ως εργαλείο καταγραφής μαθησιακών αποτελεσμάτων και αξιολόγησης διδακτικών δραστηριοτήτων

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι κατέχει μια σημαντική θέση στον σχεδιασμό και στην εφαρμογή των σύγχρονων προγραμμάτων σπουδών, καθώς αποτελεί ένα ιδιαίτερα φιλικό και αποτελεσματικό μέσο διδασκαλίας. Η παιδαγωγική του αξία και η δυναμική σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στο παιχνίδι και τη μάθηση, το καθιστούν σημαντικό εργαλείο στην καθημερινή διδακτική πράξη. Η παιγνιώδης δομή των διδακτικών δραστηριοτήτων, η σύνδεσή τους με την εμπειρία των μαθητών και η ερμηνευτική λειτουργικότητά τους συνιστούν μια ενδιαφέρουσα διάσταση της διδασκαλίας και της μάθησης. Παράλληλα, η πλήρης ενσωμάτωση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στη διδασκαλία και τα ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα αποτελούν τη βάση της σύγχρονης εκπαιδευτικής πραγματικότητας. Στο πλαίσιο αυτό, η χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών συνεισφέρει στην επίτευξη πολλαπλών και διαφορετικών διδακτικών στόχων, όπως, για παράδειγμα, μπορεί να είναι η ψυχαγωγία, η διερεύνηση και η εμπέδωση ενός γνωστικού θέματος, η ανατροφοδότηση και η αξιολόγηση. Στην εργασία μας, παρουσιάζεται η αξιοποίηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην καταγραφή μαθησιακών αποτελεσμάτων και στην αξιολόγηση διδακτικών δραστηριοτήτων για το γνωστικό αντικείμενο της ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου και για μαθητές μέσης σχολικής ηλικίας, έκτης τάξης Δημοτικού Σχολείου και πρώτης τάξης Γυμνασίου. Οι μαθητές επιλύουν διαδραστικά ψηφιακά σταυρόλεξα και κουίζ ερωτήσεων «σωστού - λάθους», σχετικά με τους κανόνες της ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο ή παίζουν ένα ψηφιακό παιχνίδι, ακολουθώντας διάφορες διαδρομές στο περιβάλλον προσομοίωσης, ρίχνοντας ηλεκτρονικό ζάρι και επιλέγοντας κάρτες που περιγράφουν καλές και κακές πρακτικές για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου. Οι μαθητές συμμετέχουν, είτε ατομικά είτε σε ομάδες, ανάλογα με τις πραγματικές συνθήκες οργάνωσης της σχολικής τάξης, ενώ ανακαλούν βασικές έννοιες και όρους για το γνωστικό αντικείμενο και αυτοαξιολογούν τις γνώσεις τους. Τέλος, επισημαίνεται ο κρίσιμος ρόλος των εκπαιδευτικών στην εισαγωγή, την ενσωμάτωση και την εδραίωση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη, καθώς οι δικές τους αντιλήψεις και πεποιθήσεις γι' αυτά επιδρούν καθοριστικά, θετικά ή αρνητικά, στην τελική ένταξή τους στη μαθησιακή διαδικασία.

Άννα Βακάλη, Γεώργιος Γεωργιάδης, Δαμιανός Ξανθόπουλος

Εκπαιδευτικά πολιτιστικά προγράμματα: η ευκαιρία του εφαρμοσμένου πολιτισμού στην εκπαίδευση

Μέσα στο πλαίσιο της διδακτικής δράσης και διαδικασίας, η εκπόνηση Εκπαιδευτικών Πολιτιστικών Προγραμμάτων μπορεί να οδηγήσει τη σχολική πραγματικότητα σε νέους και δημιουργικούς προσανατολισμούς. Η τέχνη και ο πολιτισμός στην εκπαίδευση αποτελεί αναγκαιότητα μέσα σ' ένα σχολικό περιβάλλον έντονα ανταγωνιστικό και σταθερά προσανατολισμένο στην επίτευξη στόχων που έχουν να κάνουν αποκλειστικά με τη μετάδοση γνώσεων. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο είναι χρήσιμη η διαμόρφωση μιας εκπαιδευτικής διαδικασίας που θα έχει ως στόχο την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών μέσα σ' ένα σχολείο ανοικτό στην κοινωνία. Στην εισήγηση αυτή, έχουμε στόχο να παρουσιάσουμε τα εκπαιδευτικά προγράμματα στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση ως μια ευκαιρία να ασχοληθούν οι μαθητές με την τέχνη και τον πολιτισμό, μέσα από μια μελέτη παραδείγματος του ΓΕΛ Φιλώτα του νομού Φλώρινας, όπου υλοποιείται πληθώρα πολιτιστικών προγραμμάτων -και πλέον οι δράσεις του σχολείου αποτελούν μόνιμη μέριμνα- και η περίπτωση του είναι γνωστή σε πολιτιστικούς και επιστημονικούς κύκλους. Αρχικά, θα προσδιορίσουμε την έννοια του δημιουργικού σχολείου και ευρύτερα αλλά και σε σχέση με τις πολιτιστικές δράσεις. Θα παρουσιαστούν οι δυσκολίες και τα εμπόδια του δημιουργικού σχολείου και η διαχείρισή τους. Ως απάντηση σε αυτά, θα μιλήσουμε για τις δράσεις και για τα αποτελέσματά τους. Θα παρουσιαστεί ο σχεδιασμός και η υλοποίησή τους, μέσα από παράλληλες προσπάθειες να συνδεθεί και το πρόγραμμα Σπουδών κάθε γνωστικού αντικειμένου με πρωτότυπες ιδέες, και θα δοθεί έμφαση στη νέα διάσταση της γνώσης και της εκπαιδευτικής διαδικασίας, που θεμελιώθηκε μέσα από την επικοινωνία των μαθητών με δημιουργούς του εφαρμοσμένου πολιτισμού, τη συνεργασία τους με ανάλογες δομές και, τελικά, την καλλιέργεια συνθηκών, όπου μέσα στο σχολείο ο πολιτισμός αποτελεί συνθήκη καθημερινότητας και οι ανάλογες σπάνιες εμπειρίες έχουν ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη και την καλλιέργεια της δημιουργικότητας του μαθητικού πληθυσμού.

Κωνσταντίνα Βαρελά

Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά προσκαλούν τους μαθητές Α/θμιας Εκπαίδευσης σε ένα παιχνίδι γνώσεων, δραστηριοτήτων και εντυπώσεων αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας. Πώς το εκπαιδευτικό πρόγραμμα μπορεί να γίνει παιχνίδι, χρησιμοποιώντας ως μέσα τις ίδιες τις εφευρέσεις του Μουσείου; Πώς η δράση γίνεται βίωμα και οι γνώσεις αποκτώνται μέσα από το παιχνίδι και τη διασκεδαστική εκπαίδευση των μαθητών; Πώς χρησιμοποιούνται τα εκθέματα ως μέσα παιχνιδιού; Πώς η εφεύρεση γίνεται παιχνίδι και το παιχνίδι εφεύρεση;

Αγγελική Βενετσάνου

Διδασκαλία λεξιλογίου της Τουρκικής στην Ελληνική Τριτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω εκπαιδευτικού παιχνιδιού

Η ξενόγλωσση εκπαίδευση στην Ελληνική Τριτοβάθμια Εκπαίδευση χαρακτηρίζεται από μία μακρόχρονη επιτυχημένη πορεία προώθησης των επιταγών της πολυγλωσσικής και πολυπολιτισμικής νέας πραγματικότητας. Η ένταξη της Τουρκικής στο Πρόγραμμα Σπουδών συγκεκριμένων πανεπιστημιακών τμημάτων απηχεί μεν τις ευρωπαϊκές πολιτικές, που επιτάσσουν την προσέγγιση της γλωσσικής διδασκαλίας πολυγλωσσικά, αλλά, ταυτόχρονα, αναγνωρίζει τη στενή επαφή των γειτονικών χωρών Ελλάδας - Τουρκίας σε πολλαπλά επίπεδα. Το Τμήμα Μεσογειακών Σπουδών (ΤΜΣ) του Πανεπιστημίου Αιγαίου υπήρξε ένα από τα πρώτα πανεπιστημιακά τμήματα στην Ελλάδα, το οποίο ενέταξε τη συστηματική διδασκαλία της τουρκικής γλώσσας στο Πρόγραμμα Σπουδών του. Από την άλλη, όσον αφορά το εκπαιδευτικό παιχνίδι, πολλοί θεωρητικοί, ανεξάρτητα από τον προσανατολισμό τους, συμφωνούν ότι το παιχνίδι μπορεί να παίξει αξιοσημείωτο ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η μάθηση, βασισμένη στο παιχνίδι, βρίσκει εφαρμογή σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και στα περισσότερα γνωστικά αντικείμενα. Οι υποστηρικτές της θεωρούν ότι μέσω των παιχνιδιών μπορούν να επιτευχθούν οι γνωστικοί στόχοι των μαθημάτων και να αυξηθούν τα κίνητρα για μάθηση. Με βάση τις παραπάνω παρατηρήσεις, γεννήθηκε ο προβληματισμός για το αν θα μπορούσε να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά η σχέση φοιτητών/τριών και εκπαιδευτικών παιχνιδιών, με σκοπό την προώθηση των διδακτικών στόχων, εν προκειμένω, τη διδασκαλία ομαδοποιημένου λεξιλογίου των τουρκικών ως υποχρεωτικής ξένης γλώσσας στο ΤΜΣ. Το βασικό ερώτημα που τέθηκε προς διερεύνηση ήταν το εάν και κατά πόσο η εφαρμογή εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία των τουρκικών στο ΤΜΣ επιφέρει καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα σε σχέση με συμβατικές - παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Για τον λόγο αυτό, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε μία πιλοτική έρευνα, διάρκειας ενός ακαδημαϊκού έτους (2018-2019), που αφορούσε τους/τις φοιτητές/τριες του ΤΜΣ επιπέδων Τουρκικής από Ι έως VI και το εκπαιδευτικό παιχνίδι που χρησιμοποιήθηκε ήταν το γνωστό σε όλους/ες μας «Όνομα, Ζώο, Πράγμα, Φυτό...».

Μαρία-Μαλάω Βέντζα

«Στολίσου, όπως οι αρχαίοι...» - Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα αποσκοπούν στο να καταστήσουν τη μουσειακή εκπαίδευση ευχάριστη και δημιουργική. Απώτερος στόχος είναι να κερδίσουν τον επισκέπτη και να του δημιουργήσουν ερεθίσματα, ώστε να μάθει καινούρια πράγματα και να επισκεφτεί πάλι το μουσείο. Επιπλέον, τα εκπαιδευτικά προγράμματα αποτελούν διαύλους επικοινωνίας με την τοπική κοινωνία και το σύγχρονο μουσείο. Έτσι, η μάθηση στο μουσείο γίνεται πιο ευχάριστη με ψυχαγωγικό τρόπο, αλλά και με τη σκέψη και τη συμμετοχή όλων των αισθήσεων για μικρούς και μεγάλους επισκέπτες! Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Στολίσου, όπως οι αρχαίοι...» δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της πρακτικής άσκησης μου στο «Αθανασάκειο» Αρχαιολογικό Μουσείο Βόλου. Η ομάδα κοινού στην οποία απευθύνεται το παρόν εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι παιδιά, ηλικίας 7-14 ετών. Φυσικά, όλες οι δραστηριότητες του εκπαιδευτικού προγράμματος και του εντύπου παρουσιάζουν κοσμήματα από όλες τις χρονολογικές περιόδους της αρχαιότητας και αντικείμενα που εκτίθενται στη μόνιμη συλλογή του «Αθανασάκειου» Αρχαιολογικού Μουσείου Βόλου αλλά και άλλα ελληνικά μουσεία. Έτσι, τα παιδιά θα κατανοήσουν, μέσα από τις βιωματικές δραστηριότητες και τα

εκθέματα του «Αθνασάκειου» Αρχαιολογικού Μουσείου Βόλου, την τέχνη του κοσμήματος από την αρχαιότητα έως σήμερα.

Άρτεμις Βιδάλη

Τα αντικείμενα παιχνίδια εκπαιδευτικά εργαλεία ή μουσειακό είδος; Case study: Διδασκαλία κυκλοφοριακής αγωγής σε παιδιά και ενήλικες. Η παραγωγή παιχνιδιών στην Ελλάδα

Ο όρος «παιχνίδι» της νέας ελληνικής γλώσσας αφορά, τόσο στη δραστηριότητα όσο και στα αντικείμενα, σε αντίθεση με τα αγγλικά όπου υπάρχει ο διαχωρισμός: *toy(s) / game(s)*. Τα παιχνίδια ως αντικείμενο είναι γνωστά, ακόμη, από αρχαιότατων χρόνων και λειτουργούν ως μέσο επίτευξης σωματικής και πνευματικής εξάσκησης με ψυχαγωγία των παιδιών κυριότερα και ενίοτε των ενηλίκων. Σε όλες τις ιστορικές περιόδους, μια από τις βασικότερες κατηγορίες παιχνιδιών συναπαρτίζεται από μικρογραφικές αναπαραστάσεις θεμάτων της υλικής ζωής της κοινωνίας και τα οποία σχετίζονται με την πνευματική ανάπτυξη του τόπου και των παιδαγωγικών απόψεων που επικρατούν. Στη δεύτερη ενότητα, γίνεται παρουσίαση μιας μελέτη περίπτωσης χρήσης παιχνιδιών, ως εργαλείο, στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μινιατούρες αυτοκινήτων και σήματα οδικής κυκλοφορίας που παρήχθησαν στην Ελλάδα χρησιμοποιήθηκαν για τη διδασκαλία κυκλοφοριακής αγωγής σε νήπια και ενήλικες. Αναφορά στην ιστορία της ανενεργής πλέον εταιρείας που τα παρήγαγε, η οποία δραστηριοποιήθηκε επί 47 χρόνια στην παραγωγή πλαστικών παιχνιδιών (1955 - 2003), καθώς η διαδρομή της σχετίζεται με την ιστορία του κλάδου παιχνιδιών στη χώρα μας. Στην τρίτη ενότητα, γίνεται περιγραφή του ελληνικού κλάδου παραγωγής παιχνιδιών, που ξεκίνησε προπολεμικά, μεγεθύνθηκε κατά τις δεκαετίες '40 -'60, άνθισε στο διάστημα '70-'80 και κατέρρευσε στα τέλη του εικοστού αιώνα υπό την πίεση των εισαγωγών και άλλων τάσεων που επικρατούσαν στην αγορά. Στοιχεία που χάνονται και που καλό είναι να γνωρίζουν όσοι ασχολούνται με το παιχνίδι και όσοι το χρησιμοποιούν ως εργαλείο. Παρότι στη σύγχρονη εποχή τα επιτεύγματα της τεχνολογίας έχουν κατακτήσει το βιομηχανικό παιχνίδι, το vintage παιχνίδι έχει ακόμη τους υποστηρικτές του. Συλλέκτες τα συγκεντρώνουν με αγάπη και αφοσίωση. Πολλά και αξιόλογα είναι πλέον και τα μουσεία παιχνιδιού σε όλο τον κόσμο και στη χώρα μας. Σύνομη παρουσίαση αυτών.

Δημήτρης Βιτζηλαίος

Ανάπτυξη παιγνιώδους διάθεσης και συμπεριφοράς (playfulness) σε παιδιά με βαριές και πολλαπλές αναπηρίες

Αν και η παιγνιώδης διάθεση και συμπεριφορά (playfulness) φαινομενικά παραπέμπει στο παιχνίδι, ουσιαστικά, αφορά μία συνθετότερη και δυναμικότερη διαδικασία. Ο όρος της παιγνιώδους διάθεσης δεν έχει λάβει σημαντική ερευνητική προσοχή και πολύ περισσότερο, όταν αφορά στην ομάδα των παιδιών με βαριές και πολλαπλές αναπηρίες (στο εξής PMLD). Στην προκειμένη εργασία, επιχειρείται η βιβλιογραφική ανασκόπηση, σύνθεση και ανάλυση μελετών που αναδεικνύουν τη σημασία της ανάπτυξης της παιγνιώδους διάθεσης και συμπεριφοράς (playfulness) σε παιδιά με PMLD. Η παιγνιώδης διάθεση και συμπεριφορά, και όχι το παιχνίδι ως εκδηλωμένη πράξη, μελετάται εδώ, αξιοποιούμενη κατά την αλληλεπίδραση με τα παιδιά αυτά καθώς και τα οφέλη της στην επικοινωνιακή, κοινωνική και γνωστική ανάπτυξή τους. Αναλυτικότερα, περιγράφονται η ομάδα εστίασης-ενδιαφέροντος, η διαδρομή και τα αναπτυξιακά οφέλη του κοινωνικού παιχνιδιού στα παιδιά με PMLD. Επίσης, αποσαφηνίζεται η έννοια της παιγνιώδους διάθεσης και συμπεριφοράς, η ξεχωριστή συμμετοχή της στην ανάπτυξη των παιδιών με PMLD καθώς και οι τρόποι αναγνώρισης και αξιολόγησης από τον ερευνητή, ειδικό ή άλλο ενδιαφερόμενο. Επιπλέον, σημειώνονται οι παράγοντες εκείνοι, που αναμένεται να ενισχύσουν ή να περιορίσουν την ανάπτυξη της παιγνιώδους συμπεριφοράς σε παιδιά με PMLD. Σε δεύτερο μέρος, παρουσιάζεται το κυκλικό μοντέλο ανάπτυξης παιγνιώδους διάθεσης και συμπεριφοράς (Playfulness Cycle) και αναπτύσσονται τρόποι, μέθοδοι και πρακτικές ενίσχυσης της παιγνιώδους διάθεσης σε παιδιά της ομάδας ενδιαφέροντος.

Γεώργιος Βλαντής

Βίνσεντ βαν Γκογκ: Ένα ταξίδι στον Εξπρεσιονισμό, στη φύση και στον άνθρωπο

Η εργασία με τον τίτλο «Βίνσεντ βαν Γκογκ: Ένα ταξίδι στον Εξπρεσιονισμό, στη φύση και στον άνθρωπο» ξεκίνησε με αφορμή τον προσωπικό μου θαυμασμό στον Βίνσεντ βαν Γκογκ στο πλαίσιο του μαθήματος

«Πολιτισμικές Σπουδές: Εφαρμογές στο πεδίο των ταινιών τεκμηρίωσης και του πολιτιστικού ντοκιμαντέρ», με διδάσκουσες την κυρία Ε. Διαμαντοπούλου και την κυρία Α. Νικολαΐδου, για το διδρυματικό μεταπτυχιακό πρόγραμμα «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση». Οι αυτοπροσωπογραφίες του, οι προσωπογραφίες, η φύση, τα αντικείμενα, οι χώροι και ο ανθρώπινος μόχθος ήταν θέματα που απασχολούσαν τον βαν Γκογκ σ' όλη τη διάρκεια της πολυτάραχης ζωής του. Μιας ζωής σκληρής, γεμάτης κακουχίες και πόνους. Παρόλα αυτά, ήταν ένας άνθρωπος που έβλεπε πέρα από την εποχή του κι αυτό αναγνωρίστηκε μετά θάνατον μέσω των έργων του. Ένας άνθρωπος γεμάτος συναισθήματα και ρηξικέλευθες ιδέες. Όπως έλεγε και ο ίδιος στον αδερφό του Τέο -που είχαν εξαιρετικές σχέσεις- μέσω της συνεχούς τους αλληλογραφίας: «*Τα μάτια μου είναι ακόμη κουρασμένα, αλλά έχω μία νέα ιδέα στο μυαλό μου και έχω το προσχέδιο του...*». Το πάθος του βαν Γκογκ για την τέχνη ήταν η αιτία αυτής της διαθεματικής, ομαδικής εργασίας, η οποία έγινε στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης και του μαθήματος των Εικαστικών, με δική μου πρωτοβουλία και την απαραίτητη συνεργασία του κύριου Χανιώτη Άγγελου (καθηγητή Εικαστικών) και των υπόλοιπων δασκάλων της Ε' Δημοτικού, Αυγουροπούλου Μαριάννας, Δέλλα Αναστασίας, Πετράκη Μαρκέλλας. Η ποιοτική έρευνα κράτησε τέσσερις διδακτικές ώρες και συνολικά τρεις εβδομάδες και έγινε στη Γεννάδειο Σχολή, στον Άλιμο. Συμμετείχαν περίπου 80 μαθητές και κάθε τμήμα είχε διαφορετική θεματική ενότητα με βάση τα έργα τέχνης του καλλιτέχνη.

Γεωργία Βλαχονικολέα

Αναπαραστάσεις του παιδικού παιχνιδιού στο πεζογραφικό έργο της Έλλης Αλεξίου

Το παιχνίδι (η επιθυμία και η διαδικασία του παίξιν) ετυμολογείται από τη λέξη "παις". Έννοια ιδιαίτερα ατίθαση, σχεδόν πρωτεϊκή, μέσα από το δικό της "παιχνιδιάρικο" χαρακτήρα κατορθώνει να διατηρεί τη συζήτηση περί ενός σαφούς και εμπειριστατωμένου ορισμού και περιεχομένου της διαρκώς ανοικτή. Αναμφισβήτητα, η ανάγκη του παιδιού για το παιχνίδι έρχεται να ικανοποιήσει -πρώτιστα- την ανάγκη του για ευχαρίστηση και χαρά, συμμετέχοντας (γιατί όχι) σε μια γιορτή. Συμπληρωματικά, στις ποικίλες σκοποθεσίες του παιχνιδιού για το παιδί, κυρίαρχη θέση κατέχει η αναπόδραστη σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και στη διαδικασία της μάθησης και της αγωγής. Όπως αναφέρει ο Michail Bakhtin ([1941]/1965), όλες οι καινοτομίες του πολιτισμού θεμελιώνονται πάνω στο στοιχείο του παιχνιδιού. Η λογοτεχνία, λοιπόν, δηλωτικός όρος ενός είδους λόγου, με ιδιαίτερη αποδοχή σε έναν πολιτισμό, λειτουργεί ως προνομιακό πεδίο θεματικής ανάδειξης του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά, στο πολύχρονο και πολύτομο έργο της Έλλης Αλεξίου, καταξιωμένης λογοτέχνιδας της γενιάς του '30 και εκπαιδευτικού, υπάρχουν αρκετά κείμενα (είτε αυτοβιογραφικά είτε αφηγηματικά – ρεαλιστικά), τα οποία αναφέρονται στο παιχνίδι ως αντικείμενο (άθυρμα) ή ως διαδικασία συνδυαστικά με το παιδί ως αφηγηματικό (δρών ή/και πρωταγωνιστικό) πρόσωπο. Η παρούσα εργασία στοχεύει, αφενός, στον εντοπισμό, την καταγραφή και την ανάδειξη των τρόπων αναπαράστασης, αναφορικά με την παρουσία και τον ρόλο του παιχνιδιού στα αντίστοιχης θεματικής κείμενα αφετέρου, στη διερεύνηση εάν και σε ποιο βαθμό τα κείμενα αυτά αποτελούν έναν κριτικό σχολιασμό πάνω στις κοινωνικές αντιλήψεις της εποχής αναφοράς τους (τις δύο πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα) για το παιχνίδι, απενοχοποιώντας το διττά: ως μέσο χαράς ως μέσο αγωγής και μάθησης.

Χρυσή Βομβογιάννη

Με τα αυτιά σου «ανοιχτά» στην Αρχαία Αγορά! Παιχνίδια με τους ήχους στον αρχαιολογικό χώρο και το μουσείο

Τι ήχους ανακαλύπτουμε σε έναν αρχαιολογικό χώρο; Πώς ακούγεται ένα μνημείο; Ποιους ήχους ακούμε έξω αλλά και μέσα στο μουσείο; Ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας, το οποίο σχεδιάστηκε για τον εορτασμό της Διεθνούς Ημέρας Μουσείων στην Αρχαία Αγορά των Αθηνών. Μέσα από παιχνίδια που προάγουν την παιδική ευημερία, ηχοπεριπάτους και παιχνίδια εξερεύνησης του ηχοτοπίου, τα παιδιά θα γνωρίσουν τα μνημεία, θα έρθουν σε επαφή με τη συντήρηση και την προστασία τους, αλλά και τη διατήρηση του φυσικού και ηχητικού περιβάλλοντός τους. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αποτελεί μέρος μιας καινοτόμου δράσης, η οποία απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες και σχεδιάστηκε με βάση τη θεματική του φετινού εορτασμού της Διεθνούς Ημέρας Μουσείων, που στοχεύει στην αξιοποίηση της δημιουργικής δύναμης του πολιτισμού, ως μοχλού επανεκκίνησης και αλλαγής στην μετά-Covid εποχή.

Έλενα Βουλγαρίδου, Αθανάσιος Δήμου

Ανακαλύπτοντας τη γεωφυσικότητα του πλανήτη μας: Ένα γεω-παιχνίδι φωτοερμηνείας με τη χρήση ελεύθερων δεδομένων και λογισμικών Γεωπληροφορικής

Από τον 19ο αιώνα που ανακαλύφθηκε η φωτογραφία και οι φωτομηχανές με φιλμ, αρκετές επιστήμες υιοθέτησαν τη λήψη και τη χρήση φωτογραφιών, στην αρχή, επίγεια και, έπειτα, εναέρια, με την ανάπτυξη στρατιωτικών εφαρμογών. Οι γεω-επιστήμες, στη συνέχεια, χρησιμοποίησαν την ανάπτυξη της φωτογραφίας και του φιλμ για ποικίλες εφαρμογές με αποτυπώσεις και χρήσεις, όπως καταμέτρηση γαίας, δασικών εκτάσεων, αστικού ιστού κτλ., με τη δημιουργία χαρτογραφικών υπόβαθρων και ορθοφωτοχαρτών. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας αλλά και της επιστήμης της γεωπληροφορικής πλέον, εκτός από αεροφωτογραφίες, έχουμε δεδομένα δορυφορικών εικόνων με παραγόμενους χάρτες από διαφορετικά φάσματα (εκτός από το ορατό), με ελεύθερη διάθεση δεδομένων (από όλο τον κόσμο αλλά και της Ελλάδας). Σκοπός της εργασίας είναι η δημιουργία σύγχρονου γεω-παιχνιδιού των δορυφορικών χαρτών χρήσεων γης, με ψηφιακά εργαλεία γεωπληροφορικής. Η ομάδα στόχος είναι οι μαθητές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (ΕΠΑΛ). Μέσα από τη χρήση δωρεάν ανοικτών δεδομένων και, συγκεκριμένα, των δορυφορικών δεδομένων (Copernicus, Landsat), θα δημιουργηθεί ένα παιχνίδι χρωματικών φασμάτων και εννοιών, ως προς την κατηγοριοποίηση και οπτικοποίηση των χρήσεων γης (αγροί, δασικές εκτάσεις κ.ά.) καθώς και των γεωφυσικών οντοτήτων (βουνά, ποταμοί, λίμνες κ.ά.) του πλανήτη μας. Μέσα από την ομαδοσυνεργατικότητα, την ανάπτυξη της χωρικής σκέψης τους αλλά και την αυτενέργεια, οι μαθητές θα προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν σύγχρονους χάρτες (δορυφορικών εικόνων), ώστε να ανακαλύψουν την εποχή της περιοχής του χάρτη αλλά και, ανάλογα με τις χρωματικές διαβαθμίσεις (φάσματα), τη γεωφυσική αποτύπωση. Θα έχουν τη δυνατότητα να παρέμβουν/επεξεργαστούν στα/τα δεδομένα των δορυφορικών εικόνων, ώστε να εξοικειωθούν με τις έννοιες φωτοερμηνείας και χρωματικών φασμάτων των δορυφορικών αρχείων. Τέλος, οι μαθητές θα προσπαθήσουν να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους και την καλλιτεχνική τους έκφραση επί των χαρτών για την παρουσίαση μεταξύ τους στην τάξη.

Πανωραία Γαϊτάνου

Εικονικά μουσεία, εκπαίδευση πολιτιστικής κληρονομιάς και δεξιότητες στον 21ο αιώνα

Η εισήγηση αυτή επιχειρεί να διερευνήσει τον ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν τα Εικονικά Μουσεία στον χώρο της εκπαίδευσης, με ιδιαίτερη έμφαση στην τυπική εκπαίδευση, δηλαδή την εκπαίδευση που παρέχεται στο πλαίσιο του τυπικού εκπαιδευτικού συστήματος. Ειδικότερα, αναφέρεται σε παρεμβάσεις που γίνονται σε σχολεία και άλλα επίσημα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και/ή των συντονιστών. Πιο συγκεκριμένα, στοχεύει στη διερεύνηση του αντίκτυπου των Εικονικών Μουσείων στον τομέα της εκπαίδευσης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπρόσθετα, θα διερευνηθεί η εκπαιδευτική χρήση των Εικονικών Μουσείων, καθώς η διδασκαλία και η μάθηση στον χώρο των τεχνών και της πολιτιστικής κληρονομιάς, όντας βαθιά συνυφασμένες και με άλλες επιστήμες, συνεπάγονται, επίσης, και την ανάπτυξη άλλων δεξιοτήτων, οι οποίες αναγνωρίζονται ευρέως ως “υποστηρικτικές και πληροφοριακές” ως προς τις διαδικασίες μάθησης, ανεξάρτητα από τις διαφορετικές θεματικές περιοχές που καλύπτουν. Λαμβάνοντας υπόψη τις εκπαιδευτικές δυνατότητες των Εικονικών Μουσείων καθώς και τις σχετικές εκπαιδευτικές ευκαιρίες που δίνονται με την υιοθέτηση των καινοτόμων προσεγγίσεων μάθησης, οι οποίες βασίζονται στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ), η παρούσα εισήγηση συζητά τις εκπαιδευτικές υλοποιήσεις των Εικονικών Μουσείων. Αρχικά, γίνεται προσπάθεια να προσδιοριστεί ο όρος “Εικονικό Μουσείο” και αναφέρονται ορισμένα ενδεικτικά παραδείγματα. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται εκπαιδευτικά προγράμματα σε σχολεία που υλοποιούν ανάλογες δράσεις, τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο, συζητείται η απήγησή τους καθώς και ζητήματα που τυχόν ανακύπτουν. Τέλος, εξάγονται κάποια γενικά συμπεράσματα της έρευνας σχετικά με τις δυνατότητες αυτών των υλοποιήσεων, καθώς υποστηρίζεται η άποψη ότι τα Εικονικά Μουσεία όχι μόνο έχουν τη δυνατότητα να υποστηρίζουν την ευαισθητοποίηση των εκπαιδευόμενων/μαθητών στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά, επιπλέον, δύνανται να συμβάλουν στην ανάπτυξη ορισμένων βασικών δεξιοτήτων του 21ου αιώνα για την Κοινωνία της Γνώσης, η οποία αποτελεί κυρίαρχο αίτημα και στόχο του συνεχώς μεταβαλλόμενου πληροφοριακού “γίγνεσθαι”.

Πανωραία Γαϊτάνου

Νέες τεχνολογίες, “έξυπνη” εκπαίδευση και ο ρόλος των σχολικών βιβλιοθηκών

Ολοένα και συχνότερα παρατηρούμε τη μεγάλη επίδραση που ασκούν οι νέες τεχνολογίες στον χώρο της μάθησης και της εκπαίδευσης. Ειδικότερα, το συμμετοχικό Διαδίκτυο και οι Τεχνολογίες Δεύτερης Γενιάς (Web 2.0) με τη μεγάλη διεισδυτικότητά τους δεν αφήνουν ανεπηρέαστο τον τομέα της παιδείας, με αποτέλεσμα να καθιστούν επιτακτική την ανάγκη συνεχούς ενημέρωσης και επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών, ώστε να είναι σε θέση να τις χρησιμοποιούν και να απολαμβάνουν τα εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα που προσφέρουν στη διδασκαλία, καθώς οδηγούν σε νέες εκπαιδευτικές αναζητήσεις, ανακαλύψεις και ιδέες. Μέσα στο πλαίσιο αυτό, ο ρόλος του εκπαιδευτικού μεταλλάσσεται, καθώς δεν είναι πλέον απλά μεταδότης της γνώσης αλλά αυτός που συντονίζει και διαχειρίζεται τη γνώση και οδηγεί τους εκπαιδευόμενους/μαθητές στην ενεργητική μάθηση μέσα από τη συνεχή ανακάλυψη. Πολλοί ερευνητές μιλούν πλέον για τα περιβάλλοντα “έξυπνης” μάθησης (smart learning environments), αναφερόμενοι, κυρίως, σε μαθησιακά περιβάλλοντα που βασίζονται σε νέες τεχνολογίες -ενίοτε βασίζονται σε παιχνιδοκεντρικές μεθόδους μάθησης (game-based learning)- και έχουν τη δυνατότητα να κάνουν προσαρμογές και να παρέχουν την κατάλληλη υποστήριξη (π.χ. καθοδήγηση, ανατροφοδότηση, υποδείξεις ή εργαλεία) στο σωστό μέρος και την κατάλληλη στιγμή με βάση τις ανάγκες κάθε εκπαιδευόμενου/μαθητή, η οποία μπορεί να προσδιοριστεί μέσω της ανάλυσης των μαθησιακών συμπεριφορών, των επιδόσεών τους και των διαδικτυακών και πραγματικών ερμηνευτικών πλαισίων. Αδιαμφισβήτητα, η σχολική βιβλιοθήκη, ως εκπαιδευτικός θεσμός που ενισχύει τη σχολική μονάδα, αποτελεί καθοριστικό παράγοντα στη διακίνηση της πληροφορίας και της γνώσης αλλά και στον σχεδιασμό του εκσυγχρονισμού της διδασκαλίας, μέσω της επίδρασής της στα μαθησιακά αποτελέσματα και στην ανάπτυξη του πληροφοριακού και τεχνολογικού γραμματισμού των μαθητών, ώστε να μπορούν να ανταποκρίνονται αποτελεσματικά στις εκπαιδευτικές απαιτήσεις του 21ου αιώνα. Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι να διερευνηθεί ο ρόλος που μπορεί να διαδραματίσει η σχολική βιβλιοθήκη, ώστε να λειτουργήσει ως κέντρο “έξυπνης” μάθησης και πολιτισμού. Επιπρόσθετα, αναφέρεται ο τρόπος με τον οποίο η σχολική βιβλιοθήκη συμβάλλει στη μεταμόρφωση της διδασκαλίας σε μία ερευνητική διαδικασία, εμπλουτισμένη με τα εφόδια της σύγχρονης τεχνολογίας, επιδρώντας θετικά στη βελτίωση των επιδόσεων των μαθητών μέσω της ορθότερης διαχείρισης της πληροφορίας και των πληροφοριακών πηγών. Τέλος, καταδεικνύεται η ανάγκη επανασχεδιασμού των στόχων του εκπαιδευτικού συστήματος, με τη σχολική βιβλιοθήκη ως δυναμικό μοχλό της “έξυπνης” μάθησης.

Ναταλία Θεόκλεια Γεωργιτζίκη

Το επιτραπέζιο ψηφιακό παιχνίδι στη φυσική και ψηφιακή τάξη - Δημιουργώ ψηφιακά επιτραπέζια με το genial.ly

Η ένταξη διαδραστικών στοιχείων στη διδασκαλία μέσω ψηφιακών παιχνιδιών κάνει τη μαθησιακή διαδικασία πιο ευχάριστη για τους μαθητές και προκαλεί το ενδιαφέρον τους, καθώς η μάθηση γίνεται με παιγνιώδη τρόπο. Οι περισσότεροι μαθητές έχουν εξοικειωθεί από μικρή ηλικία στη χρήση του υπολογιστή και των κινητών ψηφιακών συσκευών, στη χρήση παιχνιδιών και από την Α' Δημοτικού διδάσκονται την Πληροφορική στο σχολείο τους. Ο εκπαιδευτικός έχει στη διάθεσή του πληθώρα εκπαιδευτικών λογισμικών, με τα οποία μπορεί να εμπλουτίσει κάθε στάδιο της διδασκαλίας του. Επιπλέον, στα περισσότερα σχολεία υπάρχει υλικοτεχνική υποδομή για τη χρήση αυτών από τον εκπαιδευτικό και τους μαθητές. Στην παρούσα εργασία, θα παρουσιάσω στο θεωρητικό μέρος την αξιοποίηση των ψηφιακών επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, στη φυσική αλλά και στη διαδικτυακή τάξη, τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί ένα επιτραπέζιο ψηφιακό παιχνίδι, τα είδη του και τις προδιαγραφές του. Τα πλεονεκτήματα για τους μαθητές σε διάφορες δεξιότητες, χωρικές, κοινωνικές, τεχνολογικές και γνωστικές. Θα παραθέσω τυχόν δυσκολίες και μειονεκτήματα από τη χρήση αυτών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Θα παρουσιάσω το δωρεάν εκπαιδευτικό online λογισμικό genial.ly και πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε εύκολα ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, αξιοποιώντας έτοιμα δωρεάν πρότυπα που παρέχει και νέα επιτραπέζια από την αρχή. Τέλος, θα παράσχω υλικό, όπως εικόνες και υπερσυνδέσμους, που θα χρησιμοποιηθεί κατά τη δημιουργία ενός επιτραπέζιου ψηφιακού παιχνιδιού.

Παναγιώτα Γεωργοπούλου, Δέσποινα Μπούρη & Παρασκευή Νερκίζογλου

Παιχνίδι και μάθηση, έρευνα και λήψη αποφάσεων στην προσχολική εκπαίδευση

Τι είναι διδασκαλία; Πώς μαθαίνουν τα παιδιά; Τι είναι παιχνίδι; Τι είδους παιχνίδι ενσωματώνουν οι παιδαγωγοί στην καθημερινή πρακτική; Η σχέση μεταξύ παιχνιδιού και μάθησης τονίστηκε εδώ και πολύ καιρό από σπουδαίους παιδαγωγούς, όπως ο Froebel και η Montessori, καθώς και από ψυχολόγους παιδιών, όπως ο Piaget και ο Vygotsky. Το παιχνίδι, στις μέρες μας, είναι κοινώς αποδεκτό ως πολύτιμο συστατικό της προσχολικής εκπαίδευσης. Θεωρείται μια κατάσταση στην οποία τα παιδιά μαθαίνουν και αποκτούν ακαδημαϊκές καθώς και κοινωνικές δεξιότητες, αβίαστα και ευτυχισμένα. Το ελληνικό πρόγραμμα σπουδών φαίνεται να συμφωνεί με αυτήν την άποψη. Η σχέση μεταξύ παιχνιδιού και μάθησης που αντικατοπτρίζει το πρόγραμμα σπουδών είναι σημαντική για την εκπαίδευση των μικρών παιδιών, αλλά πιο σημαντική είναι η άποψη των ίδιων των εκπαιδευτικών, καθώς είναι υπεύθυνοι να εφαρμόζουν το πρόγραμμα σπουδών στην καθημερινή πρακτική. Η παρούσα εισήγηση αποτελεί μια πρόταση διδακτικής προσέγγισης. Στόχος της είναι η κατάθεση, τόσο της μεθοδολογίας όσο και των εμπειριών των εκπαιδευτικών, οι οποίες αποκτήθηκαν από την ανάπτυξη δυο ανεξάρτητων δραστηριοτήτων ιδιαίτερα προσφιλών στα ενδιαφέροντα των μικρών παιδιών: α) τη δραστηριότητα - ενότητα «Δεινόσαυροι» και β) τη δραστηριότητα - ενότητα «Εγκέφαλος και ηλεκτρονικός υπολογιστής». Με την πρώτη ασχολήθηκε η ομάδα των προνήπιων και με τη δεύτερη η ομάδα των νηπίων. Ο σχεδιασμός της διδακτικής μεθοδολογίας και στις δυο περιπτώσεις έγινε κατά τέτοιο τρόπο, ώστε τα παιδιά να βιώσουν τον τρόπο που διεξάγεται μια έρευνα, προσεγγίζοντας το θέμα τους μέσα από τον διάλογο, τη συνεργασία, τη διαδικτυακή αναζήτηση, τη διατύπωση υποθέσεων, τον έλεγχο των υποθέσεων τους και, τέλος, τη λήψη απόφασης. Ο ρόλος των εκπαιδευτικών και στις δυο ομάδες ήταν συμμετοχικός και όχι καθοδηγητικός, καθ' όλη τη χρονική περίοδο υλοποίησης της δραστηριότητας. Ο χρόνος υλοποίησης και των δύο δραστηριοτήτων ήταν τέσσερις μήνες. Ο τόπος ανάπτυξης των δραστηριοτήτων - ενότητων ήταν το Πρότυπο Νηπιαγωγείο «Φεγγαράκι».

Πετρίνα Γεωργούση

Το παιχνίδι ως μέσο θεραπείας της επιθετικότητας παιδιών προσχολικής ηλικίας

Στην ανακοίνωση αυτή παρουσιάζεται το Παιχνίδι ως θεραπευτικό εργαλείο κατά της παιδικής επιθετικότητας. Η θέση που κατέχει το παιχνίδι στη ζωή ενός παιδιού προσχολικής ηλικίας είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς μέσω αυτού πραγματοποιείται η σωματική, η πνευματική, η συναισθηματική, η κοινωνική και η ηθική του ανάπτυξη. Στο πλαίσιο της ανακοίνωσης, γίνεται αναφορά στις ψυχοβιολογικές (Ψυχανάλυση, Ηθολογία) και τις κοινωνιολογικές θεωρίες (θεωρία Κοινωνικής Μάθησης, υπόθεση ματαιώσης - επιθετικότητας) που εξηγούν την εμφάνιση της επιθετικής συμπεριφοράς στην προσχολική ηλικία, καθώς και στα στάδια, τις μορφές και τις επιπτώσεις της στη ζωή των παιδιών. Με βάση, λοιπόν, το παιχνίδι και το θεραπευτικό του ρόλο προτάσσεται η μη κατευθυντική Παιγνιοθεραπεία ως ένα αποτελεσματικό μέσο αντιμετώπισης της επιθετικότητας στην πρώιμη παιδική ηλικία. Μέσα από την έκφραση επιθετικών συναισθημάτων ή συμπεριφορών κατά τη διάρκεια της θεραπείας αλλά και το αίσθημα ενσυναίσθησης και κατανόησης του θεραπευτή, το παιδί μαθαίνει να ικανοποιεί τις ανάγκες του με κοινωνικά κατάλληλο τρόπο, αλλά και μεταξύ άλλων, να εμβαθύνει την αυτοκατανόηση, την αυτοπεποίθηση και την υπευθυνότητά του. Πιο συγκεκριμένα, παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά και ο ρόλος του Παιγνιοθεραπευτή, οι βασικές αρχές και τα στάδια που ακολουθούνται κατά τη διάρκεια των συνεδριών, καθώς και οι προδιαγραφές και τα σύνεργα της αίθουσας που απαιτούνται για την ομαλότερη διεξαγωγή της θεραπείας. Τέλος, εκτός από τη θεραπεία των ίδιων των παιδιών, υποστηρίζεται η σημασία της συμβολής των ενηλίκων που είναι υπεύθυνοι για την ανατροφή του παιδιού. Η συνεχής γονική διαθεσιμότητα, η εναρμόνιση, η ζεστασιά και η αμοιβαιότητα στο παιχνίδι γονιών - παιδιών θεωρούνται κρίσιμα στοιχεία που προωθούν τη θετική ανάπτυξη του παιδιού.

Δημήτριος Γιαννάκος

Οι παιγνιώδεις τουριστικές διαδρομές μέσω ψηφιακών εφαρμογών και το ενδιαφέρον που παρουσιάζουν για τους Οργανισμούς Διαχείρισης και Προώθησης Προορισμών

Η καθημερινή χρήση του διαδικτύου από μεγάλη μερίδα του πληθυσμού σε χώρες, όπως η Ελλάδα, είχε σημαντικές συνέπειες στις στρατηγικές επικοινωνίας που υιοθετούν οι Οργανισμοί διαχείρισης και

προώθησης τουριστικών προορισμών. Σχετικά πρόσφατα, χάρη στη χρήση τεχνολογιών Web 2.0 και τις δυνατότητες που προσφέρουν, οι χρήστες του διαδικτύου μπορούν να μοιράζονται πληροφορίες, να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν, δυναμική η οποία επιβάλλει μεταβολές στον χώρο της επικοινωνίας και της προώθησης των τουριστικών προορισμών. Ο σχεδιασμός και η χρήση ψηφιακών παιγνιωδών εφαρμογών και τρόπου σκέψης στον τουρισμό (gamification) είναι μια νέα πρακτική που χρησιμοποιείται ήδη για να βελτιώσει την τουριστική εμπειρία και να αυξήσει τις δραστηριότητες του επισκέπτη και το δέσιμό του με τον προορισμό (Xu, Weber, & Buhalis, 2013). Στο άρθρο αυτό, αφού παρουσιαστούν οι έννοιες του τουριστικού προορισμού και των Οργανισμών Διαχείρισης και Προώθησης Προορισμών (ΟΔΠ), θα γίνει προσπάθεια να οροθετηθεί το φαινόμενο των τουριστικών παιγνιωδών εφαρμογών και να διερευνηθεί το κατά πόσο μπορεί να έχει ευρύτερη εφαρμογή στο τουριστικό γίγνεσθαι μέσω των ΟΔΠ. Θα παρουσιαστούν, επίσης, παραδείγματα εφαρμογής του gamification από διάφορους τουριστικούς προορισμούς.

Πολυχρόνης Γιαννικόπουλος

“Αγαπητό μου ημερολόγιο”. Ένα ιστορικό ντοκιμαντέρ με αφορμή τα 200 χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση

Μάρτιος 2021. Οκτώ έφηβοι, ο Αναστάσης, ο Γιάννης, η Ηλιάνα, ο Θωμάς, η Κατερίνα, η Μαρία Α., η Μαρία Κ. και η Σοφία, εμπνέονται από την επέτειο του 1821 και προβληματίζονται σχετικά με το επαναστατικό φαινόμενο, ευρισκόμενοι στην ιδιότυπη πολιορκία της πανδημίας. Ποιοι είναι οι λόγοι που θα επαναστατούσαν σήμερα; Το βραβευμένο ιστορικό ντοκιμαντέρ "Αγαπητό μου ημερολόγιο" από τους μαθητές του 1ου ΕΠΑ.Λ. Ιλίου, αξιοποιώντας αρχεία οπτικοακουστικού υλικού, προσεγγίζει κριτικά το παρελθόν, συνομιλώντας με το παρόν και το μέλλον. Η υπέρτατη θυσία των αγωνιστών του 1821, η Μαντώ Μαυρογένους, τα κείμενα των Συνταγμάτων του Αγώνα αλλά και η ίδια η Άνοιξη εμπνέουν τους έφηβους-μαθητές να μιλήσουν για την Ελευθερία που πηγάζει από μέσα τους και δεν έχει σύνορα. Μέσα στην πανδημία, οι εκπαιδευτικοί σε όλον τον κόσμο αναζήτησαν τρόπους, ώστε να διδάξουν με τα διαθέσιμα εργαλεία αλλά και νέα μέσα, εξασφαλίζοντας υψηλό επίπεδο εκπαίδευσης. Στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ, κύριο μέλημα του υπεύθυνου εκπαιδευτικού ήταν η επιτυχής υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος –εξ ολοκλήρου εξ αποστάσεως– που να διατηρεί υψηλό επίπεδο ποιότητας, τόσο σε επίπεδο μάθησης όσο και τεχνολογίας. Το πιο δύσκολο κομμάτι, όμως, σε όλη τη διαδικασία ήταν να «γκρεμιστεί» το απρόσωπο της οθόνης και να κεντρισθεί το ενδιαφέρον των μαθητών. Να δοθούν κίνητρα στους μαθητές και, ταυτόχρονα, διερευνώντας τις προϋπάρχουσες γνώσεις και ικανότητές τους, ο εκπαιδευτικός να εισάγει μέσα από την προσωπική καλλιτεχνική έκφρασή τους την καλύτερη κατανόηση των οπτικοακουστικών επιλογών τους. Οι νέες παιδαγωγικές, εξάλλου, στοχεύουν στην κατάκτηση της γνώσης από τους μαθητές μέσα από βιωματικές διαδικασίες. Στόχος ήταν να κατανοήσουν την έννοια της ιστορικής πηγής και την αξιοποίησή της, να διαμορφώσουν ερευνητικό πνεύμα, να καλλιεργηθεί η διαθεματικότητα και η διεπιστημονικότητα μέσα από την υλοποίηση ψηφιακών έργων, καθώς και να ενισχυθεί η φαντασία, αυτενέργεια, πρωτοβουλία για καλλιτεχνική έκφραση. Τέλος, το πιο σημαντικό ήταν να ανακαλύψουν πολιτιστικά στοιχεία και παραδόσεις μιας άλλης εποχής και να τα συγκρίνουν με το σήμερα. Το στοίχημα ήταν να πραγματοποιηθεί ένα ιστορικό ντοκιμαντέρ με θέμα την Επανάσταση του χθες σε σχέση με το σήμερα.

Όλγα Γιώτη

Η αξιοποίηση της διερευνητικής δραματοποίησης στην αλληγορία του σπηλαίου του Πλάτωνα

Η εφαρμογή θεατρικών δραστηριοτήτων κατά τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων, αφενός, μπορεί να μετατρέψει την εκπαιδευτική διαδικασία σε ένα περιβάλλον συνεργασίας, ασφάλειας, αποδοχής και δημιουργικότητας, αφετέρου, μπορεί να συμβάλει στην καλύτερη κατανόηση και ερμηνεία των κειμένων και στον θετικό επαναπροσδιορισμό προσωπικών στάσεων και αξιών των ίδιων των μαθητών. Στο πλαίσιο του παρόντος εργαστηρίου, μελετάται η αξιοποίηση της διερευνητικής δραματοποίησης, με τη χρήση θεατρικών τεχνικών στα πλαίσια του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας και, πιο συγκεκριμένα, στην ενότητα έντεκα, δώδεκα και δεκατρία, που αφορά στην αλληγορία του σπηλαίου του έργου Πολιτεία του Πλάτωνα και συναντάται στο σχολικό εγχειρίδιο «Αρχαία Ελληνικά Φιλοσοφικός Λόγος» της τρίτης τάξης του ενιαίου Λυκείου.

Παρασκευή Γκανάτσιου

Το παιχνίδι και η τέχνη, ως δρόμοι ενίσχυσης της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης και της ψυχογεωγραφίας των ανοιχτών χώρων στα ιστορικά κέντρα των πόλεων

Η συμπερίληψη δεν εκφράζεται με τη φαινομενική ένταξη ατόμων σε μία ομάδα. Αποτελεί έναν δύσκολο προορισμό και ενέχει τη δέσμευση σε ένα όραμα, με στόχο την ουσιαστική αποδοχή, την κοινωνική δικαιοσύνη και ισότητα. Επιτυγχάνεται μέσω της ανάπτυξης ενεργών ρόλων, γεγονός που λαμβάνει χώρα, στην τέχνη και το παιχνίδι, εγγενώς. Επιπλέον, η ψυχογεωγραφία του χώρου καταγράφει το ψυχολογικό αποτύπωμα του ατόμου, την «ιδέα» του γι' αυτόν μέσα από μύθους, αντιλήψεις, δρώμενα και συνήθειες. Φανερώνει, παράλληλα, την επιτυχή ή όχι εγγραφή του καθενός στον χώρο και το «ανήκειν», απαραίτητο στη συμπερίληψη. Η παρούσα μελέτη, αξιοποιώντας την τέχνη, ως γλώσσα πολυμορφίας αλλά και το παιχνίδι, τη σοβαρότερη εργασία για το παιδί και τον έφηβο, παρουσιάζει μία σειρά συγκεκριμένων δραστηριοτήτων και τεχνικών, κυρίως, για μαθητικές ομάδες από 11 έως 16 ετών, κατάλληλων για ανοιχτούς χώρους ιστορικών κέντρων σύγχρονων πόλεων. Τα ιστορικά κέντρα έχουν το πλεονέκτημα να «εκθέτουν» σε όλες τις αισθήσεις την ιστορία, τον πολιτισμό και την τέχνη, να εκρέουν άυλες, ψυχικές ιδιότητες και να υποδέχονται νέα χαρακτηριστικά από τις εμπειρίες και τις σκέψεις των ανθρώπων που εντάσσονται στο «τοπίο» τους. Τεχνικές, όπως η δύναμη του κύκλου, η ομάδα των τριών (αφηγητής, ακροατής, παρατηρητής), οι πολλαπλές αφηγήσεις, η τυφλόμυγα, οι στατικές, κινούμενες ή και ομιλούσες εικόνες κ.ά., αξιοποιούν τη δύναμη του παιχνιδιού και διαφόρων τεχνών και ενεργοποιούν τα παιδιά στη διαμόρφωση της ίδιας της διαδικασίας με όρους ίσης μεταχείρισης. Η χρήση προσωπικών «αφηγήσεων» φέρνει στον πραγματικό χώρο και χρόνο των δραστηριοτήτων και άλλες πραγματικότητες, χώρους και αντιλήψεις. Αυτό το διευρυμένο αντιληπτικό τοπίο δημιουργεί ένα κατάλληλο σκηνικό, για να δώσει πρωταγωνιστικό ρόλο στη συμπερίληψη μέσω της τέχνης και του παιχνιδιού.

Μπρικένα Γκίστο

Παιχνίδι και Τέχνη: μια απόπειρα διαπίστωσης της κοινής τους προέλευσης

Η ανακοίνωση στοχεύει να συσχετίσει το περιεχόμενο των εννοιών Παιχνίδι και Τέχνη, καταγράφοντας τις συνδέσεις μεταξύ τους, αποσκοπώντας να καταδείξει πως προέρχονται από μια κοινή αφετηριακή βάση. Αποπειράται μια διαπίστωση μέσα από εμπειρικές παρατηρήσεις και εφαρμογές σχετικά με το πώς οι δύο αυτές έννοιες βιώνονται στο εδώ και τώρα, ενώ, παράλληλα, διατρέχουν, συνολικά, τη ζωή του ανθρώπου. Το παιχνίδι με τους αναρίθμητους ορισμούς του συναντάει την εξίσου πολυδιάστατη οπτική της τέχνης σε μια προσπάθεια κριτικής προσέγγισης. Είναι, άραγε, η τέχνη μια φυσική προέκταση της παιγνιώδους διαδικασίας; Αποτελεί το παιχνίδι για το παιδί διερεύνηση και νοηματοδότηση του κόσμου του κατά τον ίδιο τρόπο που λειτουργεί η τέχνη για τον καλλιτέχνη; Πόσο αναγκαίες είναι οι έννοιες αυτές για το παιδί αλλά και τον ενήλικα, που, διαχρονικά, φαίνεται να καταφεύγει σε αυτήν την πρώτιστη ανάγκη; Ενδεικνύται μια νοηματοδότηση, μέσω του παιχνιδιού και της τέχνης, για να υπάρξει το παιδί ως άνθρωπος και ο άνθρωπος ως παιδί;

Καλλιόπη Γουργιώτου

Επίσκεψη στο Μουσείο. Μια ανιαρή περιδιάβαση στον χώρο ή ένα απολαυστικό παιχνίδι και συνομιλία με τα έργα τέχνης και πολιτισμού;

Τα μουσεία είναι χώροι άτυπης εκπαίδευσης και αποτελούν χώρους «εμπειρίας», επικοινωνίας, έμπνευσης και δημιουργίας. Συνεργάζονται με τα σχολεία με διάφορες μορφές συνεργασίας, καθώς εμπλουτίζουν σημαντικά τις μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών μέσα από μουσειακές επισκέψεις. Αν και τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων διατηρούν μια χαλαρή σχέση με τα Αναλυτικά Προγράμματα των σχολικών τάξεων, αναμφίβολα, δεν μπορούν να αγνοούν βασικές αρχές της σχολικής μάθησης και της σχολικής πραγματικότητας. Από την άλλη, δεν πρέπει να παραμελούνται και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της μάθησης στο μουσείο, αλλά αντίθετα να εντάσσονται αυτά λειτουργικά μέσα στον κάθε εκπαιδευτικό σχεδιασμό. Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι η ευέλικτη και ελεύθερη διάθεση χρόνου, ο προαιρετικός χαρακτήρας, η απουσία καταναγκασμού, η δυνατότητα αυτοπροσδιορισμού, η αυτοκαθοριζόμενη μάθηση και η προσωπική πρωτοβουλία. Στόχος της μουσειοπαιδαγωγικής, εξάλλου, είναι να προσφέρει σε εκπαιδευτικούς και μαθητές καταστάσεις και εμπειρίες, που τα περιεχόμενα και οι τρόποι προσέγγισής

τους να λειτουργούν νεωτερικώς και ανανεωτικά για τη σχολική ζωή. Διακρίνονται και αναλύονται δύο κατηγορίες εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στο μουσείο: αυτές που υλοποιούν τα μουσεία κι αυτές που υλοποιούν οι εκπαιδευτικοί των σχολικών τάξεων. Στην τελευταία ενότητα της εισήγησης, προτείνονται μέθοδοι και δραστηριότητες που καθιστούν την επίσκεψη στο μουσείο ένα απολαυστικό παιχνίδι και συνομιλία με τα έργα πολιτισμού. Αναλύονται μέθοδοι και δραστηριότητες που αξιοποιούνται στη μουσειοπαιδαγωγική πράξη, όπως η αφήγηση, η ξενάγηση «με ανεστραμμένους ρόλους», η διήγηση ιστοριών, η μαιευτική μέθοδος, η ανακαλυπτική μέθοδος σε παιχνίδια εξερεύνησης και ειδικά διαμορφωμένους χώρους. Τέλος, η ανάλυση εστιάζει στις βιωματικές-δημιουργικές μεθόδους με παιγνιώδη μορφή, που προωθούν την ενεργή συμμετοχή, επιδιώκουν την απόλαυση, προκαλούν τη συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών και τους ωθούν στην προσωπική δημιουργία. Τέτοιες είναι οι υλικές-αισθητικές δραστηριότητες, οι δραστηριότητες που τους φέρνουν σε επαφή με την τέχνη, όπως οι παραστατικές δραστηριότητες με το μουσειακό θέατρο, τον χορό και τη μουσική και οι δραστηριότητες γραμματισμού που βασίζονται στη δημιουργική γραφή.

Καλλιόπη Γουργιώτου

Το παιχνίδι και η τέχνη στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο

Κατά τον σχεδιασμό του Προγράμματος Σπουδών (ΠΣ 2011) για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο, ελήφθη υπόψη ότι ο μαθητής - αναγνώστης είναι ένας έφηβος που βρίσκεται σε διαδικασία αναζήτησης και προσανατολισμού της εφηβικής ταυτότητας και πως το μάθημα της Λογοτεχνίας πρέπει να τον συντροφεύει στις αγωνίες και προσωπικές του αναζητήσεις. Με τις διδακτικές ενότητες που προτείνει το ΠΣ πολιορκεί την κοινωνική και ατομική εμπειρία των μαθητών, εκμεταλλεύεται ό,τι είναι οικείο και ευχάριστο στην έως τώρα αναγνωστική τους διαδρομή και δεν παραλείπει να δίνει προσοχή στις ψυχολογικές και κοινωνικές ανάγκες τους. Απορρίπτοντας την πρωτοκαθεδρία καθαρά γραμματολογικών και ιστορικών κριτηρίων, επιδιώκει να εξασφαλίσει το ενδιαφέρον και την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών. Δίνει τη δυνατότητα σε κάθε εκπαιδευτικό να επιστρατεύσει τη δημιουργικότητά του και να προβεί σε συνδυασμούς που θα κάνουν το μάθημα περισσότερο ελκυστικό, ενδιαφέρον και αποτελεσματικό για τους δικούς του μαθητές. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να εφαρμόζει τις προτεινόμενες στο ΠΣ πρακτικές και να επιλέγει ποικίλες δραστηριότητες με παιγνιώδη διάθεση, ενώ, ταυτόχρονα, να αξιοποιεί έργα διάφορων πεδίων της τέχνης ως παράλληλα «κείμενα» προς τα διδασκόμενα. Στόχος είναι η επικοινωνία των ομηλικών μέσα από την ανάγνωση και η δημιουργία διά βίου σχέσης με το βιβλίο και το διάβασμα. Ενδεικτικές πρακτικές για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας που προτείνονται στο ΠΣ είναι η μέθοδος σχεδίων εργασίας (project), η ομαδοσυνεργατική μέθοδος, η δημιουργική χρήση των ΤΠΕ, περιλαμβάνοντας και την πολυμεσική παρουσίαση των εργασιών των μαθητών και την παραγωγή δικών τους πολυτροπικών κειμένων κι, ακόμη, η παρουσίαση ολόκληρων βιβλίων από ομάδες μαθητών. Αυτές οι πρακτικές όχι μόνο οδηγούν τους μαθητές στις ατραπούς της τέχνης, αλλά τους καθιστούν τους ίδιους δημιουργούς της. Τέλος, προτείνονται δραστηριότητες με παιγνιώδη διάθεση, όπως αυτές της διερευνητικής δραματοποίησης (Παγωμένες Εικόνες, Καρέκλα των Αποκαλύψεων, Μια μέρα στη ζωή, Μανδύας του Ειδικού, Μεταμόρφωση, Δραματοποιημένη Αφήγηση, Θέατρο φόρουμ κ.ά.), η οπτικοποίηση κειμένων με φωτογραφίες, κολάζ κι έργα ζωγραφικής, η δημιουργία «πινακοθήκης», έκθεσης ή σχολικού λογοτεχνικού περιοδικού ή ιστολογίου κ.ά.

Αικατερίνη Γούση, Σταυρούλα Σταματοπούλου & Άρης Μαυρομμάτης

Ανακαλύπτω τα Μαθηματικά μέσα από την Τεχνολογία και το Παιχνίδι των Κατασκευών

Η σύγχρονη εκπαίδευση θεωρείται μια διαδικασία δυναμική, που βασίζεται στις αρχές της διεπιστημονικότητας καθώς και στην ανάδειξη του ατομικού και υποκειμενικού τρόπου απόκτησης γνώσης από κάθε άτομο. Η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης δεν μπορεί να απουσιάζει μέσα από αυτήν τη διαδικασία καθώς και η ανακαλυπτική μάθηση, στοιχεία που δημιουργούν εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, τα οποία προκαλούν τους μαθητές να αναπτύξουν τον προσωπικό τρόπο συγκρότησης πληροφοριών και ανάπτυξης δεξιοτήτων, να οικοδομήσουν προσωπικά κριτήρια και συλλογισμούς καθώς και να λαμβάνουν αποφάσεις, με σκοπό την ερμηνεία του κόσμου γύρω τους. Έχοντας ως δεδομένο τις δύο προηγούμενες θέσεις, η παρούσα εργασία αποσκοπεί στην κατάθεση μιας διδακτικής πρότασης, η οποία αναπτύχθηκε στο

πλαίσιο μιας διεθνώς σύγχρονης εκπαιδευτικής ιδέας, του STEAM, και πειραματικά υλοποιήθηκε σε μαθητές ηλικίας 8-9 ετών. Το πρόγραμμα (πρόταση) αυτό είχε ως θέμα τη δημιουργία τρισδιάστατης κατασκευής ελικοφόρου αυτοκινήτου. Η κατασκευή προσεγγίστηκε με διαθεματικό τρόπο μέσω των Μαθηματικών, της Φυσικής, των Τεχνών, της Μηχανικής και της Τεχνολογίας, αξιοποιώντας, παράλληλα, την ομαδική εργασία και επιχειρηματολογία. Το καινοτόμο στοιχείο αυτής της πρότασης εντοπίζεται συγκεκριμένα: α) στο ότι εφαρμόστηκε πρώτη φορά εντός του ωρολογίου προγράμματος με συντονιστή τον εκπαιδευτικό της τάξης και συμμετέχοντες όλους τους μαθητές της τάξης, β) στο ότι καταγράφεται από τους εκπαιδευτικούς εμφανής ποιοτική διαφορά, όσον αφορά τους μαθητές πριν και μετά την εφαρμογή του προγράμματος, γ) στο ότι παρατηρήθηκε σημαντική διαφορά στη μαθησιακή επίδοση ανάμεσα στους μαθητές που είχαν εμπειρία STEAM πριν τη συμμετοχή στο πρόγραμμα, συγκριτικά με όσους δεν είχαν αντίστοιχη εμπειρία και δ) τα υλικά τα οποία χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση της συγκεκριμένης κατασκευής ήταν ακίνδυνα, φιλικά στο περιβάλλον και εύχρηστα από τα παιδιά της αυτής της ηλικίας.

Ιωάννα Γρηγορίου, Λεωνίδας Γιαννόπουλος

Ο αυτοσχεδιασμός ως μέσο ενδυνάμωσης και αποφόρτισης στη Φυσική Αγωγή

Η ένταση και η κόπωση των παιδιών που φοιτούν στη Γ' Λυκείου είναι εμφανής από το ξεκίνημα της σχολικής χρονιάς. Με επιθυμία την αποφόρτιση και την ενδυνάμωση των μαθητών/-τριων που ολοκληρώνουν τη φοίτησή τους στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, δημιουργήσαμε μαζί παιχνίδια, όπου η έκφραση των συναισθημάτων και η διασκέδαση συναντιέται με την αμφισβήτηση και την «αναδόμηση» του περιβάλλοντος χώρου. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια του μαθήματος Φυσικής Αγωγής (που είναι τρίωρο στο εβδομαδιαίο πρόγραμμα), με τα δεκατέσσερα υπέροχα παιδιά του Γ1 του ΓΕΛ Ερμιόνης, δημιουργήσαμε έναν κώδικα, όπου κατά τη διάρκεια των μαθημάτων αναπαριστούμε συναισθήματα και ιστορίες σε διαφορετικό χωροχρόνο. Πιο αναλυτικά, αφού περάσουμε σε έκφραση συναισθημάτων μέσα από διαφορετικά περπατήματα όλων στην ομάδα, προχωρούμε σε στιγμιαία ακινητοποίηση, όπου το παιδί διηγείται την προσωπική του ιστορία, τη σκέψη ή την κατάσταση που το οδήγησε σε αυτό το συναίσθημα. Σε ένα μεταγενέστερο επίπεδο, αφού προσδιορίσουμε με τα παιδιά τον χρόνο και ανιχνεύσουμε το κοινωνικό, ιστορικό και οικονομικό περιβάλλον (θεσμοί, ήθη) αλλά και τον χώρο, όπως πλαισιώνεται από κλιματολογικές, γεωφυσικές, αρχιτεκτονικές παραμέτρους, και δεν παραλείψουμε να προκαθορίσουμε και τον τρόπο, κάτω από ποιες συνθήκες και μέσα από ποιο πλέγμα σχέσεων τελείται ένα γεγονός, μια περιγραφή, καταλήξουμε να στήσουμε το «σκηνικό». Μάλιστα, διαχωρίσαμε με τα παιδιά τον δραματικό χρόνο (άμεση παράσταση ενός δραματικού γεγονότος) αλλά και τον πραγματικό χρόνο. Οι παραπάνω δραματοποιήσεις έχουν σαν άξονα στιγμές του μαθήματος, για παράδειγμα, δραματοποιώ αθλήματα, ατομικά ή ομαδικά, στιγμές θριάμβου ή αποτυχίας. Μπορεί να αναφέρονται σε αθλητές των παραολυμπιακών αγώνων αλλά και σπουδαίες στιγμές στην ιστορία του αθλητισμού ή να αναπαριστούν στιγμές από την καθημερινή σχολική ζωή, όπως βιώνεται μέσα απ' την οπτική του/της έφηβου/ης. Η διαδικασία αυτή έχει πολλαπλά οφέλη αμφίδρομα, τα παιδιά αποβάλλουν την ένταση, αμφισβητούν και συνδιαμορφώνουν ένα διαφορετικό συγκείμενο, παίζοντας κι εγώ βιώνω πλάι τους τον κόσμο μέσα από τη δική τους οπτική.

Αιμιλία Δαλάρη

Η σημασία του παιχνιδιού για το παιδί μέσα από προγράμματα μουσειακής εκπαίδευσης

Ο άνθρωπος έχει την τάση να δραστηριοποιείται και να παίζει. Αναζητά την ολοκλήρωσή του μέσα από το παιχνίδι, στοιχεία του οποίου είναι η σύμπτωση και οι κανόνες. Τα παιχνίδια έχουν να κάνουν με τελετουργικά, επανάληψη, μεταβολή της πραγματικότητας και αντιμετώπιση των δυσκολιών της ζωής. Το παιχνίδι δεν έχει κάποιο σκοπό, αλλά προσφέρει στο παιδί την εναλλαγή από την ένταση στην χαλάρωση, καθώς και τη δυνατότητα να ασχοληθεί με ένα κομμάτι του περιβάλλοντός του. Θεωρείται, ακόμη, μια διαφοροποιημένη και μεταλλασσόμενη δυνατότητα ενασχόλησης με το πραγματικό περιβάλλον και, συνεπώς, μια δυνατότητα μάθησης, εξάσκησης και εφαρμογής γνώσεων, αντιλήψεων και δεξιοτήτων, ενώ, ταυτόχρονα, παιχνίδι και δημιουργικότητα πηγάζουν από την ίδια πηγή, δηλαδή από την παραγωγική δύναμη του παιδιού, την όρεξή του να κινείται και να δρα, να ψάχνει και να βρίσκει, να δοκιμάζει και να αλλάζει πράγματα και να εκθέτει τις ιδέες του. Συνεπώς, η παιδική ηλικία και το παιχνίδι είναι άρρηκτα συνδεδεμένα μεταξύ τους, καθώς, αρχικά, το παιχνίδι προσφέρει πραγματικά βιώματα και παρακινεί σε

ενεργητική δράση. Επίσης, ικανοποιείται η βασική ανθρώπινη ανάγκη για ασφάλεια, σιγουριά καθώς και για σωματική και ψυχική ισορροπία. Ακόμη, το παιδί ασχολείται με το περιβάλλον του και μέσω αυτού γνωρίζει την αποδοχή και την εναλλαγή μεταξύ της ενεργητικής συμπεριφοράς και της παθητικής συμμετοχής, μεταξύ της έντασης και της χαλάρωσης. Συμπερασματικά, το παιχνίδι αποτελεί ένα πολύτιμο κομμάτι της χαράς της ζωής, την οποία θέλουν όλοι να νιώσουν ξανά και ξανά. Γι' αυτό και τα παιδιά παίζουν, μέχρι να «χορτάσουν» το παιχνίδι.

Φανή Δαμιανάκη

Το παιχνίδι συναντά την τέχνη της γης

Η τέχνη στην εκπαίδευση είναι μια ανάσα ελευθερίας για τους εφήβους και μια ακτίνα φωτός για τον πολιτισμό μας. Η τέχνη ανοίγει νέους ορίζοντες στους ανθρώπους. Στόχος είναι η τέχνη να μην είναι απλά άλλο ένα μάθημα, αλλά να είναι γιορτή. Με την τέχνη οι μαθητές παίζουν. Κάνουν, δηλαδή, ότι είναι πιο κοντά στην ηλικία τους. Παίζουν με τα χρώματα, με τα σχήματα, με τα υλικά, με την αίσθηση της ελευθερίας. Η σχολική μας κοινότητα έχει το δώρο να ζει και να δρα στο Δάσος Συγγρού στο Μαρούσι, όπου μας εμπνέουν καθημερινά τα υλικά, οι συνθέσεις και η ζωή που μεταμορφώνεται διαρκώς. Μέσα από αυτό το βίωμα, μαζί με τους μαθητές του ομίλου καλλιτεχνικής δημιουργίας, το σχολικό έτος 2020-21, περπατήσαμε, εξερευνήσαμε, παρατηρήσαμε, σχεδιάσαμε, παίξαμε, συνεργαστήκαμε και δημιουργήσαμε τα δικά μας καλλιτεχνικά έργα στη φύση. Σε αντίθεση της αντίληψης ότι η δημιουργία καλλιτεχνικού έργου απασχολεί μόνο τους καλλιτέχνες και βρίσκεται αποκλειστικά στα μουσεία και στις γκαλερί, πιστεύουμε πως η τέχνη της γης είναι μια ελεύθερη τέχνη, δημιουργείται κάτω από τον ανοιχτό ουρανό και απευθύνεται σε όλους τους ανθρώπους, μικρούς και μεγάλους, να την γνωρίσουν, να εμπνευστούν και να γίνουν ένα με τη φύση, επιστρατεύοντας τη δημιουργικότητά τους. Την περίοδο της τηλεκπαίδευσης, δημιουργήσαμε και ατομικά έργα στη φύση, στις μικρές μας εξορμήσεις στην πλατεία της γειτονιάς, στη θάλασσα, στο βουνό. Μάθαμε τα μυστικά της τέχνης φωτογραφίας και φωτογραφίσαμε τα έργα μας με την κάμερα του κινητού μας, αφού η τέχνη της γης είναι μια εφήμερη τέχνη και ζει μέσα από τη φωτογραφία. Όλοι μαζί συνεργαστήκαμε, στη συνέχεια, και δημιουργήσαμε το ηλεκτρονικό βιβλίο «ο Θησαυρός της τέχνης της γης», με αφορμή τον 4ο πανελλήνιο διαγωνισμό Bravo Schools 21, όπου λάβαμε διάκριση. Μέσα από τη δράση μας, καλλιεργήσαμε τη φαντασία μας, ενώ, συγχρόνως, παίξαμε, ήρθαμε σε επαφή με τα υλικά της φύσης, μάθαμε νέες τεχνικές, ανακαλύψαμε νέα χαρίσματα και γέμισε η ζωή μας συναισθήματα.

Ελένη Δαμιανίδου, Λευκοθέα Κοκράνη

Απόψεις νηπιαγωγών για το παιχνίδι ως εργαλείο ολόπλευρης ανάπτυξης του παιδιού

Το παιχνίδι αποτελεί μια ιδιαίτερα σημαντική δραστηριότητα στη ζωή του παιδιού, ως ένα φυσικό εργαλείο για την ανάπτυξη του παιδιού, κατέχοντας εξέχουσα θέση στην προσχολική αγωγή. Στα πλαίσια αυτά, στόχος της παρούσας εργασίας ήταν να διερευνηθούν οι ερμηνείες των εκπαιδευτικών παιδιών προσχολικής ηλικίας για τη συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, οι περιπτώσεις στις οποίες χρησιμοποιούν το παιχνίδι οι εκπαιδευτικοί στα νηπιαγωγεία και, τέλος, οι απόψεις των εκπαιδευτικών σχετικά με το ποιο παιχνίδι πρέπει να εφαρμόζεται πιο συχνά στα νηπιαγωγεία. Για να απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα, διεξήχθη ποιοτική έρευνα με ημιδομημένες συνεντεύξεις, με 10 εκπαιδευτικούς προσχολικής εκπαίδευσης. Όπως βρέθηκε από την ανάλυση των δεδομένων, οι συμμετέχουσες θεωρούν ότι το παιχνίδι συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, γιατί, εκτός από ευχαρίστηση, παρέχει τη δυνατότητα ανάπτυξης των παιδιών στο συναισθηματικό, γνωστικό και κοινωνικό τομέα. Γι' αυτόν τον λόγο, εξάλλου, όπως ανέφεραν οι συμμετέχουσες, χρησιμοποιούν το παιχνίδι συνεχώς, καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας, ως αναπόσπαστο κομμάτι της διδασκαλίας τους και ένα αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης. Η χρήση του παιχνιδιού διευκολύνεται από το γεγονός ότι και το πρόγραμμα του νηπιαγωγείου αλλά και οι εσωτερικοί και εξωτερικοί χώροι του είναι διαμορφωμένοι και οργανωμένοι με βάση το παιχνίδι. Σύμφωνα με τις συμμετέχουσες, τα καταλληλότερα παιχνίδια, τα οποία θα πρέπει να εφαρμόζονται πιο συχνά στο νηπιαγωγείο, είναι τα παιχνίδια ρόλων, τα συμβολικά παιχνίδια και το ελεύθερο παιχνίδι. Κατά τη γνώμη τους, τέτοιου είδους παιχνίδια δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να αναπτύξουν τη φαντασία τους και τη δημιουργικότητά τους και, επιπλέον, κατά τη διάρκεια αυτών των παιχνιδιών, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν κι άλλους τομείς, όπως τη γλώσσα, την

κοινωνικότητα και τη σκέψη τους, και να εξασκήσουν αρετές, όπως ο σεβασμός και η αλληλεγγύη. Επομένως, καταδεικνύεται η ανάγκη για έμφαση στο παιχνίδι κατά την προσχολική αγωγή.

Γιάννα Δελιγιάννη

Παίζουμε Κινηματογράφο;

Ο κινηματογράφος, ως μέσο τέχνης και έκφρασης, ενώνει γλώσσες, ιδέες, πολιτισμούς, εποχές. Με πυρήνα τον Κινηματογράφο και άξονα τις Καλές Τέχνες, προτείνουμε ένα οπτικοακουστικό εργαλείο έκφρασης, που θα βοηθήσει παιδιά και εφήβους να αναπτυχθούν εσωτερικά, να καλλιεργήσουν ερευνητική διάθεση και δημιουργική σκέψη, να αποκτήσουν κριτική αντίληψη, να αισθανθούν, να υποθέσουν, να φανταστούν, να συμπεράνουν και να αναπτύξουν τη δική τους ματιά στον κόσμο. Ο κινηματογραφικός γραμματισμός κινείται προς τρεις κατευθύνσεις, το παιδί θεατή-κριτικό- δημιουργό, μέσα από μια διάχυση γνώσεων, δράσεων, δεξιοτήτων και παιχνιδιών. Ποιος μάς λέει, σήμερα, ιστορίες; Από την αρχαιότητα, τους μύθους και τα παραμύθια, τη μουσική, τη ζωγραφική και το θέατρο, στην καταγραφή εικόνας, τον κινηματογράφο και την ψηφιακή εποχή. Πώς ξεκίνησε η ανάγκη του ανθρώπου να πει ιστορίες με εικόνες, πώς ξεκίνησαν οι πρώτες καταγραφές και πώς φτάσαμε στη ρεαλιστική καταγραφή και την κινούμενη εικόνα; Δουλεύουμε με επιλεγμένα αποσπάσματα ταινιών αρχαικού υλικού, ταινίες μικρού μήκους, οπτικό και ηχητικό υλικό, προ-κινηματογραφικά οπτικά παιχνίδια, φωτογραφίες, πίνακες ζωγραφικής, παραμύθια, ποιήματα, βιβλία, αληθινά γεγονότα, φωτο-αφηγήσεις, βιντεο-αφηγήσεις, τεχνικές εκπαιδευτικού δράματος και θεατρικού παιχνιδιού, ειδικά σχεδιασμένες καρτέλες που εισάγουν τα παιδιά στη γνωριμία με το μέσον της κινηματογραφικής αφήγησης, κύβο πολλαπλών επιλογών για ενασχόληση με σενάριο, χαρακτήρες, σκηνοτικό χώρο, σκηνοθεσία, εικόνα, ήχο, θεωρητική και τεχνική κατάρτιση και αμέτρητες δράσεις με απλό τεχνικό εξοπλισμό. Το προτεινόμενο πρόγραμμα έχει εφαρμοστεί σε σχολικές μονάδες σε όλη την Ελλάδα, σε χώρους δημιουργικής απασχόλησης παιδιών, σε παιδικά και κινηματογραφικά φεστιβάλ, σε μουσεία, εκδοτικούς οίκους και άλλους χώρους πολιτισμού. Ενδεικτικά, αναφέρουμε την μέχρι τώρα υλοποίηση και σε ακριτικά μέρη, παραμεθόριες περιοχές και απομακρυσμένα χωριά, όπως σε Γαύδο, Άγιο Ευστράτιο, Κάλαμο Περιφέρειας Ιονίων Νήσων, Αρκιούς Δήμου Πάτμου, Ερείκουσα Διαπόντιων Νήσων, Καρκινάγρι Ικαρίας, Φούρνους Κορσεών, Θύμαινα, Τέλενδο, Σέριφο, Κίμωλο, Σίκινο, Ανατολικές Κυκλάδες, Κεφαλονιά, Πάρο, Κάλυμνο αλλά και Αττική και αλλού. Τα κινηματογραφικά εργαστήρια έχουν διαμορφωθεί για να καλύπτονται οι ανάγκες όλων των μαθητών, σεβόμενοι τις ανάγκες κάθε ηλικίας. Με τα παιδιά προσχολικής, έμφαση δίνεται σε κατασκευές και λεπτές δεξιότητες, κινητικές δράσεις θεατρικού παιχνιδιού, αποσπάσματα που παραπέμπουν σε παραμύθια και θέατρο σκιών. Με τα μεγαλύτερα παιδιά, γίνεται σύνδεση και με τα νέα ψηφιακά μέσα, συζητιούνται και δουλεύονται αποσπάσματα που οξύνουν την κριτική αντίληψη και το κριτικό πνεύμα. Με τους εφήβους, πραγματοποιούνται απλές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις. Το μότο της Cinemathesis είναι το απλό "ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ;" και με αυτό προτρέπουμε τα παιδιά να μας ακολουθήσουν σε ένα δημιουργικό παιχνίδι, ακριβώς, όπως τα παιδιά προτρέπουν το ένα το άλλο με τη φράση "Παίζουμε κρυφτό;", "Παίζουμε κυνηγητό;"

Κυριακή Δεσποτάκη, Αναστάσιος Πέκης

Φτιάχνοντας έναν κόσμο ροζ και μπλε: Η κατάρτιση των έμφυλων στερεοτύπων στην προσχολική ηλικία και εκπαίδευση

Σε μία κοινωνία, που ήδη από το 1975 καθιέρωσε συνταγματικά την "Αρχή της Ισότητας των δύο φύλων", καλούμαστε να διερωτηθούμε σε τι βαθμό εμείς οι ίδιοι, ως άνθρωποι, γονείς ή εκπαιδευτικοί, αποδεχόμαστε και προωθούμε την ισότιμη και ολόπλευρη ανάπτυξη των μικρών παιδιών, χωρίς την παρέμβαση των έμφυλων στερεοτύπων στην καθημερινότητά τους. Πολυάριθμες ερευνητικές μελέτες αποτυπώνουν και καταδεικνύουν σε μεγάλο βαθμό τις βαθιά ριζωμένες αντιλήψεις, κοινωνικής προέλευσης και περιεχομένου που ακολουθούν, τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια, από τη στιγμή της γέννησής τους. Το χρώμα που κυριαρχεί στα βρεφικά τους ρούχα, το είδος των παιχνιδιών και των δραστηριοτήτων με τα οποία τα παρακινούμε να ασχοληθούν, ακόμα και οι αντιλήψεις που σχετίζονται με την ανάπτυξή τους (π.χ. τα αγόρια είναι συνήθως πιο ζωηρά από τα κορίτσια ή τα κορίτσια εξελίσσονται και ωριμάζουν πιο γρήγορα από τα αγόρια), μάς ωθούν, ηθελημένα ή μη, στο να διαμορφώνουμε τις απόψεις τους σχετικά με τα βασικά χαρακτηριστικά και τον ρόλο που, απαρέγκλιτα, διαδραματίζουν οι άντρες και οι γυναίκες στην κοινωνία, με αποτέλεσμα, όταν καλούνται να βγουν σε αυτήν, κάνοντας τη διαφορά, να

συναντούν εμπόδια και διακρίσεις. Αυτό που, επί της ουσίας, οφείλουμε να καλλιεργήσουμε στα μικρά παιδιά είναι η πεποίθηση ότι δεν υπάρχουν μόνο το ροζ και το μπλε, τα αυτοκινητάκια και οι κούκλες, το ποδόσφαιρο και το μπαλέτο στη σύγχρονη κοινωνία που ζούμε. Αντιθέτως, υπάρχουν χρώματα, παιχνίδια και δραστηριότητες που απευθύνονται σε όλους και όλες. Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η διερεύνηση και ερμηνεία της διαίωσισης των έμφυλων στερεότυπων που κατακλύζουν τη ζωή μας, από τη στιγμή που καθορίζεται το φύλο μας, και η παρουσίαση στρατηγικών και προτάσεων για την κατάρτιση τους στο οικογενειακό και σχολικό περιβάλλον, δίνοντας έμφαση στην προσχολική ηλικία, όπου τίθενται καθοριστικές βάσεις για τις ιδέες, τις αντιλήψεις και τη συμπεριφορά των μικρών παιδιών.

Κωνσταντίνος Δημουλάς Παιγνιώδης μορφή μαθήματος

Πρακτική μαθήματος από τα ίδια τα παιδιά, το υλικό της οποίας επεξεργάζεται υποομάδα (Ευριπίδης Κ. Δημουλάς, Έλλη Κ. Βέλλιου, Θεοδώρα Ευ. Παπαδημητρίου, Κωνσταντίνος Ζαμπάκας, Ειρήνη – Χρυσοβαλάντη Δροσινού, Νεκταρία – Φιλίτσα Αγραφιώτη, Γεώργιος Ζαμπέτογλου, Δημήτριος Δημάκας, Χρήστος Αυγερινίδης, Ανθή Βαχτσεβάνου, Χρήστος Μπαμπαλής, Βασιλική Ζησοπούλου, Σταματία Καππέ, Βασιλική Παπακρίβου, Διονύσιος Μπαρμπάκας, Χρήστος Μ. Πούρικας) της διεπιστημονικής Ομάδας Εργασίας Ψυχοβιοαναλυτικής Έρευνας του Οργανισμού Ψυχοβιοαναλυτικής Μόρφωσης «έκ τῶν ὑστέρων», εφαρμοσμένη, όπως και η αυτοαξιολόγηση, από τον εισηγητή, πάμπολλα χρόνια. Η επιθυμία των παιδιών να έχουν λόγο, που στο μετωπικό σύστημα, εκ των πραγμάτων, δεν έχουν για όλα όσα συμβαίνουν στην τάξη, οδηγεί στην κυκλική τοποθέτηση των θρανίων. Ο δάσκαλος κάθεται ανάμεσά τους, όπου, κάθε φορά, θα χρειάζεται, σε έδρανο, δίπλα από κάθε καρέκλα, πλοηγός. Το κάθε παιδί, έχοντας, έτσι, πλήρη εικόνα της δράσης των άλλων, μπορεί να είναι ρυθμιστής του μαθησιακού γίνεσθαι. Το μάθημα είναι μια ενιαία (ποτέ, ως μέρος εξέτασης και μέρος παράδοσης) πλατφόρμα συζήτησης, με προεπεξεργασμένο, από την προηγούμενη, το θέμα της. Η αξιολόγηση όλων, που αφορά στα πάντα (και στο πειθαρχικό, άμεσα εκτελεστέο), είναι έργο όλων. Τα δελτία της συλλέγονται, στο τέλος κάθε εβδομάδας, στην απολογιστική και προγραμματιστική συζήτηση, στο τελευταίο τέταρτο της τελευταίας ώρας, όπου συζητιούνται τα πάντα, ακόμα και του καταστατικού της τάξης για τα επόμενα βήματά μας. Τίποτα δεν θα συμβαίνει, την επόμενη εβδομάδα, αν δεν το έχουν αποφασίσει, τα ίδια τα παιδιά. Τα μαθησιακά αποτελέσματα που αποτυπώνονταν, προαιρετικά, σε συνθετικές εργασίες ήταν διαγωνισμικού τύπου, με την ίδια αυτοβαθμολογοδοιασταυρωτική κρίση από τα παιδιά και τον δάσκαλο, εκτός σχολικού προγράμματος. Τα αποτελέσματα; Θαυμάσια, από την κρίση τρίτων και από τα ίδια τα παιδιά, τώρα, πλέον που έχουν βγει στη ζωή, ομολογώντας, ότι, κυρίως, το σύστημά μας τούς ενέπνευσε να ασχολούνται και τώρα με ό,τι μαθαίναμε στο σχολείο, χωρίς τον δάσκαλο μαζί τους για συνεργό, όπως ήταν και τότε χωρίς αυτόν.

Κωνσταντίνος Δημουλάς Παιγνιώδης μορφή αυτοαξιολόγησης μαθήματος

Πρακτική αυτοαξιολόγησης των παιδιών, το υλικό της οποίας επεξεργάζεται υποομάδα (Ευριπίδης Κ. Δημουλάς, Έλλη Κ. Βέλλιου, Θεοδώρα Ευ. Παπαδημητρίου, Κωνσταντίνος Ζαμπάκας, Ειρήνη – Χρυσοβαλάντη Δροσινού, Νεκταρία – Φιλίτσα Αγραφιώτη, Γεώργιος Ζαμπέτογλου, Δημήτριος Δημάκας, Χρήστος Αυγερινίδης, Ανθή Βαχτσεβάνου, Χρήστος Μπαμπαλής, Βασιλική Ζησοπούλου, Σταματία Καππέ, Βασιλική Παπακρίβου, Διονύσιος Μπαρμπάκας, Χρήστος Μ. Πούρικας), της διεπιστημονικής Ομάδας Εργασίας Ψυχοβιοαναλυτικής Έρευνας του Οργανισμού Ψυχοβιοαναλυτικής Μόρφωσης «έκ τῶν ὑστέρων». Η τάξη, ξεκινώντας από την αρχή κάθε χρονιάς, μετωπικά, ανακάλυπτε στην πορεία ότι κανένας μαθητής δεν μπορούσε να έχει λόγο για τα τεκταινόμενα στην αίθουσα, αφού κανείς δεν έβλεπε κανέναν για το πώς, ακριβώς, ήταν η όλη παρουσία του άλλου μέσα στην τάξη, συμπερινομένου ότι αυτό παρακάμπτεται με την αλλαγή της διάταξης των θρανίων σε κύκλο, όπου όλοι είναι ενώπιος ενώπιω, με τον δάσκαλο, πλέον, απλά συντονιστή της ομάδας της και τα παιδιά να συνεργάζονται, εκ των πραγμάτων, όλοι με όλους, γινόμενοι όλοι ρυθμιστές, συνεργευνητικά, στο μαθησιακό γίνεσθαι του αποτελέσματος. Τώρα, πια, μπορούσαν (αν ή για όσους ή για όποια μαθήματα ήθελαν) και βαθμολογούσαν όλοι όλους, με τον δάσκαλο μόνον ελάχιστα (-+3 του μέσου όρου της διασταυρωτικής αυτοβαθμολόγησης των παιδιών, με βάση το αρχικό και το όποιο ενδιάμεσο κοινωνιόγραμμά του) να μπορεί να παρεμβαίνει, αν χρειαζόταν. Τα αυτοβαθμολόγια παραδίδονταν, κάθε τέλος της εβδομάδας, με κωδικούς που ήξερε μόνον ο δάσκαλος στο

εκλεγμένο, στην απολογιστική και προγραμματική συνεδρία της ολομέλειας, διοικητικό συμβούλιο για εξαγωγή των μέσων όρων και παράδοσή τους, τη Δευτέρα, στον δάσκαλο και, την Παρασκευή, για ανακοίνωση των αποτελεσμάτων. Αν κάποιος από τα παιδιά δεν ήθελε να ανακοινωθεί ο βαθμός του, εν όλω ή εν μέρει, γινόταν σεβαστό. Τα μαθησιακά αποτελέσματα, που αποτυπώνονταν προαιρετικά σε συνθετικές εργασίες, ήταν διαγωνιστικού τύπου με την ίδια αυτοβαθμολογοδιασταυρωτική κρίση από τα παιδιά και τον δάσκαλο, εκτός σχολικού προγράμματος. Στο τέλος, κρινόταν, ανώνυμα, και ο δάσκαλος και τα παιδιά αποφάσιζαν μαζί, αν θα συνέχιζαν την επομένη χρονιά.

Ηλίας Διακαντώνης

Ανασκαφή σε Μυκηναϊκό Νεκροταφείο

Οι μικροί αρχαιολόγοι εργάζονται πυρετωδώς, με σκοπό να διασώσουν από τους αρχαιοκάπηλους όσα περισσότερα αρχαιολογικά ευρήματα μπορούν. Στο επιτραπέζιο παιχνίδι «Ανασκαφή σε Μυκηναϊκό Νεκροταφείο», τα παιδιά γνωρίζουν τις ταφικές πρακτικές και τα ταφικά έθιμα, τους τύπους των αγγείων και των ταφικών κτερισμάτων του Μυκηναϊκού Νεκροταφείου της Ύστερης Εποχής του Χαλκού στον Πυλώνα της Ρόδου, ανακαλύπτοντας και διασώζοντας όσο το δυνατόν περισσότερα ευρήματα, μένοντας στην ιστορία ως οι καλύτεροι αρχαιολόγοι όλων των εποχών!

Μαριάνθη Διαμαντέλλη

Heroes, characters and people of extraordinary normality - Ένα έργο eTwinning

Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι η παρουσίαση ενός έργου eTwinning, το οποίο υλοποιήθηκε, κατά το σχολικό έτος 2017-2018, από τους μαθητές της ΣΤ΄ τάξης του 3ου Δημοτικού Σχολείου Παραλίας Πατρών. Οι μαθητές συνεργάστηκαν με συνομηλίκους τους από σχολεία της Τουρκίας, της Ισπανίας και της Ιταλίας στο κοινό θέμα των μύθων, θρύλων και ηρώων του παρελθόντος της χώρας τους. Ένας από τους βασικούς στόχους του έργου ήταν η ανάπτυξη των δεξιοτήτων πρόσληψης και παραγωγής στην αγγλική γλώσσα, η οποία αποτελούσε τη γλώσσα συνεργασίας και επικοινωνίας των συνεργαζόμενων σχολείων και την οποία διδάσκονταν ως ξένη γλώσσα όλοι οι εμπλεκόμενοι μαθητές στα σχολεία τους. Για τη διεκπεραίωση των εργασιών του συγκεκριμένου έργου αξιοποιήθηκαν, σύμφωνα με την τυπολογία των παιχνιδιών των Γρίβα και Σέμογλου (2013), το σιωπηλό παιχνίδι, το παιχνίδι κατασκευών, το παιχνίδι πνευματικής ικανότητας, το γλωσσικό παιχνίδι, το παιχνίδι με τη χρήση υπολογιστών και το δημιουργικό παιχνίδι. Οι περισσότερες δραστηριότητες ολοκληρώθηκαν μέσω της ομαδοσυνεργατικής μέθοδου με τη δημιουργία τόσο εθνικών όσο και διακρατικών ομάδων εργασίας, ενώ, ταυτόχρονα, εφαρμόστηκε η διαθεματική προσέγγιση με τα μαθήματα των Αγγλικών, της Πληροφορικής και των Εικαστικών να εμπλέκονται αρμονικά μεταξύ τους, προκειμένου να οδηγήσουν στην καλύτερη δυνατή επίτευξη των στόχων και των τελικών παραγόμενων προϊόντων του έργου.

Ζωή Διονυσίου, Μαρία Ζαρκάδα, Ιωάννα Ιμέρ, Κλειώ Κωνσταντάκου & Ναυσικά-Μαρία Φρόνιμου

Μουσικές εξερευνήσεις στο Αχίλλειο: αναστοχασμοί από την εφαρμογή και την αξιολόγηση ενός διακαλλιτεχνικού μουσικοπαιδαγωγικού προγράμματος

Τα διακαλλιτεχνικά προγράμματα κερδίζουν ολοένα και περισσότερο έδαφος στη σύγχρονη μουσειοπαιδαγωγική, καθώς προσφέρουν νέες δυνατότητες στους επισκέπτες των μουσείων για διάδραση με τον χώρο και την ιστορία, για αναστοχασμό, ανακαλυπτική μάθηση και σύναψη πολυδιάστατων και ουσιαστικών σχέσεων με τα εκθέματα. Αυτή η προσέγγιση οδηγεί τους επισκέπτες κάθε ηλικίας και διαφορετικών καταβολών να ανακαλύψουν τις ιδέες, τα αντικείμενα, τα έργα τέχνης και τους ανθρώπους πίσω από αυτά και, εν τέλει, να δημιουργήσουν προσωπικές σχέσεις και ουσιαστικές καλλιτεχνικές εμπειρίες μέσα στον εκάστοτε χώρο. Το πρότζεκτ «Μουσικές εξερευνήσεις στο Αχίλλειο» υλοποιήθηκε στο Μουσείο Αχίλλειο της Κέρκυρας, τον Ιούνιο του 2021, με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα Μουσικής (21 Ιουνίου). Ήταν μια συνεργασία ανάμεσα στο Αχίλλειο Μουσείο Κέρκυρας και στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Μουσική Παιδαγωγική» του Τμήματος Μουσικών Σπουδών του Ιονίου Πανεπιστημίου. Περίπου 100 παιδιά, ηλικίας 5-12 ετών, συνοδευόμενα από γονείς και κηδεμόνες, συμμετείχαν στο πρόγραμμα σε 21 ομάδες, των 2-10 ατόμων καθεμιά. Η διακαλλιτεχνική δράση ακολούθησε τη δομή της κατευθυνόμενης ομαδικής εξερεύνησης σε διάφορους χώρους του μουσείου, η

οποία υποβοηθήθηκε από τη συμπλήρωση ενός Φυλλάδιου. Με οδηγό το Φυλλάδιο, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν στοιχεία, να καταγράψουν ιδέες και να ανταπεξέλθουν σε διάφορες προκλήσεις. Η μουσική ήταν το όχημα και η κεντρική ιδέα των διακαλλιτεχνικών δράσεων, καθώς εντοπίστηκε και αναδείχθηκε η πληθώρα μουσικών στοιχείων σε αγάλματα, πίνακες, εκθέματα και, γενικά, στον χώρο του Αχιλλείου. Στην παρούσα ανακοίνωση, θα παρουσιαστεί η εμπειρία της ερευνητικής ομάδας που υλοποίησε το πρόγραμμα, επιχειρώντας να σκιαγραφηθούν στοιχεία, όπως: οι αναστοχασμοί από την προετοιμασία, εφαρμογή και αξιολόγηση της διακαλλιτεχνικής δράσης μετά τον εγκλεισμό ενός και πλέον έτους (λόγω Covid-19), ο χώρος του μουσείου ως πεδίο δράσης, η μουσική ως μέσο διακαλλιτεχνικών προσεγγίσεων, η αξία της βιωματικής μάθησης της ιστορίας και του πολιτισμού που αντανάκλα το μουσείο και η σχέση του Αχιλλείου με τους ανθρώπους και τον πολιτισμό της Κέρκυρας.

Γεωργία Δρελιώζη, Ταξιαρχούλα Παπαϊωάννου

Η διδασκαλία μέσα από το παιχνίδι

Η προσχολική εκπαίδευση αποτελεί σημαντικό σταθμό στη ζωή του παιδιού. Στοχεύει στην ανάπτυξη του σε όλους τους τομείς και έχει στόχο την καλλιέργεια θετικής στάσης, ικανοτήτων και δεξιοτήτων για την κατάκτηση της γνώσης και τη μελλοντική σχολική επιτυχία. Οι παιδαγωγοί, σεβόμενοι την προσωπικότητα του κάθε παιδιού, τα ενδιαφέροντά του, τα βιώματά του, τις ιδιαιτερότητές του καλούνται να προσαρμόσουν το πρόγραμμα του σχολείου στις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες κάθε παιδιού ξεχωριστά. Μέσα από τις αρχές του σχολικού προγράμματος, το οποίο έχει επιστημονικές βάσεις, οι παιδαγωγοί στοχεύουν στην πρόοδο και στην επιτυχία όλων των παιδιών της τάξης τους, λαμβάνοντας υπόψιν το γεγονός ότι το κάθε παιδί έχει άλλα ενδιαφέροντα, διαφορετικό ρυθμό μάθησης, προέρχεται από διαφορετικό κοινωνικό-οικονομικό υπόβαθρο και έχει διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες. Το παιχνίδι παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη του παιδιού. Μέσα από αυτό, το παιδί έχει την ευκαιρία να εκφραστεί, να κατανοήσει τον κόσμο, να αναπαραστήσει τις σκέψεις και τις ιδέες του, να αλληλεπιδράσει με τους άλλους γύρω του με κοινωνικό τρόπο, να αναπτύξει τη φαντασία και τη δημιουργικότητά του, την ικανότητα συμβολισμού και να ελέγξει τα συναισθήματά του. Πιο αναλυτικά, για να είναι κατάλληλες και επιτυχημένες οι πρώτες σχολικές εμπειρίες του κάθε παιδιού, θα πρέπει να έχουν στόχο την ισορροπημένη ανάπτυξη των παιδιών σε σχέση με όλους τους επιμέρους τομείς που συνολικά προσεγγίζουν τα παιδιά σαν άτομα, σφαιρικά και ολόπλευρα. Η συμμετοχή των δραστηριοτήτων με γνωστικό περιεχόμενο (γλωσσική ανάπτυξη, λογικομαθηματική σκέψη κ.λπ.), είναι απαραίτητο να γίνεται με τέτοιο τρόπο, ώστε να στηρίζει την ολόπλευρη και ευρύτερη ανάπτυξη των παιδιών σε όλους τους τομείς ανάπτυξης. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η κάθε δραστηριότητα γνωστικού περιεχομένου αποτελεί μέσο και όχι αυτοσκοπό για τη στήριξη της ισορροπημένης και ευρύτερης ανάπτυξης των παιδιών στους επιμέρους τομείς ανάπτυξης.

Ανδριανή Δρίβα

Οι “διαφορετικοί ήρωες” του Ε. Τριβιζά ως συμπαίκτες στην τάξη: Μια πρόταση συμπερίληψης

Στην τεράστια γκάμα ιδιότυπων ηρώων στα έργα του μεγάλου παραμυθά περιλαμβάνονται παράξενα άτομα και πλάσματα, συχνά, περιπλανώμενα σε τόπους εχθρικούς. Η διαφορετικότητά τους συνιστά, συνήθως, στα μάτια των άλλων αιτία απόρριψης και χλευασμού. Ο συγγραφέας καταφέρνει με τους ιδιαίτερους τρόπους του να μεταστρέψει τις μοίρες τους, μα και τις συνειδήσεις των κοινωνιών στις οποίες ψάχνουν να βρουν αποδοχή. Στην τάξη επιχειρούμε να γνωρίσουμε τους ήρωες αυτούς και να παίξουμε παιχνίδια, με σκοπό την αποδοχή του διαφορετικού, την εξάλειψη των ανισοτήτων και την καταπολέμηση του ρατσισμού και των προκαταλήψεων. Ο Τριβιζάς δίνει έμφαση στην τάση των κοινωνιών για εκμετάλλευση και ασυλοποίηση αυτών που δεν μοιάζουν με τους άλλους. Ο σκοπός μας είναι να κατανοήσουν οι μαθητές, μέσω των παιχνιδιών με τους ήρωες αυτούς, ότι τα παιδιά με αδυναμίες μπορούν να συνυπάρξουν ισότιμα και με αξιοπρέπεια με τους συνομηλικούς τους. Οι δραστηριότητες έχουν σχεδιαστεί για την προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση.

Μαρία Δροσινού-Κορέα

Παιχνίδια με κάρτες και δραστηριότητες μαθησιακής ετοιμότητας σε παιδιά με αυτισμό

Η εργασία μας σκοπεύει να αναδείξει το ζήτημα του παιχνιδιού με κάρτες σε παιδιά με αυτισμό, με ορισμένες νευροαναπτυξιακές δραστηριότητες μαθησιακής ετοιμότητας. Με τη σκέψη σε μερικές από τις πιο σημαντικές ιδέες του Winnicott και τις εργασίες του με διαταραγμένα παιδιά και τις μητέρες τους, η παρούσα μελέτη επιδιώκει να μελετήσει τις υποθέσεις. Διερευνάται, λοιπόν, ο ενταξιακός τόπος, στον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι, καθώς και ο χρόνος παρέμβασης με σταθερές και κινητές κάρτες, κι αν επηρεάζουν τις δεξιότητες στον προφορικό λόγο, την ψυχοκινητικότητα, τις νοητικές ικανότητες και τη συναισθηματική οργάνωση. Στη μεθοδολογία χρησιμοποιήθηκαν ορισμένα πρωτόκολλα παρατήρησης και παρέμβασης, βασισμένα στο παιδαγωγικό εργαλείο που δηλώνεται με το αρκτικόλεξο (ΣΑΔΕΠΕΑΕ) σε 20 γονείς παιδιών με αυτισμό και 30 εκπαιδευτικούς. Αυτό εφαρμόζει βασικές παιδαγωγικές και ψυχολογικές θεωρίες που προσδιορίζονται με το παιχνίδι όταν είναι Στοχευμένο, Ατομικό, Αυθόρμητο, Δομημένο Διαφοροποιημένο Διδακτικά, Ενταξιακό, Πρόγραμμα Παρέμβασης Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης. Οι προσαρμογές σε παιδιά με αυτισμό αξιοποίησαν τους οπτικούς εννοιολογικούς διευκολυντές, οι οποίοι αναπαριστούσαν βιωματικές δραστηριότητες από τις καθημερινές ρουτίνες. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην αισθητική απόφαση για τη δημιουργία του παιδαγωγικού υλικού με κάρτες που προσέγγιζαν τις αντικειμενότητες σχέσεις και τη φροντίδα που δέχεται το παιδί από το περιβάλλον. Έτσι, επιστρατεύτηκε η τέχνη για να περιγραφεί η υποκειμενική παντοδυναμία, η αντικειμενική πραγματικότητα, το μεταβατικό αντικείμενο και η μεταβατική εμπειρία και να οπτικοποιηθεί, βιωματικά, σε κάρτες παιχνιδιών, με δραστηριότητες μαθησιακής ετοιμότητας σε παιδιά με αυτισμό. Στη συζήτηση, επιβεβαιώθηκε η σημασία της επιλογής του κατάλληλου τόπου και χρόνου για παιχνίδια με πλαστικοποιημένες κάρτες, με καλλιτεχνικά χαρακτηριστικά που συνδέονται και εκτείνονται πέρα από τη βρεφική ηλικία και σηματοδοτούν την ανάπτυξη του ανθρώπου. Επίσης, επιβεβαιώθηκαν οι θεωρίες του Winnicott γύρω από "το παιχνίδι και την πραγματικότητα" και τους τρόπους που μπορούμε να "παίξουμε δημιουργικά", αναπτύσσοντας βασικές δεξιότητες που διευκολύνουν τη λειτουργικότητα των παιδιών με αυτισμό.

Αθανασία Ελευθερούλη, Έλενα Νταβλαμάνου

Προσεγγίζοντας την Ελληνική Επανάσταση με παιγνιώδη τρόπο: «Παίζοντας» με τις Αγωνίστριες του 1821

Στο πλαίσιο της διδασκαλίας της ιστορίας, η επαφή με το χρονικό ορόσημο των διακοσίων χρόνων από την έναρξη της Ελληνικής Επανάστασης έγινε με αφορμή το βιβλίο «Ηρωικά πρόσωπα της Ελληνικής Ιστορίας, Αγωνίστριες του 1821» (Εκδόσεις Γράφημα). Η προσέγγιση δεν έγινε με μία παραδοσιακή ερμηνευτική ανάγνωση του βιβλίου μας, αλλά μέσω της διάδρασης με την ψηφιακή τεχνολογία (game based learning) αλλά και τα παραδοσιακά παιχνίδια. Η χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία αποτελεί μια διαφορετική προσέγγιση σε ό,τι αφορά τις μεθόδους διδασκαλίας. Από τις πρώτες έρευνες που έγιναν για τη χρήση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση, αποδείχθηκε ότι αποτελούν μία πηγή κινήτρου για τους/τις μθητές/τριες να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους, να τις αναπτύξουν εφαρμόζοντάς τις, διασκεδάζοντας ταυτόχρονα. Όταν ένα άτομο συμμετέχει σε κάποιο παιχνίδι, ενεργοποιεί το σώμα, τη σκέψη, τη γλώσσα και όλα τα εκφραστικά του στοιχεία, με σκοπό να προσεγγίσει, στον μεγαλύτερο δυνατό βαθμό, τους σκοπούς του παιχνιδιού. Ανεξάρτητα από το αν πετύχει ή όχι τους στόχους του, το άτομο, μέσω της ευθυμίας και της εκτόνωσης, εξασφαλίζει την ψυχολογική του ισορροπία, καθώς μέσω των εκπαιδευτικών παιχνιδιών γίνεται ένας συνδυασμός εννοιών, τόσο εκπαιδευτικών όσο και αυτών της διασκέδασης. Με τον τρόπο αυτό, αυξάνεται και το κίνητρο αλλά και η δέσμευση του μαθητή ως προς τη διαδικασία. Οι σημερινοί μαθητές από πολύ μικρή ηλικία είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, αφού καθημερινά στέλνουν μηνύματα με το κινητό τους και παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επομένως, και το ψηφιακό παιχνίδι αξιοποιείται ως μαθησιακό μέσο, καθώς δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να μάθουν, παίζοντας ή δημιουργώντας, κάτι που έχει θετικό αντίκτυπο στην ενεργοποίησή τους αλλά και στην αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Σε κάθε περίπτωση, αποδεικνύεται πως το παιχνίδι συνιστά ένα αρκετά ισχυρό εργαλείο μάθησης, που ξεπερνά τον στείο ψυχαγωγικό του χαρακτήρα, καθώς πετυχαίνει την εμπλοκή της προσαρμογής των νοητικών και σωματικών λειτουργιών του συμμετέχοντα σε συγκεκριμένους κανόνες για την επίτευξη σκοπών.

Ευθύμιος Ευθυμίου

Ψηφιακά Παιχνίδια Ρόλων και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών έχει εισβάλει στις περισσότερες πτυχές της ζωής του ανθρώπου του 21ου αιώνα. Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν την πραγματικότητα του σήμερα και πολλοί ερευνητές έχουν προβεί σε προσπάθειες οριοθέτησης του ορισμού τους και εντοπισμού των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών τους. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, τα ψηφιακά παιχνίδια αναδείχτηκαν σε μια σημαντική δραστηριότητα των χρηστών και, δικαιολογημένα, προσέλκυσαν το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας. Στους νεότερους αρέσει να παίζουν παιχνίδια, κυρίως, για να βιώσουν ενδιαφέροντα και έντονα συναισθήματα. Μια μεγάλη κατηγορία παιχνιδιών αποτελούν τα Ψηφιακά Παιχνίδια Ρόλων ή πιο απλά τα RPG, τα οποία συγκεντρώνουν ένα μεγάλο ενδιαφέρον των παικτών, οι οποίοι ολοένα και αυξάνονται. Στο στοιχείο της ελκυστικότητας των παιχνιδιών αυτών, έχει στηριχτεί μια τεράστια βιομηχανία, μιας που τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν μια κερδοφόρα επιχείρηση, της οποίας τα κέρδη είναι περισσότερα από όσα φέρουν ο κινηματογράφος και η μουσική. Οι Foster και Mishra (2009) αναφέρουν την άποψη των Barab, Bransford, Greeno & Gee (2007), οι οποίοι υποστηρίζουν ότι, μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών, μάς δίνεται η ευκαιρία να χρησιμοποιήσουμε τα ενδιαφέροντα των παιδιών, ως τρόπο εκπαίδευσης, σε δεξιότητες οι οποίες απαιτούνται, για να μπορέσουν οι νέοι να επιβιώσουν και να ευδοκιμήσουν στις νέες ανάγκες που εμφανίζονται λόγω της παγκοσμιοποίησης. Ποια είναι, όμως, τα Ψηφιακά Παιχνίδια Ρόλων και ποια τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους; Ποια στοιχεία είναι αυτά που τα καθιστούν ολοένα και πιο ελκυστικά; Στο παρόν άρθρο, θα επιχειρηθεί μία βιβλιογραφική επισκόπηση των παραπάνω θεμάτων.

Αναστασία Ζέζου

Η τεχνική του Storyboard στην προσέγγιση της τέχνης: εκπαιδευτική εφαρμογή στο νηπιαγωγείο με έργα του ζωγράφου Jacek Yerka

Το storyboard αποτελεί μια χαρακτηριστική τεχνική των κόμικς, graphic novels και κινηματογράφου, με σκοπό τη διαμόρφωση μιας πρώτης 'πρόχειρης' αφήγησης που θα αποτελέσει τον καμβά για τη δημιουργία της τελικής. Αν και ήταν γνωστή από τη δεκαετία του 1920 και τα κόμικς, εντούτοις, αναπτύχθηκε ιδιαίτερα, τη δεκαετία του 1930, από τη Walt Disney για την παραγωγή κινουμένων σχεδίων. Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα εργαλείο δημιουργίας οπτικών αφηγήσεων με χαρακτηριστικό στοιχείο τη διαδοχή πάνελς. Ειδικότερα, το storyboard περιλαμβάνει, τόσο στοιχεία της παραδοσιακής λεκτικής αφήγησης (χαρακτήρας, πλοκή, σκηνικό, οπτική γωνία, θέμα, αρχή-τέλος) όσο και χαρακτηριστικά της 'γλώσσας των κόμικς' (διαδοχή των πάνελς, μπαλόνια αφήγησης και symbolia). Καθώς στον σύγχρονο πολιτισμό η οπτική επικοινωνία είναι μείζονος σημασίας, η καλλιέργεια δεξιοτήτων του οπτικού γραμματισμού, που συνεισφέρουν τόσο στην αισθητική όσο και στη γλωσσική ανάπτυξη, καθίσταται αναγκαία και στην εκπαιδευτική βαθμίδα του νηπιαγωγείου. Έτσι, η εξοικείωση των παιδιών με τις οπτικές αναπαραστάσεις καθώς και η έκφραση ιδεών, η δημιουργικότητα, η ερμηνεία, η επικοινωνία και η συνεργασία αποτελούν βασικές δεξιότητες του 21ου αιώνα. Από την άλλη μεριά, η τέχνη αποτελεί μια διανοητική δραστηριότητα, στην οποία σημαντικό ρόλο αποτελεί η μοναδική ερμηνεία από την πλευρά του παιδιού-παρατηρητή. Ειδικότερα, η επαφή με έργα τέχνης και, συγκεκριμένα, πίνακες ζωγραφικής και η παραγωγή άλλων κειμένων οπτικών και λεκτικών αποτελεί βασική παράμετρο της συνδιαλλαγής των μικρών παιδιών με την τέχνη. Σκοπός της παρούσας μελέτης αποτελεί η αποσαφήνιση του όρου 'storyboard' μέσα στο ευρύτερο πλαίσιο του οπτικού γραμματισμού. Ακόμη, θα γίνει αναφορά στην παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας και στην πλάγια σκέψη, ως βασικών δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Τέλος, θα παρουσιαστεί μια εκπαιδευτική εφαρμογή στο νηπιαγωγείο, βασισμένη σε έργα του ζωγράφου Jacek Yerka.

Αναστασία Ζέζου, Ειρήνη Μπαριανού

Ο έντεχνος συλλογισμός (Artful/Visible Thinking) στο νηπιαγωγείο: εκπαιδευτική εφαρμογή με βάση τον πίνακα ζωγραφικής της Sally Swatland Summer on Long Island

Οι τέχνες διαρρέουν όλο το Αναλυτικό Πρόγραμμα και συνδέονται με όλους τους γνωστικούς τομείς. Ως εκ τούτου, η ενασχόληση με τις τέχνες στο νηπιαγωγείο καθίσταται σημαντική για μαθητές, διότι αποκτούν ποικίλες καλλιτεχνικές και αισθητικές εμπειρίες, οι οποίες συμβάλλουν στην καλλιέργεια του σεβασμού

προς τον άνθρωπο και τα πολιτιστικά του επιτεύγματα, ενώ νοηματοδοτείται η ατομική και κοινωνική τους ύπαρξη. Η ελεύθερη έκφραση αποτελεί τη δίοδο εναλλακτικών τρόπων επικοινωνίας ιδεών και συναισθημάτων, που βοηθούν τα παιδιά να αναπτυχθούν ολόπλευρα, καθώς μεταφράζουν την εικαστική πραγματικότητα και δημιουργούν μια νέα. Ταυτόχρονα, οι εμπειρίες μάθησης μέσω των τεχνών ενισχύουν γνωστικές δεξιότητες, όπως η αφηρημένη σκέψη, η δημιουργική και κριτική σκέψη, καθώς και η επίλυση προβλημάτων. Ακόμη, αναπτύσσεται η κοινωνική αλληλεπίδραση, η ενσυναίσθηση και η πολιτιστική ταυτότητα. Το “Artful Thinking Program (ATP)” (έντεχνος συλλογισμός) αποτελεί μια διδακτική προσέγγιση, μέσω της οποίας χρησιμοποιούνται έργα τέχνης, με απώτερο στόχο να ενεργοποιήσουν την παρατηρητικότητα, τη σκέψη, την ερμηνεία και τη δημιουργικότητα, ταυτόχρονα, με τη μάθηση. Βασίζεται σε έξι μορφές, συλλογισμούς ή ρουτίνες (thinking routines), που είναι: αναρωτιέμαι, παρατηρώ, συγκρίνω, διευρύνω, εξετάζω από διαφορετικές σκοπιές, επιχειρηματολογώ. Ουσιαστικά, αυτά τα μοτίβα αποτελούν στρατηγικές εμβάθυνσης της σκέψης των μαθητών και μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην καθημερινότητα του σχολείου σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Καθώς τα έργα τέχνης καθίστανται το επίκεντρο της διδασκαλίας και απαιτούν τη συμμετοχή των παιδιών, η μάθηση μετατρέπεται σε μια ενεργητική και συλλογική διαδικασία. Σκοπός της παρούσας μελέτης αποτελεί η αποσαφήνιση του όρου “Artful/Visible Thinking”, καθώς και η σύνδεσή του με το νηπιαγωγείο. Τέλος, θα παρουσιαστεί μια εκπαιδευτική εφαρμογή στο νηπιαγωγείο, βασισμένη στον πίνακα ζωγραφικής της Sally Swatland Summer on Long Island.

Ζωή Ζωντάκη

Η διδασκαλία της σχεδιαστικής σκέψης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Σύνδεση των Μαθηματικών και της Γεωμετρίας με τις τέχνες στην εκπαίδευση

Στόχος της παρούσας εισήγησης είναι η παρουσίαση της σημασίας της σχεδιαστικής σκέψης (design thinking) μέσω της σύνδεσης της διδασκαλίας των Μαθηματικών και της Γεωμετρίας με τις τέχνες στο πλαίσιο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Οι διδακτικές στρατηγικές, στο πλαίσιο της σχεδιαστικής σκέψης, έχουν ως στόχο την ενσωμάτωση κοινωνικών δεξιοτήτων καθώς και δεξιοτήτων, απαραίτητων για την καθημερινή ζωή, στα προγράμματα σπουδών για όλους τους μαθητές. Σχετίζονται, επίσης, με την καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων και δραστηριοτήτων, την ανάπτυξη του αυτοελέγχου και της αυτορρύθμισης της μάθησης από τον ίδιο τον μαθητή καθώς και με τον σχεδιασμό κριτηρίων αξιολόγησης. Στο πλαίσιο της σχεδιαστικής σκέψης, τα σύγχρονα Αναλυτικά Προγράμματα σε όλον τον κόσμο τονίζουν τη σπουδαιότητα της Γεωμετρίας, τόσο ως αυτόνομου θέματος όσο και ως μέσου, για την ανάπτυξη άλλων μαθηματικών εννοιών. Επιπλέον, μέσω της σχεδιαστικής σκέψης, αναπτύσσονται απαραίτητες δεξιότητες για την καθημερινή ζωή, όπως είναι η αρίθμηση, η εκτέλεση πράξεων, η σωστή αντίληψη γεωμετρικών σχημάτων και των ιδιοτήτων τους. Οι μέγιστοι σκοποί αφορούν στην ευρύτερη παροχή και απόκτηση μαθηματικής παιδείας.

Χρυσή Ζουζάκογλου

Κινηματογράφος και συμπερίληψη στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η παρούσα εργασία αναφέρεται στον παιδαγωγικό σχεδιασμό μίας σύνθετης διδακτικής πρότασης με τη δημιουργία ενός ομαδοσυνεργατικού μαθησιακού εξ αποστάσεως περιβάλλοντος, που περιελάμβανε τηλεδιδασκαλία αλλά και τηλεσυνεργασία. Αφορμή για την παρακάτω πρόταση στάθηκε η ίδια η κοινωνική και εκπαιδευτική πραγματικότητα, όπως διαμορφώθηκε λόγω της πανδημίας εξαιτίας του Covid-19, και την οποία κλήθηκαν να υποστηρίξουν οι εκπαιδευτικοί. Η συγκεκριμένη διδασκαλία υλοποιήθηκε εξ αποστάσεως στην ΣΤ΄ τάξη, τον Απρίλιο του 2021, με τη συμμετοχή 20 παιδιών. Με βάση τις αρχές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε ένα διδακτικό πλαίσιο, το οποίο, αφενός, στόχευε στη μετάδοση του μηνύματος της συμπερίληψης, μιας και στη συγκεκριμένη τάξη υπήρχε πολιτισμική ανομοιογένεια, κι, αφετέρου, εστίασε στο ανώτερο επίπεδο της τηλεσυνεργασίας σε τηλεομάδες, με τη χρήση των διαθέσιμων ψηφιακών εργαλείων. Αποτέλεσε πρόκληση για τη γράφουσα μια ταινία μικρού μήκους, προκειμένου να δημιουργηθεί πρόσφορο έδαφος για την ανάπτυξη διαλόγου, αναφορικά με το θέμα της προσφυγιάς. Η «Ομπρέλα», η ταινία κινουμένων σχεδίων μόλις 8 λεπτών, υποψήφια για Όσκαρ, είναι ένα συγκινητικό, βραζιλιάνικο μικρού μήκους animation, χωρίς διάλογο, με κινούμενα σχέδια, μουσική και την ίδια την αφήγηση να προσπαθεί να προκαλέσει βαθιά συναισθήματα και προβληματισμούς. Είναι κατάλληλη για μια τάξη διαπολιτισμική, με μαθητές που έχουν αδυναμίες στη

χρήση της ελληνικής γλώσσας. Εμπνευσμένη από αληθινά γεγονότα και γεμάτη με μηνύματα ενσυναίσθησης και ελπίδας, η «Ομπρέλα» ακολουθεί την ιστορία του Τζόζεφ, ενός αγοριού που ζει σε ορφανοτροφείο και ονειρεύεται να έχει μια κίτρινη ομπρέλα.

Χριστίνα Ζουρνά

Το Δράμα της ΣυΕΠ στην εκπαίδευση ή το Δράμα στην υπηρεσία της ΣυΕΠ;

Προκειμένου να αναβαθμιστεί η ποιότητα και η αποτελεσματικότητα των υπηρεσιών Συμβουλευτικής και Επαγγελματικού Προσανατολισμού (ΣυΕΠ) στα σχολεία της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και να ξεφύγουν από το «δράμα» των τελευταίων χρόνων, είναι ανάγκη να εισάγουν καινοτόμες μεθόδους και πρακτικές, όπως είναι το Εκπαιδευτικό Δράμα (Drama in Education). Το Εκπαιδευτικό Δράμα (Drama in Education) είναι μία, εξ ορισμού, βιωματική μέθοδος θεατρικής τέχνης, με παιδαγωγικό στόχο και παιγνιώδη χαρακτήρα, που ελκύει τους μαθητές σε ένα ταξίδι ανακάλυψης, αυτογνωσίας και σχεδιασμού ζωής και σταδιοδρομίας, μέσα σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο και απρόβλεπτο περιβάλλον. Βασίστηκε, αρχικά, στη θεωρία της Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης του Lev Vygotsky και στη θεωρία της Σκαλωσιάς του Jerome Bruner. Στη συνέχεια, επηρεάστηκε από την Κριτική Παιδαγωγική του Paulo Freire, το Θέατρο του Καταπιεσμένου και το Θέατρο της Αγοράς του Augusto Boal, το έργο των Bertolt Brecht και Konstantin Stanislavski, έφτασε δε, στις μέρες μας, εμπλουτισμένο με νέες κατευθύνσεις και ευρύτερα πεδία εφαρμογής. Στο πλαίσιο πρωτότυπης διδακτορικής έρευνας στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, το Εκπαιδευτικό Δράμα μελετάται, τα τελευταία τρία χρόνια, ως καινοτόμο μέθοδος ΣυΕΠ σε εφήβους της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και, συγκεκριμένα, για τη συμβολή του στην ανάπτυξη δεξιοτήτων λήψης επαγγελματικής απόφασης και αυτοαποτελεσματικότητας στη σταδιοδρομία. Ο τρόπος με τον οποίο είναι δομημένο ένα βιωματικό εργαστήριο Εκπαιδευτικού Δράματος δίνει τη δυνατότητα διερεύνησης θεμάτων που άπτονται της σταδιοδρομίας και της επιλογής σπουδών και επαγγέλματος, τόσο στον/ην μαθητή/τρια που το σχεδιάζει, οργανώνει και υλοποιεί όσο και στους/ις μαθητές/τριες που συμμετέχουν σε αυτό ως ομάδα-στόχος των συνεδριών της ομαδικής συμβουλευτικής. Μέσω των εργαστηρίων αναπτύσσονται προσωπικές, κοινωνικές και επαγγελματικές δεξιότητες, που είναι απαραίτητες μέσα σε έναν κόσμο χαοτικό, εν πολλοίς, απρόβλεπτο, μέσα στον οποίο θα κληθούν να ζήσουν οι νυν μαθητές, αυριανοί πολίτες. Στην εν λόγω παρουσίαση, θα περιγραφούν τα αποτελέσματα της πιλοτικής έρευνας (σχολικό έτος 2019-2020), θα περιγραφεί το πρώτο μέρος της εκπαιδευτικής παρέμβασης (σχεδιασμός, υλοποίηση, αξιολόγηση), που πραγματοποιήθηκε, εν μέρει, διά ζώσης και, εν μέρει, διαδικτυακά, κατά το σχολικό έτος 2020-2021, ενώ θα παρουσιαστεί και το δεύτερο μέρος της παρέμβασης (σχεδιασμός, στοχοθεσία, αναμενόμενα αποτελέσματα), που θα υλοποιηθεί κατά το χειμερινό εξάμηνο του ακαδημαϊκού έτους 2021-2022.

Βασιλική Ηλιακοπούλου

Το Παιχνίδι με σύγχρονα ψηφιακά μέσα

Η παρούσα εργασία έχει ως στόχο τη διερεύνηση και δημιουργία εφαρμογής video game σε ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό παιχνίδι. Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό παιχνίδι αναπτύσσεται σε δύο επίπεδα: το ένα είναι το επίπεδο του δάσους, όπου δραστηριοποιούνται και οι δύο κεντρικοί ήρωες, ο Ορφέας και ο Φοίβος, και το άλλο το επίπεδο της συνάντησης των δύο αυτών παικτών. Στην παρούσα εργασία, αναπτύσσονται τα τελικά προσχέδια αφήγησης και διεπαφής των δύο επιπέδων μέσω συγκεκριμένης εφαρμογής. Η εφαρμογή είναι βασισμένη σε ένα σχεδιαστικό story board, ενώ τα video δημιουργήθηκαν με το πρόγραμμα Premiere, αφού, πρώτα, σχεδιάστηκαν στο χέρι όλες οι κινήσεις των δύο ηρώων, οι οποίες, στη συνέχεια, έγιναν αντικείμενο επεξεργασίας και με το πρόγραμμα Photoshop. Η καταγραφή βιντεοσκόπησης πραγματοποιήθηκε με τη συνδρομή δύο παιδιών -σε ρόλο ηθοποιών- ηλικίας 10 και 12 ετών, που φωτογραφήθηκαν σε πολλαπλές διαφορετικές κινήσεις, αρχικά, και, στη συνέχεια, σχεδιάστηκαν στο χέρι. Όσον αφορά την εξέλιξη του παιχνιδιού, σημειώνουμε ότι, στο πρώτο επίπεδο, το επίπεδο του δάσους, ο κεντρικός ήρωας, Ορφέας, οφείλει να ξεπεράσει όλες τις φυσικές δυσκολίες, αναζητώντας τον φίλο του, τον Φοίβο. Με αυτό το πρώτο επίπεδο, ο θεατής εξοικειώνεται σταδιακά με το περιβάλλον του video game. Τέσσερα κουμπιά καθορίζουν τη διεπαφή του θεατή με την ιστορία - εξέλιξη του παιχνιδιού, καθώς και το main menu, που τον επαναφέρει στην αρχική κατάσταση. Στο άνοιγμα κάθε κουμπιού αντιλαμβάνεται τον ρόλο του Ορφέα στο παιχνίδι και τις πιθανές διαφορετικές διαδρομές που αυτός

μπορεί να επιλέξει. Με τον τρόπο αυτόν, προκαλείται ενδιαφέρον στον θεατή να διερευνήσει διεξοδικά όλες τις παραμέτρους της εφαρμογής, κατανοώντας την αξία του εκπαιδευτικού παιχνιδιού μέσα από τον Η/Υ. Στο δεύτερο επίπεδο, ο Ορφέας συναντά τον Φοίβο. Και οι δύο αναζητούν τρόπο επιστροφής στο σπίτι τους, αλλά η ξαφνική είσοδος των ιθαγενών διαμορφώνει νέα δεδομένα, εξάπτοντας περαιτέρω το ενδιαφέρον των θεατών.

Μάρθα Ηλιοπούλου, Νίκη Ζάβρα

Μαθαίνω παίζοντας Φωνολογική Ενημερότητα

Η φωνολογική ενημερότητα χαρακτηρίζεται ως η γλωσσική λειτουργία, που επιτρέπει στον κάθε ομιλητή να κινηθεί από τα διακριτά στα αδιαφανή στοιχεία της γλώσσας και, παράλληλα, να αποκτήσει επίγνωση βασικών στοιχείων της λέξης. Πρόκειται για τη συνειδητοποίηση των φωνολογικών μερών του λόγου σε επίπεδο φωνήματος και συλλαβής. Σύμφωνα με μελέτες, παιδιά που εμφανίζουν ελλείψεις στον τομέα της φωνολογικής ενημερότητας στα πρώτα σχολικά έτη είναι πιθανό να παρουσιάσουν γραφικές και αναγνωστικές δυσκολίες. Επομένως, η κατάκτησή της, κατά την έναρξη της σχολικής χρονιάς, θεωρείται παράγοντας εξέχουσας σημασίας, αφού το παιδί που έχει αναπτύξει σε σημαντικό βαθμό τη φωνολογική επίγνωση μπορεί να αποκωδικοποιήσει εξίσου ικανοποιητικά τον προφορικό λόγο σε γραπτό (εκμάθηση ανάγνωσης, κατάκτηση ορθογραφίας). Αναλογιζόμενοι την ανάγκη άμεσης κατάκτησης της φωνολογικής ενημερότητας, δημιουργήθηκε το παρόν διδακτικό υλικό, προσανατολισμένο σε παιδιά σχολικής ηλικίας με ελλείμματα στη φωνολογική επίγνωση, σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, κατά τη διάρκεια της σχολικής προετοιμασίας τους για την Α΄ Δημοτικού και, τέλος, σε παιδιά με δυσλεξία για την ανάπτυξη της φωνολογικής τους επίγνωσης. Ο σκοπός του βιβλίου «Παιχνίδια Φωνολογικής Ενημερότητας» είναι να έρθει το παιδί σε επαφή με τα στάδια της φωνολογικής ενημερότητας μέσω της παιγνιώδους μορφής διδασκαλίας. Το υλικό, λοιπόν, βασίστηκε στην εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού, καθώς ενισχύει την ενεργό συμμετοχή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία και συμβάλλει στην κατάκτηση της γνώσης με διασκεδαστικό τρόπο. Η μεθοδολογία εστιάστηκε στα στάδια φωνολογικής ενημερότητας, επιλέγοντας ομαδοσυνεργατικές, πολυαισθητηριακές δραστηριότητες και βιωματικά παιχνίδια, έτσι, ώστε να κατανοήσει το κάθε παιδί τον φωνολογικό κόσμο. Τα αποτελέσματα του προγράμματος διαμορφώθηκαν μέσω της ποιοτικής έρευνας, με σύντομη συνέντευξη σε εκπαιδευτικούς, που αξιοποίησαν την παιγνιώδη μορφή εκπαίδευσης. Συμπερασματικά, αναδείχτηκε πως το παρόν πρόγραμμα παρέμβασης ήταν σημαντικό για την ανάπτυξη της ικανότητας αναγνώρισης και χειρισμού των φωνημάτων μίας λέξης, καθώς και για την ακουστική διάκριση μεταξύ των γλωσσικών μονάδων.

Φωστήρα Ιασονίδου

Το παιχνίδι, μια εκπαιδευτική σύμβαση;

Τη σχέση που υπάρχει «ανάμεσα στην παιγνιώδη κουλτούρα που θεμελιώνεται στη διασκέδαση και στην παιγνιώδη κουλτούρα που βασίζεται στην εκπαιδευτική λογική» θα διερευνήσουμε σε αυτή την ανακοίνωση. Θα περιγράψουμε, επίσης, το υπόβαθρο του παιχνιδιού και του παιδαγωγικού του πλαισίου καθώς και τις σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ τους. Τα ερωτήματα που τίθενται είναι τα εξής: Σε ποιον βαθμό το παιχνίδι αντιπροσωπεύει μια εκπαιδευτική σύμβαση; Έχει το εκπαιδευτικό παιχνίδι περιοριστικό και δεσμευτικό χαρακτήρα; Για να απαντήσουμε σε αυτά τα ερωτήματα, θα στηριχθούμε σε δύο εργαλεία: Το πρώτο είναι θεωρητικό: η περιγραφή των εννοιών του πλαισίου, της κατάστασης και της εμπειρίας, έτσι, όπως τις έχει ορίσει ο Erving Goffman (1991) καθώς και του παιχνιδιού σε παιδαγωγικό πλαίσιο, των θεσμών και των περιορισμών που το διέπουν. Το δεύτερο είναι μεθοδολογικό, είναι οι παιγνιώδεις πρακτικές που ακολουθήσαμε κατά την εφαρμογή του παιδαγωγικού σχεδίου δημιουργικής γραφής, στο οποίο στηρίχθηκε η διδακτορική μας έρευνα.

Δημήτρης Ιορδανόπουλος

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τέχνη της σεναριογραφίας

Πολλές φορές, κάνουμε το λάθος να συνδέουμε το εκπαιδευτικό παιχνίδι αποκλειστικά με την εκπαίδευση μαθητών νεαρής ηλικίας. Ωστόσο, η αξία του επεκτείνεται σαφώς και στα εκπαιδευτικά προγράμματα ενηλίκων. Αν το σκεφτούμε σε βάθος, όλοι μας θέλουμε, όταν βρεθούμε στη θέση του μαθητή ή

σπουδαστή ή εκπαιδευόμενου, να συμμετέχουμε στη διαδικασία εκπαίδευσης, καθώς αυτή γίνεται πιο ενδιαφέρουσα για εμάς, όταν βασίζεται σε παιγνιώδες περιβάλλον. Στην εποχή μας, ο ψηφιακός κόσμος είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένος και η πανδημία επιτάχυνε την εξάπλωσή του. Όλο και περισσότερα σπίτια έχουν πρόσβαση σε ψηφιακά μέσα, όλο και περισσότεροι άνθρωποι, ανεξαρτήτου ηλικίας, αποκτούν γνώσεις χειρισμού τους. Επομένως, το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι γίνεται απαραίτητο εργαλείο της διαδικτυακής (και όχι μόνο) εκπαίδευσης μαθητών όλων των ηλικιών. Όσον αφορά τη διδασκαλία της τέχνης της σεναριογραφίας, δηλαδή της συγγραφής σεναρίου ταινιών ή τηλεοπτικών σειρών, προτείνεται η χρήση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού ως βοήθημα, τόσο στην επεξήγηση της θεωρίας σεναρίου όσο και στη διευκόλυνση (αργότερα) της συγγραφικής διαδικασίας. Επιλέγοντας και προβάλλοντας κατάλληλα αποσπάσματα ταινιών ή τηλεοπτικών σειρών, ο εκπαιδευτής δίνει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης στους εκπαιδευόμενους, ενώ, παράλληλα, διδάσκει με σύγχρονο τρόπο, αξιοποιώντας τις δυνατότητες της τεχνολογίας, του ψηφιακού κόσμου και της αφήγησης. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις με βάση τα αποσπάσματα που παρακολούθησαν, να επιχειρήσουν να μαντέψουν γιατί επιλέχθηκαν τα συγκεκριμένα αποσπάσματα και τι διδακτικό μήνυμα γεννάται από αυτά ή και να συνδυάσουν συμπεράσματα που προέκυψαν από την προβολή των αποσπασμάτων με τη θεωρία του σεναρίου. Ως αποτέλεσμα, η εκπαιδευτική διαδικασία γίνεται πιο ευχάριστη και πιο ενδιαφέρουσα, βοηθώντας να επιτευχθούν και οι εκπαιδευτικοί στόχοι που έχουν τεθεί.

Παντελής Ιωακειμίδης

Η ζωή των φυτών: μια καινοτόμος διδακτική πρόταση για την εφαρμογή δράσεων Θεατρικής Αγωγής στην Γ' Δημοτικού

Μέσα από την εν λόγω διδακτική πρόταση επιχειρείται η διασύνδεση του διδακτικού αντικείμενου της Θεατρικής Αγωγής με το αντίστοιχο της Μελέτης Περιβάλλοντος. Ειδικότερα, προτείνεται ένα εκπαιδευτικό σενάριο με δραστηριότητες Θεατρικής Αγωγής για τη διδασκαλία της ενότητας των Φυτών στην Γ' Δημοτικού. Η εποπτικότητα και ποικιλία των δράσεων, η προσφορά πλούσιων ερεθισμάτων στο παιδί, η πρωτοτυπία και η βιωματική ενεργοποίηση των μαθητών αποτελούν τη βασική προϋπόθεση για μια αποτελεσματική διδασκαλία. Όλα τα παραπάνω αναδεικνύουν την οργάνωση δραστηριοτήτων Θεατρικής Αγωγής ως το προσφορότερο μέσο για τη διδασκαλία της συγκεκριμένης διδακτικής ενότητας στα μικρά παιδιά. Στην αρχή της μελέτης, κατατίθενται, επίσης, στοιχεία και πληροφορίες, αναφορικά με το προτεινόμενο σενάριο διδασκαλίας. Βασική επιδίωξη της συγκεκριμένης διδακτικής πρότασης αποτελεί η γνωριμία των παιδιών με τη ζωή των φυτών μέσα από τη βιωματική συμμετοχή τους σε παιγνιώδεις δράσεις. Σημαντικό ρόλο για την πραγματοποίηση και ολοκλήρωση της προσπάθειας διαδραματίζουν οι διάφορες μορφές δραματικής έκφρασης, μέσα από τις οποίες δημιουργείται ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον για τους συμμετέχοντες στα δρώμενα. Πιο συγκεκριμένα, προτείνονται δράσεις:

Θεατρικού Αναλογίου: προφορική απόδοση κειμένων, τα οποία θα έχουν ως θέμα τους τα φυτά και τη ζωή στο φυσικό περιβάλλον.

Παντομίμας-Αυτοσχεδιασμών: θρόισμα φύλλων ενός γέρικου δέντρου από τον δυνατό άνεμο.

Θεατρικού Σκετς: τα κωμικά γεγονότα, που εκτυλίσσονται κατά την περίοδο της περισυλλογής του καρπού των οπωροφόρων δέντρων.

Εργαστηρίου Γραφής: ανάπτυξη ενός σύντομου θεατρικού επεισοδίου, με πρωταγωνιστές τα δέντρα μιας δασικής έκτασης και τον ιδιοκτήτη ενός σύγχρονου και πολυτελούς ξενοδοχειακού συγκροτήματος.

Θεατρικού Παιχνιδιού: τα μέρη του φυτού.

Κουκλοθεάτρου: κατασκευή δακτυλόκουκλας και παρουσίαση της ζωής ενός φυτού μέσα στον χρόνο.

Θεάτρου Σκιών: Ο Καραγκιόζης Δασοφύλακας.

Το πόνημα ολοκληρώνεται με την παράθεση ενδεικτικών μορφών αξιολόγησης του σεναρίου από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό για τη διαπίστωση της κατάκτησης γνώσεων-δεξιοτήτων από τους μαθητές του.

Παντελής Ιωακειμίδης

Τα Ζώα και τα μικρά τους: μια πρόταση εκπαιδευτικού σεναρίου με δράσεις Θεατρικής Αγωγής για τη διδασκαλία της Μελέτης Περιβάλλοντος στο Δημοτικό Σχολείο

Η συγκεκριμένη poster ανακοίνωση αποτελεί μια πρόταση διδασκαλίας μιας διδακτικής ενότητας από το εγχειρίδιο της Μελέτης Περιβάλλοντος της Β' Δημοτικού με την παράλληλη αξιοποίηση των διαφόρων

μορφών δραματικής έκφρασης. Γενικό σκοπό του σεναρίου αποτέλεσε η γνωριμία των μαθητών της δευτέρας τάξης με τα ζώα και τα μικρά τους, μέσα από τη βιωματική τους συμμετοχή σε έξι (6) δράσεις Θεατρικής Αγωγής (διάρκειας 11 διδακτικών ωρών). Μέσα από αυτές ,επιδιώκεται η δημιουργία ενός ελκυστικού μαθησιακού περιβάλλοντος για τα παιδιά. Ειδικότερα, προτείνονται δράσεις:

Παντομίμας-Αυτοσχεδιασμών: εικονοποίηση των κινήσεων-ήχων των μικρών ζώων.

Θεατρικού Δρωμένου (Χάπενινγκ): οι μαθητές μεταμφιέζονται σε ζώακια και αναλαμβάνουν να φιλοδωρήσουν τους περαστικούς με ζωικά προϊόντα.

Παγωμένης Εικόνας: στιγμιότυπα από την καθημερινότητα ενός μικρού σκυλάκου

Θεατρικού Παιχνιδιού: δημιουργία μιας ιστορίας (με ερέθισμα κάποιες εικόνες) που να βασίζεται στον αυτοσχεδιασμό και την έμπνευση της στιγμής.

Κουκλοθεάτρου: δακτυλόκουκλα και επίπεδη κούκλα.

Θεάτρου Σκιών: Ο Καραγκιόζης και τα Κολλητήρια στο κτηνιατρείο με το κατοικίδιό τους.

Η αξιολόγηση των 'σκηνικών πεπραγμένων' μπορεί να γίνει από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό, σε συνεργασία με τους μαθητές του, μέσα από τη συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Μέσα από αυτήν θα δοθεί η δυνατότητα στον ίδιο για ανατροφοδότηση και επανασχεδιασμό νέων δράσεων.

Ανθή Καζολή

Εφαρμογές μουσικοκινητικού παιχνιδιού στο Δημοτικό Σχολείο

Ο βασικός σκοπός της παρούσας ανακοίνωσης είναι να παρουσιάσει τα οφέλη που μπορούμε να αποκομίσουμε από την εφαρμογή του μουσικοκινητικού παιχνιδιού στο Δημοτικό Σχολείο. Το παιχνίδι αποτελεί μια σταθερή αξία στη ζωή κάθε παιδιού και έναν σημαντικό παράγοντα για την υγιή ανάπτυξη του. Στη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας και με εξαίρεση το μάθημα της Φυσικής Αγωγής, σπάνια, επιτρέπουμε στους μαθητές να παίξουν, να εκφραστούν σωματικά. Η Μουσικοκινητική Αγωγή αποτελεί εξαίρεση, καθώς οι δραστηριότητές της έχουν την κίνηση ως προαπαιτούμενο, γεγονός που τις καθιστά ιδιαίτερα φιλικές προς τα παιδιά. Τα μουσικοκινητικά παιχνίδια αποτελούν ένα λειτουργικό στοιχείο της Μουσικοκινητικής Αγωγής. Συνδυάζουν τη μουσική και την κίνηση και γυμνάζουν το μυαλό και το σώμα. Είναι μια μέθοδος κατάκτησης των στόχων της διδασκαλίας με παιγνιώδη τρόπο και προσφέρουν χρήσιμο υλικό σε κάθε παιδαγωγό. Υπάρχουν διάφορα είδη μουσικοκινητικών παιχνιδιών, τα οποία ακολουθούν μια συγκεκριμένη οργάνωση. Η εφαρμογή των μουσικοκινητικών παιχνιδιών προσφέρει οφέλη, τόσο σε σχέση με την οργάνωση και τη διαχείριση της μαθητικής ομάδας όσο και στη διδασκαλία συγκεκριμένων διδακτικών αντικειμένων.

Ευαγγελία Καλδέλη

Το επιτραπέζιο παιχνίδι Ιστορίας στη μαθησιακή διαδικασία. Ένα παράδειγμα δημιουργίας και εφαρμογής

Στο πλαίσιο της θεματικής ενότητας «Το παιχνίδι και η τέχνη στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση», θα παρουσιάσουμε τη συμμετοχή του σχολείου μας (Περιφερειακό Γυμνάσιο Ξυλοτύμπου – Κύπρος) στον διαγωνισμό δημιουργίας επιτραπέζιου παιχνιδιού με θέμα την Ιστορία, που είχε διοργανώσει πιλοτικά, για το 2020 – 2021, το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ). Ομάδα μαθητών/τριών υπό την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού τους δημιούργησαν το επιτραπέζιο παιχνίδι «Φιλέλληνες», αξιοποιώντας γνώσεις που αφορούν στον Αγώνα του 1821 για την Ελληνική Ανεξαρτησία και τον αντίκτυπο που είχε στο Φιλελληνικό Κίνημα (σχετικό κεφάλαιο υπάρχει και στη διδακτέα ύλη του μαθήματος της Ιστορίας στην Γ' Γυμνασίου), και απέσπασαν τιμητική διάκριση. Μέσα από την εισήγησή μας, θα επιδιώξουμε να αναδείξουμε όχι μόνο τις δυνατότητες αξιοποίησης ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ως εναλλακτικού τρόπου μετάδοσης της γνώσης, αλλά και τα προσθετικά οφέλη που αποκόμισαν οι μαθητές/τριες μέσα από τη διαδικασία δημιουργίας του. Μέσα από την ενεργητική εμπλοκή τους στα στάδια της έρευνας, του σχεδιασμού, της παραγωγής, της ανάλυσης αποτελεσμάτων και των δοκιμών ελέγχου, οι μαθητές προσέγγισαν διαθεματικά την ενότητα μέσα από ποικίλα γνωστικά αντικείμενα, όπως η Ιστορία (ιστορικά γεγονότα, πρόσωπα και καταστάσεις), τα Εικαστικά και η Ιστορία της Τέχνης (εικαστικά έργα, καλλιτέχνες, δεξιότητες παρατήρησης / οπτικού αλφαριθμητισμού, φιλοτέχνηση συσκευασίας), η Νεοελληνική Γλώσσα (σύνταξη Οδηγίων), η Τεχνολογία (κατασκευή ταμπλό, θήκης, πιονιών) και τα Μαθηματικά (υπολογισμός αριθμού χαρτονομισμάτων).

Κωνσταντίνος Καλέμης, Κωνσταντίνα Καλλίνη

Η αξιοποίηση των video games στη διαπολιτισμική εκπαίδευση και την εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς

Αν και τα βιντεοπαιχνίδια έχουν συχνά θεωρηθεί ως ένα μέσο ψυχαγωγίας, υπάρχει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον και για την αξιοποίηση της δύναμής τους για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα εκφραστικό μέσο που μπορεί να αποκαλύψει πολύπλοκες καταστάσεις με σχετικά απλό τρόπο, προωθεί την κριτική σκέψη και ενθαρρύνει τον προβληματισμό για το τι συμβαίνει στον κόσμο, αυξάνει την κατανόηση για τα θέματα με τα οποία ασχολούνται οι μαθητές και, στη συνέχεια, διεγείρει τη λήψη μέτρων και ενισχύει τα κοινωνικά μηνύματα. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη της ηθικής εκπαίδευσης, της εκπαίδευσης για τα ανθρώπινα δικαιώματα και για την αντιμετώπιση ζητημάτων διαπολιτισμικής επικοινωνίας, π.χ. για την εκμάθηση διαφορετικών πολιτισμών, την εκμάθηση πολιτιστικών διαφορών και τη σύνδεση ανθρώπων από διαφορετικές χώρες προέλευσης. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επωφεληθούν από βιντεοπαιχνίδια που ασχολούνται με θέματα, όπως η μετανάστευση, η ξеноφοβία, ο ρατσισμός, η ένταξη, τα ανθρώπινα δικαιώματα, τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις. Τα βιντεοπαιχνίδια, μέσα από έναν εικονικό χώρο, ενσωματώνουν γνώσεις, συνδυάζοντας την απόλαυση και τη μάθηση είτε λέγοντας μια ιστορία με τρόπο που «πιάνει» και κρατά την προσοχή και το ενδιαφέρον των παικτών. Η μάθηση συμβαίνει ως ένας συνδυασμός γνωστικής και συναισθηματικής ανάπτυξης λόγω του πολυδιάστατου σχεδιασμού των βιντεοπαιχνιδιών και ως συνέπεια του επιτυχημένου παιχνιδιού, μέσω μιας σειράς προκλητικών δραστηριοτήτων. Οι παίκτες, που λειτουργούν μέσα σε ένα προσχεδιασμένο πλαίσιο που αποτελείται από κανόνες παιχνιδιού, μια αφήγηση και έναν οπτικό χώρο, εκτελούν μια σειρά ενεργειών και εργασιών, δημιουργώντας γνώσεις και δεξιότητες. Ο πρώτος λόγος για την ενσωμάτωση των video games σε ένα πρόγραμμα μαθημάτων ή κατάρτισης είναι ότι είναι ένας τρόπος για το εκπαιδευτικό σύστημα να προσεγγίσει τους σημερινούς τεχνολογικά εξαρτώμενους μαθητές στο δικό τους περιβάλλον. Οι νέοι μεγαλώνουν και λειτουργούν σε έναν τεχνολογικά καθοδηγούμενο, ενισχυμένο κόσμο, όπου το διαδίκτυο, τα κινητά τηλέφωνα και τα βιντεοπαιχνίδια βρίσκονται στην πρώτη γραμμή της πραγματικότητάς τους. Τα βιντεοπαιχνίδια διαδραματίζουν ολοένα και σημαντικότερο ρόλο στη διαμόρφωση και την επέκταση της φαντασίας και της κοσμοθεωρίας των νέων. Δεύτερον, τα παιχνίδια μπορούν να είναι ισχυρά εκπαιδευτικά εργαλεία λόγω του εγγενώς παρακινητικού χαρακτήρα τους. Στην εργασία μας, θα εστιάσουμε στην ανάδειξη αυτών των χαρακτηριστικών των video games και στη δυναμική τους ως ένα εργαλείο μάθησης.

Κωνσταντίνος Καλέμης, Κωνσταντίνα Καλλίνη

Οι τέχνες, οι πολιτιστικές πρακτικές και ο ρόλος τους στην ισότητα των φύλων στην εκπαίδευση

Οι τέχνες και οι πολιτιστικές πρακτικές διαδραματίζουν σύνθετο ρόλο σε σχέση με την ισότητα των φύλων. Από αυτή την άποψη, οι τέχνες και η πολιτιστική παραγωγή χρησιμοποιούνται για τον καθορισμό πολιτιστικών και συλλογικών ταυτοτήτων. Οι τέχνες μπορούν και οι δύο να αντανakλούν τις ανισότητες που υπάρχουν σε μια κοινότητα και μπορούν, ελλείψει παρέμβασης, να διαιωνίσουν αυτές τις ανισότητες μέσω της εμμονής εικόνων και ιστοριών. Αυτή είναι η πρώτη βάση, στην οποία η ισότητα των φύλων έχει σημασία στις τέχνες και τη δημιουργική βιομηχανία: είναι ένα μέτρο του βαθμού στον οποίο το πολιτιστικό μας περιεχόμενο επιτρέπει σε όλα τα μέλη της κοινότητας ή του πληθυσμού, να βρεθούν σε μορφές συλλογικής πολιτιστικής έκφρασης και να επεκτείνουν τη σκέψη ευρύτερα ως προς το τι είναι δυνατό ή εφικτό από όλα τα μέλη της κοινωνίας. Οι συμπεριφορές παιχνιδιού τύπου φύλου ξεκινούν από την προσχολική ηλικία και συνεχίζονται σε όλη τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας. Αυτές οι συμπεριφορές παιχνιδιού περιλαμβάνουν κατηγορίες παιχνιδιών που πληκτρολογούν φύλο, στυλ παιχνιδιού, αλλά και ομάδες παιχνιδιού που έχουν διαχωριστεί από το φύλο. Ο διαχωρισμός των φύλων γίνεται στενά συνυφασμένος με κάποιο στυλ παιχνιδιού που καταγράφεται το φύλο. Η έρευνα έχει δείξει ότι τα αγόρια είναι πιο πιθανό να παίξουν με άλλα αγόρια, να παίξουν σε μεγαλύτερες ομάδες και να έχουν ένα πιο έντονο στυλ παιχνιδιού από τα κορίτσια. Τα κορίτσια, αντίθετα, είναι πιο πιθανό να παίξουν με άλλα κορίτσια, να παίξουν σε μικρότερες ομάδες και να έχουν πιο συνεργάσιμο στυλ παιχνιδιού από τα αγόρια. Αυτός ο διαχωρισμός των φύλων αρχίζει στα προσχολικά χρόνια, καθώς τα παιδιά μεγαλώνουν για πρώτη φορά προσελκύονται από άλλους τους οποίους αντιλαμβάνονται ότι είναι παρόμοιοι και είναι ιδιαίτερα συμβατοί στην ίδια συμπεριφορά. Αυτές οι συμπεριφορές παιχνιδιού τύπου φύλου μπορεί να δώσουν στα αγόρια και τα κορίτσια διαφορετικές εμπειρίες παιχνιδιού καθ' όλη τη διάρκεια της ανάπτυξής τους,

δημιουργώντας τις "δύο κουλτούρες της παιδικής ηλικίας". Οι τέχνες είναι, επίσης, ένα σημαντικό εργαλείο, μέσω του οποίου τα άτομα αφηγούνται τις δικές τους ιστορίες, για να βρουν την ελευθερία της προσωπικής έκφρασης και να είναι σε θέση να δουν την ταυτότητά του να αντικατοπτρίζεται στην πολιτιστική και δημιουργική έκφραση. Αυτό διαδραματίζει αναπόσπαστο ρόλο στη δημιουργία μιας αίσθησης ατομικής ευημερίας και του ανήκειν. Αυτή είναι η δεύτερη βάση, στην οποία η ισότητα των φύλων έχει σημασία στις τέχνες: καθορίζει τον βαθμό, στον οποίο άνδρες και γυναίκες εκπληρώνουν το δικαίωμά τους στην καλλιτεχνική έκφραση μέσω της αυτό-εκπροσώπησης, λέγοντας τις δικές τους ιστορίες και συνεισφέροντας ατομικά στο πολιτιστικό και δημιουργικό τοπίο. Σκοπός της εργασίας μας είναι ο εντοπισμός και η τεκμηρίωση μιας διεθνούς βάσης αποδεικτικών στοιχείων για προγράμματα και πρωτοβουλίες τέχνης και δημιουργικής βιομηχανίας που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την προώθηση της ισότητας των φύλων στη σημερινή εκπαίδευση. Οι τέχνες και οι δημιουργικές δραστηριότητες έχουν υιοθετηθεί ευρέως ως μηχανισμός για τη συνεργασία με τις αποκλειρωμένες και μειονοτικές κοινότητες για την ενδυνάμωση και την οικοδόμηση ανθεκτικότητας και ευημερίας. Αυτό θέτει το ερώτημα πώς να παρέμβουμε και, μάλιστα, πού να παρέμβουμε, για να ενθαρρύνουμε τις μετατοπίσεις των προσδοκιών, των στάσεων και των ευρύτερων φαντασιών γυναικών και ανδρών. Η σύντομη απάντηση είναι παντού. Για τον σκοπό αυτό, συγκεντρώσαμε παρεμβάσεις που επιδιώκουν την επίτευξη της ισότητας των φύλων μεταξύ των πολιτιστικών παραγωγών μας και οι οποίοι προσπάθησαν να επιτύχουν ισότητα των φύλων μέσω πολιτιστικών δραστηριοτήτων.

Δέσποινα Καλεσοπούλου, Ζαμπέλ Μουρατιάν & Λιάνα Κοκκολιά

Το Μουσείο και η Τέχνη ως διάυλος διαγενεακής επικοινωνίας και αλληλεγγύης την εποχή της Covid-19

Ο τομέας της διαγενεακής επικοινωνίας και μάθησης στα μουσεία, αν και θεραπεύεται πολλά χρόνια με εκπαιδευτικές υπηρεσίες και εκθέματα που απευθύνονται σε όλη την οικογένεια, συνήθως, αναφέρεται στη σχέση γονέων-παιδιών. Τα τελευταία χρόνια, εμφανίζονται όλο και πιο συχνά στοχευμένες δράσεις, που εστιάζουν στην αλληλεπίδραση και τη συνεργασία των παιδιών με πιο ηλικιωμένα μέλη της οικογένειας ή της ευρύτερης κοινότητας, τα περισσότερα, όμως, μένουν στο επίπεδο της εφαρμογής, χωρίς να επιχειρείται σύνδεση με τις τρέχουσες επιστημονικές θεωρίες. Η ανακοίνωση θα παρουσιάσει τα αποτελέσματα της ψηφιακής διαγενεακής δράσης «Μικροί (4-15 ετών) & Μεγάλοι (65+ ετών) δημιουργούν «ο ένας για τον άλλο», που αναπτύχθηκε από το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο, φορέα με εμπειρία δεκαετιών στην ανάπτυξη διαγενεακών προγραμμάτων και εκθεμάτων, και τον κοινωνικό φορέα ANTAMA, που ως έναν στρατηγικό του άξονα έχει την ενίσχυση διαγενεακών δεσμών μέσω ανάπτυξης αντίστοιχων προγραμμάτων. Στόχος της δράσης ήταν η ενθάρρυνση της διαγενεακής επαφής κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19 και του εγκλεισμού, ο οποίος στέρησε τη διά ζώσης επικοινωνία σε πολλά παιδιά και ηλικιωμένα μέλη της ευρύτερης οικογένειας. Η ανάλυση θα εστιάσει στη διασύνδεση των ευρημάτων με θεωρητικές προσεγγίσεις που ακολουθούνται στον τομέα της διαγενεακής επικοινωνίας, όπως το πλαίσιο διαγενεακής αλληλεγγύης, και θα κλείσει με μία ευρύτερη συζήτηση για τη δυνατότητα συνεισφοράς των μουσείων στον τομέα αυτό. Θα σχολιαστεί, επίσης, ο κομβικός ρόλος των παιδικών μουσείων ως τόπων που ευνοούν το παιχνίδι και τον διάλογο μεταξύ των γενεών και ωθούν μικρούς και μεγάλους να δημιουργούν μαζί, να μοιράζονται, να μαθαίνουν και να στηρίζουν ο ένας τον άλλον.

Άννα-Μαρία Καλή, Καλλιόπη-Ναυσικά Καρδούλια & Ίριδα Τσεβρένη

Εξερευνώντας το Μοσχάτο: το ψυχογεωγραφικό παιχνίδι ως μέσο περιπλάνησης και συνδημιουργίας στην πόλη

Η παρούσα ανακοίνωση περιλαμβάνει την παρουσίαση ενός ψυχογεωγραφικού παιχνιδιού που υλοποιήθηκε, τον Ιούνιο του 2019, σε προάστιο της Αθήνας, από δύο εκπαιδευτικούς/ερευνήτριες, που σκοπό είχαν να πειραματιστούν και να αναστοχαστούν πάνω στη δυναμική του ψυχογεωγραφικού περιπάτου ως μεθόδου εξερεύνησης της πόλης. Το ψυχογεωγραφικό παιχνίδι υλοποιήθηκε με επίκεντρο τον περίπατο στην πόλη και επιλέχθηκε ως εργαλείο εξερεύνησης και δημιουργίας που «βγάζει στους δρόμους» τον/την εκπαιδευτικό/ερευνητή/τρια και τον/τη φέρνει σε άμεση επαφή με το αστικό περιβάλλον. Το ψυχογεωγραφικό παιχνίδι αποτελεί ένα εναλλακτικό παιδαγωγικό μονοπάτι που δεν εστιάζει στη γνωσιοκεντρική προσέγγιση της πόλης, αλλά στην ελεύθερη περιπλάνηση, στη συναισθηματική αλληλεπίδραση και στη συνδημιουργία καταστάσεων στο αστικό περιβάλλον. Ο

ψυχογεωγραφικός περίπατος κατέληξε στη δημιουργία ψυχογεωγραφικού χάρτη, στον οποίο καταγράφεται η μοναδική αλληλεπίδραση των εκπαιδευτικών/ερευνητριών με τη συνοικία του Μοσχάτου. Μέσα από τα αναστοχαστικά κείμενα των εκπαιδευτικών/ερευνητριών, αναδείχθηκε ποικιλία εμπειριών, σκέψεων και συναισθημάτων για τη σχέση και την αλληλεπίδραση με το αστικό περιβάλλον, καθώς και για τη δυναμική και την αξιοποίηση του ψυχογεωγραφικού παιχνιδιού στην παιδαγωγική πράξη.

Απόστολος Καλτσάς

Μια διδακτική πρότασης χρήσης της αντεστραμμένης τάξης στο μάθημα Συστήματα Αυτοκινήτου της ειδικότητας Τεχνικός Οχημάτων των Επαγγελματικών Λυκείων (ΕΠΑ.Λ.)

Η αντεστραμμένη τάξη ή ανεστραμμένη τάξη (flipped classroom) είναι ένα μοντέλο μικτής μάθησης, το οποίο αντιστρέφει την κλασική δομή της τάξης. Στην παραδοσιακή διδασκαλία, τα μαθήματα διδάσκονται μέσα στην τάξη, όπου οι εκπαιδευτικοί δίνουν στους/στις μαθητές/τριες εργασίες για το σπίτι. Στην αντεστραμμένη τάξη, η εκπαιδευτική διαδικασία λειτουργεί αντίστροφα σε σχέση με το παραδοσιακό μοντέλο, όπου οι μαθητές/τριες προετοιμάζονται για το επόμενο μάθημα στο σπίτι. Αυτό γίνεται, συνήθως, μέσω διαδραστικών βίντεο, τα οποία οι μαθητές/τριες μελετούν με τον δικό τους ρυθμό, ενώ οι εργασίες και οι δραστηριότητες που τους έχει αναθέσει ο/η εκπαιδευτικός γίνονται μέσα στην τάξη. Το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης περιλαμβάνει τρία στάδια: Το πριν την τάξη (pre-class), το μέσα στην τάξη (in-class) και μετά την τάξη (post-class). Το αρχικό και το τελικό στάδιο πραγματοποιούνται στο σπίτι με τη χρήση ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, ενώ το ενδιάμεσο στάδιο πραγματοποιείται στη σχολική τάξη μέσω ενεργητικών και συμμετοχικών διδακτικών τεχνικών. Στην παρούσα εργασία, παρουσιάζεται ένα διδακτικό σενάριο αντεστραμμένης τάξης που αφορά την ενότητα «ακινητοποιητής κινητήρα» (immobilizer), που περιλαμβάνεται στο κεφάλαιο 10 του μαθήματος Συστήματα Αυτοκινήτου της ειδικότητας Τεχνικός Οχημάτων του Μηχανολογικού Τομέα των Επαγγελματικών Λυκείων (ΕΠΑ.Λ.). Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο σχεδιάστηκε, σύμφωνα με τους στόχους του Προγράμματος Σπουδών. Ο σκοπός του είναι να ευνοήσει τη δημιουργία κλίματος, ώστε να εμπλέξει ενεργά τους μαθητές/τριες στην εκπαιδευτική διαδικασία, αναπτύσσοντας, ταυτόχρονα, την κριτική τους σκέψη. Συμπερασματικά, με την εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου, οι μαθητές/τριες θα εντοπίσουν πιθανές αδυναμίες τους, τις οποίες θα βελτιώσουν, ανατρέχοντας ξανά στο ψηφιακό υλικό, και από παθητικοί/κές δέκτες/τριες έτοιμων γνώσεων θα εμπλακούν σε μαθησιακές δραστηριότητες εποικοδομητικού και διερευνητικού χαρακτήρα. Τέλος, θα πρέπει να τονιστεί ότι θα απελευθερωθεί πολύτιμος διδακτικός χρόνος μέσω της εφαρμογής της ανεστραμμένης τάξης, υποβοηθώντας, έτσι, την αλληλεπίδραση όχι μόνο μεταξύ των μαθητών, αλλά και με τον/την εκπαιδευτικό και το μάθημα ταυτόχρονα.

Απόστολος Καλτσάς

Διδακτικό σενάριο με χρήση δομημένου προγραμματισμού στο Arduino. Ένα παιχνίδι προσομοίωσης με το φανάρι κυκλοφορίας αυτοκινήτων στο περιβάλλον του Tinkercad

Το Arduino είναι μία ολοκληρωμένη πλατφόρμα ανάπτυξης έργων ηλεκτρονικής, αυτοματισμού και ρομποτικής που το βρίσκουμε σε πολλές εφαρμογές στην καθημερινότητά μας, όπως ο έλεγχος ενός σπιτιού μέσω αισθητήρων και η δημιουργία έξυπνων παιχνιδιών σε ηλεκτρονικό υπολογιστή. Το λογισμικό Tinkercad είναι μια εφαρμογή προσομοίωσης για ηλεκτρονικά κυκλώματα και επιτρέπει τη χρήση του Arduino στον υπολογιστή. Οι μαθητές/τριες, κάνοντας χρήση του λογισμικού του Arduino, μαθαίνουν τις βασικές εντολές του δομημένου προγραμματισμού μέσω έξυπνων παιχνιδιών. Στην παρούσα εργασία, παρουσιάζεται ένα διδακτικό σενάριο που έχει ως σκοπό να εμπλέξει τους/τις μαθητές/τριες σε θέματα προγραμματισμού εκπαιδευτικής ρομποτικής, κινητοποιώντας τους/τες, ταυτόχρονα, να διερευνήσουν ανοιχτά ερωτήματα, επεκτείνοντας την προσωπική τους εμπειρία και αναπτύσσοντας την κριτική τους σκέψη. Το διδακτικό σενάριο σχετίζεται με το Πρόγραμμα Σπουδών της Α' Τάξης Γενικού Λυκείου και ΕΠΑ.Λ. στο μάθημα Εφαρμογές Πληροφορικής, καθώς, επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στο μάθημα της Ερευνητικής Εργασίας (project), όπου αποτελεί διακριτή ενότητα του Προγράμματος Σπουδών. Με την εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου, οι μαθητές/τριες, δημιουργώντας την προσομοίωση της λειτουργίας ενός φαναριού κυκλοφορίας αυτοκινήτων, θα μάθουν να προγραμματίζουν με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, καθώς και να δοκιμάζουν διάφορες τεχνικές επίλυσης ενός προβλήματος. Επιπλέον, θα μπορούν να κατασκευάζουν απλά προγράμματα δομημένου προγραμματισμού, οικοδομώντας τη νέα

γνώση μέσα σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης, συνδυάζοντας, με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι με τη διερεύνηση και την ανακάλυψη της γνώσης. Συμπερασματικά, οι μαθητές/τριες εμπλέκονται με τον προγραμματισμό μέσα από μία διαδικασία παιγνιδιού, όπου σκέφτονται, σχεδιάζουν, δημιουργούν, διορθώνουν και, τελικά, ικανοποιούνται, βλέποντας το τελικό αποτέλεσμα στην πράξη. Τέλος, θα πρέπει να τονιστεί ο σημαντικός ρόλος του/της εκπαιδευτικού καθ' όλη τη διάρκεια του διδακτικού σεναρίου που θα πρέπει να είναι καθοδηγητικός, ώστε να δημιουργήσει ένα φιλικό περιβάλλον που θα ενισχύει τη συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών.

Νικόλαος Καμήλος

Οι μαθητές προσεγγίζουν την Ελληνική Επανάσταση του 1821 με τη χρήση του podcasting

Σε μια εποχή που η ανάγκη προώθησης του Γραμματισμού στα Μέσα και στην Πληροφορία είναι πλέον επιβεβλημένη, η συγκεκριμένη εισήγηση θα επιχειρήσει να αναδείξει τον γενικότερο εκπαιδευτικό ρόλο αξιοποίησης του podcasting στην εκπαιδευτική διαδικασία. Θα τεθεί το γενικότερο πλαίσιο ενσωμάτωσης αυτού του ψηφιακού εκπαιδευτικού εργαλείου στην τάξη, που σε συνδυασμό με την τέχνη, αποτελεί την ιδανική γέφυρα μεταξύ σχολείου και σπιτι, καθώς, ως μέσο επικοινωνίας, συνεργασίας, αλληλεπίδρασης και έκφρασης, συμβάλλει στην απόκτηση δεξιοτήτων και γνώσεων στο σχολείο. Ειδικότερα, θα δοθεί έμφαση στη δυνατότητα αξιοποίησης της τεχνολογίας του podcasting, στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Ιστορίας στο Δημοτικό Σχολείο. Παράλληλα, θα αναδειχθούν θέματα που αφορούν στην κινητοποίηση των μαθητών, στη διαμόρφωση θετικών στάσεων και πεποιθήσεων ως προς το μάθημα της Ιστορίας και τη διδασκαλία του, στους τρόπους αξιοποίησης της εν λόγω τεχνολογίας και των πιθανών δυσκολιών εφαρμογής αυτής, στην υποστήριξη της κατάκτησης ειδικών διδακτικών στόχων, οι οποίοι ορίζονται από το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του ΥΠΑΙΘ, και σε ενδεικτικές διδακτικές προσεγγίσεις ένταξής του στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων. Με παραδείγματα που αφορούν τη διδασκαλία της Ελληνικής Επανάστασης του 1821, μέσα από τα σχολικά εγχειρίδια και με συμπληρωματικό υλικό, οι μαθητές δημιουργούν τα δικά τους ψηφιακά πολυμεσικά αρχεία. Σε συνεργατικό και δημιουργικό πλαίσιο δημιουργείται το δικό τους ψηφιακό υλικό, από παιδιά για παιδιά, άμεσα προσβάσιμο και ανταλλάξιμο σε όλες και όλους, αναπτύσσοντας, παράλληλα, την ιστορική σκέψη και καλλιεργώντας την ιστορική συνείδηση των μαθητών με τρόπο ευχάριστο και δημιουργικό.

Δημήτριος Καμπουρόπουλος, Σοφία Ριζοπούλου

Κοινές έννοιες για τη φύση και το περιβάλλον στην ποίηση Χαϊκού και Γιώργου Σεφέρη: συνεισφορά στο πολιτισμικό περιβάλλον

Στα ποιήματα Χαϊκού, όπως και στην ποίηση του Γιώργου Σεφέρη, υπάρχει πληθώρα αναφορών που σχετίζονται με το φυσικό περιβάλλον. Η φύση δεν πρέπει να θεωρηθεί απλώς ως ένα εξωτερικό μοντέλο, ούτε να κατηγοριοποιηθεί μόνο με επιστημονικούς όρους, αλλά να διαβαστεί μέσω της ποίησης, χρησιμοποιώντας τη φαντασία. Η συμβολική υπόσταση ζώων, φυτών, φυσικών φαινομένων κ.λπ. στην ποίηση Χαϊκού αναδεικνύει όχι μόνο τους νόμους της φύσης για την οικολογική ισορροπία, αλλά και την αλληλεπίδραση του ανθρώπου με το περιβάλλον. Αντίστοιχες αναφορές υπάρχουν σε κείμενα για το μεσογειακό τοπίο, όπου στις περιγραφές των φυτικών οργανισμών κρύβονται συμβολισμοί των ανθρώπινων χαρακτηριστικών. Ο Σεφέρης, ενσωματώνοντας την ιστορία του τόπου του, κατάφερε να δημιουργήσει ένα εξαιρετικά απλό στην ανάγνωση είδος ποίησης που αναδεικνύει με σεβασμό και συμπάθεια την υπεροχή του φυσικού κόσμου. Στην ποίησή του, καταγράφει τη διαχρονικότητα της φύσης μέσω του Ελληνικού τοπίου, όπου, όπως αναφέρει, λειτουργεί ως σύνδεσμος μεταξύ του αρχαίου και του σύγχρονου κόσμου, δηλαδή είναι τα ίδια βουνά αυτά που έβλεπαν οι αρχαίοι Έλληνες με αυτά που βλέπουν οι σύγχρονοι. Κατανοώντας ότι οι έννοιες της φύσης είναι κοινές, ανεξάρτητα από τη χρονική στιγμή ή το γεωγραφικό σημείο της Γης στο οποίο εκφράζονται, γίνεται εύκολα αντιληπτό ότι η φύση είναι ενιαία και δεν γνωρίζει σύνορα και διακρίσεις. Στην ποίηση, οι οποιοσδήποτε αποστάσεις εκμηδενίζονται, τα σημεία ταύτισης διαφορετικών πολιτισμών και αντιλήψεων σε περιβαλλοντικά ζητήματα καθώς και η αλληλεξάρτηση και η αλληλεπίδραση μεταξύ φύσης και ανθρώπου φωτίζονται και τοποθετούνται σε πρώτο πλάνο. Με την παρούσα εργασία γίνεται προσπάθεια να εξαχθούν συμπεράσματα, που θα βοηθήσουν τους/τις εκπαιδευτικούς αλλά και τους/τις ερευνητές/ήτριες της εκπαίδευσης να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν νέες μεθόδους για την περιβαλλοντική εκπαίδευση και ευαισθητοποίηση.

Χαρίκλεια Κανάρη, Αντώνης Λενακάκης, Μαρία Κολτσιδά & Νάσια Χολέβα

Δημιουργώντας ψηφιακούς «κόμβους» συνεργασίας και δημιουργικότητας ανάμεσα σε Μουσεία Τέχνης και σχολεία της Ευρώπης

Η αναγνώριση της σημασίας των τεχνών -εικαστικών και παραστατικών- για την καλλιέργεια δεξιοτήτων, στάσεων και αξιών και την ολόπλευρη ανάπτυξη όλων των παιδιών καταδεικνύεται μέσα από ένα πλήθος μελετών, αλλά και από ένα εύρος προγραμμάτων και πρακτικών στον χώρο του σχολείου, σε χώρους πολιτισμού, όπως τα μουσεία, αλλά και τη μεταξύ τους συνεργασία. Η περίοδος της πανδημίας COVID-19 ανέδειξε ακόμα περισσότερο υπάρχουσες ανισότητες αλλά και την ανάγκη ενδυνάμωσης των εκπαιδευτικών για την παροχή διαφορετικών τρόπων ενίσχυσης της πρόσβασης στις τέχνες και της δημιουργικότητας των παιδιών με ψηφιακά μέσα και παιδαγωγικές πρακτικές. Τα παραπάνω αποτελούν βασικούς θεωρητικούς άξονες του Ευρωπαϊκού Προγράμματος Erasmus+ με τίτλο “GCAO Project: Get Creative with Art Online” («Γίνε δημιουργικός/ή με την τέχνη στο διαδίκτυο»). Διεπιστημονικές ομάδες τεσσάρων εταίρων από διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες (Ελλάδα, Ηνωμένο Βασίλειο, Ιταλία, Σουηδία) συνεργάζονται για την επίτευξη των στόχων του GCAO Project, όπως: α. η δημιουργική προσέγγιση σημαντικών έργων τέχνης από Εθνικές Πινακοθήκες και Μουσεία των παραπάνω χωρών, β. η κριτική επεξεργασία και κατανόηση πανανθρώπινων αξιών, κοινωνικών ζητημάτων και πτυχών του πολιτισμού και του περιβάλλοντος μέσα από τη διασύνδεση καλλιτεχνικών αντικειμένων, όπως τα εικαστικά και η θεατροπαιδαγωγική και γ. η ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών και η ενίσχυση της σχέσης μουσείου και σχολείου με τη χρήση ψηφιακού υλικού. Στην εργασία παρουσιάζονται βασικές δράσεις του Προγράμματος, η μεθοδολογία ανάπτυξης, αξιολόγησης και εφαρμογής του ψηφιακού υλικού καθώς και οι δράσεις επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών μέσα από την ανάπτυξη ανάλογων εργαλείων και δραστηριοτήτων. Τα αποτελέσματα του Προγράμματος αναμένεται να αποτελέσουν μια ακόμα ευκαιρία για την ανάπτυξη αγάπης στα παιδιά για την τέχνη, ως μια «παγκόσμια γλώσσα», που ενώνει τους ανθρώπους και, παράλληλα, προετοιμάζει τους αυριανούς ενεργούς πολίτες του 21ου αιώνα με δεξιότητες δημιουργικότητας, κριτικής σκέψης και επικοινωνίας.

Σοφία Κανταράκη

Η επιτελεστική διάσταση της διερευνητικής δραματοποίησης του παπαδιαμαντικού έργου στην Εκπαίδευση

Σκοπός της προκειμένης εισήγησης είναι να αναδείξει πώς η θεατρικότητα του παπαδιαμαντικού κειμένου, μέσω της διερευνητικής δραματοποίησης, ενεργοποιεί τις ψυχοηθικές λειτουργίες των μαθητών που σχετίζονται άμεσα με τις γνωστικές διεργασίες της δημιουργικής σκέψης. Άλλωστε, το θέατρο ως τέχνη αλλά και σύγχρονη παιδαγωγική αναγκαιότητα, μέσω του μετασχηματισμού των δομικών στοιχείων του διηγήματος και της παραστασιακής διερεύνησης (χρόνος, χώρος, πρόσωπα, δράση) δύναται να διαμορφώσει έναν χώρο «έκφρασης» αλλά και διαμόρφωσης στοιχείων κοινωνικής ταυτότητας (αλλά) και ανάδυσης προβληματισμών (Γραμματάς, 1997). Η παπαδιαμαντική γραφή ως διαχρονική πηγή μηνυμάτων που τροφοδοτείται από την ίδια την κοινωνία, ευνοώντας τις τεχνικές της δραματοποίησης του λογοτεχνικού κειμένου, συμβάλλει τα μέγιστα στη μαθησιακή προσέγγισή του. Πιο συγκεκριμένα, μελετάται, κατά πόσο και με ποιο τρόπο, η μεταγραφή του διηγήματος «Γουτού Γουπατού» σε θεατρικό κείμενο για μαθητές της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης συνέβαλε στην αφομοίωση του ενδοκειμενικού θεματικού άξονα, αλλά, κυρίως, στη διαχρονική συνομιλία με το έργο του Παπαδιαμαντή, την εποχή του αλλά και την αλληλεπίδραση που αυτό μπορεί να προκαλέσει στον ψυχισμό των μαθητών. Μεθοδολογικά, τα πέντε στάδια της διερευνητικής δραματοποίησης (inquiry drama) αποτυπώνονται στην επιτέλεση της θεατρικής έκφρασης και των ζωντανών κινήσεων, ενώ αναδύεται ανάγλυφα το πολυπρόσωπο μιας μικρής επαρχιακής κοινωνικής οντότητας, το οποίο, όμως, ανιχνεύεται και στις σύγχρονες αστικές κοινωνίες. Με κριτικο-στοχαστικό προσανατολισμό, αναδύεται από το θεατρικό δρώμενο η δύναμη και το μεγαλείο του ανθρώπινου όντος, με την κοινωνία να παρακολουθεί σαστισμένη, έτοιμη, όμως, για την αποδοχή του διαφορετικού και ιδιαίτερου.

Αναστασία Καραγιάννη, Σέβη Παΐδα

Μια αλλωτική μέρα στο μουσείο: μια δράση κοινωνικο-πολιτισμικής εμπύχωσης στη Χίο με ντόπια παιδιά και παιδιά πρόσφυγες

Η ανακοίνωσή μας παρουσιάζει μια καλή πρακτική με παιδιά-πρόσφυγες που υλοποιήθηκε σε μουσείο στο νησί της Χίου, το καλοκαίρι του 2017. Η δράση στηρίχθηκε στο παιχνίδι, που λειτούργησε ως μέσο διαπολιτισμικής κατανόησης. Με τον όρο «διαπολιτισμική κατανόηση» περιγράφουμε εδώ την ικανότητα για μια κατάλληλη και αποτελεσματική αλληλεπίδραση σε πολυπολιτισμικό πλαίσιο. Κατά το σχολικό έτος 2016-17, περίπου 150 παιδιά-πρόσφυγες, ηλικίας 4 έως 15 ετών, βρέθηκαν στο νησί της Χίου, στο Κέντρο Υποδοχής και Ταυτοποίησης ΒΙΑΛ, εν αναμονή της απόφασης ασύλου τους. Στο μεταξύ, το Υπουργείο Παιδείας είχε ήδη ξεκινήσει να οργανώνει την εκπαίδευση παιδιών-προσφύγων, με τον ορισμό Συντονιστών Εκπαίδευσης Προσφύγων και με το άνοιγμα Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων για την πλειονότητα των δομών φιλοξενίας στην ενδοχώρα. Παρόλα αυτά, την εποχή εκείνη, τα παιδιά-πρόσφυγες που βρίσκονταν στα νησιά δεν είχαν ακόμη πρόσβαση στη δημόσια εκπαίδευση. Ένας από τους λόγους που συνέβαινε αυτό, ήταν ότι ο αριθμός τους θεωρούνταν πολύ μεγάλος σε σχέση με το ντόπιο μαθητικό δυναμικό. Μάλιστα, αρκετά μέλη των επιμέρους τοπικών κοινοτήτων αντιτέθηκαν στην προοπτική να ενταχθούν τα παιδιά-πρόσφυγες στα σχολεία, υποστηρίζοντας ότι κάτι τέτοιο θα επέφερε υποβάθμιση στην ποιότητα της εκπαίδευσης, θα έθετε υγειονομικά ζητήματα, αλλά και δυσκολίες στη συνύπαρξη λόγω πολιτισμικής και θρησκευτικής διαφορετικότητας. Μέσα σε ένα τέτοιο αντιφατικό και πολυσχιδές κοινωνικοπολιτικό περιβάλλον, υλοποιήσαμε μία καινοτόμο εκπαιδευτική παρέμβαση - βασισμένη στη φιλοσοφία της κοινωνικοπολιτισμικής εμπύχωσης- σε ένα μουσείο της Χίου. Για πρώτη φορά σε οργανωμένο πλαίσιο, με υποστήριξη από πολλούς φορείς και με όχημά μας το παιχνίδι, η δράση αυτή έθεσε τις συνθήκες για τη δημιουργική συνύπαρξη ντόπιων και προσφύγων παιδιών σχολικής ηλικίας. Στόχος της παρούσας ανακοίνωσης είναι να περιγράψει τη μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε στη συγκεκριμένη δράση, η οποία βασίστηκε σε εργαλεία της έρευνας-δράσης, καθώς και να καταγράψει καλές πρακτικές που μπορούν να ευνοήσουν μελλοντικές δράσεις με παρόμοια στοχοθεσία στον χώρο της εκπαίδευσης και του πολιτισμού.

Φωτεινή Καραγρηγόρη

Εμπόδια και ενισχυτές σε μια συνδεδεμένη, γεμάτη φροντίδα και θάρρος τάξη

Οι πιο πετυχημένες και ήρεμες τάξεις περιλαμβάνουν έναν συνδυασμό α) επιδέξιων παιδαγωγών με διάθεση να φροντίζουν και να αποκτούν σχέσεις με τους μαθητές και τις μαθήτριες, β) μαθητές και μαθήτριες με -υπό ανάπτυξη- κοινωνικό-συναισθηματικές δεξιότητες και γ) επιθυμία για σύνδεση. Στο εργαστήριο που προτείνεται στο παρόν συνέδριο θα επικεντρωθούμε και στα τρία παραπάνω σημεία, εξετάζοντας τις συμπεριφορές των εκπαιδευτικών που λειτουργούν σαν εμπόδια ή ενισχυτές και σε απλές δεξιότητες σύνδεσης. Πρόκειται για ένα διαδραστικό εργαστήριο που απευθύνεται σε παιδαγωγούς, εκπαιδευτικούς, δασκάλους, επαγγελματίες που δουλεύουν με παιδιά κάθε ηλικίας. Μετά την επιτυχή διεξαγωγή του εργαστηρίου με τίτλο "Η Θετική Διαπαιδαγώγηση στην Προσχολική Τάξη", που η επιτροπή μου έδωσε την ευκαιρία να παρουσιάσω στο περσινό συνέδριο, επιμένω σε ένα βιωματικό διαδικτυακό εργαστήριο. Ο τρόπος που θα διεξαχθεί θα είναι σε μορφή "συμβουλίου τάξης", ένας τρόπος που προωθεί τη βιωματική μάθηση, τη συλλογική και ενεργό συμμετοχή. Το μοντέλο και οι ιδέες που θα προκύψουν θα εμπνεύσουν τους εκπαιδευτικούς για ανάπτυξη δικών τους εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν, τόσο στην εξ αποστάσεως όσο και στη διά ζώσης διδασκαλία.

Άννα-Μαρία Καρακωνσταντίνου

Η τέχνη της μουσικής ως εκπαιδευτικό υλικό της διαπολιτισμικότητας

Η μουσική θεωρείται ένας από τους πιο διαδεδομένους τρόπους επικοινωνίας και έκφρασης. Μέσα από τις μουσικές δράσεις, τα παιδιά βρίσκουν την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν, να επικοινωνήσουν, να κατανοήσουν το ένα το άλλο, να νιώσουν και να μοιραστούν συναισθήματα. Τα παραπάνω αποτελούν τους κυριότερους λόγους που οδηγούν στην υλοποίηση μουσικών δράσεων που προάγουν την ενεργό μάθηση, έχουν βιωματικό χαρακτήρα, ενισχύουν την εξωτερίκευση και την αποδοχή διαφορετικών συναισθημάτων και, ταυτόχρονα, έχουν και διαπολιτισμικό χαρακτήρα. Η έννοια της δημιουργίας έχει πολλές διαφορετικές

έννοιες. Όλα τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν κάτι με τη βοήθεια του δασκάλου και βάζοντας τα προσωπικά τους στοιχεία (Hjckey, 2001). Αυτό σημαίνει πως ο παιδαγωγός πρέπει να ενθαρρύνει τα παιδιά να ανακαλύψουν και να χρησιμοποιήσουν τον ήχο σαν ακατέργαστο υλικό, εννοώντας ως ένα υλικό το οποίο μπορεί να αλλάξει μορφή. Πρέπει να αφήσει το παιδί να δημιουργήσει ήχους, να τους ακούσει κριτικά και να αναπτύξει τη φαντασία του (Meyer & Denkmann, 1990). Η διαπολιτισμική εκπαίδευση μπορεί να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις προσφοράς βοήθειας στους μαθητές, έτσι, ώστε να «μπαίνουν συναισθηματικά και νοητικά» στον άλλο πολιτισμό, να αναπτύξουν δεξιότητες ανοχής και να γνωρίζουν, στα πλαίσια των αποφάσεων που λαμβάνουν, την ποιότητα και το είδος των συγκρούσεων, οι οποίες αναμένονται στη συγκεκριμένη περίπτωση (Hohmann, 1983).

Θεόδωρος Καραμητόπουλος

Το παιχνίδι ως μέσο προώθησης της συμπερίληψης: μελέτη περίπτωσης μαθητή με ΔΕΠ-Υ
Το ομαδικό παιχνίδι αποτελεί πρόσφορο μέσο δημιουργίας, διατήρησης και σύσφιξης των σχέσεων μεταξύ μαθητών. Στην ανακοίνωση, παρουσιάζεται η εμπειρία από την αξιοποίηση του ομαδικού παιχνιδιού “foursquare” στην προώθηση της ένταξης ενός μαθητή Γ΄ Δημοτικού με ΔΕΠ-Υ σε ομάδα συνομηλίκων. Στο εν λόγω παιχνίδι, επιχειρήθηκε να διοχετευτεί η υπερκινητικότητα του μαθητή, να ελεγχθούν οι εκρήξεις θυμού του και να καλλιεργηθούν οι σχέσεις με τους συμμαθητές του μέσω αυτοδιαχείρισης και σεβασμού των κοινών κανόνων. Αξιοποιήθηκαν, δηλαδή, με πρόσφορο τρόπο χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς που επιδείωναν την κοινωνική εικόνα του μαθητή. Η προσπάθεια - παρέμβαση αναφέρεται σε μαθητή 10 ετών της Γ΄ Δημοτικού, ο οποίος φοιτούσε σε σχολείο αστικής περιοχής και δεχόταν υπηρεσίες παράλληλης στήριξης λόγω διάγνωσής του με ΔΕΠ-Υ. Διήρκεσε όλη τη σχολική χρονιά και βασίστηκε στη συνεργασία των εκπαιδευτικών της τάξης του μαθητή, της παράλληλης στήριξης και της Φυσικής Αγωγής. Σε αυτό το πλαίσιο, αξιοποιήθηκε η προτίμηση πολλών μαθητών στο ομαδικό παιχνίδι “foursquare” (παιχνίδι με μπάλα σε τέσσερα τετράγωνα), το οποίο έχει απλούς κανόνες και ήταν ευρέως γνωστό στο σχολείο. Η επιλογή του εν λόγω παιχνιδιού επιλέχθηκε ακριβώς λόγω της δημοφιλίας του στη συγκεκριμένη σχολική μονάδα και τον ίδιο τον μαθητή. Η παρέμβαση λάμβανε χώρα την ώρα της Φυσικής Αγωγής, ενώ συνεχίστηκε συστηματικά και στα διαλείμματα, στα οποία επιτρεπόταν η χρήση μπάλας από τους μαθητές. Κατά τη διάρκεια της χρονιάς, σημειώθηκαν αρκετές παλινδρομήσεις του μαθητή σε ανεπιθύμητες συμπεριφορές, κυρίως, όταν έχανε στο παιχνίδι. Σε φάσεις κρίσεων, λειτούργησε ένα σύστημα επιβραβεύσεων συνδυαστικά με κυρώσεις. Γενικά, ωστόσο, καταγράφηκε βελτίωση της κοινωνικής του εικόνας, ενώ διαπιστώθηκε σύσφιξη σχέσεων με συμμαθητές. Αξιοσημείωτη υπήρξε η βελτίωση της συγκέντρωσης του μαθητή εντός τάξης λόγω της ικανοποίησης που αντλούσε από την εμπειρία των διαλειμμάτων. Αν και ανεπιθύμητες συμπεριφορές εξακολούθησαν να υπάρχουν ως το τέλος, η αξιοποίηση του ομαδικού παιχνιδιού βοήθησε σε σημαντικό βαθμό τις προσπάθειες ένταξης του μαθητή σε ομάδες συνομηλίκων.

Γεωργία Καρέλα

Παίζουμε; Προσεγγίζοντας το παιχνίδι μέσα από την τέχνη

Το παιχνίδι αποτελεί μια σύνθετη διαδικασία που συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού και την ψυχική του ισορροπία. Η ανάγκη του παιδιού για το παιχνίδι ξεκινάει από τη βρεφική ηλικία. Καθώς το παιδί μεγαλώνει, αποκτά εμπειρίες μέσω του παιχνιδιού, αναπτύσσοντας την προσωπικότητά του, τη γλωσσική του ικανότητα και τις διαπροσωπικές του σχέσεις και εκφράζοντας τα συναισθήματά του. Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί δημιουργεί και αναπτύσσει τη σκέψη του, ωριμάζει και γίνεται υπεύθυνο. Επίσης, γνωρίζει καλύτερα τον εαυτό του και τους άλλους, ξεπερνά τους φόβους του και θέτει σε εφαρμογή διαφορετικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων. Ο Piaget υποστήριξε ότι το παιδί στο παιχνίδι χειρίζεται τα πράγματα ελεύθερα και διαφοροποιεί την πραγματικότητα για να ικανοποιήσει τις ανάγκες του. Ο Freud υποστήριξε ότι το παιχνίδι αποτελεί την προσπάθεια του παιδιού να ικανοποιήσει τις επιθυμίες του και να εκπληρώσει τις ορμές του. Το παιχνίδι αποτελεί ουσιαστικό στοιχείο της πολιτιστικής ζωής, τόσο μιας εποχής όσο και ενός λαού. Το παιδί στα παιχνίδια του ανακεφαλαιώνει τον πολιτισμό του ατόμου. Πολιτισμός και παιχνίδι είχαν πάντοτε κοινή πορεία. Στην παρούσα εργασία, θα παρουσιαστεί ένα σχέδιο δράσης που πραγματοποιήθηκε με μαθητές και μαθήτριες της Γ΄ Τάξης του Δημοτικού Σχολείου και είχε σχέση με το ταξίδι του παιχνιδιού μέσα στον χρόνο. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές και μαθήτριες, μέσα από έργα τέχνης, θα παρατηρήσουν παιχνίδια με τα οποία τα παιδιά έπαιζαν σε προηγούμενες χρονικές

περιόδους και θα τα συγκρίνουν με παιχνίδια, τόσο από την εποχή των παππούδων τους όσο και με αυτά της σημερινής εποχής. Το ταξίδι αυτό θα πραγματοποιηθεί μέσω έργων τέχνης. Στόχος είναι να σκεφτούν οι μαθητές και μαθήτριες κριτικά και δημιουργικά, να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν. Θα μοιραστούν τις ιδέες τους, θα περιγράψουν, θα παρατηρήσουν και θα κατανοήσουν τη σημασία της ιστορικής και πολιτιστικής κληρονομιάς.

Αφροδίτη Καριπίδη, Γιώτα Παπαδημητρίου

Εφαρμογές κινητών συσκευών για ψηφιακές περιηγήσεις σε μουσεία και πολιτιστικούς χώρους: Μια πρόσβαση στον κόσμο της τέχνης στον καιρό της πανδημίας

«Το μέλλον των μουσείων βρίσκεται αναπόφευκτα στην τεχνολογία των κινητών συσκευών και τις εκτεταμένες δυνατότητες μάθησης και πληροφόρησης που προσφέρουν», έγραφε, το 2015, η M. Tuberville στο βιβλίο της "There's an App for That": The Future of Museums in a Digitized Society. Λίγα χρόνια αργότερα, το 2020-21, στην εποχή της πανδημίας, τα μουσεία βρέθηκαν να διεκδικούν μια εδραιωμένη και αποτελεσματική διαδικτυακή παρουσία, ώστε το κοινό τους να έχει πρόσβαση στις συλλογές και τις δράσεις τους όχι πλέον μόνο διά ζώσης αλλά και online, με επιτραπέζιες και κινητές συσκευές. Η διαπίστωση αυτή μας οδήγησε στην επιλογή του θέματος της παρούσας εργασίας που αφορά στη χρήση εφαρμογών κινητών συσκευών για ψηφιακή περιήγηση σε μουσεία και πολιτιστικούς χώρους στον καιρό της πανδημίας και στηρίζεται σε σχετική έρευνα με τη μεθοδολογία της online research. Συγκεκριμένα, ερευνήσαμε τη χρήση εφαρμογών κινητών συσκευών σε μουσεία και πολιτιστικούς χώρους κατά τις δύο περιόδους (σε παγκόσμιο επίπεδο περίπου: Μάρτιος, Απρίλιος, Μάιος 2020 και Νοέμβριος, Δεκέμβριος, 2020 – Ιανουάριος 2021) του εγκλεισμού λόγω πανδημίας. Η έρευνα στηρίζεται στις αξιολογήσεις των χρηστών σε γνωστές εφαρμογές, όπως η περίφημη Google Arts and Culture και η μικρότερου βεληνεκούς Smartify.

Κωνσταντίνα Κασούμη

Η έννοια της παιχνιδοποίησης και η συμβολή της στην εκπαίδευση

Η ιδέα ότι η επίδραση της τεχνολογίας σε όλες τις εκφάνσεις της ζωής μας είναι καταλυτική αποτελεί πλέον κοινό τόπο, όπως και η παραδοχή ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας γίνεται με πρωτόγνωρα γρήγορο ρυθμό. Τόσο η σημαντική επίδραση όσο και ο ραγδαίος ρυθμός της αλλαγής, ασκούν πιέσεις στις κοινωνίες να αναπτύξουν νέες πρακτικές και ιδέες, ώστε να συμβαδίζουν με τις τεχνολογικές αλλαγές. Σαφέστατα, η ψηφιακή επανάσταση δεν θα μπορούσε να αφήσει ανεπηρέαστο τον τομέα της εκπαίδευσης. Με δεδομένη την υψηλού βαθμού εξοικείωση των νέων με την ψηφιακή τεχνολογία, ανοίγει μπροστά μας μια νέα προοπτική. Η προοπτική ένταξης βασικών στοιχείων αλλά και της λογικής των ηλεκτρονικών-ψηφιακών παιχνιδιών έρχεται να ενισχύσει το μαθησιακό κίνητρο των εκπαιδευομένων, αφού μιλάει στη γλώσσα της «ψηφιακής γενιάς» και, επομένως, να ενισχύσει τα μαθησιακά αποτελέσματα. Η ελκυστικότητα των παιχνιδιών βασίζεται στο γεγονός πως δίνουν τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να αυτοσχεδιάζουν και να αναλαμβάνουν διάφορους ρόλους, παρέχοντας ανταμοιβές για την επίτευξη επιμέρους εργασιών στην πορεία προς τον τελικό στόχο. Η παιχνιδοποίηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, διά μέσου του περιβάλλοντος που προωθεί τη μάθηση μέσω της ψυχαγωγίας και της ενεργούς συμμετοχής, εκτιμάται ότι έχει σημαντικά οφέλη για τους εκπαιδευόμενους, καθώς, έτσι, η μάθηση πραγματοποιείται μέσα από την πράξη. Ποια είναι, όμως, τα χαρακτηριστικά, οι δυνατότητες της παιχνιδοποίησης και ποιο ρόλο καλείται να διαδραματίσει στον χώρο της εκπαίδευσης; Η παρούσα εισήγηση έρχεται να κάνει οικεία την έννοια της παιχνιδοποίησης, γνωστή και με τον αγγλικό όρο «Gamification» και να την καταστήσει επιλέξιμη ανάμεσα στα χιλιάδες εργαλεία που μπορούν οι εκπαιδευτικοί να χρησιμοποιήσουν για να ενισχύσουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Με την παρούσα εργασία γίνεται μια προσπάθεια κατανόησης του όρου, των χαρακτηριστικών που φέρει, των δυνατοτήτων του, των βασικών αρχών εφαρμογής του αλλά και των εργαλείων που δύναται να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης μιας εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Ρεγγίνα Κατσιμάρδου, Νατάσα Καστρίτη

Το παιχνίδι ως «αφηγητής» ιστορικών γεγονότων: Η έκθεση του Εθνικού Ιστορικού Μουσείου «Το '21 αλλιώς: η Ελληνική Επανάσταση με διοράματα και φιγούρες PLAYMOBIL»

Στο πλαίσιο του επετειακού εορτασμού για τη συμπλήρωση 200 χρόνων από την έναρξη της Ελληνικής Επανάστασης, οι επιστημονικοί συνεργάτες του Εθνικού Ιστορικού Μουσείου σχεδίασαν ένα τετραετές πρόγραμμα το οποίο περιλάμβανε ποικίλες πολιτιστικές δραστηριότητες, όπως εκθέσεις, εκδόσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα, ψηφιακά παιχνίδια, σειρά εκδηλώσεων με θέμα την απήχηση του συγκεκριμένου ιστορικού γεγονότος στην καλλιτεχνική δημιουργία, παιδικά εργαστήρια κ.ά. Λαμβάνοντας υπόψη τον σύγχρονο ρόλο του μουσείου, το οποίο, εκτός από επιστημονικό, αποκτά εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα, αναζητήσαμε πρωτότυπους τρόπους προσέγγισης του νεαρού, και όχι μόνο, κοινού. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, δημιουργήθηκε η έκθεση «Το '21 αλλιώς: Η Ελληνική Επανάσταση με διοράματα και φιγούρες PLAYMOBIL», η οποία παρουσιάστηκε στο Εθνικό Ιστορικό Μουσείο, από τον Οκτώβριο του 2019 έως τον Αύγουστο του 2020, και η οποία συνεχίζει, έως σήμερα, την πορεία της στην ελληνική περιφέρεια, φιλοξενούμενη το 2021 σε τρία από τα μουσεία του Πολιτιστικού Ιδρύματος του Ομίλου Πειραιώς. Η έκθεση αυτή είναι η πρώτη έκθεση διοραμάτων PLAYMOBIL που μπαίνει σε ένα ελληνικό μουσείο και η πρώτη θεματικά προσανατολισμένη στην Επανάσταση του 1821. Επίσης, είναι η πρώτη έκθεση στη μακρόχρονη ιστορία του Εθνικού Ιστορικού Μουσείου, η οποία απευθύνεται, κυρίως, σε παιδιά. Κεντρική ιδέα της έκθεσης αποτελεί η παρουσίαση του Αγώνα των Ελλήνων για ανεξαρτησία με έναν ελκυστικό, ευφάνταστο, εύληπτο αλλά, ταυτόχρονα, ιστορικά τεκμηριωμένο τρόπο. Η αφήγηση διαρθρώνεται σε ενότητες με χρονική εξελικτική πορεία. Παρουσιάζονται στιγμιότυπα του Αγώνα του '21 και πρόσωπα που έλαβαν μέρος ή επηρέασαν με τη δράση τους τις εξελίξεις. Η απόδοση τόσο των σκηνών όσο και των προσώπων βασίστηκε σε πρωτότυπα έργα τέχνης του 19ου αιώνα που ανήκουν στις συλλογές του ΕΙΜ. Με σεβασμό στην αποστολή ενός Μουσείου που μετρά σχεδόν ενάμιση αιώνα ζωής, επιχειρείται, έτσι, η «αναπαράσταση» μίας πολύ σημαντικής ιστορικής περιόδου, με στόχο να αποκομίσει ο επισκέπτης μια συνοπτική αλλά ολοκληρωμένη εικόνα των γεγονότων, περισσότερο, όμως, να ψυχαγωγηθεί.

Αναστασία Κατσούγκρη

Το θεατρικό παιχνίδι σε ένα σχολείο για όλους

Για τους αρχαίους Αθηναίους το θέατρο ήταν σχολείο, ήταν εκπαίδευση. Στις μέρες μας, ολοένα και περισσότερο, το θέατρο γίνεται κομμάτι της εκπαίδευσης και της σχολικής ζωής. Στην Ειδική Αγωγή, το θεατρικό παιχνίδι κερδίζει, συνεχώς, έδαφος και γίνεται εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών και ο εναλλακτικός τρόπος εκπαίδευσης των παιδιών με αναπηρία ή και με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Παράλληλα, το θεατρικό παιχνίδι και το παιχνίδι ρόλων βοηθάει τα παιδιά με αυτισμό στην κοινωνικοποίησή τους και στην ένταξη τους στην ομάδα. Σε ένα σύγχρονο σχολείο, στο σχολείο του 21ου αιώνα, ο θεσμός της συμπερίληψης και το όραμα “ένα σχολείο για όλους” φαντάζει πλέον εφικτό. Στην κατεύθυνση αυτή της συνεκπαίδευσης παιδιών με και χωρίς αναπηρία, το θέατρο και το θεατρικό παιχνίδι είναι η οδός και ο εναλλακτικός τρόπος διδασκαλίας που θα μας οδηγήσει στην άρση των αγκυλώσεων και των προκαταλήψεων για τα άτομα με αναπηρία. Γιατί η αποδοχή στη διαφορετικότητα ξεκινάει από τις σχολικές τάξεις, όπου τα παιδιά δεν μαθαίνουν μόνο γλώσσα και μαθηματικά αλλά αποκτούν δεξιότητες και αναπτύσσουν άλλες ενώ εκπαιδεύονται πώς να ζουν αρμονικά σε μία κοινωνία που δεν θα κάνει διακρίσεις σε άτομα με αναπηρία και σε άτομα χωρίς αναπηρία. Κινούμενοι πάνω σε αυτούς τους άξονες, θα προσπαθήσουμε να αναδείξουμε και να τεκμηριώσουμε επιστημονικά την ουσιαστική συμβολή του θεάτρου και του θεατρικού παιχνιδιού στην ενίσχυση του θεσμού της συμπερίληψης και της συνεκπαίδευσης για ένα σχολείο για όλους. Μέσα από το θεατρικό παιχνίδι, θα προσπαθήσουμε να δώσουμε μια άλλη διάσταση στη διδασκαλία και έναν άλλο τρόπο προσέγγισης για τα παιδιά με ή χωρίς αναπηρία.

Μιχαήλ Κεφάλας, Πέτρος Κουμπιός

Η πρόβλεψη της συστηματικής διδασκαλίας του αστικού λαϊκού τραγουδιού στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών των Μουσικών Σχολείων

Είναι γεγονός ότι το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών των Μουσικών Σχολείων δεν προβλέπει τη συστηματική διδασκαλία του αστικού λαϊκού τραγουδιού, ενός μεταβατικού, μεταιχμιακού, μεν, αλλά με σημαντικές αισθητικές αρετές, κομματικού του ελληνικού αστικού λαϊκού πολιτισμού που αγαπήθηκε και αγαπιέται ακόμη. Σήμερα, το αστικό λαϊκό τραγούδι διδάσκεται περιπτώσιακά και ανοργάνωτα, δηλαδή στους μαθητές που είχαν ως όργανο επιλογής το μπουζούκι (ή άλλα σχετικά όργανα, όπως το ακορντεόν, το παραδοσιακό βιολί ή το σαντούρι) και από διδάσκοντες που αξιοποίησαν το σχετικό ρεπερτόριο ως προϊόν ελεύθερης επιλογής, μιας και δεν δεσμεύονταν από το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών. Κρίνεται, συνεπώς, απαραίτητο οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν την οργανική συνέχεια του δημοτικού μας τραγουδιού, το λεγόμενο κανταδορεμπέτικο, να αποκομίσουν στοιχειώδεις γνώσεις σχετικά με το ιστορικό και κοινωνικό περιβάλλον μέσα στο οποίο εμφανίστηκε, το ρεπερτόριο, το οργανολόγιο, τη μουσική θεωρία, τους ρυθμούς, τους συνθέτες, τους οργανοπαίχτες, τους ερμηνευτές, τους στιχουργούς, το περιεχόμενο και την αισθητική του. Η εισήγηση έχει ως απώτερο στόχο την κατάθεση δημιουργικών προτάσεων και λύσεων με ανοικτό πνεύμα προς τη νέα γενιά και τις ανάγκες της που ακολουθούν μια προοδευτικότητα, λαμβάνοντας υπόψη το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών. Επίσης, προτείνονται δραστηριότητες που κινούν το ενδιαφέρον των παιδιών και εμπεδώνουν μια ολιστική ενότητα θεωρίας και πράξης. Οφείλουμε να δείξουμε εμπιστοσύνη στην ελεύθερη αξιοποίηση της γνώσης αυτής από τη νέα γενιά, με βάση τις δικές της προσλαμβάνουσες, προσεγγίσεις και θεωρήσεις. Αυτή η εμπιστοσύνη, όμως, προϋποθέτει ότι θα έχουμε εφοδιάσει τους νέους με όλη τη γνώση και όλη την αλήθεια.

Χαρίκλεια Κλεάνθους

Το παιδικό σχέδιο ως μέσω έκφρασης των διαπροσωπικών σχέσεων που αναπτύσσουν τα παιδιά μεταναστών στο νηπιαγωγείο

Τα τελευταία χρόνια, πολλές έρευνες υποστηρίζουν ότι αν θέλουμε να βελτιώσουμε την εκπαίδευση θα πρέπει, πρώτα, να ακούσουμε τα παιδιά και να τα λάβουμε υπόψη μας. Αυτό, ακριβώς, επιδιώκω με την παρούσα έρευνα, η οποία έχει βασικό σκοπό να ακούσει πώς «αφηγούνται» τα παιδιά μεταναστών τις διαπροσωπικές σχέσεις που αναπτύσσουν με τους γηγενείς μαθητές. Επιλογή Ερευνητικής Μεθόδου: Ποιοτική προσέγγιση. Ερευνητικό εργαλείο: το σχέδιο. Ερευνητικό πλαίσιο: μια τάξη προσχολικής ηλικίας ενός νηπιαγωγείου στην επαρχία Λεμεσού. Η επιλογή της τάξης αυτής ήταν σκόπιμη και στοχευμένη, αφού τα άτομα που την αποτελούσαν ήταν ένα δείγμα ικανοποιητικό για τις ανάγκες διεξαγωγής της συγκεκριμένης έρευνας. Τα πρόσωπα της έρευνας ήταν τέσσερα παιδιά μεταναστών, ηλικίας 5-6 ετών, που φοιτούσαν σε αυτή την τάξη. Με επίκεντρο τα παιδιά αυτά, εξέτασα τις διάφορες πτυχές των διαπροσωπικών σχέσεων που αναπτύσσουν σε μια τάξη που αποτελούν μειονότητα. Τα ευρήματα της έρευνας έδειξαν ότι υπάρχουν δύο είδη κοινωνικού αποκλεισμού.

Μιχαήλ Κλεισαρχάκης, Πετρούλα Αντωνού

Η ένταξη του Ψηφιακού Scrabble στις Διαδικασίες Μάθησης της Εκπαίδευσης για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη στο μάθημα της Γλώσσας της Δ' Τάξης του Δημοτικού Σχολείου

Η επίδραση που ασκεί το παιχνίδι στη ζωή των ανθρώπων δεν αφήνει ασυγκίνητη την εκπαιδευτική κοινότητα. Η σκέψη πως αυτό μπορεί να συμβάλει στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων, με τρόπο εύκολο, γρήγορο και διασκεδαστικό, σε συνδυασμό με τη ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας, καθιστά την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στο σχολικό περιβάλλον χρήσιμη και αναγκαία. Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, σχεδιάσαμε και αναπτύξαμε διάφορες ψηφιακές εκδοχές του παιχνιδιού Scrabble, που ενσωματώνουν το γνωστικό περιεχόμενο της 13ης Ενότητας του μαθήματος της Γλώσσας της Δ' τάξης του δημοτικού σχολείου, λαμβάνοντας υπόψη μας όσα προβλέπει το Αναλυτικό Πρόγραμμα, αλλά και όσα αποσιωπά. Σκοπός της εργασίας είναι να ερευνήσει κατά πόσο το ψηφιακό Scrabble, όταν ενταχθεί στις διαδικασίες μάθησης της εκπαίδευσης για τη βιώσιμη ανάπτυξη στο μάθημα της Γλώσσας της Δ' Τάξης του δημοτικού σχολείου, δύναται να προωθήσει το μαθητοκεντρικό μοντέλο εκπαίδευσης, να συμβάλει στην ανάπτυξη κοινωνικών, γνωστικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων των μαθητών, να προάγει όλα όσα

πρεσβεύει η βιώσιμη ανάπτυξη και οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης και να επιδράσει στα μαθησιακά αποτελέσματα. Στη μικτή ερευνητική διαδικασία που πραγματοποιήθηκε, χρησιμοποιήθηκε ως ποσοτικό εργαλείο το ερωτηματολόγιο και ως ποιοτικό εργαλείο η συνέντευξη, ενώ έλαβαν μέρος συνολικά δώδεκα (12) φοιτητές/τριες του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Ρεθύμνου καθώς και δώδεκα (12) εκπαιδευτικοί της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης από όλη τη χώρα. Τα αποτελέσματα της έρευνας καταλήγουν στο συμπέρασμα πως η χρήση του ψηφιακού Scrabble στη μαθησιακή διαδικασία αποτελεί μια επιτυχημένη μέθοδο για την αφομοίωση γνώσεων, την οικοδόμηση νέων νοημάτων και την απόκτηση δεξιοτήτων και ικανοτήτων από την πλευρά των μαθητών, ώστε να μπορούν να ανταπεξέλθουν, ως μελλοντικοί πολίτες, στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας, ζώντας αρμονικά και βιώσιμα με τους άλλους.

Αικατερίνη Κοκκινάκη

Τα «δώρα» του Froebel και η σύνδεση τους με τις βασικές φόρμες της οπτικής τέχνης. Εισαγωγή στην αφηρημένη τέχνη με παιχνιδιώδεις ασκήσεις σύνθεσης στην Ε' και ΣΤ' δημοτικού

Μελετώντας τα δώρα-παιχνίδια του F. Froebel (ιδρυτής και εμπνευστής των νηπιαγωγείων), καταλαβαίνει κανείς τη σύνδεσή τους με τα βασικά γεωμετρικά σχήματα-στερεά και τις εικαστικές φόρμες. Ο Froebel, το 1790, ανέπτυξε ένα εικαστικό-αρχιτεκτονικό λεξιλόγιο με παιδιά προσχολικής ηλικίας, το οποίο αργότερα όχι μόνο γίνεται αποδεκτό από σύγχρονες παιδαγωγικές μεθόδους, αλλά βλέπουμε και κατασκευαστές παιχνιδιών, όπως η Lego, να ακολουθούν τη βασική του στρατηγική. Παιχνίδια, τα οποία οξύνουν την πολυαισθητηριακή αντίληψη και συνδέουν την αφηρημένη έννοια με την πραγματικότητα, δομούνται και απόδομούνται μέσα από παιχνιδιώδη πειραματισμούς. Η βασική πρώτη ύλη των «δώρων» μετατρέπεται στα χέρια των παιδιών σε υλικό για την κατανόηση του κόσμου. Η αυτενέργεια που προκαλείται και προκαλεί το παιχνίδι βοηθάει κάθε παιδί να ανακαλύψει τα όρια και τη θέση του μέσα στην πραγματικότητα με το μικρότερο συναισθηματικό κόστος. Πώς, όμως, τα Φρομπελιανά νηπιαγωγεία επηρέασαν τη σύγχρονη τέχνη και την αρχιτεκτονική από την εποχή του κυβισμού και αργότερα, τη γεωμετρική αφαίρεση, για να φτάσουμε στον απόλυτο παιχνιδιώδη Kandinsky? Ποια ήταν η συνεισφορά του στο Bauhaus μέσω του Itten, ο οποίος υπήρξε και μαθητής του Froebel; Πειραματικό σενάριο και εφαρμογή στα Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία. Τρισδιάστατη αναπαράσταση έργων της αφηρημένης, γεωμετρικής και κυβιστικής εποχής με αντικείμενα από τον οικείο χώρο των μαθητών. Ως μέσο αποτύπωσης χρησιμοποιείται η φωτογραφική κάμερα. Δημιουργία ψηφιακού βιβλίου.

Στεργούλα Κολιού

Το Παιχνίδι και η Τέχνη στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Παίζοντας στην Προϊστορική Μεσοποταμία

Η Προϊστορική Μεσοποταμία και, πιο συγκεκριμένα, οι πολιτισμοί που αναπτύχθηκαν στον ευρύτερο χώρο της παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αναφορικά τόσο με την κοινωνική και οικονομική όσο και με την πολιτισμική και θρησκευτική ανάπτυξη του ανθρώπου. Μέσα από την αρχαιολογική μαρτυρία της περιόδου αυτής είναι δυνατή η ανασύνθεση του τρόπου ζωής, της κοινωνικής δομής, των πεποιθήσεων και, γενικότερα, της εξέλιξης των κοινωνιών στις οποίες στηρίχθηκε κάθε πρόοδος της μετέπειτα ανθρώπινης δραστηριότητας. Στην παρούσα εισήγηση επιχειρείται μέσω της Τέχνης μια σύνδεση των βιβλιογραφικών δεδομένων από την περίοδο Uruk μέχρι την Κασσιτική Δυναστεία με το πλαίσιο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και, πιο συγκεκριμένα, της Στ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου. Στόχος αυτού του εγχειρήματος είναι τα παιδιά του Δημοτικού Σχολείου να έρθουν σε επαφή με στοιχεία πολιτισμών μιας ιδιαίτερα άγνωστης περιόδου για αυτά, να επεξεργαστούν κριτικά τις πληροφορίες που θα τους δοθούν και να συλλάβουν, μέσα από ένα παιχνιδιώδες πλαίσιο, τη διάσταση της εξέλιξης της ανθρώπινης δραστηριότητας και Ιστορίας. Αρχικά, περιγράφονται συνοπτικά τα βασικά χαρακτηριστικά σε ό,τι αφορά στην κοινωνικοοικονομική και πολιτισμική εξέλιξη και διαφοροποίηση των περιόδων της Uruk και Jemdet Nasr και, έπειτα, των περιόδων της Πρώιμης Δυναστικής Περιόδου, της Ακκαδικής Δυναστείας, της Παλαιοβαβυλωνιακής Περιόδου και της Κασσιτικής περιόδου. Στη συνέχεια, γίνεται αναφορά στη σημασία και τη σημαντικότητα της διδασκαλίας της Ιστορίας στο σχολείο και στη σύνδεσή της με τα υπόλοιπα μαθησιακά αντικείμενα. Τέλος, παρουσιάζονται ένα επιτραπέζιο εκπαιδευτικό παιχνίδι που κατασκευάστηκε, για να πλαισιώσει το συγκεκριμένο εγχείρημα, και μια σειρά από δημιουργικές δραστηριότητες, που έλαβαν χώρα στο πλαίσιο του παιχνιδιού αναφορικά με την Τέχνη της περιόδου.

Στεργούλα Κολιού

Ταξιδεύοντας στα Εμπορικά Δίκτυα της Μεσογείου την Εποχή του Χαλκού

Η Μεσόγειος αποτελεί διαχρονικά μια θάλασσα, η οποία ενώνει διαφορετικούς πολιτισμούς στην περιφέρειά της. Κατά την εποχή του Χαλκού, οι σχέσεις των λαών της Μεσογείου παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, τόσο σε ό,τι αφορά στην κοινωνική και οικονομική οργάνωση όσο και στην πολιτισμική και θρησκευτική ανάπτυξη του ανθρώπου. Μέσα από την αρχαιολογική μαρτυρία αυτής της περιόδου μπορεί να καταστεί δυνατή η ανασύνθεση του τρόπου ζωής, της κοινωνικής δομής, των πεποιθήσεων και των αντιλήψεων των ανθρώπων. Τα εμπορικά δίκτυα, τα οποία αναπτύχθηκαν αυτή την περίοδο, μαρτυρούν τα χαρακτηριστικά και την εξέλιξη των κοινωνιών στις οποίες στηρίχθηκε κάθε πρόοδος της μετέπειτα ανθρώπινης δραστηριότητας. Αναλυτικότερα, μέσα από τη μελέτη των εμπορικών δικτύων της εποχής του Χαλκού, είναι δυνατή η κατανόηση των κινήτρων, των μηχανισμών διακίνησης των αγαθών αλλά και των πληθυσμιακών ομάδων. Επιπλέον, μέσα από τη μελέτη των εμπορικών δικτύων, προσεγγίζονται οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των πολιτισμών, η διάχυση των ιδεών, των τεχνικών γνώσεων των εικονογραφικών μοτίβων και των θρησκευτικών αντιλήψεων. Στην παρούσα εισήγηση, επιχειρείται μέσω του παιχνιδιού μια σύνδεση των βιβλιογραφικών δεδομένων σε ό,τι αφορά στις εμπορικές σχέσεις των πολιτισμών του Αιγαίου με την Αίγυπτο, την Ανατολία και τη Συροπαλαιστίνη. Στόχος της παρούσας προσέγγισης είναι να έρθουν οι παίκτες και οι παίκτριες του συγκεκριμένου παιχνιδιού σε επαφή με στοιχεία πολιτισμών μιας ιδιαίτερα άγνωστης περιόδου, να επεξεργαστούν κριτικά τις πληροφορίες που θα τους δοθούν και να συλλάβουν, μέσα από ένα παιγνιώδες πλαίσιο, τη διάσταση της εξέλιξης της ανθρώπινης δραστηριότητας και Ιστορίας. Αρχικά, περιγράφονται συνοπτικά τα βασικά χαρακτηριστικά που αφορούν στην κοινωνικοοικονομική και πολιτισμική εξέλιξη, στις εμπορικές σχέσεις και στη διαφοροποίηση των πολιτισμών. Στη συνέχεια, υπογραμμίζεται η σημασία και η σημαντικότητα της διδασκαλίας της Ιστορίας μέσα από το πλαίσιο του παιχνιδιού. Τέλος, παρατίθεται το επιτραπέζιο εκπαιδευτικό παιχνίδι που κατασκευάστηκε, για να πλαισιώσει το συγκεκριμένο εγχείρημα.

Αικατερίνη Κόμπου, Αικατερίνη Βάσιου

Παιγνιώδης συμπεριφορά παιδιών προσχολικής ηλικίας: Ο ρόλος του υποστηρικτικού και του αυστηρού γονικού τύπου

Η έρευνα εξέτασε τις γονικές πρακτικές του υποστηρικτικού και του αυστηρού γονικού τύπου και τη σχέση τους με την παιγνιώδη συμπεριφορά παιδιών προσχολικής ηλικίας. Επιπλέον, διερευνήθηκε η ύπαρξη διαφορών μεταξύ των γονικών τύπων και της παιγνιώδους συμπεριφοράς, σε σχέση με δημογραφικούς παράγοντες των παιδιών και των γονέων. Στην έρευνα, συμμετείχαν 182 γονείς (μητέρες και πατέρες) παιδιών προσχολικής ηλικίας 4-6 ετών, στους οποίους χορηγήθηκαν τα ερωτηματολόγια The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire (PSDQ) και Children's Playfulness Scale (CPS). Τα αποτελέσματα έδειξαν θετική συσχέτιση ανάμεσα στον υποστηρικτικό τύπο γονέα και τον κινητικό και τον κοινωνικό αυθορμητισμό και το χιούμορ και αρνητική συσχέτιση ανάμεσα στον αυταρχικό γονικό τύπο και τον κοινωνικό αυθορμητισμό και το χιούμορ των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Τέλος, υπήρξαν ατομικές διαφορές ως προς το φύλο των γονέων σε σχέση με τον γονικό τύπο, ενώ δεν υπήρξαν σημαντικές διαφορές ως προς το φύλο των παιδιών σε σχέση με την παιγνιώδη συμπεριφορά. Τα αποτελέσματα είναι σημαντικά, καθώς αναδείχθηκε η θετική επίδραση του υποστηρικτικού τύπου γονέα, υπογραμμίζοντας, παράλληλα, τις επιπτώσεις του αυταρχικού τύπου γονέα στην παιγνιώδη συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Δήμητρα Κουζή

Το ντοκιμαντέρ στην εκπαίδευση

Το δημιουργικό ντοκιμαντέρ υποστηρίζει τη σύγχρονη εκπαιδευτική πράξη. Εργαλεία, τρόποι, λύσεις με αφορμή τα ντοκιμαντέρ και την εμπειρία του φεστιβάλ KinderDocs. Τα παραπάνω σε συνδυασμό με διαδικτυακή προβολή της ταινίας και εργαστήριο με αφορμή το Passage to Europe, 48', Ελλάδα, 2021, (σκηνοθεσία/παραγωγή Δήμητρα Κουζή). Η ταινία είναι έμπρακτη απόδειξη του τι μπορεί να προσφέρει η τέχνη συνολικά και το drama, ειδικά, στην εκπαιδευτική διαδικασία (δημοτικό). Λίγα λόγια για την ταινία: Εδώ και 30 χρόνια, ο Φώτης Ψυχάρης διδάσκει σε ένα δημοτικό σχολείο στην καρδιά της Αθήνας. Και οι 17

μαθητές του «Έλληνες και ξένοι» ονειρεύονται να φύγουν από την Ελλάδα όταν μεγαλώσουν για να αναζητήσουν ένα καλύτερο μέλλον σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες, που δεν έχουν τη δική τους Λέσβο. Διαφορετικοί πολιτισμοί καταγωγής, έλλειψη κοινού γλωσσικού κώδικα, Ραμαζάνι, Bollywood, μαθήματα ζωής στην προετοιμασία για τη θεατρική παράσταση της αποφοίτησης από το δημοτικό, ελπίδες και φόβοι για το μέλλον, συναποτελούν την πραγματικότητα αυτής της ξεχωριστής τάξης που αποτελείται από 17 μαθητές από 8 διαφορετικές χώρες. Το εργαστήριο περιλαμβάνει: Εμβάθυνση στην ταινία, διεύρυνση της επίδρασης της στους εκπαιδευτικούς, με στόχο την ανάπτυξη της κινηματογραφικής παιδείας ως προέκταση ενός σύγχρονου γραμματισμού του 21ου αιώνα. Κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου, θα δουλέψουμε για το πριν και το μετά την προβολή σε ομάδες με διαφορετικές προσεγγίσεις, την κινηματογραφική γλώσσα, τη δημοσιογραφική γλώσσα και τη θεματολογία. Περιεχόμενο: Το περιεχόμενο στηρίζεται στη δημιουργία μιας μεθοδολογίας και προσέγγισης του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ που, κατ' επέκταση, εφαρμόζεται σε όλα τα ντοκιμαντέρ που προτείνονται στο πρόγραμμα του KinderDocs. Απευθύνεται σε: εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων (νηπιαγωγούς, δασκάλους, παιδαγωγούς, σχολικούς συμβούλους), επαγγελματίες ψυχικής υγείας (ψυχολόγους, ψυχοθεραπευτές, παιδοψυχιάτρους), επαγγελματίες υγείας (παιδιάτρους, λογοθεραπευτές, εργοθεραπευτές), κοινωνικούς επιστήμονες (κοινωνιολόγους, κοινωνικούς λειτουργούς, ανθρωπολόγους), δημοσιογράφους-επικοινωνιολόγους, μουσειοπαιδαγωγούς/στελέχη πολιτιστικής διαχείρισης, φοιτητές όλων των παραπάνω ειδικοτήτων.

Παρασκευή Κουντούρη

Τα Ψηφιακά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια ως εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία του μαθήματος των Φυσικών Ε' και ΣΤ' τάξης Δημοτικού Σχολείου στο πλαίσιο της εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης

Η παρούσα εισήγηση πραγματεύεται την αναγκαιότητα της χρήσης των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών και τα οφέλη που προκύπτουν απ' αυτήν, κατά τη διδασκαλία, στο πλαίσιο της εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης. Ειδικότερη αναφορά γίνεται στην εξαΕ διδασκαλία του μαθήματος των Φυσικών Ε' και ΣΤ' τάξης Δημοτικού Σχολείου. Αναλυτικότερα, παρουσιάζεται μέσα από βιβλιογραφική επισκόπηση το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι ως ένα σύγχρονο εργαλείο στα χέρια της/του εκπαιδευτικού, που αξιοποιείται για να παρακινήσει τους/τις μαθητές/τριες να εμπλακούν στη μαθησιακή διαδικασία, ν' αλληλεπιδράσουν με το εκπαιδευτικό υλικό, την τεχνολογία, τους/τις συμμαθητές/τριες τους και την/τον εκπαιδευτικό, ν' ανταλλάξουν πληροφορίες, να συζητήσουν, να γνωρίσουν, να κατανοήσουν και να «μάθουν πώς να μαθαίνουν». Έμφαση δίνεται, επιπλέον, στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων που προκύπτουν από τη χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, καθώς και στην ποιότητα και αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας στο πλαίσιο της εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης. Τα γενικά και ειδικότερα συμπεράσματα που προκύπτουν από τη χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών είναι τα ακόλουθα: α. η αναμόρφωση και ο εκσυγχρονισμός του εκπαιδευτικού συστήματος της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, β. η διασκέδαση των μαθητών/τριών κατά την εκπαιδευτική διαδικασία στο πλαίσιο της εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, γ. η μάθηση μέσα από το παιχνίδι, δ. η προσέλκυση του ενδιαφέροντος και η εμπλοκή όλων των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία, ε. η ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως συνεργασία, επικοινωνία, κριτική σκέψη, τεχνολογικός γραμματισμός και δημιουργικότητα, στ. η κατανόηση δύσκολων φαινομένων, όρων και εννοιών στο μάθημα των Φυσικών Ε' και ΣΤ' τάξης και ζ. η απόκτηση αυτονομίας στη μελέτη, αλληλεπίδραση, μείωσης της απόστασης και ανάπτυξης τους διαλόγου μεταξύ των εμπλεκόμενων.

Βασιλική Κουσκούτη

Το εικαστικό έργο τέχνης ως εργαλείο δημιουργικής γραφής

Από το 2003, οι δραστηριότητες της δημιουργικής γραφής (creative writing) εντάσσονται επίσημα στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) της Γλώσσας και της Λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Επίσης, παράλληλα με την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση, ενσωματώνονται δραστηριότητες δημιουργικής γραφής και στα Προγράμματα Σπουδών του 2011 για το Δημοτικό και το Γυμνάσιο, στο πλαίσιο υλοποίησης της Πράξης «Νέο Σχολείο». Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, η δημιουργική γραφή είναι μια δεξιότητα που μπορεί να καλλιεργηθεί στο σχολείο, γιατί οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία γραφής, ενεργοποιώντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Η διδακτική της δημιουργικής γραφής στην εκπαίδευση ενδιαφέρεται, πρωτίστως, για το περιεχόμενο των

κειμένων, αλλά και για τον τρόπο δημιουργίας τους. Με δεδομένο πως η παρατήρηση έργων τέχνης συμβάλλει θετικά στη διεργασία της μάθησης, καλλιεργώντας τον στοχασμό, τη δημιουργικότητα, την αυτογνωσία, την επικοινωνία των ιδεών, την κατανόηση της διαφορετικότητας και τη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών, ο σχεδιασμός στρατηγικών διδασκαλίας από τους εκπαιδευτικούς, αξιοποιώντας ως διδακτικό εργαλείο εικαστικά έργα τέχνης, κρίνεται αναγκαίος, εφόσον οδηγεί στην ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής. Στην παρούσα εισήγηση, περιγράφεται ο σχεδιασμός μιας διδακτικής στρατηγικής για τους μαθητές της Ε΄ και Στ΄ τάξης της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης που αξιοποιεί ως διδακτικό εργαλείο το εικαστικό έργο «Tug Of War» του Harry Brooker. Στο εικαστικό έργο αυτό απεικονίζεται μια ομάδα παιδιών που παίζουν διελκυστίνδα. Σκοπός είναι, μέσα από τη χρήση συγκεκριμένων «ρουτίνων σκέψεις» για την παρατήρηση του εικαστικού έργου τέχνης, οι μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες δημιουργικής γραφής, δημιουργώντας πολυτροπικά γραπτά κείμενα.

Ιφιγένεια Κρητικού

Ασύγχρονη ξενάγηση σε υπαίθριους αρχαιολογικούς χώρους και παιχνίδι θησαυρού

Οι παλιοί έλεγαν "όποια πέτρα κι αν σηκώσεις, αρχαία θα βρεις". Η αλήθεια, λοιπόν, είναι πως η πατρίδα μας είναι πλούσια σε αρχαιολογικά ευρήματα, που δυστυχώς, όμως, μένουν αναξιοποίητα. Η παρούσα εισήγηση θα προσπαθήσει να δώσει μια καινοτόμο ιδέα αξιοποίησης όλων αυτών των αρχαιολογικών χώρων, που μένουν κρυμμένοι και παραμελημένοι εδώ και δεκαετίες. Με τη χρήση νέων τεχνολογιών και μηδαμινού κόστους, θα μπορέσουν να ξαναέρθουν στην επιφάνεια όλα αυτά τα ξεχασμένα μνημεία, που αποτελούν πολιτιστικό κόσμημα σε κάθε Δήμο ή Περιφέρεια. Στόχος είναι να παρουσιαστεί το σχέδιο μιας πλατφόρμας, όπου θα μπορεί ο κάθε επισκέπτης - χρήστης να ξεναγηθεί από το κινητό του στον αρχαιολογικό χώρο, λαμβάνοντας πληροφορίες για το μνημείο το οποίο έχει μπροστά του. Η ξενάγηση θα περιλαμβάνει, επίσης, 3D αναπαραστάσεις, animation clips και, φυσικά, ένα παιχνίδι θησαυρού, που θα του προσφέρει τη δυνατότητα διάδρασης με τον χώρο, αλλά κι ένα έπαθλο - κίνητρο για συμμετοχή σε επόμενη e-ξενάγηση.

Γλυκερία Κυλικλή, Ευαγγελία Μπούτσκου

Ο μύθος ως διαγλωσσική γέφυρα: μαθαίνοντας αγγλικά με την αξιοποίηση του θεατρικού παιχνιδιού

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πολιτιστικό πρόγραμμα υλοποιήθηκε τη σχολική χρονιά 2015-2016, στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας, από τις καθηγήτριες της Αγγλικής γλώσσας, της Φυσικής Αγωγής και της Θεατρικής Αγωγής, με τη συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών ενός τμήματος της Δ΄ τάξης και παρουσιάστηκε στο ετήσιο πολιτιστικό πρόγραμμα του Δήμου Παύλου Μελά. Το σενάριο δομήθηκε στους άξονες της διδασκαλίας της Αγγλικής γλώσσας ως δεύτερης ξένης γλώσσας και της διδασκαλίας της θεατρικής τέχνης, όπως αυτή εκφράζεται μέσω της δραματοποίησης και της παιχνιδιοποίησης ρόλων. Στόχος του προγράμματος ήταν η ενίσχυση των λεκτικών και μη λεκτικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών στην αγγλική γλώσσα, αλλά και η καλλιέργεια των δεξιοτήτων της ζωής, με έμφαση στις διαχρονικές αξίες της ενσυναίσθησης, της αλληλοβοήθειας και της συνεργασίας. Αρχικά, πραγματοποιήθηκε η αξιολόγηση του μαθησιακού επιπέδου των μαθητών/τριών στην αγγλική γλώσσα, προκειμένου να επιλεγεί ο κατάλληλος μύθος. Στη συνέχεια, αναγνώστηκε ο μύθος του Αίσωπου «Το λιοντάρι και το ποντίκι» στα ελληνικά, ώστε να αποτελέσει την αφορμή για τη διασκευή του. Ο αρχικός μύθος προσαρμόστηκε με τη χρήση της διαγλωσσικής διαμεσολάβησης στη σύγχρονη πραγματικότητα και επικεντρώθηκε σε τρέχοντα περιβαλλοντικά ζητήματα. Στο τελικό στάδιο, εμπλουτίστηκε με μουσική, κίνηση και χορό. Το τελικό αποτέλεσμα παρουσιάστηκε, ως παράσταση στις πολιτιστικές εκδηλώσεις του οικείου δήμου, και αποτέλεσε την αρχή για παρόμοιες μελλοντικές δράσεις του σχολείου.

Ελισσάβετ Κωβαίου

Η αξιοποίηση της ταξιδιωτικής φωτογραφίας στην προσχολική εκπαίδευση - "Ταξίδι στο Νεπάλ"

Η εισήγηση αυτή αφορά την ένταξη της ταξιδιωτικής φωτογραφίας στην προσχολική εκπαίδευση και τις δυνατότητες που προσφέρει και τα οφέλη που προσκομίζουν οι μαθητές από την αξιοποίησή της. Η χρήση της εικόνας στην προσχολική εκπαίδευση είναι μια πρακτική που αξιοποιείται παραδοσιακά σαν εφόρμηση για την ενασχόληση με διάφορες θεματικές, ωστόσο, το εκπαιδευτικό σενάριο που βασίζεται εξ ολοκλήρου

σε αξιοποίηση ποιοτικών φωτογραφιών ή αξιοποίηση μιας έκθεσης φωτογραφίας δίνει τη δυνατότητα προσέγγισης πολλών διαφορετικών θεμάτων, ιδεών, αξιών, ηθογραφικών στοιχείων κ.λπ. Επιπλέον, φέρνει τα παιδιά σε επαφή με την τέχνη της φωτογραφίας και καλλιεργεί την αισθητική τους. Στη μελέτη περίπτωσης "Ταξίδι στο Νεπάλ", η οποία υλοποιήθηκε σε παιδιά προσχολικής εκπαίδευσης με αφορμή την παγκόσμια ημέρα για την φτώχεια, αξιοποιήθηκε η ταξιδιωτική φωτογραφία. Το φωτογραφικό υλικό χρησιμοποιήθηκε με συγκεκριμένους στόχους, ώστε τα παιδιά να παρατηρήσουν στοιχεία που περιλαμβάνονταν στις φωτογραφίες και να καταλήξουν σε συμπεράσματα που αφορούσαν το βιοτικό επίπεδο των ανθρώπων, τον τρόπο ζωής, στοιχεία της κουλτούρας και του πολιτισμού τους, στοιχεία για το κλίμα, το κράτος (πχ. σημαία), τον λαό κ.ά. Σε πολλές περιπτώσεις, το φωτογραφικό υλικό έδινε τη δυνατότητα για διφορούμενα συμπεράσματα που ανάγκαζαν τους μαθητές να μουν σε διάθεση debate και να χρειαστεί να επιχειρηματολογήσουν για την άποψη τους. Σε συνέχεια της εκπαιδευτικής δράσης, δόθηκε η δυνατότητα να υλοποιηθούν βιωματικές δράσεις προσέγγισης του λαού που γνωρίσαμε και της κουλτούρας του, όπως μαγειρική, χειροτεχνίες, κατασκευές, θεατρικά παιχνίδια κ.ά. Αλλά το πιο σημαντικό είναι ότι, ολοκληρώνοντας οι μικροί μαθητές το φωτογραφικό τους ταξίδι σε έναν νέο τόπο και γνωρίζοντας έναν νέο λαό, είχαν καταφέρει να προσεγγίσουν τη διαφορετικότητα και να αναπτύξουν τον σεβασμό τους για άλλους λαούς και πολιτισμούς.

Χριστίνα Κωνσταντοπούλου, Αγγελική Μπούρα & Παναγιώτα Κωνσταντινιά

Ο πράκτωρ S.T.E.A.M. λύνει το μυστήριο με τα μπλε βέλη

Οι σύγχρονες κοινωνικές ανάγκες και η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας καθιστούν αναγκαία τη συνύπαρξη της εκπαιδευτικής γνώσης με τα ψηφιακά μέσα. «Οι μικροί Εξερευνητές» του νηπιαγωγείου των Εκπαιδευτηρίων Μπουγά σχεδίασαν και εφάρμοσαν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, στηριζόμενο στην έρευνα πεδίου για νήπια ηλικίας 5 έως 6 ετών. Αποτελεί μια ολοκληρωμένη, διδακτική, διαθεματική και διεπιστημονική πρόταση. Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα αξιοποιεί άξονες από όλες τις μαθησιακές περιοχές του Αναλυτικού Προγράμματος. Η προσέγγιση του εκπαιδευτικού προγράμματος S.T.E.A.M. υλοποιήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, μέσω του παραμυθιού «Το μυστήριο με τα ΜΠΛΕ ΒΕΛΗ» του Τσακ κ' Ντέιβιντ Μακ Κι (εκδόσεις Πατάκη). Μέσα από ένα οργανωμένο πρόγραμμα δραστηριοτήτων, τα νήπια κλήθηκαν να ακολουθήσουν την εξέλιξη του παραμυθιού, σε μορφή κρυμμένου θησαυρού, χρησιμοποιώντας σύγχρονα εκπαιδευτικά - ψηφιακά εργαλεία. Σκοπός μας ήταν τα νήπια, με βιωματικό τρόπο, να μεταβούν από το φυσικό παιχνίδι στο ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι, μέσω του Robot bee-bot και της ψηφιακής του μορφής. Η μεθοδολογία στηρίχθηκε στα εξής τέσσερα βήματα: α) Τα νήπια μέσα από βιωματικά παιχνίδια στον χώρο με το σώμα παρατήρησαν και αντιλήφθηκαν την αναγκαιότητα του προσανατολισμού, β) τα αλληλεπιδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια που ακολούθησαν είχαν ως απώτερο σκοπό την εξοικείωση των παιδιών με τη δημιουργία κώδικα-χάρτη και την πρώτη τους επαφή με τον πρώιμο προγραμματισμό, γ) η επαφή των νηπίων με τα τεχνολογικά μέσα και, ειδικότερα, με το bee-bot είχε ως στόχο να ανακαλύψουν διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων και να εισαχθούν στη διερευνητική μάθηση, δ) τέλος, κλήθηκαν να συνδέσουν τον πραγματικό με τον ψηφιακό κόσμο του Robot bee-bot. Μέσα από αυτήν την έρευνα, τα νήπια οδηγήθηκαν στο συμπέρασμα ότι, όπως τα ίδια μετακινούνται στον χώρο ανάλογα με τη διαδρομή που θέλουν να ακολουθήσουν, αντίστοιχα μπορούν να προγραμματίσουν το Robot bee-bot (φυσικό/ψηφιακό) να ακολουθήσει μια συγκεκριμένη διαδρομή. Στην ομάδα συμμετείχαν 55 παιδιά και 6 νηπιαγωγοί.

Αχιλλέας Κωστούλας, Σωτήριος Μαγειρίας

Μουσειοπαιδαγωγική και χρήση νέων τεχνολογιών. Η περίπτωση του Ευρωπαϊκού σχεδίου Erasmus+ "Μουσειοπαιδαγωγική και Επαυξημένη Πραγματικότητα: αναγνωρίζοντας τα μουσεία ως εκπαιδευτικά κέντρα (MoNA)"

Το 2018, είχε ανακηρυχτεί ως ευρωπαϊκό έτος πολιτισμικής κληρονομιάς, θέλοντας, έτσι, η ΕΕ να ενισχύσει την αξία του πολιτισμού στην ανάπτυξη μιας κοινής ευρωπαϊκής ταυτότητας και του αισθήματος του ανήκειν στους πολίτες της. Το σχέδιο με τίτλο «Museopedagogy and Augmented reality: recognizing museums as educational spaces-MoNa» (κωδικός 2019-1-EL01-KA201-062965) έχει εγκριθεί και χρηματοδοτηθεί από την Ελληνική Εθνική Μονάδα Erasmus+ (Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών -Ι.Κ.Υ) το 2019. Συντονιστής είναι το Κέντρο έρευνας Βασίλης Τσιτσάνης και εταίροι το Αναπτυξιακό Κέντρο Θεσσαλίας και

το Μουσικό Σχολείο Τρικάλων από την Ελλάδα, το Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών του Krems (IMC) και το μουσείο Kunstmeile Krems (Art Mile Krems) από την Αυστρία, η European Grants International Academy (EGInA) το Κέντρο Σύγχρονης Τέχνης «Palazzo Lucarini» και το Λύκειο "Federico Frezzi - Beata Angela" από την Ιταλία, το Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών του Άμστερνταμ και το Μουσείο Επιστημών NEMO από την Ολλανδία. Το σχέδιο επιχειρεί τη σύγκλιση πολιτισμού και εκπαίδευσης μέσα από τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης κοινής εκπαιδευτικής εμπειρίας, που θα παρέχεται σε τέσσερα μουσεία στην Ευρώπη, κυρίως, για το σχολικό και προσχολικό ακροατήριο, με χρήση σύγχρονης τεχνολογίας και έμφαση στην επαυξημένη και μεικτή πραγματικότητα. Το έργο ευελπιστεί να μετατρέψει τη σχολική επίσκεψη στο μουσείο σε μία καθηλωτική, γοητευτική και ευχάριστη διαδικασία μάθησης μέσω της βιωματικής πρακτικής και του παιχνιδιού, ενεργοποιώντας το σύνολο της σχολικής κοινότητας στις περιοχές των εταίρων. Για την επίτευξη των στόχων του σχεδίου έχει σχεδιαστεί ένα σύνολο δραστηριοτήτων και Πνευματικών Προϊόντων που αφορούν στην υλοποίηση αλλά και στην αξιοποίηση των αποτελεσμάτων του. Συγκεκριμένα, τα πνευματικά προϊόντα του σχεδίου είναι: Οδηγός μουσειοπαιδαγωγικής με τη χρήση σύγχρονης τεχνολογίας, Πλατφόρμα εικονικής περιήγησης στα μουσεία του σχεδίου, κατάλληλα προσαρμοσμένη στη σχολική εκπαίδευση, Εκπαιδευτικά παιχνίδια με αξιοποίηση της τεχνολογίας επαυξημένης και μεικτής πραγματικότητας, Εφαρμογή για κινητές συσκευές.

Χρήστος Λάλος, Αγγελική Ντινιέρακη

Τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια ως εργαλείο μάθησης. Η περίπτωση του KODU

Τα εικονικά περιβάλλοντα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και, γενικότερα, η ενασχόληση με ψηφιακά μέσα, αδιαμφισβήτητα, προσελκύουν το ενδιαφέρον των νέων στις μέρες μας. Από την άλλη, οι μαθητές στα σχολεία δείχνουν να μην απολαμβάνουν την παραδοσιακή εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές, λοιπόν, πρέπει να αποκτήσουν κίνητρο για συμμετοχή στα μαθήματα του σχολείου και ένας τρόπος να επιτευχθεί κάτι τέτοιο είναι η χρήση νέων ψηφιακών μέσων, που θεωρούνται ιδιαίτερως προσφιλή στους νέους. Κύριος στόχος της εργασίας είναι να προτείνει μια διδακτική προσέγγιση για την επίτευξη ορισμένων από τους στόχους των μαθημάτων στο Δημοτικό Σχολείο. Συγκεκριμένα, παρουσιάζεται και αναπτύσσεται παραδειγματικά ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, με τη βοήθεια του ψηφιακού λογισμικού Kodu, και καταγράφεται πώς αυτό λειτουργεί ως εργαλείο μάθησης.

Χρήστος Λάλος, Αγγελική Ντινιέρακη

Εικονική Πραγματικότητα και Περιβάλλοντα στην Εκπαίδευση – Παρουσίαση εφαρμογής

Στην παρούσα δημοσίευση γίνεται μια προσπάθεια προσέγγισης της έννοιας της εικονικής πραγματικότητας, μέσα από ποικίλες θεωρήσεις και ορισμούς που έχουν διατυπωθεί κατά καιρούς, προκειμένου να αποδοθεί ένας γενικός ορισμός στην πολυδιάστατη αυτή έννοια. Επιπλέον, δίνεται μια γενική περιγραφή σε θέματα που σχετίζονται με τα εικονικά περιβάλλοντα. Πιο συγκεκριμένα, περιγράφονται οι κατηγορίες στις οποίες μπορούν να διακριθούν τα περιβάλλοντα αυτά ανάλογα με τη δομή, τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητές τους. Επίσης, συζητείται η καταλληλότητα των εικονικών περιβαλλόντων και της εικονικής πραγματικότητας για την υποβοήθηση της μάθησης από απόσταση καθώς και οι εκπαιδευτικές εφαρμογές τους. Τέλος, παρουσιάζεται και η πλατφόρμα δικτυακών εικονικών περιβαλλόντων EVE και μια εφαρμογή που βασίζεται σε αυτή για την υποβοήθηση της μάθησης από απόσταση.

Έλλη Λαμπαδαρίδου

Ιστορίες από Τέχνη: Διαδικτυακό εργαστήριο από το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης

Μπορεί η επαφή μας με την Τέχνη να προκύψει μέσα από το παιχνίδι; Η Τέχνη μας δίνει τη δυνατότητα να ανακαλύψουμε τον κόσμο και την ιστορία του μέσα από ένα διαφορετικό πρίσμα. Χρησιμοποιώντας ως μέσο το παιχνίδι για τη διδασκαλία των εικαστικών, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τη μεταξύ τους συνεργασία, να καλλιεργήσουν τη φαντασία και την εφευρετικότητά τους αλλά και να αλληλοεπιδράσουν με πολλά και διαφορετικά ερεθίσματα συμμετέχοντας ενεργά στη διαδικασία μάθησης. Βασικός στόχος είναι οι μαθητές να αναπτύξουν μια εικαστική αντίληψη που θα τους βοηθήσει να αντιληφθούν τον κόσμο όχι μόνο σαν απλοί παρατηρητές αλλά και σαν ενεργητικοί δημιουργοί. Στο εργαστήριο αυτό οι

συμμετέχοντες θα έρθουν σε επαφή με έργα μεγάλων καλλιτεχνών, ανακαλύπτοντας τρόπους και τεχνικές για την προσέγγιση ενός θέματος μέσα από το παιχνίδι και το βίωμα με τη βοήθεια των ψηφιακών μέσων.

Αθηνά-Ιωάννα Λειβαδάρα

Εννοιολογική προσέγγιση φιλοσοφικών ορισμών με παιγνιώδη τρόπο

Στη Σύγχρονη Γλωσσολογία, οι λέξεις αποτελούν τον διαμεσολαβητή ανάμεσα στον νου και στον κόσμο. Με επιστημονικούς όρους, οι λέξεις ενσωματώνουν το σημαίνόμενο και το σημαίνον (Lewis, 1991: 27). Ως σημαίνόμενο ορίζεται το περιεχόμενο και ως σημαίνον η μορφή. Οι δύο αυτές όψεις του ίδιου νομίσματος, όπως τις χαρακτήρισε ο Saussure, βρίσκονται σε μία συμβατική σχέση μεταξύ τους. Για να τις κατανοήσουμε, λοιπόν, τις κατηγοριοποιούμε σε σχέση με τον κόσμο, καθώς «η σημασία κάποιου πράγματος απορρέει από αυτό, με το οποίο ομοιάζει όσο και από αυτό με το οποίο δεν ομοιάζει» (Lewis, 1991: 29). Για παράδειγμα, το «άλογο» και ο «άνθρωπος» «ομοιάζουν» ως προς το ότι ανήκουν στα έμψυχα θηλαστικά και διαφοροποιούνται ως προς το ότι το «άλογο» είναι τετράποδο, ενώ ο άνθρωπος είναι δίποδο και χρησιμοποιεί έναν κώδικα επικοινωνίας πολύ πιο απλό. Με αντίστοιχο τρόπο, κατηγοριοποιούνται και λέξεις αφηρημένες, όπως «φιλοσοφία», αν και η κατηγοριοποίηση αυτή δεν είναι τόσο απλή, δεδομένου ότι οι λέξεις αυτές δεν καθρεπτίζουν ένα «αντικείμενο» του κόσμου, αλλά κάτι το οποίο έχει προκύψει από σύνθετες εμπειρικές διαδικασίες. Η παραπάνω διαπίστωση σε συνδυασμό με τη θέση ότι «η κατανόηση λέξεων και κειμένων είναι αισθητά βελτιωμένες, όταν κατά τη γλωσσική διαδικασία ενσωματώνονται θεατρικές δραστηριότητες» (Pellegrini, 1980; Podlony, 2000; Winner & Hetland, 2000) αποτέλεσαν την αφορμή για την παράδοση ενός τρίωρου σεμιναρίου σε ομάδα ενηλίκων με θέμα την κατανόηση του ορισμού της Φιλοσοφίας μέσω της χρήσης του παιχνιδιού. Στην εργασία αυτή, επιχειρήθηκε να δοθεί ο ορισμός της φιλοσοφίας σε σχέση με τους άλλους τομείς νοσηματοδότησης του κόσμου μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες στις οποίες συμμετείχαν 13 άτομα, 22 έως 41 ετών. Πηγή έμπνευσης για την παρούσα εργασία υπήρξε ο κύκλος σεμιναρίων ενηλίκων με τίτλο «Εισαγωγή στη Φιλοσοφία» του Φώτη Τερζάκη.

Βασιλική Λειβαδάρου

Παιχνίδι και Μαθηματικά: η προπαίδεια και οι αριθμοί αλλιώς!!!

Η παρούσα εργασία εστιάζει σε μία παιγνιώδη μορφή διδασκαλίας της προπαίδειας και των αριθμών και συμβάλλει στην ενεργητική και θετική ανταπόκριση του μαθητή απέναντι στα Μαθηματικά. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να απαλλαγεί από ενδοιασμούς, φοβίες και οφείλει να προσπαθήσει να απελευθερώσει τη φαντασία του και να μετατρέψει την τάξη σ' ένα εργαστήριο, για να καταστήσει τη διδασκαλία των Μαθηματικών ελκυστική και ενδιαφέρουσα. Η υλοποίηση του συγκεκριμένου προγράμματος πραγματοποιήθηκε στη Β' τάξη και στην τάξη απογευματινών δραστηριοτήτων, στο Ιδιωτικό Δημοτικό Σχολείο «Άγιος Ιωσήφ» Βόλου. Είναι μία εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας της προπαίδειας αλλά και, γενικότερα, της αίσθησης των αριθμών, αφιερωμένη σε παρεμβάσεις που μπορούν να γίνουν σε ομαδικό επίπεδο μέσα στην τάξη, είτε για λόγους επανόρθωσης είτε για λόγους πρόληψης. Τα διάφορα είδους παιχνίδια που χρησιμοποιήθηκαν στην τάξη προσαρμόστηκαν κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να γίνουν βοηθητικοί παράγοντες για παιδιά που αντιμετωπίζουν δυσκολίες εσωτερικευμένης συμπεριφοράς, όπως είναι το άγχος και η συστολή, για παιδιά που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στα Μαθηματικά καθώς και για μαθητές/τριες μιας τυπικής τάξης που μπορεί να μην αντιμετωπίζουν δυσκολίες μάθησης, αλλά το παιχνίδι στον φυσικό χώρο του μαθητή, δηλαδή το σχολείο, με την ενεργό συμμετοχή και του δασκάλου, αποτελεί μέσο διδασκαλίας, εμπέδωσης της γνώσης και, παράλληλα, χαράς και ενθάρρυνσης. Οι παιγνιώδεις τρόποι, που ενδεικτικά θα αναφερθούν όσον αφορά την προπαίδεια, είναι μία παραλλαγή της μεθόδου Μαυρομάτη με τον κάθε αριθμό να μετατρέπεται σε ένα ζώο του δάσους και να παίρνει φωνή. Ένα άλλο μέσο είναι οι καρτέλες με τα ποτηράκια, οι κλειδαριές-λουκέτα με πράξεις προπαίδειας και κλειδάκια με αποτελέσματα, ο εκατομμυριούχος, ο έξυπνος πίνακας και το class dojo, που παρακινούν τους μαθητές να δουλέψουν ομαδικά.

Αναστασία Λιθοζοΐδου

Μάθηση ρυθμών αρχαϊκής εποχής μέσα από λογισμικό - «Μαθαίνοντας και χτίζοντας αρχαϊκούς ναούς»

Η μάθηση που βασίζεται στο ψηφιακό παιχνίδι συγκεντρώνει το ενδιαφέρον των ερευνητών του σύγχρονου τρόπου εκμάθησης, καθώς κινητοποιεί τους παίκτες-μαθητές, τους εμπλέκει σε αυθεντικές δραστηριότητες και προωθεί διαδικασίες ανακαλυπτικής και ερευνητικής μάθησης. Ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας είναι αναποτελεσματικός για τους μαθητές που σκέφτονται με διαφορετικό τρόπο σε σχέση με το παρελθόν, καθώς έχουν μεγαλώσει με την τεχνολογία και επεξεργάζονται τις πληροφορίες με διαφορετικό τρόπο. Το λογισμικό που δημιουργήσαμε αφορά στην εκμάθηση των δύο ρυθμών που επικράτησαν κατά την αρχαϊκή εποχή, τον ιωνικό και τον δωρικό, καθώς οι μαθητές/τριες καλούνται να αναγνωρίσουν τους δύο ρυθμούς σε κτήρια της αρχαίας εποχής και, στη συνέχεια, ως εργολάβοι της εποχής εκείνης να χτίσουν μόνοι τους έναν ναό, αλλά και να διαπιστώσουν ότι ναι μεν οι ρυθμοί αυτοί ήταν μιας άλλης εποχής, ωστόσο, έχουν επηρεάσει ακόμη και τη σύγχρονη αρχιτεκτονική κτηρίων, γεφυρώνοντας, με αυτόν τον τρόπο, τον ιστορικό χρόνο που έχει περάσει. Επιτυγχάνονται οι περισσότεροι μαθησιακοί στόχοι, σύμφωνα με την ταξινομία του Bloom, αφού, από την κατάκτηση της γνώσης που γίνεται στο πρώτο στάδιο του λογισμικού, οι μαθητές οδηγούνται στην κατανόηση, καθώς προσπαθούν, μέσω πολυτροπικών κειμένων, να αναγνωρίσουν τους ρυθμούς, ανακαλώντας στη μνήμη τους πληροφορίες που εμπεδώθηκαν στην πρώτη φάση. Στο επόμενο στάδιο, προχωρούμε σε ανώτερους στόχους, στην εφαρμογή, αφού ο μαθητής αναλαμβάνει τον ρόλο του εργολάβου ναών και χτίζει ο ίδιος έναν ναό, στην ανάλυση, αφού διακρίνει τα συστατικά μέρη και των δύο ναών, τα κατηγοριοποιεί και στη σύνθεση, αφού κατασκευάζει μια νέα δομή από διαφορετικά στοιχεία και ελέγχεται η δημιουργική ικανότητά του να δομεί ενιαίο σύνολο που δεν προϋπήρχε, συνδυάζοντας διάσπαρτα στοιχεία.

Δήμητρα Λογγίνου

Εγώ σε Συναυλία;

Το εκπαιδευτικό σενάριο, «Εγώ σε συναυλία;», αξιοποιεί, προεκτείνει και συμπληρώνει την εκπαιδευτική προσέγγιση της 7ης Ενότητας του σχολικού εγχειριδίου για το μάθημα της Γλώσσας της Ε' τάξης. Η ενότητα αξιοποιεί την τέχνη της μουσικής, της ζωγραφικής και, εν γένει, την παιδαγωγική της τέχνης με παιγνιώδη τρόπο και αποσκοπεί όχι μόνο στο να αναπτύξουν οι μαθητές γνωστικές, ψυχοσυναισθηματικές, κοινωνικές και τεχνικές δεξιότητες, αλλά και στο να καλλιεργήσουν θετική στάση για τη ζωή εν μέσω της πανδημίας του Covid- 19. Για την υλοποίηση των παραπάνω, το σχολικό εγχειρίδιο προτείνει τη συνεργασία του μουσικού του σχολείου με τον δάσκαλο της τάξης, ώστε να γίνει εφικτή η διεπιστημονική προσέγγιση του θέματος. Σε αυτό, όμως, το σημείο βρίσκεται και η προβληματική του ζητήματος που προσπαθεί να επιλύσει το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο. Είναι ευρύτερα γνωστό ότι λόγω του ότι οι ειδικότητες των καλλιτεχνικών μαθημάτων διδάσκουν σε δύο ή τρία σχολεία το μάθημά τους δεν έχει το ίδιο Αναλυτικό Πρόγραμμα με τα υπόλοιπα μαθήματα. Ταυτόχρονα, για να πραγματοποιηθεί μια τέτοιου είδους συνεργασία, θα πρέπει οι καλλιτεχνικές ειδικότητες να δουλέψουν υπερωρίες. Επομένως, η συνεργασία που προτείνει το σχολικό εγχειρίδιο είναι στην πράξη κάτι πάρα πολύ δύσκολο έως ακατόρθωτο, αν συνυπολογίσουμε και τα απρόοπτα που συμβαίνουν στη διάρκεια μιας σχολικής ημέρας. Το παρόν σενάριο εστιάζει σε αυτό το ζήτημα και, μέσω του σχεδιασμού του, προτείνει μια παιγνιώδη, διεπιστημονική, διδακτική προσέγγιση με βήματα, η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί από τον δάσκαλο, είτε διά ζώσης είτε εξ αποστάσεως, για το αντικείμενο του γλωσσικού μαθήματος της 7ης Ενότητας του σχολικού βιβλίου, κάνοντας πιο ευέλικτη και γρήγορη την όλη διαδικασία που προτείνεται από το σχολικό εγχειρίδιο.

Θεοδώρα Λυμπέρη

Trash Art - Έργο τέχνης από σκουπίδια

Συμμετέχοντας στον εορτασμό της Διεθνούς Εβδομάδας Τέχνης στην Εκπαίδευση της UNESCO, δημιουργήσαμε ένα έργο τέχνης από σκουπίδια. Συγκεκριμένα, πρόκειται για έργο που φιλοτεχνήθηκε από μαθητές και μαθήτριες της Α' τάξης Λυκείου, με σκοπό να ανταποκρίνεται στον σκοπό και τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης. Η χειροποίητη γοργόνα που βρίσκεται στην ακτή φιλοτεχνήθηκε εξ ολοκλήρου από σχολικά απορρίμματα, πλαστικά και μεταλλικά, που αποτέλεσαν υλικό δημιουργίας, αντί να καταλήξουν στο καλάθι των αχρήστων. Η ομάδα εργασίας μας, αποτελούμενη από 6 μαθητές/τριες και μία εκπαιδευτικό, εργάστηκαν βάσει των παρακάτω στόχων βιώσιμης ανάπτυξης: Ποιοτική εκπαίδευση,

γνώσεις και δεξιότητες για βιώσιμη ανάπτυξη. Καθαρό νερό και ποιότητα ζωής στο θαλάσσιο περιβάλλον, με τον περιορισμό της θαλάσσιας ρύπανσης. Καλλιέργεια της ευαισθητοποίησης για τη ζωή στο νερό και το οικοσύστημα. Με βάση τα παραπάνω, το έργο τέχνης που δημιουργήσαμε στοχεύει στην ευαισθητοποίηση όχι μόνο του μαθητικού πληθυσμού, αλλά και της ευρύτερης κοινότητας σε θέματα ανακύκλωσης, εκπαίδευσης για την αειφορία και σεβασμού της φύσης.

Αθανασία Λώνα, Μαριάννα Μιχαλάκη

Η χρήση ηλεκτρονικής ταμπλέτας στη διδασκαλία του μαθήματος της γλώσσας: παρέμβαση σε μαθητές με Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής - Υπερκινητικότητα (ΔΕΠ-Υ)

Στα πλαίσια της παρούσας διπλωματικής εργασίας πραγματοποιήθηκε μια παρέμβαση με χρήση νέων τεχνολογιών σε παιδιά δημοτικού, με σκοπό να μελετηθεί η εκπαιδευτική επίδραση που ασκεί η χρήση της ηλεκτρονικής ταμπλέτας σε μαθητές με ΔΕΠ-Υ και σε μαθητές τυπικής ανάπτυξης. Στόχος της έρευνας ήταν να μελετηθεί τις εκπαιδευτικές επιδράσεις που ασκεί η χρήση ηλεκτρονικής ταμπλέτας μέσω διαδραστικών ασκήσεων στο μάθημα της Γλώσσας σε μαθητές της Δ' τάξης του δημοτικού με ΔΕΠ-Υ και σε μαθητές τυπικής ανάπτυξης. Συνεπώς, το ερευνητικό ερώτημα που είχε τεθεί υπό διερεύνηση ήταν το κατά πόσο στο μάθημα της Γλώσσας θα σημειωθεί βελτίωση στην επίδοση των μαθητών με ΔΕΠ-Υ και τυπικής ανάπτυξης μέσω ειδικού λογισμικού με τη χρήση ηλεκτρονικής ταμπλέτας. Η ερευνητική μεθοδολογία που ακολουθήθηκε, προκειμένου να πραγματοποιηθεί η παρούσα μελέτη, ήταν η ποιοτική προσέγγιση. Η παρέμβαση σχεδιάστηκε από την ερευνήτρια, όπου δόθηκε ένα κριτήριο αξιολόγησης στους μαθητές με επτά ασκήσεις γραμματικής, που αφορούσε την 7^η Ενότητα του σχολικού βιβλίου της Γλώσσας της Δ' τάξης του δημοτικού, με σκοπό να εκτιμηθούν οι επιδόσεις των μαθητών σε αυτήν. Μια εβδομάδα μετά, ακολούθησε η παρέμβαση με χρήση λογισμικού μέσω ηλεκτρονικής ταμπλέτας, όπου περιείχε διαδραστικές ασκήσεις που αφορούσαν τα συγκεκριμένα γραμματικά φαινόμενα της Ενότητας της Γλώσσας, παρόμοιας δομής, με το κριτήριο αξιολόγησης που είχε προηγηθεί από ένα CD-ROM. Στο στάδιο του μεταελέγχου της παρέμβασης, ακολούθησε ένα τεστ, μη σταθμισμένο, με το ίδιο είδος ασκήσεων με αυτές που δόθηκαν στην άτυπη αξιολόγηση στο στάδιο του προελέγχου. Με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας, διαπιστώθηκε ότι, κυρίως, στα παιδιά με ΔΕΠ-Υ αυξήθηκε, κατά τη διάρκεια του μαθήματος, το ενδιαφέρον τους, συμμετείχαν στο μάθημα ενεργά, δεν διασπάστηκε η προσοχή τους αλλά ενισχύθηκε η συγκέντρωσή τους. Ακόμη, παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές με ΔΕΠ-Υ διατήρησαν τα επίπεδα άγχους τους χαμηλά εξαιτίας των λεκτικών και γραπτών ενισχυτών του συγκεκριμένου λογισμικού. Τέλος, σημειώθηκε βελτίωση στη γραμματική και στην ορθογραφία της Ενότητας αυτής.

Τριανταφυλλιά Μαγειρούδη

Η παιγνιώδης διδασκαλία & το παιχνίδι στην προσχολική εκπαίδευση

Το παιχνίδι έχει τεράστια σημασία για το παιδί και την ολόπλευρη ανάπτυξή του, καθώς προσφέρει ευχαρίστηση, ενεργοποιώντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά του. Μάλιστα, το παιδί, επειδή θέλει συχνά να εκφράζει τις ανάγκες και τις επιθυμίες του και δε μπορεί, τότε χρησιμοποιεί το παιχνίδι το οποίο μεσολαβεί, ώστε το παιδί να εκφράζεται ελεύθερα. Όταν, μάλιστα, συνδυάζεται το παιχνίδι με την εκπαίδευση κατά την προσχολική ηλικία (3 1/2 έως 6 ετών), τότε επιτυγχάνεται η ομαλή και διασκεδαστική είσοδος/ένταξη των μικρών μαθητών/τριών στο σχολικό περιβάλλον. Με τη συμμετοχή του σε διάφορες δραστηριότητες μαζί με τα άλλα παιδιά με τις οποίες απασχολείται, εξελίσσεται ουσιαστικά, καθώς ενδυναμώνει την κοινωνική αλληλεπίδραση, την έκφραση, την επικοινωνία, δομώντας, έτσι, και την εικόνα για τον εαυτό του, τους άλλους και τον κόσμο, γενικότερα. Πιο συγκεκριμένα, στον ψυχισμό του παιδιού της προσχολικής ηλικίας γίνονται σημαντικότερες αλλαγές με τη βοήθεια του παιχνιδιού, οι οποίες αλλαγές οικοδομούν τα θεμέλια για την ομαλή μετάβασή του προς ένα νέο και υψηλό επίπεδο ανάπτυξης. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά αυτής της ηλικίας να αποκτούν εκούσια γνώσεις, να κατακτούν ιδέες και να ολοκληρώνουν ενέργειες (αντίληψη σώματος, ορίων και κινήσεων, αναζήτηση και δοκιμή δυνάμεων και δυνατοτήτων, ανάπτυξη δεξιοτήτων προσανατολισμού), περισσότερο εξελιγμένες σε σύγκριση με εκείνες που θα μπορούσαν να επιτυγχάνουν σε συνθήκες άνευ του παιχνιδιού. Συνεπώς, το κάθε παιδί της προσχολικής ηλικίας με το παιχνίδι ενισχύει τις προσωπικές του ανάγκες και δη απαιτήσεις από τον ίδιο του τον εαυτό και, μέσω αυτής της μεθόδου, καταφέρνει να εισέρχεται στη ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης. Η παιγνιώδης διδασκαλία αποτελεί έναν τρόπο εναλλακτικής μορφής μάθησης, η οποία,

παρόλο που προτείνεται, συνήθως δε χρησιμοποιείται. Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στο να αναδείξει τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού ως μέσου διδασκαλίας.

Δημήτριος Μακίδης

Εκπαιδευτικά παιχνίδια στην ειδική αγωγή και στη διδασκαλία παιδιών με αναπηρία ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες

Το παιχνίδι έχει εξ ορισμού εκπαιδευτική διάσταση, καθώς, μέσα από αυτό, τα παιδιά αναπτύσσονται γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά, εξασκούν τις κινητικές τους δεξιότητες και αναπτύσσουν συνολικά την προσωπικότητά τους. Έτσι, αποτελεί ένα πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο για την εκπαιδευτική διαδικασία, τόσο σε τυπικό όσο και σε μη τυπικό πλαίσιο. Ειδική αγωγή είναι η πρακτική της εκπαίδευσης μαθητών, με τρόπο προσαρμοσμένο στις ατομικές διαφορές και τις ιδιαίτερες ανάγκες τους. Σε έναν πιο στενό ορισμό της η ειδική αγωγή αναφέρεται στην εκπαίδευση μαθητών με αναπηρίες (νοητική υστέρηση, αισθητηριακές διαταραχές, κινητικές αναπηρίες, ανίατα νοσήματα, διαταραχές ομιλίας, διαταραχές του αυτιστικού φάσματος, ψυχικές διαταραχές κ.ά.), Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητας, ειδικές μαθησιακές δυσκολίες (δυσλεξία, δυσγραφία κλπ.), μαθητών με σύνθετες γνωστικές, συναισθηματικές και κοινωνικές δυσκολίες, παραβατική συμπεριφορά κ.λπ. (αλλά και σε χαρισματικών μαθητών με πολύ υψηλή νοημοσύνη). Η εργασία αυτή έχει σκοπό να συστήσει άγνωστα και να επανασυστήσει γνωστά παιχνίδια και παιγνιώδεις στρατηγικές, που η εκπαιδευτική πράξη αναδεικνύει ως εξαιρετικά χρήσιμα εργαλεία για τη μάθηση των παιδιών και τη διδακτική διαδικασία. Χαρακτηριστικό των εκπαιδευτικών αυτών παιχνιδιών είναι η απλότητα ως προς τη δομή, η διαθεσιμότητά τους προς χρήση και η ευελιξία τους ως προς τη δυνατότητα προσαρμογής και αξιοποίησής τους για τις εκπαιδευτικές ανάγκες μεγάλου εύρους του μαθητικού πληθυσμού. Πρόκειται για παιχνίδια γλωσσικά (το χιούμορ, αινίγματα, γρίφοι, γλωσσοδέτες, «κρεμάλα», «όνομα-ζώο-πράγμα», το γνωστό «taboo», διάφορα άλλα λιγότερο γνωστά γλωσσικά παιχνίδια κ.λπ.), κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια για την καλλιέργεια, μεταξύ άλλων, προμαθηματικών και μαθηματικών δεξιοτήτων (παζλ, τρίλιζα, «φιδάκι», «ναυμαχία», τάβλι, σκάκι κ.ά.), ετερόκλητες παιγνιώδεις δραστηριότητες καλλιέργειας της λεπτής και αδρής κινητικότητας αλλά και (προ)μαθηματικών δεξιοτήτων (π.χ. φτιάξιμο μιας απλής σαΐτας, σχηματισμός χειρομορφών της ελληνικής νοηματικής γλώσσας, «πέτρα-ψαλίδι-χαρτί», «βατραχάκια» στο τάβλι κ.λπ.), παιχνίδια με μπάλα, παιχνίδια αντίληψης του χώρου (όπως το «κρύο-ζέστη» και η «τυφλόμυγα»), παιχνίδια ρόλων, δραματοποίηση ιστορίας, θεατρικό παιχνίδι, εμπύχωση κούκλας και διάφορες άλλες στρατηγικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες από τον χώρο του θεάτρου, καθώς και παιχνίδια από τον χώρο του κωμικού αυτοσχεδιαστικού θεάτρου, αφηγηματικά παιχνίδια και διάφορα άλλα παιχνίδια και δραστηριότητες. Όσο απλά και συνηθισμένα ακούγονται κάποια, τόσο δυναμικά και αποτελεσματικά αποδεικνύονται στην καλλιέργεια πολλαπλών δεξιοτήτων και στη διαμόρφωση ενός εκπαιδευτικού κλίματος, που ευνοεί και προάγει τη μάθηση.

Δήμητρα Μακρή

Προτάσεις παιγνιδιώδους διδασκαλίας μαθημάτων του Τομέα Οικονομία

Ο Jean Piaget διακρίνει τέσσερα είδη παιχνιδιών: (α) τα παιχνίδια άσκησης (στην αρχή του αισθητικοκινητικού σταδίου μεταξύ 0 και 2 ετών), (β) τα συμβολικά παιχνίδια (2 έως 7 ετών), (γ) τα παιχνίδια με κανόνες (από 4 ετών) και (δ) τα παιχνίδια κατασκευής. Αυτές οι τέσσερις μορφές παιχνιδιού συνυπάρχουν στην ηλικία των 6 ετών, (για παράδειγμα, ένα παιδί μπορεί να παίξει και με τους τέσσερις τρόπους). Όμως, τα παιχνίδια με κανόνες είναι τα μόνα που επιβιώνουν στην ενήλικη ζωή (άθλημα, κάρτες, σκάκι κ.ά.). Το παιχνίδι με κανόνες είναι εξ ορισμού η παιγνιδιάρικη δραστηριότητα του κοινωνικοποιημένου όντος, όπου ο κανόνας αντικαθιστά το σύμβολο και πλαισιώνει την άσκηση, μόλις δημιουργηθούν ορισμένες κοινωνικές σχέσεις. Ωστόσο, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι, εάν αυτή η ταξινόμηση του παιχνιδιού που προτείνει ο Jean Piaget είναι λειτουργική, μπορούμε, επίσης, να βρούμε σύμβολα σε παιχνίδια με κανόνες, σε παιχνίδια αισθητηριακής κινητικότητας καθώς και κανόνες σε συμβολικά παιχνίδια. Ο Gilles Brougere (2005), στη δική του ταξινόμηση του παιχνιδιού, αναφέρει ότι ο κανόνας είναι απαραίτητος για τη δομή του παιχνιδιού και το παιχνίδι με κανόνες είναι ταυτόχρονα μια ψυχική και μια εξωτερικά εκπληκτική δραστηριότητα, που κρατά το παιδί σε επαφή με την πραγματικότητα. Με βάση αυτές τις επιστημονικές θεωρήσεις, θα δούμε ποιοι είναι οι τύποι παιχνιδιού με κανόνες και πώς και γιατί

τα παιχνίδια αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα μαθήματα του τομέα της Οικονομίας στο Γυμνάσιο έως την Α΄ Λυκείου.

Βασιλική Μακρυδάκη, Ειρήνη Κουφάκη & Γεωργία Ζαβράκα

Διευκολύνοντας το παιδί να αγκαλιάσει πιθανές ματαιώσεις στην προσπάθεια: Βιωματικό εργαστήριο

Με αφορμή το παιδικό παραμύθι «Το κουνελάκι άκουγε» της Cori Doerrfeld, κάθε πιθανή έκβαση της προσπάθειας ενός παιδιού, όπως ο ενθουσιασμός της δημιουργίας, η ματαιώση και ο τρόπος ακρόασής τους από τον/ην ενήλικο/η γίνονται αντικείμενα επεξεργασίας του βιωματικού εργαστηρίου. Ειδικότερα, οι στόχοι του παρόντος εργαστηρίου είναι η παρατήρηση των τρόπων ακρόασης, που δυσχεραίνουν ή διευκολύνουν τη συνοδεία του παιδιού στο ταξίδι της δημιουργίας, ιδιαίτερα, τη στιγμή, όπου το σχέδιο/όνειρο ματαιώνεται, καθώς και η καλλιέργεια ενσυναισθητικής στάσης προς το παιδί. Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων χρησιμοποιείται η βιωματική μέθοδος και, ιδιαίτερα, ο θεατρικός αυτοσχεδιασμός. Οι συμμετέχοντες/ουσες του εργαστηρίου θα χρειαστεί να έρθουν σε επαφή με αναμνήσεις προσώπων, που, παρά την καλή τους πρόθεση, δεν λειτούργησαν διευκολυντικά, αλλά και με την ανάμνηση ενός προσώπου που η στάση του σώματος, ο τόνος της φωνής και τα λόγια του εξέπεμπαν υποστήριξη και νοιάξιμο. Ακόμη, θα χρειαστεί να συνδεθούν με την παιδική τους φύση, να παίξουν, να δημιουργήσουν, να προσπαθήσουν να εμβιώσουν την κατάσταση του παιδιού, του οποίου το όνειρο ματαιώνεται και να το υποστηρίξουν με ευαισθησία.

Αφροδίτη Μαλισιόβα

Η αξιοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και της τέχνης στη διδασκαλία ξένης γλώσσας στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: οφέλη, προκλήσεις και πρακτικές εφαρμογές

Η επιτυχής εκμάθηση μίας ξένης γλώσσας και, συγκεκριμένα, της αγγλικής απαιτεί την ενεργή συμμετοχή των μαθητών/-τριών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συνεπώς, η μεθοδολογία, οι μαθησιακές πρακτικές και το εκπαιδευτικό υλικό οφείλουν να προσαρμόζονται στα μαθησιακά στυλ, τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των μαθητών/-τριών, ώστε να προσελκύουν το ενδιαφέρον τους και να διευκολύνουν, να ενισχύουν και να εμπλουτίζουν τη μαθησιακή διαδικασία. Η αξιοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και της τέχνης μπορεί να συντελέσει σημαντικά στην επίτευξη όλων των παραπάνω, καθώς και στη συμπερίληψη όλων των μαθητών/-τριών, στοχεύοντας σε επιτυχή εκμάθηση της ξένης γλώσσας και στη δημιουργία ενός ευχάριστου, εποικοδομητικού και δημιουργικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος. Το εκπαιδευτικό παιχνίδι κατέχει διάφορες μορφές και η ενσωμάτωση και προσαρμογή του, σύμφωνα με τους μαθησιακούς στόχους του γνωστικού αντικειμένου, μπορεί να προσφέρει πολλαπλά οφέλη στους μαθητές και να υποστηρίξει τη συνεργατική και βιωματική μάθηση. Η αξιοποίηση διαφόρων μορφών τέχνης στην εκμάθηση μίας ξένης γλώσσας, επίσης, λειτουργεί αποτελεσματικά στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών, στη διεύρυνση των οριζόντων τους και στην εξοικείωσή τους με την ξένη γλώσσα ως μέσο επικοινωνίας και έκφρασης. Η παρούσα εργασία εστιάζει στην αξιοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και της τέχνης στη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας στην Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, παρουσιάζοντας εκπαιδευτικές πρακτικές και δραστηριότητες, με στόχο τη δημιουργία ευχάριστου εκπαιδευτικού κλίματος, βασισμένου σε ομαδοσυνεργατικές μεθόδους και την επιτυχή και αποτελεσματική διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας. Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι καθοριστικός, καθώς επαφίεται σε αυτόν/-ήν το δύσκολο έργο της ενσωμάτωσης τέτοιων καινοτόμων μαθησιακών πρακτικών, ώστε να εξυπηρετείται και να διευκολύνεται η εκπαιδευτική διαδικασία. Αδιαμφισβήτητα η ένταξη του παιχνιδιού και της τέχνης στην εκπαιδευτική πραγματικότητα αποτελεί μία πρόκληση, τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές, τα πολλαπλά οφέλη της, όμως, οδηγούν σε εντυπωσιακά εκπαιδευτικά αποτελέσματα και εξυπηρετούν με επιτυχία τους εκάστοτε μαθησιακούς στόχους.

Γεώργιος Μανάκας

Μία σύγχρονη πρόσληψη της αριστοξένειας μουσικής θεωρίας στην κατανόηση μουσικών όρων με παιγνιώδη τρόπο από μαθητές πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

Η ελληνική κλασική γραμματεία έχει κληροδοτήσει στη μεταγενέστερη σκέψη πλούσια πνευματική παρακαταθήκη αναφορικά στη θεώρηση της μουσικής ως *modus vivendi* και ως *modus operandi*. Από τη

νοησιαρχική αντίληψη περί μουσικής αγωγής (όπως πρωτοεμφανίζεται στην πλατωνική «Πολιτεία») και την επιστημολογική διερμηνεία της μουσικής παιδείας (όπως απαντάται στον αριστοτελικό όγδοο τόμο των «Πολιτικών»), η σκέψη γίνεται περισσότερο "πρακτέα" λίγο αργότερα στο διασωθέν θεωρητικό έργο του σπουδαίου ελληνιστή μουσικού Αριστόξενου του Ταραντίνου.

Η εντύπωση στα διασωθέντα αποσπάσματα της αριστοξένειας μουσικής σκέψης αναδεικνύει εκτός των άλλων τη σημαίνουσα θέση της ανθρώπινης φωνής στην απόδοση των σύμφωνων και διάφωνων μουσικών διαστημάτων και την πρόσληψη του ήχου ως αποτέλεσμα μιας διανοητικής διαδικασίας που βασίζεται στη μουσική προ-ικανότητα του ανθρώπου κατά την παιδική του ηλικία.

Οι αρχές του Αριστόξενου μετατρέπονται σε πηγές της σύγχρονης θεώρησης γύρω από τη μουσική αντίληψη. Για τον Αριστόξενο δεν υφίστανται συγκεκριμένοι τρόποι ή έννοιες για να αναπαραστήσουν τις φυσικές ικανότητες της άκοης και της ακροάσεως, όπως, επί παραδείγματι, με σημειωτικά σύμβολα. Είναι αξιοσημείωτο ότι η θέση αυτή του έρχεται να επιβεβαιωθεί με τον πλέον σαφή τρόπο σε σύγχρονες έρευνες για τη μουσική αντίληψη και κατανόηση.

Αννα Μανθάτη

Σπιτικό θέατρο σκιών για πολύ μικρά παιδιά

Το Σπιτικό Θέατρο Σκιών είναι μια ειδικά σχεδιασμένη κουκλοθεατρική δράση για πολύ μικρά παιδιά (βρέφη και νήπια). Πρόκειται για έναν συνδυασμό παιχνιδιού και θεατρικής παράστασης. Στη δράση έχουν επιλεχτεί αντικείμενα, τεχνικές και μουσικές, οι οποίες κεντρίζουν την προσοχή των παιδιών και ενεργοποιούν τις αισθήσεις τους. Τα βρέφη και τα νήπια επικοινωνούν με άλλους κώδικες, γι' αυτό και στη δράση πρωταγωνιστικό ρόλο έχουν οπτικοακουστικά ερεθίσματα, όπως οι κούκλες, η μουσική, οι σκιές, τα χρώματα, οι κινήσεις. Η διαδραστικότητα, ακόμη και με τη μορφή ελεύθερου ή παράλληλου παιχνιδιού, με αντικείμενα και παιχνίδια που συμπεριλαμβάνονται στη δράση δεν λείπει, καθώς θεωρείται απαραίτητο για τις τόσο μικρές ηλικίες. Γιατί Σπιτικό; Γιατί φτιάχνεται εύκολα στο σπίτι και δημιουργεί τη ζεστασιά που οι μικροί θεατές τόσο αγαπούν. Στόχος του Σπιτικού Θεάτρου Σκιών είναι η διασκέδαση και η ευαισθητοποίηση για τις παραστατικές τέχνες της πρώιμης παιδικής ηλικίας. Θα παρουσιαστεί ο τρόπος δημιουργίας του, αλλά και θεατρικές τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για μια ολοκληρωμένη κουκλοθεατρική δράση για βρέφη και νήπια.

Μαρία Μάντζιου

Τέχνη και φυσικές επιστήμες στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Διδακτική προσέγγιση με αξιοποίηση έργων τέχνης ζωγραφικής στα μαθήματα των φυσικών επιστημών του Λυκείου

Για τη δημιουργία ενός ελκυστικού περιβάλλοντος μάθησης και για να βελτιώνεται συνεχώς η ποιότητα και η αποτελεσματικότητα στην εκπαίδευση, είναι ανάγκη οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες, τα Αναλυτικά Προγράμματα, οι διδακτικές μέθοδοι και οι προσεγγίσεις να αποβλέπουν στην ποιότητα της εκπαίδευσης. Χρειάζεται οι μαθητές να αναπτύξουν ικανότητα ερμηνείας, αναθεώρησης, κριτική σκέψη, αποτελεσματικότητα, απόκτηση δεξιοτήτων μέσα από τη διδασκαλία. Χρειάζονται ενθάρρυνση για δημιουργική σκέψη με κατάλληλες εφαρμογές της μάθησης. Οι φυσικές επιστήμες εμπεριέχουν την επιστημονική γνώση, τις διαδικασίες της επιστημονικής μεθοδολογίας και τις αξίες της επιστήμης. Η επιστημονική γνώση παρέχει εξηγήσεις για τον φυσικό κόσμο, τα φαινόμενα, τον υλικό κόσμο, τις οντότητες και τις ιδιότητές τους. Στόχος της επιστήμης των φυσικών επιστημών είναι η κατανόηση των παραμέτρων αυτών και η ανάπτυξη μεθόδων διδασκαλίας και κατανόησης. Η διδακτική προσέγγιση και πρακτική με αξιοποίηση έργων τέχνης, που εισάγεται, με τέτοιο τρόπο, ώστε να συμβάλει άμεσα στους μαθητές να μάθουν τις έννοιες της επιστήμης, με ενσωμάτωση κατάλληλου υλικού που βασίζεται στην τέχνη, είναι διδασκαλία που επικεντρώνεται στην ενεργό μάθηση των μαθητών. Η δημιουργία συνδέσεων μεταξύ έργων τέχνης και του προγράμματος σπουδών των φυσικών επιστημών με δραστηριότητες βασισμένες στην έρευνα, η χρήση των εικαστικών τεχνών, παρακινεί τους μαθητές να μάθουν επιστήμη, να ανακαλύψουν την επιστήμη μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται στην τέχνη. Οι ερευνητές συνηγορούν υπέρ της ενσωμάτωσής της στα μαθήματα της επιστήμης, γιατί συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, στην ικανότητα σκέψης, η γνώση και η κατανόηση αναπτύσσονται μέσα από έργα τέχνης και εμπλέκει τους μαθητές στη διαδικασία μάθησης. Στο άρθρο αυτό δίνονται παραδείγματα έργων που βασίζονται στην

τέχνη της ζωγραφικής και μπορούν να γίνουν σε μαθήματα επιστημών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και, ειδικότερα, στα μαθήματα των φυσικών επιστημών του Λυκείου.

Σοφία Μαρκαντωνάκη

Παίζοντας με τα ψηφιακά εργαλεία της e-me και e-class μαθαίνουμε για τις Σταυροφορίες Διδακτική πρόταση στο μάθημα της Ιστορίας Β' Λυκείου

Οι μαθητές, κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας, από «ψηφιακά εξόριστοι» και «ψηφιακά ορφανοί» έχουν πια καταστεί «ψηφιακά ιθαγενείς» με υψηλές απαιτήσεις, όσον αφορά τη διαδικασία της μάθησης. Οι εκπαιδευτικοί, για να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών μέσα από νέες μεθόδους και παιγνιώδεις μορφές και πρακτικές, αρχίζουν σιγά σιγά να αλλάζουν το στυλ της διδασκαλίας τους και να αξιοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία που προσφέρει η σύγχρονη τηλεεκπαίδευση Webex και οι ασύγχρονες ψηφιακές εκπαιδευτικές πλατφόρμες e-me και e-class. Το παρόν σενάριο αφορά σε διδακτική πρόταση στο μάθημα της Ιστορίας Β' Γενικού Λυκείου και, συγκεκριμένα, αναφέρεται στις «Σταυροφορίες». Το σενάριο έχει ως στόχο την ενεργοποίηση των μαθητών και υλοποιείται με τη μορφή εξ αποστάσεως δραστηριοτήτων, οι οποίες εκπονούνται με σύγχρονα και ασύγχρονα μέσα από ασφαλή ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, που ευνοούν την επικοινωνία, τη συνεργασία, την ψυχαγωγία, τη δημιουργικότητα, τη διάχυση της γνώσης καθώς και την ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών.

Κωνσταντίνος Μαρούγκας

Η τέχνη του αυτοσχεδιασμού: το παράδειγμα του διηγήματος

Το παρόν εργαστήριο σχεδιάστηκε ως μια δοκιμή πάνω στη διδασκαλία των πεζών λογοτεχνικών κειμένων, που μπορούν οι εκπαιδευτικοί, τόσο της Πρωτοβάθμιας όσο και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, να πειραματιστούν. Ουσιαστικά, η μεθοδολογία που ακολουθείται στηρίζεται στη Θεωρία της Πρόσληψης και, συγκεκριμένα, στα κενά απροσδιοριστίας που προκύπτουν από το πεζό λογοτεχνικό κείμενο. Οι δράσεις τοποθετούνται σε τρεις διαφορετικές φάσεις: πριν το κείμενο, στη μέση του κειμένου και μετά το κείμενο. Το βασικό θεατρικό εργαλείο που θα αξιοποιηθεί είναι ο αυτοσχεδιασμός και ποικίλα δραματικά παιχνίδια, που θα βοηθήσουν τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να εμπλακούν βιωματικά με το πεζό λογοτεχνικό κείμενο και να το εξερευνήσουν μέσω της αλληλεπίδρασης. Με κύριο άξονα το σύγχρονο διήγημα που θα επιλεγεί από την ομάδα, οι συμμετέχοντες/ουσες θα «οικοδομήσουν» τη νέα εμπειρία, σύμφωνα με τις δικές τους επιλογές, στάσεις, δράσεις και συνολική εμπλοκή, καταθέτοντας, με αυτόν τον τρόπο, το προσωπικό στοιχείο, την ανοιχτή επικοινωνία, τη συν-δημιουργία, που, τελικά, κρίνεται απαραίτητη, ώστε να καρπωθούν το λογοτεχνικό κείμενο, απολαμβάνοντάς το. Αντίστοιχα, οι συμμετέχοντες/ουσες λαμβάνουν τα «εφόδια» της βιωματικής δράσης και της θεατρικής εμπύχωσης, με σκοπό την εφαρμογή αντίστοιχων πρακτικών, εστιασμένες στα χαρακτηριστικά και τις επιθυμίες των μαθητών/τριών τους. Η διάρκεια του εργαστηρίου είναι δύο (2) ώρες και πραγματοποιείται διά ζώσης, τηρουμένων όλων των απαραίτητων υγειονομικών μέτρων. Σε περίπτωση αποφυγής των διά ζώσης συναντήσεων, το εργαστήριο θα τροποποιηθεί για να διεξαχθεί διαδικτυακά.

Σταυρούλα Μαυροματίδου

Υποδουόμενοι... τους φιλικούς! Η αξία και ο ρόλος του παιχνιδιού στι σύγχρονο περιβάλλον μάθησης

Παρότι η αξία και ο ρόλος του παιχνιδιού στο σύγχρονο περιβάλλον μάθησης κρίνεται αναμφισβήτητα σημαντικός, η θέση του, ειδικά, στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση είναι περιορισμένη. Η παρούσα διδακτική πρόταση, ωστόσο, καταδεικνύει τη μεγάλη σπουδαιότητα της παιγνιώδους μάθησης σε ένα ιδιαίτερα απαιτητικό μάθημα, όπως αυτό της Ιστορίας. Οι μαθητές και οι μαθήτριες της Γ' Γυμνασίου ενός επαρχιακού σχολείου, υποδουόμενοι μέλη της Φιλικής Εταιρείας, χρησιμοποιούν το συνωμοτικό λεξιλόγιο των Φιλικών, καταγράφουν κωδικές ονομασίες που τους κάνουν εντύπωση και εκφράζουν με συνωμοτικές παντομίμες τον κοινό τους δεσμό με άλλα μέλη της ίδιας εταιρείας που δεν γνωρίζουν. Παράλληλα, αναζητούν τη σφραγίδα, το καταστατικό και το κρυπτογραφικό αλφάβητο της Φιλικής Εταιρείας και αποδίδουν κρυπτογραφικά διάφορα συνθήματα, όπως το «Ελευθερία ή θάνατος». Τέλος, απαγγέλλουν τον όρκο των Φιλικών και παίζουν παιχνίδια ρόλων, προκειμένου να αναδείξουν τις συνθήκες μύησης της πρώτης γυναίκας στη Φιλική εταιρεία. Έτσι, όχι μόνο αντιλαμβάνονται καλύτερα τον τρόπο οργάνωσης της

σημαντικότερης από τις μουσικές οργανώσεις που σχηματίστηκαν για την προετοιμασία της Επανάστασης του 1821, αλλά και συνειδητοποιούν τις δυσκολίες και τα εμπόδια που έπρεπε να προσπελαστούν για την απελευθέρωση των Ελλήνων από την Οθωμανική Αυτοκρατορία. Κυρίως, όμως, είναι σε θέση να ανακαλούν σημαντικά γεγονότα, πρόσωπα και καταστάσεις, συμμετέχοντας ενεργά στο μάθημα και απολαμβάνοντας τη μαθησιακή διαδικασία, χωρίς να καταφεύγουν στη στείρα απομνημόνευση.

Θεόφιλος Μελισσάρης

Περιήγηση στα Ολυμπιακά Μουσεία με βαγόνι την παιχνιδοποίηση

Ένα από τα πλέον σύγχρονα εργαλεία που μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι το περιβάλλον της εικονικής πραγματικότητας. Αλληλεπιδρώντας με τον εικονικό κόσμο, προσφέρεται στον μαθητή η δυνατότητα απόκτησης της αίσθησης παρουσίας σε ένα αντίστοιχο πραγματικό περιβάλλον, μεταφοράς προγενέστερων εμπειριών του πραγματικού κόσμου και αποκόμισης νέων. Η χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση μέσω του λογισμικού εφαρμογών ως εργαλείων μάθησης δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να διαχειριστούν την πληροφορία ως ενεργά υποκείμενα, βιώνοντας την αίσθηση τουριστικών εμπειριών με πολλαπλή παράθεση αισθήσεων με διαφορετικούς τρόπους. Κατά την πλοήγηση, ο χαρακτήρας του εικονικού περιβάλλοντος υποβοηθά τη μαθησιακή διαδικασία για την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Ταξίδια, όπως η επίσκεψη σε έναν αρχαιολογικό χώρο, είναι εφικτό να πραγματοποιηθούν με τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας. Η εικονική πραγματικότητα μπορεί να υποκαταστήσει το ταξίδι, να δημιουργήσει τις συνθήκες αληθινής αίσθησης της τουριστικής εμπειρίας με πολλαπλή παράθεση αισθήσεων. Το προτεινόμενο τουριστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι εκμεταλλεύεται την τεχνολογία της Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας, προσφέροντας μια μαθησιακή εμπειρία, βασισμένη σε πραγματικές τοποθεσίες πολιτισμικού, τουριστικού ή και ιστορικού ενδιαφέροντος. Οι μαθητές καλούνται να ανταπεξέλθουν στην πρόκληση, ώστε να «ανακαλύψουν» νέους χώρους, να βιώσουν την ταξιδιωτική εμπειρία, μαθαίνοντας διαρκώς κατά τη διάρκεια της «περιήγησης». Το σενάριο του παιχνιδιού αποσκοπεί στη γνωριμία του παίκτη με το πολιτιστικό περιβάλλον μιας περιοχής και δημιουργείται από τον διαχειριστή με τη βοήθεια της εικονικής πραγματικότητας. Οι χρήστες, μέσω γεωεντοπισμού, επισκέπτονται τα Ολυμπιακά Μουσεία, απαντούν σε μια σειρά ερωτήσεων, διαβάζοντας ή ακούγοντας πληροφορίες για το κάθε έκθεμα, ώστε να κάνουν δικό τους τον «θησαυρό», συμπληρώνοντας την αίθουσα τροπαιών τους.

Βασιλική Μελισσουργού

Το θέατρο σκιών στην αλληγορία του σπηλαίου

Η επιθυμία και η φιλοδοξία του Πλάτωνα ήταν η δημιουργία μιας ιδεώδους πολιτείας. Η ιδανική του πολιτεία, η καλλίπολις, θα είχε σαν βάση και γνώμονα διακυβέρνησης την ύψιστη αρχή της δικαιοσύνης, της αλήθειας και της παιδείας. Στην προσπάθειά του να αναδείξει και να εστιάσει στην ύπαρξη δύο κόσμων, εκείνου που γίνεται κατανοητός μέσω των αισθήσεων και εκείνου που αντιλαμβανόμαστε μόνο με τη δύναμη της νόησης, προβαίνει σε μια πλατιά αλληγορία. Η αλληγορία αυτή στηρίζεται σε μια εικόνα. Η εικόνα αυτή σχετίζεται με το θέατρο σκιών, που ήταν ήδη γνωστό στην εποχή του Πλάτωνα. Μεταφέροντας το βίωμα της παιδικής του ηλικίας, επιχειρεί, με τρόπο ελκυστικό και εύκολα αντιληπτό, να παρουσιάσει την πολιτική του θεωρία, τον κόσμο των Ιδεών. Όπως στο θέατρο σκιών έχουμε τις φιγούρες των ανθρώπων που δρουν πίσω από το παραπέτασμα σε έναν κόσμο που κυριαρχεί το ημίφως, καθώς και τις κινήσεις των ομοιωμάτων των ανθρώπων, των νευρόσπαστων που κατευθύνονται, σύμφωνα με τα σχέδια και τις βλέψεις των θαυματοποιών, έτσι, και στην αλληγορία του σπηλαίου, με το λιγοστό φως, έχουμε τους αλυσοδεμένους δεσμώτες που καθοδηγούνται από τα δεσμά των αισθήσεων, της απαιδευσίας και της πλάνης. Πρόκειται για τον δυϊσμό του Πλάτωνα. Οι δύο κόσμοι που ενσαρκώνουν την πολιτική του κοσμοθεωρία, κινούνται αντιθετικά. Ο αισθητός κόσμος με τις σκιές των πραγμάτων, την εικασία και την πίστη των δεσμοτών ότι πρόκειται δήθεν για τα αληθινά όντα και ο νοητός κόσμος με τις πραγματικές διαστάσεις των αντικειμένων που φωτίζονται από το φως του Ήλιου, της αλήθειας και της γνώσης. Τα ηθικά διδάγματα που απορρέουν με ευχάριστο και ψυχαγωγικό τρόπο από τις ιστορίες του θεάτρου σκιών, ο Πλάτων προσπαθεί να τα μεταγγίσει στις ψυχές των αναγνωστών με την εικόνα του εκτός σπηλαίου κόσμου, που καταυγάζεται από την Ιδέα του Αγαθού. Έτσι, η τέχνη του θεάτρου σκιών στέκεται αρωγός στην πρόσληψη μηνυμάτων, ενώ, παράλληλα, με ζωντανό, παραστατικό και εύληπτο τρόπο, ερμηνεύονται δυσνόητες φιλοσοφικές πραγματείες, όπως η θεωρία των Ιδεών του Πλάτωνα.

Εμμανουήλ-Αθανάσιος Μήτσουρας

Η τέχνη ως εργαλείο στη διοίκηση της Σχολικής Μονάδας

Σκοπός της παρούσας ανακοίνωσης είναι να αναδείξει τον υποστηρικτικό ρόλο που μπορεί να επιτελέσει η τέχνη, στην άσκηση διοίκησης μιας σχολικής μονάδας της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Εστιάζοντας στις αρμοδιότητες ενός Διευθυντή Γυμνασίου, εντοπίζουμε το πλήθος των γραφειοκρατικών του υποχρεώσεων καθώς και τις ευθύνες του, τόσο ως προς τη διαμόρφωση των ενδοσχολικών σχέσεων μεταξύ των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας, όσο και προς τη μετάδοση και υιοθέτηση του οράματος που προτείνει για το σχολείο. Η μέθοδος και η στρατηγική, που θα ακολουθήσει ο Διευθυντής της Σχολικής Μονάδας για να ανταποκριθεί στους πολλαπλούς ρόλους του, είναι αυτό που τον διακρίνει από έναν απλό μάνατζερ σε έναν επιτυχημένο ηγέτη. Το βασικό ερώτημα είναι κατά πόσο η «εργαλειοποίηση» της τέχνης, μέσα από τις διάφορες εκφράσεις της, μπορεί να ενισχύσει τον ρόλο του Διευθυντή - Ηγέτη και να υποστηρίξει το έργο του. Η τέχνη λόγω της έντονης επικοινωνιακής της δυνατότητας μπορεί να προσφέρει πολύτιμες υπηρεσίες στην υλοποίηση του σκοπού του Γυμνασίου, στην υποστήριξη των διδακτικών πρακτικών, στη διαμόρφωση του ενδοσχολικού κλίματος, στη σχέση του σχολείου με τους γονείς - κηδεμόνες των μαθητών, καθώς και στο άνοιγμα του σχολείου προς την ευρύτερη κοινωνία.

Αθανασία Μίχα

Ηχοξερεύνηση - Σύγχρονες καινοτόμες προσεγγίσεις διδασκαλίας της Μουσικής στην προσχολική αγωγή με τη χρήση νέων τεχνολογιών

Ο τίτλος του σεναρίου είναι: <<Ηχοξερεύνηση>> και απευθύνεται στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και, πιο συγκεκριμένα, στην τάξη του νηπιαγωγείου, σε παιδιά ηλικίας 5-6 ετών. Το εκπαιδευτικό σενάριο προσεγγίζει διαθεματικά το ζήτημα του ήχου. Πιο συγκεκριμένα, στοχεύει στην ενίσχυση της εσωτερικής ακοής των παιδιών μέσα από καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους. Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης, τα παιδιά θα δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά και θα εξοικειωθούν με πολλά διαφορετικά λογισμικά, μπαίνοντας ενεργά στον κόσμο της τεχνολογίας. Θα ξεκινήσουμε με την ανάδειξη των βιωμάτων των μαθητών μας, καταγράφοντας οικείους τους ήχους (συννεφόλεξο) και θα ενισχύσουμε τις πρότερες γνώσεις τους, φτιάχνοντας σχετικά παζλ. Στη συνέχεια, θα περάσουμε στην κύρια διδασκαλία, που θα έχει μουσικοκινητικό χαρακτήρα (wordwall, ηχοϊστορία, rondo). Θα παίξουμε, έπειτα, παιχνίδια διαδικτυακά, παγιώνοντας τη νέα γνώση (Learning apps, Φωτόδεντρο). Η κορύφωση των ομαδοσυνεργατικών μεθόδων θα έρθει λίγο αργότερα, με τη μέθοδο του world café και την αξιοποίηση του radlet που έχουμε οργανώσει. Τέλος, θα παγιώσουμε τις γνώσεις μας, φτιάχνοντας τον εννοιολογικό χάρτη που θα αξιοποιούμε και μελλοντικά στην τάξη μας. Η διδακτική προσέγγιση βασίζεται στη μαθητοκεντρική μέθοδο διδασκαλίας. Οι δραστηριότητες είναι, λοιπόν, βιωματικές και προσεγγίζουν τη διαθεματικότητα. Επιπλέον, η αξιοποίηση των τεχνολογικών μέσων είναι έκδηλη σε αυτό το διδακτικό σενάριο. Με αυτόν τον τρόπο, γίνεται παιδαγωγικό άνοιγμα και μοίρασμα των ιδεών σε όλες τις κοινότητες πέρα από τα όρια της σχολικής τάξης.

Μαρία Μιχαλοπούλου

Πώς η μουσική μπορεί να απελευθερώσει τις γνωστικές, δημιουργικές δεξιότητες των παιδιών στην προσχολική και πρωτοσχολική ηλικία (διαθεματικότητα και μουσική)

Είναι αδιαμφισβήτητο ότι η σχέση με τη μουσική στα πρώτα χρόνια της ζωής των παιδιών διαδραματίζει σημαντικό ρόλο για την μετέπειτα ανάπτυξή τους, επιδρώντας θετικά στη γνωστική τους ανάπτυξη. Σύμφωνα με τη Νευρομουσικολογία, τα ακούσματα μουσικών μελωδιών ενεργοποιούν περιοχές του εγκεφάλου, οι οποίες συνδέονται άμεσα με τις γνωστικές λειτουργίες τους. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας με το να ακούν, να τραγουδούν, να παίζουν και να φτιάχνουν τραγούδια προετοιμάζονται για τις διαδικασίες της μάθησης που θα κατακτήσουν κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης και της γραφής στα μετέπειτα χρόνια. Επιπλέον, θα μπορούσαν να προστεθούν πολλά ακόμη οφέλη, αναφορικά με την ευεργετική επίδραση της μουσικής, όπως η ανάπτυξη της δημιουργικής έκφρασης, η βελτίωση της μνήμης και η ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους. Επιπρόσθετα, σύμφωνα με μελέτες, έχει αποδειχθεί ότι οι διαδικασίες μάθησης στη μουσική είναι δυνατόν να χρησιμεύσουν ως ένα μέσο γνώσης του τρόπου εργασίας διαδικασιών μελέτης και άλλων μαθημάτων. Η μουσική, η οποία διδάσκεται στο σχολείο, έχει σκοπό την καλλιέργεια της αισθητικής ικανότητας και την απελευθέρωση των

δημιουργικών δυνατοτήτων των παιδιών . Ωστόσο, δεν αποτελεί ένα αντικείμενο που παραμένει σε απομόνωση από τους υπόλοιπους τομείς του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών. Πολλές μουσικές έννοιες είναι δυνατόν να βοηθήσουν στην καλύτερη κατανόηση εννοιών άλλων γνωστικών τομέων. Έτσι, με τη διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας, η μάθηση αναπτύσσεται μέσα από μια διαδικασία συνεχούς διαπραγμάτευσης του συνόλου των γνώσεων. Ειδικότερα, η μουσική ως τέχνη αλλά και ως μάθημα με μια συγκεκριμένη δομή έχει κάποιες έννοιες και στοιχεία, όπως σχήματα, επαναλήψεις και αντιθέσεις. Ο συνδυασμός της μουσικής με άλλα μαθήματα βασίζεται στην εξερεύνηση των βασικών αυτών εννοιών, στοιχείων και των σχέσεων που δημιουργούνται από τη διαπλοκή τους. Η διαθεματική διδασκαλία, λοιπόν, δίνει στους μαθητές περισσότερες ευκαιρίες, για να δημιουργήσουν σχέσεις και συνδυασμούς που θα τους κάνουν να κατανοήσουν καλύτερα κάποια περιεχόμενα του συνόλου της γνώσης.

Θεοδώρα Μπαμπαλή

EDUPOLY: Η Μονοπολύ μέσα από το πρίσμα της Κριτικής Παιδαγωγικής

Μια παραλλαγή του γνωστού επιτραπέζιου παιχνιδιού, ιδωμένη μέσα από τη σκέψη του Πάολο Φρέιρε και την έννοια της ‘τραπεζικής αντίληψης’ της εκπαίδευσης.

Βασιλική Μπαρούτσου, Μαρία Μερκούρη

Κονστρουκτιβισμός και Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός μια Θεωρητική Προσέγγιση

Η παρούσα εργασία αποτελεί μία ανασκόπηση επιστημονικής βιβλιογραφίας για τα στάδια του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, σύμφωνα με τη θεωρία του Κονστρουκτιβισμού. Αρχικά, γίνεται αναφορά στα στάδια του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, που είναι η διαδικασία καθορισμού στόχων, στρατηγικών, τεχνικών και μέσων για την επίτευξη διδακτικών σκοπών. Αποτελείται από τρεις, κυρίως, φάσεις: της ανάλυσης, του σχεδιασμού και της αξιολόγησης. Κατόπιν, επικεντρωνόμαστε στην εφαρμογή του Κονστρουκτιβισμού και του εκπαιδευτικού σχεδιασμού στην προσχολική ηλικία. Στην προσχολική ηλικία, οι έννοιες που λαμβάνουν τα παιδιά αντιστοιχούν σε ένα πρώιμο επίπεδο κατανόησης, χρήσης και εφαρμογής και εμπλέκονται στη δράση τους, χωρίς το ίδιο να το γνωρίζει, ούτε τις κατονομάζει. Με τη διδασκαλία διάφορων εννοιών αναπτύσσουν έννοιες και διαδικασίες, από τις οποίες αντικειμενοποιείται η εμπειρία τους και τους δίνεται η δυνατότητα να γνωρίσουν, να ερμηνεύσουν και να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους. Το περιβάλλον μάθησης που δομείται στο Νηπιαγωγείο ευνοεί να μάθουν με ποικίλους τρόπους, όπως με ατομικό και κοινωνικό παιχνίδι, με μίμηση των άλλων, με εξερευνητικές, ομαδικές δραστηριότητες. Τέλος, περιγράφεται η χρήση του παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία. Στην ελληνική και ευρωπαϊκή αγωγή του παιδιού, το παιχνίδι κατέχει σημαντική θέση, αφού αποτελεί τη βασική δραστηριότητα της προσχολικής ηλικίας. Εξάλλου, το παιχνίδι αποτελεί το σημαντικότερο μέσο για την κινητική, κοινωνική, γνωστική, συναισθηματική και, γενικότερα, όλη την ανάπτυξη του παιδιού. Σύμφωνα με τον Piaget, το παιχνίδι χαρακτηρίζεται ως «μεσολαβητής της αφομοίωσης», δηλαδή το παιδί είναι σε θέση να αποκτήσει εμπειρίες από την πραγματικότητα, να τις επεξεργαστεί, να τις επαναλάβει και να τις κάνει μέρος του εαυτού του. Κατά τη διάρκεια της ανάπτυξής του, περνά από διάφορα στάδια εξέλιξης της σκέψης. Τα στάδια αυτά τοποθετούνται σε μία μορφή παιχνιδιού. Το αισθησιοκινητικό στάδιο κατατάσσεται στο παιχνίδι άσκησης, της παραστατικής σκέψης που αφορά στο συμβολικό παιχνίδι, όπου το παιδί μπορεί να μεταφέρει σε αυτό γνωστά του θέματα από τον πραγματικό κόσμο. Η συγκεκριμένη σκέψη συνδέεται με το παιχνίδι κανόνων και χαρακτηρίζεται από τον Piaget ως «παιδική ενέργεια του κοινωνικοποιημένου όντος».

Παρασκευή Μπάτσου, Λάμπρος-Παναγιώτης Βενετής

Η χρήση της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής στα πλαίσια της διδασκαλίας του Προγραμματισμού – Η περίπτωση του 1ου ΕΠΑ.Λ. Μυτιλήνης (Α Τάξη – Ζώνη Δημιουργικότητας)

Η παρούσα εισήγηση (διδακτικό σενάριο) αφορά την εκπαιδευτική ρομποτική στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Α' Λυκείου), με τη χρήση του πακέτου Lego Mindstorms EV3. Ειδικότερα, η εκπαιδευτική μας παρέμβαση εστιάζει στον σχεδιασμό και την εφαρμογή στην τάξη διδακτικής παρέμβασης που αφορά την αξιοποίηση κι εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Η διδακτική μας παρέμβαση διαπνέεται από την κοινωνικο-εποικοδομητική (social-constructivist) αντίληψη, σύμφωνα με την οποία η μάθηση δεν είναι εξατομικευμένη, αλλά αποτελεί κοινωνική και κοινωνικοποιημένη δραστηριότητα, δηλαδή η μάθηση

λαμβάνει χώρα σ' ένα κοινωνικό περίγυρο. Έτσι, ένας άλλος παράγοντας, που, επίσης, ερευνήθηκε μέσω της διδακτικής μας παρέμβασης στην τάξη, ήταν κατά πόσο οι μαθητές έρχονται σε αλληλεπίδραση με το περιβάλλον και η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης, πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων.

Ανδρομάχη Μπούνα-Βάϊλα, Ουρανία Βαΐλου

Το παιχνίδι και οι δραστηριότητες ως μέσα αναπαραγωγής των έμφυλων στερεοτύπων

Το άτομο διαμορφώνει την έμφυλη ταυτότητά του, αφενός, μέσα από την επιτέλεση έμφυλων ρόλων, αφετέρου, μέσω του τρόπου που τον αντιμετωπίζουν οι άλλοι. Η κοινωνικοποίηση ξεκινάει στο παιδί, προτού ακόμα γεννηθεί. Μόλις οι γονείς και οι συγγενείς μαθαίνουν το φύλο του μωρού που πρόκειται να γεννηθεί, αρχίζουν τις ετοιμασίες που είναι έμφυλα διαμορφωμένες. Ο έμφυλος διαχωρισμός των παιχνιδιών και των δραστηριοτήτων αλλά και τα διαφορετικά ιδεολογικά μηνύματα που προωθούνται στα αγόρια και τα κορίτσια μέσω αυτών ενισχύουν τα έμφυλα στερεότυπα. Όσον αφορά τις εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών κι εκεί διακρίνεται ένας έμφυλος διαχωρισμός, αφού υπάρχουν συγκεκριμένες δραστηριότητες που επιλέγουν τα αγόρια και συγκεκριμένες τα κορίτσια. Έχει παρατηρηθεί ότι τα παιδιά σε μικρότερη ηλικία επιλέγουν συχνότερα δραστηριότητες, που είναι σύμφωνες με το φύλο τους και όχι αυτές που δεν συμβαδίζουν με αυτό. Ο σκοπός της παρούσας έρευνας αποτελεί η διερεύνηση των στάσεων των γονέων στην επιλογή των παιχνιδιών και των δραστηριοτήτων των παιδιών τους. Από τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτει πως οι γονείς φυσικοποιούν και κανονικοποιούν τις επιλογές των δραστηριοτήτων των παιδιών τους λόγω των κλίσεων, των ταλέντων τους προς αυτές τις επιλογές. Αυτή η ευθυγράμμιση του φύλου με τις επιλογές γίνεται, διότι, ακόμα, υπάρχουν τα έμφυλα στερεότυπα στις οικογένειες που σχετίζονται με την ικανότητα των παιδιών τους, τις προσδοκίες τους για την επιτυχία αυτών και τα επιτεύγματά τους. Έτσι, οι γονείς είναι πιο πιθανό να επιλέγουν ένα άθλημα ή μια δραστηριότητα ή ένα παιχνίδι που θεωρούν «κατάλληλο, -η» για το φύλο του παιδιού τους, μην παρεκκλίνοντας από τις κυρίαρχες απόψεις για τον ανδρισμό και τη θηλυκότητα.

Ανδρομάχη Μπούνα-Βάϊλα, Μανούσος Μανωλέσσης, Μαρίνα Καλανδροπούλου & Ασπασία Γεντισαρίδη

Έμφυλες αναπαραστάσεις στα σχολικά εγχειρίδια, το παράδειγμα του «Εμείς κι ο κόσμος»

Η εκπαίδευση ως θεσμός και παράγοντας κοινωνικοποίησης του ατόμου αλλά και ως θεσμός που συμβάλλει στην ανάπτυξη και την κοινωνική συνοχή αποτελεί καίρια προϋπόθεση για την προώθηση και επίτευξη της ισότητας των φύλων. Οι δράσεις ισότητας στην παιδεία συνιστούν κομβικό στοιχείο, αφού μέσα από την εκπαίδευση διαμορφώνονται, αναπαράγονται αλλά και νομιμοποιούνται στερεοτυπικές αντιλήψεις για τον ρόλο των φύλων. Τα σχολικά εγχειρίδια αποτελούν ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία της διαμόρφωσης της ταυτότητας των παιδιών. Οι εικόνες που προβάλλονται σε αυτά, σε συνάρτηση με την εικόνα που προβάλλεται μέσα στην οικογένεια, αλλά και στα μέσα μαζικής επικοινωνίας, επηρεάζουν την αντίληψη των παιδιών για το κοινωνικό τους φύλο. Η παρούσα εργασία έχει ως αντικείμενο τη διερεύνηση των έμφυλων κοινωνικών αναπαραστάσεων στα σχολικά εγχειρίδια και, συγκεκριμένα, στο αναγνωστικό «Εμείς κι ο Κόσμος». Από τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτει πως η αρρενωπότητα και η θηλυκότητα αναπαράγεται και ευθυγραμμίζεται με το βιολογικό φύλο μέσω των πρακτικών, των επαγγελματιών, των παιχνιδιών που απεικονίζονται στο συγκεκριμένο αναγνωστικό. Τέλος, παρατηρήθηκε πως το αρσενικό όνομα προτάσσεται έναντι του θηλυκού, τα αγόρια συνεχίζουν να έχουν πρωταγωνιστικούς ρόλους και οι γυναίκες, στις περισσότερες περιπτώσεις, παραδοσιακούς.

Ανδρομάχη Μπούνα-Βάϊλα, Μαρία-Γεωργία Μπακογιάννη

Εξωσχολικές δραστηριότητες και διαμόρφωση των έμφυλων ταυτοτήτων

Το φύλο αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους παράγοντες στη διαμόρφωση της ταυτότητας και των διαπροσωπικών σχέσεων σε όλη τη διάρκεια της ζωής του ατόμου. Από την πρώτη στιγμή της γέννησης του παιδιού, όλοι οι φορείς κοινωνικοποίησης, ενισχύουν, αναπαράγουν, νομιμοποιούν τις έμφυλες κοινωνικές νόρμες που επικρατούν. Τα αγόρια προσπαθούν να επιτύχουν σε τομείς διανοήσης και κοινωνικών δεξιοτήτων, ενώ τα κορίτσια φαίνεται να επιδιώκουν την υπεροχή σε τομείς που είναι σύμφωνοι με τους παραδοσιακούς ρόλους, επιλογές που μοιάζουν να είναι φυσικοποιημένες. Στόχος της παρούσας εργασίας

είναι να αναδείξει κατά πόσο η κοινωνική ταυτότητα του παιδιού ενισχύει την επιλογή των εξωσχολικών του δραστηριοτήτων. Ειδικότερα, η έρευνα επικεντρώνεται στις απόψεις των γονέων παιδιών που φοιτούν στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, ως προς τη διαμόρφωση της έμφυλης ταυτότητας από τις εξωσχολικές δραστηριότητες. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, προκύπτει πως οι περισσότεροι γονείς του δείγματος δε θεωρούν πως ενισχύουν τα παιδιά τους να επιλέξουν εξωσχολικές δραστηριότητες, που να αναπαράγουν τα έμφυλα στερεότυπα. Ωστόσο, θεωρούν πως η επιλογή των δραστηριοτήτων από τα ίδια τα παιδιά προκύπτει, έπειτα, από τις βιολογικές και συναισθηματικές τους ανάγκες.

Ιωάννης Μυγδάνης

Σχεδίαση και ανάπτυξη τριών πρωτότυπων ψηφιακών μουσικών παιχνιδιών για μελλοντικούς μαθητές του μουσικού γυμνασίου

Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας των παιδιών. Σε όλες τις κοινωνίες εντοπίζονται ποικίλες μορφές που βρίσκονται στο κέντρο του εκάστοτε πολιτισμού. Η σημασία και η αξία του παιχνιδιού έχει αναγνωριστεί για τη γνωστική, κινητική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών. Στη σύγχρονη εποχή, που είναι σε μεγάλο βαθμό ψηφιακή, ένα σημαντικό μέρος ζωής των παιδιών εμπλέκει τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών και, κατ' επέκταση, ψηφιακών παιχνιδιών. Τα τελευταία χρόνια, παρατηρείται όλο και πιο έντονη η ενσωμάτωση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών σε μαθήματα. Ερευνητική δραστηριότητα στο πεδίο συγκλίνει ότι η αξιοποίησή τους σε τυπικές ή άτυπες διαδικασίες διδασκαλίας-μάθησης οδηγεί στην αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών, αναπτύσσοντας κίνητρα για ενεργή συμμετοχή στο μάθημα, μέσα από τη διασκέδαση και την παιγνιώδη αλληλεπίδραση. Επ' αυτού, η σχεδίαση ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για την αποτελεσματική του αξιοποίηση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αντανακλώντας στοιχεία από το παιχνίδι ως δραστηριότητα, θα πρέπει να στοχεύει στη διαμόρφωση πλούσιων μαθησιακών περιβαλλόντων, μέσα από συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους, στη βάση των σύγχρονων θεωριών μάθησης και των ιδιαίτερων ηλικιακών χαρακτηριστικών των μαθητών που απευθύνεται. Η παρούσα εισήγηση εστιάζει στην παρουσίαση τριών πρωτότυπων ψηφιακών εκπαιδευτικών μουσικών παιχνιδιών που σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν, αντλώντας από το περιεχόμενο των εξετάσεων εισαγωγής μελλοντικών μαθητών σε μουσικά γυμνάσια. Οι εφαρμογές αναπτύχθηκαν στα πλαίσια της ομάδας εργασίας των Μουσικών Σχολείων της Ελληνικής Ένωσης για τη Μουσική Εκπαίδευση (Ε.Ε.Μ.Ε.), ώστε να αποτελέσουν ένα εύχρηστο εργαλείο για δημιουργικές διδακτικές προεκτάσεις. Παράλληλα, οι διδακτικοί και μουσικοί τους στόχοι δημιουργούν προϋποθέσεις για ένταξη στο περιεχόμενο μουσικοπαιδαγωγικών δράσεων στην ωδειακή και την Πρωτοβάθμια σχολική Εκπαίδευση.

Δημήτριος Μυλωνάς, Δημήτριος Φωλίνας

Διδασκαλία του μαθήματος «Εισαγωγή στην Εφοδιαστική» με τη χρήση παιχνιδιού προσομοίωσης

Σε αυτή την εργασία, παρουσιάζονται τα ευρήματα μιας διδακτικής παρέμβασης στο μάθημα «Εισαγωγή στην Εφοδιαστική» του Τομέα Οικονομίας και Διοίκησης της Β' τάξης των Ημερήσιων και Εσπερινών ΕΠΑΛ συγκεκριμένων σχολικών μονάδων. Η παρέμβαση έγινε με τη χρήση ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, που κατάφερε να εισαγάγει τους μαθητές στις βασικές έννοιες του μαθήματος με έναν ευχάριστο και διασκεδαστικό τρόπο. Κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού, οι μαθητές «έτρεξαν» καθημερινά σενάρια, συνεργάστηκαν με τους συμμαθητές τους και με την αλλαγή ρόλων, την αμοιβαία καθοδήγηση που σχετίζεται με τους υπολογιστές και τον ρόλο των μαθητών ως εκπαιδευτών, επιτυγχάνοντας τους γνωστικούς, συναισθηματικούς και ψυχοκινητικούς τους στόχους. Τα αποτελέσματα της έρευνας απέδειξαν τη χρησιμότητα, τη σημασία και την αναγκαιότητα των παιχνιδιών προσομοίωσης στη διαδικασία διδασκαλίας, αποδεικνύοντας, έτσι, ότι η μάθηση μπορεί να είναι ουσιαστική και σχολαστική, ενώ, ταυτόχρονα, είναι διασκεδαστική και ευχάριστη.

Μαρία-Παναγιώτα Μωραΐτη

Έμφυλα στερεότυπα στο παιχνίδι παιδιών προσχολικής και σχολικής ηλικίας. Η αναγκαιότητα ένταξης της έμφυλης προσέγγισης στο παιχνίδι

Η παρούσα εισήγηση έχει ως σκοπό να αναδείξει την αναγκαιότητα της έμφυλης προσέγγισης στην εκπαίδευση. Ως επιμέρους στόχος τέθηκε η ανάδειξη των έμφυλων στερεοτύπων μέσα από το παιχνίδι. Οι έρευνες αφορούν, κατά κύριο λόγο, παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας. Εν προκειμένω, αξιοποιήθηκε η βιβλιογραφική ανασκόπηση, με σκοπό τη μελέτη των υπαρχουσών ερευνών και τη συγκέντρωση προβληματισμών και ερευνητικών ερωτημάτων που θα απαντηθούν σε μελλοντικές έρευνες. Μέσα από τα ευρήματα των ερευνών, αναδείχθηκε ότι η έμφυλη προσέγγιση εκλείπει από την εκπαίδευση εξαιτίας της πολύ συγκεκριμένης δόμησης του εκπαιδευτικού υλικού, της έλλειψης χρόνου και της απουσίας ενδιαφέροντος από ορισμένους εκπαιδευτικούς. Επιπλέον, συνεχίζουν να υφίστανται έμφυλα στερεότυπα γύρω από το παιχνίδι και το φύλο. Ωστόσο, κάποιοι εκπαιδευτικοί προσπαθούν να αποτρέπουν τους έμφυλους διαχωρισμούς, εντάσσοντας έμφυλες προσεγγίσεις στον τρόπο διδασκαλίας τους, οι οποίες προέρχονται, κυρίως, από τις προσωπικές τους αντιλήψεις και την επαγγελματική τους εμπειρία. Επιπρόσθετα, θεωρούν ότι τα παιχνίδια δεν έχουν φύλο και σέβονται τις προτιμήσεις των παιδιών.

Ευδοξία Νάτση

Μουσεία και Μουσειακή Εκπαίδευση στην Ψηφιακή Εποχή: Μια μελέτη περίπτωσης δημιουργίας Ψηφιακών Αφηγήσεων με χρήση Τεχνολογίας AR & VR στην Ωνάσειο Βιβλιοθήκη

Οι ψηφιακές εφαρμογές μικτής πραγματικότητας αποτελούν μέρος μιας ευρύτερης κοινωνικής αλλαγής προς μια παγκόσμια κοινωνία της πληροφορίας. Τις τελευταίες δεκαετίες, οι τεχνολογίες επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας έχουν εισχωρήσει στους μουσειακούς χώρους, επηρεάζοντας σε πολύ μεγάλο βαθμό την επικρατούσα αντίληψη για το τι ακριβώς είναι ένα μουσείο και τι μπορεί να περιλαμβάνει η μουσειακή εμπειρία. Ο σύγχρονος επισκέπτης ενός μουσείου αναζητά προσαρμοσμένες στα ενδιαφέροντά του και συναισθηματικά δυνατές εμπειρίες. Επιθυμεί, λοιπόν, μέσω της επίσκεψής του, να «γευτεί» εμπειρίες που θα επιτύχουν να τον ψυχαγωγήσουν, να τον πληροφορήσουν, να του επιτρέψουν την ενεργή συμμετοχή, ενώ, παράλληλα, θα διεγείρουν όσο το δυνατόν περισσότερες αισθήσεις. Το σύγχρονο μουσειακό περιβάλλον προσπαθεί να χρησιμοποιήσει τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες, εκμεταλλευόμενο τις πολλές δυνατότητες που προσφέρουν για να επιτύχει τη δημιουργία μίας αισθητικής εμπειρίας με ολιστικό και βιωματικό χαρακτήρα, η οποία θα προσελκύσει το ενδιαφέρον διαφορετικών ομάδων κοινού. Η παρούσα εργασία αποτελεί μια μελέτη περίπτωσης ενός πιλοτικού μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος, απευθυνόμενο σε έφηβους νέους, το οποίο διοργάνωσε η Ωνάσειος Βιβλιοθήκη. Σκοπός της εργασίας είναι να διερευνηθεί η επίδραση της εμπειρίας του VR & AR, στους συμμετέχοντες του προγράμματος, οι οποίοι εμπλούτισαν την ξενάγησή τους με τη χρήση των δύο τεχνολογιών. Επίσης, στόχος είναι να διερευνηθεί η επίδραση της εμπειρίας της συμμετοχής τους σε δύο εργαστήρια δημιουργίας μετα-αντικειμένων και, συγκεκριμένα, δύο ψηφιακών αφηγήσεων, οι οποίες κάνουν χρήση των δύο προαναφερόμενων τεχνολογιών. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού η ερευνητική μέθοδος που επιλέχθηκε είναι η ποιοτική μέθοδος της συμμετοχικής παρατήρησης. Επίσης, ο ερευνητής συγκέντρωσε, επιπλέον, δεδομένα μέσω σύντομων ερωτηματολογίων αξιολόγησης τα οποία δόθηκαν μετά τη λήξη των εργαστηρίων. Τα αποτελέσματα της έρευνας καταδεικνύουν ότι η εμπειρία ψυχαγωγίας που προσφέρει η χρήση των τεχνολογιών AR και VR, όσο συμμετοχή στο εργαστήριο δημιουργίας μετα-αντικειμένων έχει θετικό αντίκτυπο στην εμπειρία των εφήβων επισκεπτών.

Γεώργιος Νικολάου, Ιωάννης Δημάκος

Ένα ψηφιακό παιχνίδι για την αντιμετώπιση του σχολικού εκφοβισμού εξαιτίας εθνοπολιτισμικών διακρίσεων

Στο πλαίσιο ενός προγράμματος συνεργασίας Erasmus+ κατασκευάστηκε ένα ψηφιακό παιχνίδι, με σκοπό την αντιμετώπιση και πρόληψη περιστατικών σχολικού εκφοβισμού που οφείλονται σε εθνοπολιτισμικές διακρίσεις λόγω προκαταλήψεων (prejudice based bullying). Αντικείμενο του παιχνιδιού ήταν να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές Δημοτικού σχολείου σε θέματα διαφορετικότητας και να καλλιεργήσει ένα

πνεύμα αποδοχής και συνεργασίας μεταξύ των μαθητών της σχολικής κοινότητας. Το παιχνίδι περιλαμβάνει σενάρια κλιμακούμενης δυσκολίας και έντασης της σύγκρουσης, στα οποία ο μαθητής καλείται να ανταποκριθεί, επιλέγοντας την καλύτερη απάντηση μέσα από μενού επιλογών. Επιλέγοντας την καλύτερη απάντηση, ο μαθητής κερδίζει πόντους που τους ανταλλάσσει με υλικά που χρειάζονται για να χτίσει μια παιδική χαρά στο προαύλιο του σχολείου του. Το παιχνίδι συνοδεύεται από πρόγραμμα παρέμβασης στη σχολική τάξη και κατάρτισης των εκπαιδευτικών που θα το υλοποιήσουν. Έχει ήδη δοκιμαστεί σε σχολικές μονάδες της Ελλάδας και στις χώρες που συμμετείχαν στο πρόγραμμα, χώρες με διαφορετικά εκπαιδευτικά συστήματα και κουλτούρα από τα δικά μας. Τα πρώτα αποτελέσματα σε μελέτες από focus groups μαθητών έδειξαν πως τα παιδιά ανταποκρίθηκαν θετικά στα σενάρια του παιχνιδιού. Επίσης, οι ίδιοι οι μαθητές παρουσίασαν περιπτώσεις, όπου είδαν ή/και βίωσαν διακρίσεις και εκφοβισμό. Από τα πρώτα αυτά αποτελέσματα προκύπτει πως το συγκεκριμένο παιχνίδι μπορεί, στο πλαίσιο ενός ευρύτερου curriculum ενίσχυσης της διαφορετικότητας, να βοηθήσει όλα τα μέλη της σχολικής κοινότητας στην αντιμετώπιση περιπτώσεων εθνοπολιτισμικών διακρίσεων.

Αγλαΐα Νικολοπούλου

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι προσποίησης των παιδιών

Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα με βασικό κίνητρο την ευχαρίστηση και την ψυχαγωγία και συνδέεται με ποικίλα αναπτυξιακά αποτελέσματα για τα παιδιά (Παπαδοπούλου, 2012). Συγκεκριμένα, το παιχνίδι προσποίησης θεωρείται κυρίαρχη δραστηριότητα για τη μάθηση των παιδιών, ηλικίας 4-7 ετών (Αυγητίδου κ.ά., 2016), διότι αποτελεί σημαντικό μέσο για την ανάπτυξη γνωστικών και κοινωνικοσυναισθηματικών ικανοτήτων μέσα από τις εμπειρίες που παράγει (Παπαδοπούλου, 2020). Γι' αυτούς τους λόγους, αφενός, η παρατήρηση των διαδικασιών που αναπτύσσονται κατά το παιχνίδι προσποίησης των μαθητών έχει μεγάλη ερευνητική αξία για τον εκπαιδευτικό, ενώ η συμμετοχή του ίδιου σε αυτό μπορεί να έχει αξιοσημείωτα μαθησιακά και αναπτυξιακά οφέλη για τον μαθητή. Η παρούσα εργασία μελετά τη συμβολή του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι προσποίησης των παιδιών μέσα από διαφορετικές περιπτώσεις, όπου διερευνώνται οι παράγοντες που εμπλέκονται στη συμμετοχή του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι ρόλων των παιδιών και οι προϋποθέσεις υπό τις οποίες αυτή η συμβολή ενθαρρύνει το παιχνίδι, την ανάπτυξη και τη μάθηση.

Αικατερίνη Νικολοπούλου

Το παιχνίδι και η τέχνη στα φιλολογικά μαθήματα του Γυμνασίου

Η δίχρονη σχεδόν περίοδος καραντίνας λόγω της πανδημίας έφερε στο προσκήνιο πληθώρα προκλήσεων για την εκπαιδευτική διαδικασία. Οι εκπαιδευτικοί κληθήκαμε, μεταξύ άλλων, να διατηρήσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών μέσω ενός υπολογιστή και μίας κλειστής, από την πλευρά τους, ως επί το πλείστον, κάμερας, με αποτέλεσμα να αγωνιούμε για την ανταπόκρισή τους. Στο σημείο αυτό, ο ρόλος του παιχνιδιού και της τέχνης απεδείχθη, κατά τη γνώμη μου, ιδιαίτερα σημαντικός, προκειμένου να ερεθίσει και να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των μαθητών. Στην πραγματικότητα, μόνο οι δημιουργικές εργασίες που ενέπλεκαν την τέχνη και το παιχνίδι ήταν σε θέση να δραστηριοποιήσουν τους ίδιους τους μαθητές (και όχι τους γονείς ή τους κατά περίπτωση επιβλέποντες την πρόοδο του παιδιού). Στην παρούσα εισήγηση θα παρουσιαστούν ποικίλες δημιουργικές δραστηριότητες, οι οποίες συνδύασαν το παιχνίδι και την τέχνη με τα φιλολογικά μαθήματα του γυμνασίου. Αρχικά, στο μάθημα της Λογοτεχνίας της Γ' Γυμνασίου υλοποιήθηκε για το δίκτυο Σ.Η.Μ.Α. Α.Ε.Π της Β' Αθήνας (Σημερινός Μαθητής Αυριανός Ενεργός Πολίτης) ένα συλλογικό ηλεκτρονικό βιβλίο του τμήματος με τίτλο «Σύγχρονοι Ελεύθεροι Πολιορκημένοι», όπου οι μαθητές με αφορμή το ποίημα του Σολωμού, αρχικά, κατέγραψαν τις σκέψεις τους και εξέφρασαν τα συναισθήματα που βιώνουν λόγω της πανδημίας, παραλληλίζοντας τον τίτλο του γνωστού ποιήματος με τη σύγχρονη πραγματικότητα, ενώ, στη συνέχεια, με τη συνεργασία της καθηγήτριας των εικαστικών αποτύπωσαν ζωγραφικά όσα έβλεπαν και τους προβληματίζαν. Επιπλέον, όταν δόθηκε η δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργήσουν δικά τους παιχνίδια για τα μαθήματα της Οδύσσειας, της Ιλιάδας, των Αρχαίων Ελληνικών και της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, μας εξέπληξαν με την κατασκευή, αφενός, χειροποίητων επιτραπέζιων παιχνιδιών (τύπου monopoly) και, αφετέρου, ψηφιακών (scratch, kahoot). Το γεγονός αυτό αποδεικνύει ότι μόνο αν εξάψουμε το προσωπικό ενδιαφέρον των μαθητών μπορεί να εξασφαλιστεί η κινητοποίηση και η συμμετοχή τους, ενώ, παράλληλα, ικανοποιείται και η εσωτερική τους ανάγκη για

παιχνίδι, η οποία στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση -τουλάχιστον στην τυπική της μορφή- τείνει να περιθωριοποιηθεί.

Μαρία Ντούρου

Το «Μοτέτο του 1821»: μια διαφορετική πρόταση διδασκαλίας και εμπέδωσης του μαθήματος της ιστορίας για μικρούς και μεγάλους μαθητές

Στη μουσική επιστήμη, το «Μοτέτο» είναι μορφή πολυφωνικής σύνθεσης, κατά την οποία συνοδοιπορούν δύο ή περισσότερες φωνές, συχνά, και με διαφορετικό κείμενο. Ο όρος στην παρούσα εισήγηση υιοθετείται για να περιγράψει μία μουσικοπαιδαγωγική δραστηριότητα με ποικίλους γνωστικούς, ομαδοσυνεργατικούς και διακλαδικούς στόχους, η οποία δημιουργήθηκε με την προσδοκία η μουσική, μέσω της χορωδιακής πράξης, να ενταχτεί στην εκπαιδευτική διαδικασία και να διευκολύνει την εμπέδωση γνωστικών αντικείμενων που δύσκολα απομνημονεύονται από τους μαθητές, όπως, για παράδειγμα, τα ιστορικά γεγονότα μίας περιόδου, τα οποία, μελοποιημένα, αποκτούν ρυθμό και ρίμα και γίνονται πλέον με βιωματικό τρόπο κτήμα των μαθητών. Έτσι, μετά το τέλος της διδακτικής ώρας, βγαίνουν συχνά από την τάξη, σιγοτραγουδώντας ασυναίσθητα τους ιδρυτές και τον σκοπό της Φιλικής Εταιρείας, την καταστροφή του Δράμαλη στα Δερβενάκια, τη θυσία του Παπαφλέσσα στο Μανιάκι, τις αποφάσεις των Εθνοσυνελεύσεων και άλλα ιστορικά γεγονότα της Ελληνικής Επανάστασης του 1821 από το 1814, χρονολογία ίδρυσης της Φιλικής Εταιρείας, μέχρι και το 1827, χρονολογία κατά την οποία η τρίτη εθνοσυνέλευση επέλεξε τον Ιωάννη Καποδίστρια ως κυβερνήτη του νεοσύστατου ελληνικού κράτους. Το εν λόγω κεφάλαιο διδάσκεται στην ΣΤ΄ Δημοτικού και στην Γ΄ Γυμνασίου. Ο μουσικοπαιδαγωγός ή, γενικότερα, ο δάσκαλος της μουσικής μπορεί να διδάξει το «Μοτέτο» μόνος ή και σε συνεργασία με τον δάσκαλο ή τον φιλόλογο, χρησιμοποιώντας, κατά βούληση, τα εξελικτικά στάδια που δομούν τη δραστηριότητα, σύμφωνα με τις ανάγκες, τις ιδιαιτερότητες και τις ικανότητες του τμήματος. Η σύνθεση του «Μοτέτου» έχει γίνει με τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορούν να συμμετάσχουν όλοι οι μαθητές, ακόμα και αυτοί που αντιμετωπίζουν ζητήματα παραφωνίας. Παράλληλα, το «Μοτέτο του 1821» μπορεί να είναι και ένα τραγούδι που θα ερμηνευτεί σε μία επετειακή συναυλία από τη χορωδία του σχολείου ή από οποιαδήποτε χορωδία (κυρίως ομοίων φωνών), ενώ, επίσης, μπορεί να είναι και μέρος ενός πολύτεχνου δρώμενου ή ακόμα και μίας θεατρικής παράστασης.

Μαρία-Ελευθερία Ξαγοράκη

Παιγνιώδης τρόπος προσέγγισης της τέχνης στα μικρότερα παιδιά

Οι άνθρωποι είμαστε κοινωνικά όντα και ανταποκρινόμαστε στο κοινωνικό μας περιβάλλον. Η τέχνη είναι ένα είδος έκφρασης και ανθρώπινης επικοινωνίας, με κύριο χαρακτηριστικό την οικουμενικότητά της. Είναι δε παρούσα από τη βρεφική ηλικία των παιδιών, όσο περίεργο και αν μας φαίνεται. Επιπλέον, η καλλιτεχνική έκφραση είναι μέρος όλων των πολιτισμών από τις απαρχές της ανθρωπότητας, με πορεία συνεχούς εξέλιξης, ανάλογα με τις ανάγκες που εξυπηρετεί στην εκάστοτε κοινωνία. Η παρούσα εργασία διερευνά παιγνιώδεις τρόπους ενθάρρυνσης του μικρού παιδιού να ασχοληθεί με την τέχνη, με σκοπό την αυτοέκφραση και την αυτοδημιουργία. Παράλληλα, μελετάται η επίδραση σε σωματικό επίπεδο. Ένα σημαντικό εργαλείο που θα χρησιμοποιήσει το παιδί για να δημιουργήσει μέσω της τέχνης είναι τα χέρια του, αφού θα του δώσουν και τη δυνατότητα να επιλέξει το μέσο με το οποίο θα εκφραστεί και θα δημιουργήσει. Παρουσιάζονται, πρώτα, αποτελέσματα στο ερώτημα αν, σε χώρους αγωγής βρεφών και νηπίων, ο ρόλος της τέχνης γίνεται συνδεδετικός της ολόπλευρης ανάπτυξης των παιδιών, της εκπαίδευσης και του πολιτισμού.

Όλγα Παϊζη

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα Μουσειακής Αγωγής στην Εθνική Πινακοθήκη για μαθητές Γ΄ Γυμνασίου:
«Ανακαλύπτοντας τους σημαντικότερους Έλληνες ζωγράφους του 19ου αιώνα»

Η συγκεκριμένη εργασία αποτελεί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα μουσειακής αγωγής που μπορεί να υλοποιηθεί στην Εθνική Πινακοθήκη, με τίτλο «Ανακαλύπτοντας τους σημαντικότερους Έλληνες ζωγράφους του 19ου αιώνα». Το πρόγραμμα απευθύνεται σε μαθητές της Γ΄ Γυμνασίου και εντάσσεται στο μάθημα της Ιστορίας. Ο ανώτατος αριθμός των μαθητών που θα λάβει μέρος είναι 24 άτομα, για να μπορούν να

κινούνται άνετα στον χώρο και να συμμετέχουν ενεργά στο πρόγραμμα. Το πρόγραμμα έχει διάρκεια 1 ώρα και 30 λεπτά, διαρθρώνεται σε τρεις ενότητες και θα διεξαχθεί υπό την καθοδήγηση του καθηγητή Ιστορίας των μαθητών. Για την υλοποίησή του έχουν επιλεγεί πίνακες από τους Ανδρέα Κριεζή, Διονύσιο Τσόκο, Θεόδωρο Βρυζάκη, Νικηφόρο Λύτρα, Κωνσταντίνο Βολανάκη και Νικόλαο Γύζη. Οι στόχοι του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού προγράμματος είναι πολλαπλοί και μπορούν να ταξινομηθούν σε δύο κατηγορίες, τους γενικούς και τους ειδικούς. Ενδεικτικά, στους γενικούς εντάσσονται η ευαισθητοποίηση της σχολικής ομάδας με την πολιτιστική κληρονομιά, η εξοικείωση των παιδιών με τον χώρο της Πινακοθήκης, τα έργα τέχνης και τους καλλιτέχνες, ενώ οι ειδικοί στόχοι περιλαμβάνουν τη γνωριμία της σχολικής ομάδας με τη νεοελληνική ζωγραφική του 19ου αιώνα, τη σύνδεση του παρελθόντος με το παρόν μέσω της βιωματικής προσέγγισης των αντικειμένων και του χώρου και την επαφή των μαθητών με τα χαρακτηριστικά της νεοελληνικής ζωγραφικής. Στην εργασία παρουσιάζονται αναλυτικά το θεωρητικό πλαίσιο, ο τρόπος υλοποίησης και τα φύλλα εργασίας. Ως προς τη μεθοδολογία, το συγκεκριμένο πρόγραμμα στηρίζεται στην ενεργητική μάθηση. Αυτός ο τύπος δράσης ενεργοποιεί τους μαθητές, καλλιεργεί τις δεξιότητές τους και τους δίνει τη δυνατότητα να κατανοήσουν ότι το κάθε έκθεμα έχει τη δική του ιστορία να αφηγηθεί, αρκεί να του υποβληθούν οι κατάλληλες ερωτήσεις. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αποκωδικοποιεί τα «κρυμμένα» νοήματα και μυστικά των αντικειμένων και μεταμορφώνει το μουσείο σε τόπο γνώσης, επικοινωνίας, δημιουργικής φαντασίας και ψυχαγωγίας.

Ανναμπέλλα Παλλαδά

Εφαρμογή της παιγνιώδους διδασκαλίας στο πλαίσιο ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως (μη τυπικής) εκπαίδευσης ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011)

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται ο τρόπος εφαρμογής της παιγνιώδους διδασκαλίας, μέσω του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης, κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011). Στόχος της εργασίας είναι η ανάδειξη των ιδιαιτεροτήτων, αλλά και των βημάτων της προσαρμογής, του σχεδιασμού και της υλοποίησης των συγκεκριμένων διαδραστικών εκπαιδευτικών μεθόδων στην τρέχουσα ψηφιακή πραγματικότητα και τις δυνατότητές της, σε εκπαιδευτικά θέματα, τα οποία επειδή είναι πολύ τεχνικά, δεν είναι εύκολο να σχεδιαστούν και να υλοποιηθούν διαδραστικά, ούτε στη «διά ζώσης» (“face-to-face”) διδασκαλία τους. Αρχικά, παρουσιάζονται οι απαιτήσεις και οι ιδιαιτερότητες μιας εκπαίδευσης επί προτύπων, όπως χαρακτηριστικά τα προαναφερθέντα, και αναφέρονται οι στόχοι και οι επιδιώξεις της προσαρμογής και εφαρμογής του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων σε τέτοια εκπαιδευτικά αντικείμενα. Στη συνέχεια, συνοψίζονται τα βασικά στοιχεία που αφορούν στο παιχνίδι ρόλων και στην προσομοίωση, στην προαναφερόμενη διδασκαλία, αναδεικνύοντας, αφενός, τα κρίσιμα σημεία αυτών των μεθόδων όταν σχεδιάζονται και υλοποιούνται στο πλαίσιο μιας ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης επί τεχνικού αντικειμένου και, αφετέρου, οι σύγχρονες σχετικές τεχνικές δυνατότητες υλοποίησής τους μέσω πλατφορμών - εργαλείων, όπως ενδεικτικά το Cisco Webex ή το TEAMS Microsoft. Ακολούθως, παρουσιάζεται μία συνοπτική Ανάλυση Δυνατών - Αδύνατων Σημείων - Απειλών - Ευκαιριών (SWOT Analysis) επί του σχεδιασμού και της υλοποίησης του παιχνιδιού ρόλων και της προσομοίωσης κατά την παραπάνω διδασκαλία. Τέλος, δίνεται ένα παράδειγμα εφαρμογής παιχνιδιού ρόλων και προσομοίωσης κατά τη διδασκαλία στα παραπάνω ιδιαίτερα δημοφιλή διεθνή πρότυπα διαχείρισης, με περιγραφή των διδακτικών βημάτων που ακολουθούνται και αναφορά σχετικών προτάσεων. Η εργασία ολοκληρώνεται με αξιολόγηση, γενικό σχολιασμό των αποτελεσμάτων της παραπάνω εφαρμογής, τόσο από την πλευρά του εκπαιδευτή όσο και από την πλευρά των εκπαιδευόμενων και πρακτικές σχετικές συμβουλές.

Ιωάννα - Σταματίνα Παναγιωτακοπούλου

Η τέχνη στην υπηρεσία της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Η ποίηση, όπως και άλλες βασικές τέχνες, αποτελούν δημιουργήματα της φαντασίας του καλλιτέχνη, ο οποίος απεικονίζει την πραγματικότητα, όχι με πεζό λόγο αλλά με έμμετρο κα γραμμικό τρόπο. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η σύνδεση του λογοτεχνικού βιβλίου, ιδιαίτερα της ποίησης, με την εκπαιδευτική πράξη και την ανάλυση του ποιήματος μέσα στην ομάδα-τάξη. Η προσπάθεια παρουσίασης του ποιήματος

«Ο Υπολογιστής μου» της Θέτιδος Χορτιάτη στην τάξη γίνεται μέσα από δραστηριότητες φιλιαναγνωσίας, ελεύθερης έκφρασης ζωγραφικής, δημιουργίας ταινίας και συσχέτισής του με άλλα μαθήματα, όπως αυτό της Πληροφορικής. Πρόκειται για μία διαθεματική προσέγγιση του ποιήματος της Χορτιάτη και τη σύνδεση της διαχρονικής αξίας του Βιβλίου, με την ποίηση και την Εκπαιδευτική πράξη. Η διαθεματική προσέγγιση βοηθά τον/την μαθητή/μαθήτρια να συνδέσει τα μαθήματα μεταξύ τους και να εμβαθύνει στα γνωστικά τους αντικείμενα μέσα από τις δραστηριότητες φιλιαναγνωσίας που θα δώσουμε στους μαθητές μας. Η επιλογή του συγκεκριμένου ποιήματος δεν είναι τυχαία. Η εποχή μας χαρακτηρίζεται από ραγδαία και συνεχή εξέλιξη της τεχνολογίας. Οι άνθρωποι πλέον χρησιμοποιούν τους υπολογιστές σε όλους τους τομείς της ζωής τους. Επομένως, κρίνεται επιτακτική η ανάγκη για «τεχνολογικό αλφαριθμητισμό». Το κατεξοχήν περιβάλλον μάθησης είναι -ποιο άλλο- το σχολείο. Έτσι, η Πληροφορική έχει εισαχθεί ως μάθημα του Αναλυτικού Προγράμματος της Α΄ Δημοτικού. Οι μαθητές θα πρέπει να αποκτήσουν βασικές γνώσεις και δεξιότητες χρήσης των νέων τεχνολογιών, όπως και την κριτική ικανότητα για επεξεργασία των προσλαμβανόμενων πληροφοριών. Με τον τρόπο αυτό, ο υπολογιστής καθίσταται ένα διεπιστημονικό εργαλείο προσέγγισης της γνώσης. Ωστόσο, θα πρέπει να γίνει και ιδιαίτερη αναφορά στη φιλία και να τονιστεί η εξέχουσα σημασία της, για τη ζωή του ανθρώπου σε πραγματικές συνθήκες και όχι ηλεκτρονικές.

Φώτιος Παναγιωτόπουλος

Εκπαιδευτικό υλικό «Είμαι εδώ... είμαι εγώ»

Το πρόγραμμα στοχεύει στην προσωπική ανάπτυξη των παιδιών του δημοτικού σχολείου (παιδιά ηλικίας 6 – 9 ετών) και επικεντρώνεται στην ανάπτυξη της αυτοεκτίμησής τους. Χρησιμοποιεί τεχνικές Δραματοθεραπείας, (θέατρο, αναπαραστάσεις, προ-σομοιώσεις, χορό, τραγούδι), καθώς και τεχνικές Παιγνιοθεραπείας (φωνή, αυτοσχεδιασμός, κίνηση), προϋποθέτοντας την ενεργό συμμετοχή των μαθητών. Οι τεχνικές Δημιουργικής Έκφρασης περιλαμβάνουν ακόμη μυθοπλασία, γραφικές τέχνες, γλυπτική. Άλλες χρησιμοποιούμενες τεχνικές είναι οι συζητήσεις (κατά ζεύγη, μικρές ομάδες, με όλη την τάξη), η ανάγνωση και ανάλυση παραμυθιών, οι μελέτες φανταστικών περιπτώσεων, ο ομαδικός προβληματισμός και η αναζήτηση λύσεων θεωρητικών και πρακτικών συναισθηματικών ζητημάτων. Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει συνολικά 10 συναντήσεις. Η κάθε συνάντηση απαιτεί δύο διδακτικές ώρες, δηλαδή 1.30'. Οι τρεις πρώτες συναντήσεις βοηθούν την εισαγωγή των παιδιών στο πρόγραμμα, συμβάλλουν στη δημιουργία κλίματος εμπιστοσύνης και ασφάλειας στην ομάδα. Οι επόμενες τέσσερις συναντήσεις αναπτύσσουν την αυτοεκτίμηση των παιδιών, ενισχύουν την αυτοεικόνα τους, την αίσθηση της μοναδικότητάς τους. Οι τελευταίες τρεις συναντήσεις βοηθούν τα παιδιά να κλείσουν τα συναισθηματικά θέματα που αναδύθηκαν και επεξεργάζονταν κατά τη διάρκεια του προγράμματος, ενώ, παράλληλα, τα προετοιμάζουν για τον αποχωρισμό από την ομάδα. Η δομή κάθε συνάντησης είναι συγκεκριμένη και οριοθετημένη σε 4 στάδια: 1. Αρχικό μοίρασμα: Εκλαμβάνονται τα πρώτα στοιχεία (λεκτικά, μη λεκτικά, φυσικά, περιστασιακά) για την κατάσταση της ομάδας. Τα παιδιά παρακινούνται να μιλήσουν ή ενθαρρύνονται με οποιονδήποτε τρόπο η έκφραση των συναισθημάτων τους. 2. Ζέσταμα: Τα παιδιά προετοιμάζονται για τη διαδικασία που θα ακολουθήσει, μέσα από κινητικά παιχνίδια και δραστηριότητες. Έτσι, επιτυγχάνεται η ομαλή μετάβαση στο θέμα κάθε συνάντησης, η χαλάρωση της ομάδας, η τόνωση της διάθεσής της. 3. Κύριο θέμα: Διαρκεί περισσότερο από τα άλλα στάδια, αφού επεξεργάζεται το κύριο θέμα της συνάντησης. Τα παιδιά δραστηριοποιούνται στη δημιουργία μιας ιστορίας, μάσκας, σκηνής, αναπαράστασης (παιχνίδι ρόλων) που μπορεί να την εφηύραν, να είναι πραγματική ή μύθος. 4. Τελική ανατροφοδότηση (κλείσιμο): Απαραίτητο στάδιο, προκειμένου η ομάδα να μεταφερθεί από τη συνάντηση στη συγκέντρωση των καθημερινών δραστηριοτήτων. Τα μέλη της ομάδας καλούνται να απεικονίσουν και να κατανοήσουν το τι έγινε, να ανοικοδομήσουν τους εαυτούς τους ως ξεχωριστές προσωπικότητες που σχετίζονται μεταξύ τους.

Ευρύκλεια Παναγιώτου

Μισοψημένα ψηφιακά παιχνίδια: τι είναι και πώς φαίνεται να επηρεάζουν τον τρόπο που επιχειρηματολογούν οι μαθητές

Η ρητορική είναι η πιο χρησιμοποιημένη και μελετημένη μορφή επιχειρηματολογίας στην παιδαγωγική έρευνα παρά την απουσία αλληλεπίδρασης με το κοινό. Σε μια προσπάθεια να συμβάλουμε σε περιβάλλοντα και προοπτικές -στα οποία οι μαθητές βιώνουν και αξιοποιούν τη λεκτική αλληλεπίδραση για

να δημιουργήσουν από κοινού καλύτερες ιδέες- σχεδιάσαμε δύο παιχνίδια προσομοίωσης, βασισμένα σε επιλογές με επιπτώσεις. Τα παιχνίδια προσομοιώνουν μια συνέλευση, στην οποία παρευρίσκονται μαθητές, καθηγητές και εκπρόσωποι του υπουργείου παιδείας, με σκοπό να εγκρίνουν το πλάνο μιας εκπαιδευτικής εκδρομής. Οι μαθητές δημιουργούν το πλάνο της εκδρομής, έχοντας στη διάθεσή τους 20 επιλογές, από τις οποίες πρέπει να επιλέξουν τις καταλληλότερες, διατηρώντας σε ισορροπία τα θέλω κάθε ομάδας. Το δεύτερο παιχνίδι είναι πλήρως λειτουργικό αλλά μισοψημένο, περιέχει, δηλαδή, λογικά λάθη, προκαλώντας τους μαθητές να τα εντοπίσουν και να τα διορθώσουν. Πραγματοποιήθηκε μια 6ωρη μελέτη με 12 μαθητές της Β' και Γ' Γυμνασίου. Οι λεκτικές αλληλεπιδράσεις των μαθητών καταγράφονταν συνεχώς και μεταγράφηκαν πλήρως. Υιοθετήθηκαν δύο ποιοτικά σχήματα κωδικοποίησης, με στόχο τον προσδιορισμό των διαλογικών κινήσεων και τον διαχωρισμό τους σε κινήσεις κριτικού συλλογισμού και κινήσεις συναίνεσης και επικύρωσης εξηγήσεων. Αναζητήθηκαν οι διαπροσωπικοί στόχοι που αντανακλούν τα εκφραστικά χαρακτηριστικά του περιεχομένου των ομιλητών με βάση εμπειρικούς κωδικούς προγενέστερων σχημάτων. Τα προκαταρκτικά αποτελέσματα δείχνουν ότι οι διάλογοι των μαθητών ως παικτών του παιχνιδιού χαρακτηρίζονται από μεγαλύτερο αριθμό κινήσεων κριτικού συλλογισμού, με γλωσσικούς δείκτες ανταγωνιστικών διαπροσωπικών κινήτρων, που δεν φαίνεται να αφορούν τους συμπαίκτες αλλά το ίδιο το παιχνίδι, το οποίο τοποθετείται στη θέση του ανταγωνιστή-ομιλητή, όταν δεν επιβεβαιώνει τις στερεοτυπικές υποθέσεις των μαθητών. Αντίθετα, οι διάλογοι των μαθητών ως παικτών του μισοψημένου παιχνιδιού χαρακτηρίζονται από μεγάλο αριθμό εξηγήσεων και συναιέσεων με γλωσσικούς δείκτες που αντανακλούν συνεργατικά κίνητρα, με στόχο τον εντοπισμό και τη διόρθωση των λαθών.

Άρτεμις Παπαηλία

Διαβάζω παίζοντας, παίζω διαβάζοντας: Η παιγνιώδης διάσταση των βιβλίων χωρίς λόγια

Θα περίμενε κανείς ότι το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα, αποκομμένη από το παιδικό ανάγνωσμα λόγω της έννοιας του 'παίζω', που, συχνά, ταυτίζεται με το ενεργητικό παιχνίδι. Ωστόσο, η ανάγνωση θεωρείται πλέον μία δυναμική πράξη, στην οποία ο αναγνώστης εμπλέκεται με ενεργητικό τρόπο και κατασκευάζει τα νοήματα του κειμένου. Στον 21ο αιώνα, κυκλοφορούν πια βιβλία που είναι παιχνίδια και παιχνίδια που είναι βιβλία (toy/game/puzzle books). Μιλώντας για το «βιβλίο-παιχνίδι», εννοούμε εκείνο το βιβλίο που στέκεται μετέωρο σε έναν μεταίχμιακό χώρο, όπου συναντώνται το παιχνίδι και το βιβλίο. Στα βιβλία χωρίς λόγια συγκαταλέγεται μια απεριόριστη γκάμα βιβλίων, κάποια από τα οποία τείνουν να είναι τα ίδια παιχνίδια και βασίζονται, συχνά, στην υλικότητά τους, προκειμένου να μεταδώσουν τα νοήματά τους («βιβλία-παιχνίδια χωρίς λόγια») και κάποια άλλα, που παιγνιωδώς επαναπροσδιορίζουν τα 'τετριμμένα' αναγνωστικά μονοπάτια («πολύ-αφηγήματα χωρίς λόγια»). Το παιχνίδι δεν έχει όρια ούτε τέλος, έτσι, και το αναγνωστικό ταξίδι του αναγνώστη/παίχτη εγκιβωτίζεται σε ατέλειωτες και αναρίθμητες ευκαιρίες που του προσφέρουν οι ανωτέρω κατηγορίες βιβλίων χωρίς λόγια για διάδραση και παιχνίδι, στοχεύοντας, πρωταρχικά και σημαντικότερα, στην τέρψη του μέσω της παιγνιώδους διάστασής τους.

Σοφία - Όλγα Παπαϊωάννου, Αικατερίνη Γιόφτσαλη

Με την τέχνη οδηγό παίζω και δημιουργώ: όταν η τέχνη συναντά το παιχνίδι στο Σπίτι της Αντουανέττας

Η συγκεκριμένη εισήγηση έχει ως σκοπό να παρουσιάσει τον τρόπο προσέγγισης της τέχνης, αξιοποιώντας το εκπαιδευτικό παιχνίδι σε ένα περιβάλλον μη τυπικής εκπαίδευσης. Η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού είναι αναμφισβήτητη μεγάλη και τα οφέλη του πολλαπλά, καθώς ψυχαγωγεί, αναπτύσσει τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και συμβάλλει στη νοητική και πνευματική καλλιέργεια των παιδιών. Η τέχνη αποτελεί κι αυτή ένα μέσο δημιουργικής έκφρασης, επικοινωνίας και κατανόησης του κόσμου και του πολιτισμού. Σημαντικός παράγοντας στην επίτευξη των παραπάνω αποτελεί το περιβάλλον και το πλαίσιο στο οποίο πραγματοποιούνται. Ένα περιβάλλον μη τυπικής εκπαίδευσης, όπως τα μουσεία, οι χώροι προαγωγής παιδείας και πολιτισμού, τα ψυχαγωγικά πάρκα, κ.ά., δύναται να ενισχύσει τη μαθησιακή εμπειρία των παιδιών, καθώς στηρίζεται εξ ολοκλήρου στη βιωματική μάθηση. Σε αυτούς τους χώρους, οι μαθησιακές εμπειρίες των παιδιών χαρακτηρίζονται από τα προσωπικά τους κίνητρα και ενδιαφέροντα και, κυρίως, από τη συνειδητή επιλογή τους στο τι, πότε και πού θα μάθουν. Ένας τέτοιος χώρος είναι και το κέντρο ξένων γλωσσών και δανειστική βιβλιοθήκη το Σπίτι της Αντουανέττας, στο οποίο δραστηριοποιείται ο Σύλλογος Ελληνογαλλικής Φιλίας «Το Σπίτι της Αντουανέττας» στην Αλεξανδρούπολη.

Οι εκπαιδευτικές δράσεις του Συλλόγου καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα ενδιαφερόντων. Πέραν των άλλων δράσεων πραγματοποιούνται και δημιουργικά εργαστήρια, μία φορά την εβδομάδα, για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας, όπου μέσα από το παιχνίδι, τη δημιουργία, την καλλιέργεια της φαντασίας και την ψυχαγωγία επιδιώκεται, αφενός, η δημιουργική απασχόληση των παιδιών και, αφετέρου, η ενίσχυση της ελληνογαλλικής φιλίας, η προώθηση της γαλλικής γλώσσας και του γαλλικού πολιτισμού, καθώς και ο εντοπισμός κοινών στοιχείων αναφοράς ή αντιθέσεων που μπορεί να υπάρχουν ανάμεσα στις δύο κουλτούρες. Στη συγκεκριμένη ανακοίνωση θα παρουσιαστούν κάποια από τα δημιουργικά εργαστήρια που υλοποιήθηκαν για την προσέγγιση και γνωριμία με διαφορετικές μορφές τέχνης, αξιοποιώντας ποικιλία μουσικοκινητικών, επιδαπέδιων, γλωσσικών παιχνιδιών, καθώς και παιχνιδιών μυστηρίου και κινήγι θησαυρού.

Ζωγραφιά Παπαναγιώτου, Αθανάσιος Δήμου

Escape the city: Βιωματικό γεωταξίδι με βάση γεωπληροφοριακό χάρτη της πόλης της Αθήνας

Στη σύγχρονη εποχή, με την πρόοδο της τεχνολογίας, όλοι οι πολίτες αλλά, κυρίως, τα παιδιά, έρχονται καθημερινά σε επαφή με τους χάρτες και τα εργαλεία προσανατολισμού, κυρίως, σε ηλεκτρονική μορφή. Η επιστήμη της Γεωπληροφορικής και τα Γεωγραφικά Συστήματα πληροφοριών βοηθούν στο πλαίσιο αυτό τους μαθητές να αναπτύξουν τη χωρική σκέψη και τον προσανατολισμό και να κατανοήσουν τις αφηρημένες γεωγραφικές και τοπογραφικές έννοιες. Μέσα από ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, βασισμένο στο πρότυπο των δωματίων απόδρασης (escape-rooms), οι μαθητές λύνουν γρίφους σχετικούς με τον χώρο μεγαλύτερης έκτασης από ένα απλό δωμάτιο. Στόχος των μαθητών αποτελεί να λύσουν το μυστήριο του χάρτη της Αθήνας επιτυχημένα, αποκωδικοποιώντας όλα τα κρυπτογραφημένα στοιχεία που κρύβονται στους γρίφους. Οι μαθητές σε ομάδες, υπό τη βοήθεια και την καθοδήγηση των συντονιστών, χρησιμοποιούν το δωρεάν χαρτογραφικό λογισμικό Google Earth, για να πλοηγηθούν στον χώρο του ψηφιακού χάρτη και να έρθουν σε επαφή με σημεία ορόσημα για την πρωτεύουσα. Επιλύοντας παιγνιώδεις γεωγραφικούς-χωρικούς γρίφους, μαθαίνοντας μέσα από τη συνεργασία και το βιωματικό παιχνίδι σε μία διαθεματική προσέγγιση της ιστορίας με τη γεωγραφία και τις γεωγραφικές έννοιες.

Ελευθερία Παπαστεφανάκη

Η διδασκαλία της Μουσικής για τους Έλληνες μεταρρυθμιστές παιδαγωγούς (1911-1924)

Μια σημαντική πλευρά της μεταρρυθμιστικής σκέψης κατά τις πρώτες δεκαετίες του 20ού αιώνα υπήρξε η μέριμνα για τη διδασκαλία της μουσικής στο σχολείο. Οι μεταρρυθμιστές παιδαγωγοί που συγκεντρώθηκαν στον Εκπαιδευτικό Όμιλο και το περιοδικό του, το Δελτίο του Εκπαιδευτικού Ομίλου (1911-1924), με συγκεκριμένα άρθρα θίγουν το ζήτημα της μουσικής αγωγής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Ο λόγος που αναπτύσσεται κινείται πάνω στους άξονες, αφενός, του εκσυγχρονισμού της υπάρχουσας μουσικής διδασκαλίας στο σχολείο και, αφετέρου, της σημασίας της μουσικής αγωγής στην ευρύτερη εθνική αναγέννηση που επαγγέλλεται το κήρυγμα της γλωσσικής και εκπαιδευτικής μεταρρύθμισης. Η μουσική αγωγή τέμνεται με την παράδοση του δημοτικού τραγουδιού, η οποία προσφέρει στα επιχειρήματα υπέρ της δημοτικής γλώσσας και των εκφραστικών της δυνατοτήτων. Η μουσική παιδεία, η οποία προσφέρεται στο δημοτικό, θα πρέπει να εκσυγχρονιστεί και, επίσης, θα πρέπει να αναβαθμιστεί η ειδική εκπαίδευση των «μουσικοδιδασκάλων». Ο προβληματισμός των μεταρρυθμιστών παιδαγωγών και των αρθρογράφων του Δελτίου εκτείνεται ως τα κατάλληλα όργανα προς διδασκαλία και το αίτημα για τη συγγραφή και έκδοση ελληνικών παιδικών τραγουδιών. Αυτά τα τελευταία θα πρέπει να τονίζουν το εθνικό μουσικό αίσθημα των παιδιών και να αντικαταστήσουν τα ξένα παιδικά τραγούδια, τα οποία νοθεύουν το παραπάνω αίσθημα. Η δημιουργία του Εκπαιδευτικού Ομίλου, το 1910, και η συστηματική του ενασχόληση με την εκπαιδευτική και γλωσσική μεταρρύθμιση αποτελεί μια πολύ σημαντική πλευρά της εκπαιδευτικής ιστορίας της χώρας μας. Η μεταρρυθμιστική σκέψη ενδιαφέρθηκε για το σύνολο των μαθημάτων και τον τρόπο διδασκαλίας τους στο σχολείο. Μια πλευρά αυτής της ενασχόλησης είναι ο προβληματισμός για τη μουσική αγωγή των παιδιών. Οι προτάσεις των μεταρρυθμιστών παιδαγωγών μπορούμε να πούμε ότι διατηρούν και σήμερα την επικαιρότητά τους και προσφέρουν στον σύγχρονο προβληματισμό για την καλλιτεχνική αγωγή των παιδιών.

Αναστάσιος Πέκης, Δέσποινα Καλανταρίδου

Μία διαφορετική βόλτα για παιδιά στο ψηφιακό μουσείο της Ακρόπολης: μελέτη και αξιολόγηση του ιστότοπου “Acropolis Museum Kids”

Η σύνδεση του παιχνιδιού, της τέχνης και του πολιτισμού, με την αλματώδη ανάπτυξη των ψηφιακών τεχνολογιών στη ζωή μας, θεωρείται, αναμφισβήτητα, μια καινοτομία που καταρρίπτει τα σύνορα και τα όρια τους και αναδεικνύει καινούριες πτυχές και νέες σχέσεις στον σύγχρονο κόσμο μάθησης των παιδιών. Η αξιοποίηση του διαδικτύου από τα μουσεία αποτελεί, σήμερα, τον δίαυλο επικοινωνίας και διαμοιρασμού της εκθεσιακής και εκπαιδευτικής τους πολιτικής μέσα σε κοινωνίες που μεταβάλλονται συνεχώς. Εστιάζοντας στον εκπαιδευτικό ρόλο του μουσείου, ο ιστότοπος του μπορεί να αποτελέσει, αναμφίβολα, το μεταβατικό πλαίσιο της παραγωγής και οργάνωσης της γνώσης αλλά και της ανάπτυξης και καλλιέργειας πολιτισμικών εμπειριών και συναισθημάτων. Τόσο η ελληνική όσο και η διεθνής βιβλιογραφία έχουν επισημάνει ότι το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι αποτελεί σημαντικό εργαλείο των μουσειοπαιδαγωγικών προγραμμάτων, καθώς συνιστά μία εναλλακτική διδακτική προσέγγιση, μέσω της οποίας το μουσείο λειτουργεί ως χώρος γνωστικής και συναισθηματικής μάθησης αλλά και προαγωγής της δημιουργικής και κριτικής σκέψης των παιδιών. Ειδικότερα, ο ιστότοπος ενός μουσείου προσφέρει πληθώρα εμπειριών μάθησης καθώς και ποικίλες ευκαιρίες για διερευνήσεις, προσωπική έκφραση, δημιουργικότητα, ανάπτυξη της φαντασίας, της σκέψης και της γλώσσας. Ατενίζοντας το μέλλον των μουσείων στον 21ο αιώνα, γίνεται αντιληπτή η σημαντικότητα της διασύνδεσης της μουσειακής εμπειρίας με τις ψηφιακές εφαρμογές των νέων τεχνολογιών προς όφελος της κοινωνίας. Σήμερα, η δημιουργία ιστότοπων από πολλά μουσεία κατέχει παγκοσμίως μια σημαντική θέση στο διαδίκτυο. Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η κριτική προσέγγιση και αξιολόγηση του ιστότοπου “Acropolis Museum Kids” του Μουσείου Ακρόπολης από την παιδαγωγική-διδακτική-τεχνολογική του θεώρηση. Αξιοποιώντας το πρόγραμμα του Δικτύου Αριστείας Minerva, που υποστηρίζει τα Υπουργεία Πολιτισμού της Ευρώπης, ως κατάλληλο, για την παρούσα μελέτη εργαλείο αξιολόγησης για τη βελτίωση της ποιότητας πολιτιστικών διαδικτυακών κόμβων, επιχειρείται η εφαρμογή των δέκα “Αρχών Ποιότητας” ως προς την αξιολόγηση του περιεχομένου, της εμφάνισης, της λειτουργικότητας, της ευχρηστίας, της αποτελεσματικότητας και της παιδαγωγικής αξιοποίησης του ιστότοπου, ο οποίος αφορά τους ψηφιακούς επισκέπτες ηλικίας 6 έως 12 ετών.

Βασιλική Πετρά

Με τον Ροντάρι κι ένα ζάρι...

Το κάλεσμα της συντονίστριας εκπαιδευτικού έργου για την αειφορία Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης, Άννας Αφεντουλίδου, αποτέλεσε την υποκίνηση να συνωμόσουμε σε έναν «μαραθώνιο» δημιουργικότητας, μοιράσματος, χαράς με τους μαθητές/τριες της Α΄ (Γενικού) Λυκείου. Η εν λόγω δραστηριότητα υλοποιήθηκε στο πλαίσιο των μαθημάτων και του ψυχαγωγικού-εμπυρωτικού-αναστοχαστικού «διαλείμματος» της Πολιτικής Παιδείας Α΄ Λυκείου. Έλαβε χώρα την άνοιξη του 2020, εν μέσω πανδημίας με την τηλεκπαίδευση, σύγχρονη και ασύγχρονη. Η διδάσκουσα και οι μαθητές/τριες παρακολούθησαν τις οδηγίες επιμορφωτικού σεμιναρίου και έφεραν σε πέρας τις αποστολές που οργάνωσε η επιμορφώτρια. Συμμετείχαν σε ένα παιχνίδι με 6 ζαριές, που αποτέλεσε αφιέρωμα στις επετειακές εκδηλώσεις για τον Τζάνι Ροντάρι, αναπλαισίωσαν το υλικό και το σημασιοδότησαν με τον δικό τους ιδιαίτερο τρόπο. «Μίλησαν» για δεξιότητες του ενεργού και υπεύθυνου πολίτη και για αυτό που δίνει τη δυνατότητα στον άνθρωπο-μαθητή/τρια να εκφραστεί δημιουργικά. Αξιοποιήθηκαν τεχνικές δημιουργικής γραφής και το διαδικαστικό μοντέλο με τα εξής στάδια: προσυγγραφικό-προετοιμασίας, κυρίως συγγραφικό-δημιουργικής γραφής και μετασυγγραφικό-αναστοχαστικού-αναδημιουργίας και εικαστικής έκφρασης στις ατομικές και ομαδικές εργασίες. Οι μαθητές/τριες εκφράστηκαν μέσα από ψηφιακές αφηγήσεις, παραμύθια με «καινούριο» νόημα, λίμερικ, ακροστιχίδες, ποιήματα με ρίμα-ελεύθερο στίχο, απολιναριστικά καλλιγραφήματα, εικαστικά, διαφημιστικά σποτ. Οργάνωσαν τη διαδικασία, αλληλοτροφοδοτούνταν και αξιολογούσαν τα «προϊόντα» σε εργαστήρια αμοιβαίας κριτικής στα ψηφιακά μαθήματα και με επάλληλα σχόλια στην ψηφιακή πινακοθήκη (padlet). Καλλιέργησαν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, γραπτού λόγου, τη δημιουργικότητα και συμμετείχαν ενεργά στα μαθήματα μέσα στη συνθήκη της πανδημίας. Κέρδισαν μια εμπειρία ζωής, μιλώντας για «σοβαρά» θέματα με παιγνιώδη τρόπο. Το παραγόμενο υλικό φιλοξενείται σε e-book, του οποίου η επιμέλεια έγινε από τους/τις

ιδιους/ιες. Η υλοποίηση εντάσσεται στο πλαίσιο έρευνας δράσης, με στόχο την εμπλοκή όλων των εφήβων μαθητών/τριών στη μαθησιακή διαδικασία και την καλλιέργεια δεξιοτήτων ζωής, μακριά από κοινωνικούς, μαθησιακούς ή άλλους προσδιορισμούς, σε μια φάση κατασκευής της ταυτότητάς τους, ιδιαίτερα σημαντικής.

Βασιλική Πεχλιβανίδη

Η σημασία του παιχνιδιού και η συμβολή του στη διδασκαλία της Τέχνης

Παιχνίδι: ένα καθημερινό αντικείμενο, εξ ορισμού συνδεδεμένο με την καθημερινότητα των παιδιών. Μία έννοια, συνυφασμένη με τον ελεύθερο χρόνο των παιδιών. Τέχνες: Μία μορφή έκφρασης, οπτικοποιημένη [εικαστικές τέχνες], που σκοπό έχει να εισάγει τον θεατή σε μία [διαφορετική] κουλτούρα, σε έναν [διαφορετικό] τρόπο σκέψης, έκφρασης και τεχνοτροπίας. Η αποτύπωση του Εγώ αλλά και του Εμείς, του μέρους αλλά και του συνόλου, της σκέψης αλλά και της απήχησης, τη δύναμη της σκέψης μέσα από τη σιωπή της ύλης. Εναλλακτική Μέθοδος διδασκαλίας – το Προφίλ του Εκπαιδευτικού: Οι ανάγκες και οι δυνατότητες του σύγχρονου τρόπου ζωής καθώς και οι σύγχρονες ανάγκες των μαθητών επιβάλλουν την προσαρμογή των εκπαιδευτικών σε ένα νέο μοντέλο διδασκαλίας, ψηφιακά ενημερωμένο, που να μπορεί να ανταποκριθεί στους μαθητές του, προσφέροντας όλες τις δυνατότητες στα εργαλεία που χρησιμοποιεί, σε θεωρητικό, τεχνικό και δημιουργικό επίπεδο, με σκοπό την αμεσότερη και αποτελεσματικότερη επικοινωνία Εκπαιδευτικού - Εκπαιδευόμενου. Η ιστορία της Τέχνης μέσα από μία Σειρά Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών: Στα πλαίσια των ανωτέρω, έχοντας ως πρωταρχικό στόχο ένα μαθητοκεντρικό μοντέλο εκπαίδευσης που θα προάγει την ενεργητική, ερευνητική και κριτική σκέψη των μαθητών, έχει δημιουργηθεί η Σειρά Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Τέχνης, με βάση μοντέρνες και σύγχρονες μελέτες παιδαγωγών και θεωρητικών, που αποσκοπούν να φέρουν πιο κοντά τους μαθητές με την Ιστορία της Τέχνης -την παρατήρηση και αναγνώριση Έργων Τέχνης, Καλλιτεχνών και Καλλιτεχνικών Κινημάτων-αξιοποιώντας τη δυναμική του παιχνιδιού, ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Η πρωτότυπη σειρά χειροποίητων επιτραπέζιων εκπαιδευτικών παιχνιδιών Ιστορίας της Τέχνης πραγματοποιήθηκε το 2019, στα πλαίσια Διπλωματικής Εργασίας [Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος]. Έχει μελετηθεί και τεκμηριωθεί σε θεωρητικό επίπεδο με αναρτημένη σχετική βιβλιογραφία, έχει σχεδιαστεί και υλοποιηθεί και, κατόπιν, έχει εφαρμοστεί σε πιλοτικό επίπεδο στην Α' βάρθμια και Β' βάρθμια Εκπαίδευση, παραθέτοντας γραπτώς τα τελικά πορίσματα αξιολόγησης των μαθητών και της ερευνήτριας, καθώς και προτάσεις βελτίωσης στα αδύναμα σημεία.

Χρήστος Πλιάκος

Ένα σχέδιο μαθήματος για την Ιστορία στο Γυμνάσιο με την αξιοποίηση του διδακτικού εργαλείου "Ιστοριογραμμή" (Storyline)

Το διδακτικό σενάριο σχετίζεται με την Ενότητα 48. «Κατοχή, Αντίσταση και Απελευθέρωση». Η παρούσα ενότητα περιλαμβάνεται στο ευρύτερο κεφάλαιο «Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος και η Ελλάδα», το οποίο εντάσσεται στο σχολικό βιβλίο της Νεότερης και Σύγχρονης Ιστορίας Γ' Γυμνασίου. Το εκπαιδευτικό σενάριο σχεδιάστηκε με γνώμονα να εξυπηρετήσει τις βασικές ικανότητες για τη διά βίου μάθηση, όπως ορίζονται από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο της 18ης Δεκεμβρίου 2006. Επίσημη Εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης L394. (Ενδεικτικά: η Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα, η Πολιτιστική γνώση και έκφραση, οι Μεταγνωστικές ικανότητες, οι Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη, η Ψηφιακή ικανότητα). Σε αυτό το σενάριο, αξιοποιούνται δημιουργικά και μαθητοκεντρικά το εκπαιδευτικό παιχνίδι (Gamification) και η Τέχνη με την υποστήριξη πολλών εκπαιδευτικών εργαλείων του Διαδικτύου που σχετίζονται με την επαυξημένη πραγματικότητα (AR), τη δημιουργία εικονικού μουσείου (VR), την παραγωγή ταινίας, παραγωγή Comic (Blippar, Windows Movie Maker, Kahoot! Artsteps, Timetoast, Comic/Pixton, Book Creator, photodentro.edu.gr, safeyoutube-video.link, TED). Επιλογικά, το σενάριο εκπονήθηκε με τη χρήση του εκπαιδευτικού εργαλείου της Ιστοριογραμμής (Storyline), το οποίο γνώρισα από την κ. Ιφιγένεια Ηλιοπούλου, υπεύθυνη του 9μηνου εκπαιδευτικού προγράμματος στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, κατά την περίοδο Σεπτέμβριος 2020 – Ιούλιος 2021.

Μαρία Πλουσίου

Κριτική αποτίμηση του ρόλου των εικαστικών σε ένα πρόγραμμα διδασκαλίας της Ελληνικής ως δεύτερης/ξένης σε παιδιά προσχολικής ηλικίας

Τα σύγχρονα προγράμματα προσχολικής αγωγής στοχεύουν συν τοις άλλοις στην καλλιέργεια αισθητικού γραμματισμού μέσω της επαφής των νηπίων με διαφορετικές εκφάνσεις της τέχνης. Τα εικαστικά αποτελούν μέρος της ευρύτερης μαθησιακής περιοχής «Τέχνη και Πολιτισμός» του επίσημου Προγράμματος Σπουδών για το νηπιαγωγείο. Στην παρούσα ανακοίνωση εξετάζεται ο ρόλος των εικαστικών σε ένα πρόγραμμα διδασκαλίας της Ελληνικής σε δίγλωσσα και πολύγλωσσα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Πρόκειται για την περίπτωση ενός Παιδικού Σταθμού που εδρεύει σε χώρα του εξωτερικού. Δεδομένου του ανεπίσημου χαρακτήρα του σχολείου το εκπαιδευτικό προσωπικό που το στελεχώνει έχει προβεί στον σχεδιασμό ενός Προγράμματος, το οποίο, κατά δήλωσή τους, στηρίζεται στα ελλαδικά Αναλυτικά Προγράμματα Προσχολικής Αγωγής. Σκοπός της έρευνας είναι να καταγράψει και να μελετήσει τις πρακτικές που εφαρμόστηκαν σε ό, τι αφορά τα εικαστικά και να τις συγκρίνει, αναφορικά με τις σχετικές κατευθυντήριες που δίνονται από τα επίσημα Προγράμματα Προσχολικής Αγωγής. Επιπλέον, η έρευνα στοχεύει να διερευνήσει κατά πόσο η εφαρμογή των εν λόγω πρακτικών συμβάλλει στην εκμάθηση της δεύτερης/ξένης γλώσσας.

Αγγελική Πολίτη, Μαίρη Δρετάκη

«Στα χνάρια του Δαρβίνου»: δημιουργώντας μια σχολική διαδραστική γκαλερί τέχνης για την εξέλιξη των ειδών του πλανήτη με στόχο τη συνεκπαίδευση όλων των μελών της σχολικής κοινότητας

Η παρούσα εργασία αποσκοπεί να αναδείξει πως η κοινωνικά διαμεσολαβημένη τέχνη σε περιβάλλοντα συμπεριληπτικής, ενεργητικής - βιωματικής μάθησης δύναται να εμπλουτίσει τις μαθησιακές εμπειρίες των μελών της σχολικής κοινότητας, προάγοντας την καλλιέργεια νέων γραμματισμών (π.χ. αλφαριθμητισμός στα μέσα) και δεξιοτήτων του 21ου αι. (επικοινωνία, συνεργασία, κριτική σκέψη και δημιουργικότητα). Κάνοντας αναλυτική μνεία στον παιδαγωγικό σχεδιασμό και τα στάδια δημιουργίας της επισκέψιμης δίγλωσσης, διαδραστικής γκαλερί τέχνης «Στα χνάρια του Δαρβίνου» από μαθητές/τριες Στ' τάξης Δημοτικού Σχολείου της Αττικής, στο πλαίσιο διαθεματικού eTwinning περιβαλλοντικού προγράμματος, για τη φυσική εξέλιξη των ειδών του πλανήτη θα κατανοήσουμε πώς μαθητές και μαθήτριες, με τη συμβολή του εκπαιδευτικού, δύναται να μετατραπούν από παθητικοί αναγνώστες και καταναλωτές των νέων μέσων σε ενεργούς συμμετόχους και παραγωγούς εκπαιδευτικού περιεχομένου. Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του προγράμματος, οι μαθητές/τριες μελέτησαν έντυπες και διαδικτυακές εκπαιδευτικές πηγές και πρωτότυπο υλικό από αποθετήρια, όπως η διαδικτυακή πλατφόρμα ΜΗΤΙΔΑ του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικού Περιεχομένου (ΕΚΤ), υλοποίησαν επιτόπιες επισκέψεις σε μουσεία, παρακολουθώντας εκπαιδευτικές δράσεις, διερεύνησαν, έκαναν κριτική ανάλυση και ανασύνθεση της πληροφορίας την οποία εμπλούτισαν με ψηφιακά εργαλεία, δημιουργώντας μια σχολική γκαλερί για την ανάδειξη της ταξινόμησης των ειδών του πλανήτη, της φυσικής τους προσαρμογής στα διαφορετικά οικοσυστήματα, της αποτύπωσης της εξέλιξης στο γεωλογικό χρόνο και της ανάδειξης της συμβολής του ταξιδιού του Δαρβίνου. Τα μουσειακά εκθέματα αποτυπώθηκαν σε διαφορετικά πολυτροπικά κείμενα και περιλάμβαναν εικονογραφημένους πίνακες και σχέδια, συνοδεία περιγραφών σε αγγλικά και ελληνικά, κόμικς, βίντεο, θεατρικό παιχνίδι στο οποίο συμμετείχαν μεταμφιεσμένοι οι δημιουργοί, ενώ η όλη έκθεση κατέληγε σε ψηφιακό παιχνίδι γνώσεων που καλούνταν να παίξουν οι επισκέπτες. Η έκθεση σχεδιάστηκε, αναμορφώνοντας μια σχολική αίθουσα, ενώ το σύνολο των εκθεμάτων παρουσιάστηκε υπό τη μορφή εκπαιδευτικού προγράμματος διάρκειας μιας σχολικής ώρας. Ξεναγοί στην έκθεση ήταν οι ίδιοι οι δημιουργοί της, με απώτερο στόχο να αποτελέσουν πολλαπλασιαστές νέας γνώσης, εκπαιδεύοντας μαθητές/τριες από άλλες σχολικές τάξεις.

Χρυσούλα Πολυζωγπούλου

Δομίνικος Θεοτοκόπουλος...από την Κρήτη μέχρι το Τολέδο

Το παρόν εκπαιδευτικό πρόγραμμα εφαρμόστηκε στο 3ο Νηπιαγωγείο Νέου Καρλοβασίου Σάμου στο πλαίσιο της δράσης Teachers4Europe. Ως στόχο είχε να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με χώρες της Ευρώπης μέσα από τα έργα του σπουδαίου Έλληνα ζωγράφου Δομίνικου Θεοτοκόπουλου. Στο πρόγραμμα

εντάχθηκαν δραστηριότητες από όλα τα γνωστικά αντικείμενα (Γλώσσα, Μαθηματικά, Περιβάλλον, Έκφραση και Δημιουργία, Πληροφορική), που καλύπτουν τους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος και του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Για την υλοποίησή του δεν προαπαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις. Όλες οι δραστηριότητες υλοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του πρωινού ωρολογίου προγράμματος και είχαν βιωματικό και ομαδοσυνεργατικό χαρακτήρα. Οι μαθητές, νήπια και προνήπια, γνώρισαν σημαντικά έργα του ζωγράφου και ταξίδεψαν από την Ελλάδα μέχρι την Ιταλία και την Ισπανία, μαθαίνοντας ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των χωρών αυτών, με παιγνιώδη και δημιουργικό τρόπο. Τα παιδιά ανταποκρίθηκαν θετικά, ανέπτυξαν δεξιότητες συνεργασίας και διατήρησαν μέχρι το τέλος του προγράμματος το ενδιαφέρον τους και την ενεργή συμμετοχή τους.

Ζωή Πολυχρόνου

Δημιουργώντας ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια με εργαλεία WEB 2.0. μέσα από την τέχνη του Γάλλου ζωγράφου Πωλ Γκωγκέν

Ο Πωλ Γκωγκέν (1848- 1903) υπήρξε ένας από τους σημαντικότερους Γάλλους ζωγράφους όλων των εποχών. Εκπρόσωπος του ρεύματος του μεταϊμπρεσιονισμού και έντονα πειραματικός καλλιτέχνης, επηρέασε τα ρεύματα της μοντέρνας τέχνης. Τα κύρια χαρακτηριστικά γνωρίσματα της τέχνης του ήταν η χρήση μεγάλων επιφανειών και έντονων χρωμάτων. Ο Γκωγκέν, απογοητευμένος από τον ιμπρεσιονισμό, στράφηκε περισσότερο στην αφρικανική τέχνη και την τέχνη της Ασίας. Την υπόλοιπη ζωή του την πέρασε στη Γαλλική Πολυνησία, δημιουργώντας πολλούς από τους χαρακτηριστικότερους πίνακές του. Το έργο του αναγνωρίστηκε μετά τον θάνατό του. Η ενασχόληση με τη ζωή και το έργο του διάσημου Γάλλου ζωγράφου, Πωλ Γκωγκέν, για μαθητές Δημοτικού, μέσα από τη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών με εργαλεία WEB 2.0., συμβάλλει στη γνωριμία των έργων τέχνης του Γάλλου ζωγράφου, στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, στην ενδυνάμωση της στοχαστικής ικανότητας, στην καλλιέργεια της αισθητικής εμπειρίας. Η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση αφορά τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, με θέμα τη ζωή και τα έργα τέχνης του Γάλλου ζωγράφου Πωλ Γκωγκέν. Οι μαθητές, κυρίως, της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού μπορούν να χωριστούν σε ομάδες των δύο ατόμων και η κάθε ομάδα να αναλάβει να δημιουργήσει ένα ψηφιακό παιχνίδι. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός, διαμεσολαβητικός, συντονιστικός. Τα ψηφιακά παιχνίδια που μπορούν να δημιουργήσουν είναι: Learning apps (άσκηση αντιστοίχισης), Jigsawplanet (παζλ), Wordart (συννεφόλεξο), Linoit (ψηφιακός τοίχος), Postermywall (αφίσσα), Thinklink (διαδραστική εικόνα), Wakelet (πλατφόρμα για τη συλλογή, οργάνωση και διαμοιρασμό ψηφιακού περιεχομένου), Crosswordlab (σταυρόλεξο). Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι αποτελεί ένα σύγχρονο εργαλείο, το οποίο μπορεί να αποτελέσει ένα νέο μέσο μάθησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς δίνει μια νέα διάσταση στη μάθηση, μέσα σε ένα οργανωμένο πλαίσιο, με εκπαιδευτικούς στόχους, κατάλληλο σχεδιασμό και αξιολόγηση (Νικηφορίδου & Παγγέ, 2011). Οι έρευνες επισημαίνουν τη θετική σχέση μεταξύ της μάθησης και της ενασχόλησης των μαθητών με τα ψηφιακά παιχνίδια, καθώς παρακινούν τους μαθητές να εμπλακούν στη μαθησιακή διαδικασία μ' έναν ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο (Παπαδάκης κ.α., 2015).

Βαρβάρα Πυρομάλη

Το κίνημα του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού μέσα από τα μάτια των παιδιών

Το παρόν διδακτικό σενάριο εμπνεύστηκε από το πολιτιστικό πρόγραμμα με τίτλο «Το κίνημα του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού μέσα από τα μάτια των παιδιών», που υλοποιήθηκε στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου Αττικής, στα πλαίσια του μαθήματος των Γαλλικών, σε συνεργασία με την εκπαιδευτικό των εικαστικών. Το θέμα του στηρίχθηκε στην ανάγκη των μαθητών να έρθουν σε επαφή με την τέχνη και να γνωρίσουν τον Γαλλικό Ιμπρεσιονισμό και τους εκπροσώπους του μέσα από διερευνητικού, βιωματικού και διαδραστικού τύπου παιγνιώδεις δραστηριότητες εντός της σχολικής τάξης. Οι μαθητές, σε ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης και συνεργασίας, καλούνται να οργανώσουν μια εικονική ξενάγηση στο μουσείο Orsay του Παρισιού για τον Γερμανό φίλο τους που έρχεται στη γαλλική πρωτεύουσα, συμμετέχοντας ενεργά στην αποκωδικοποίηση, τη χρήση, τη δημιουργία και την ανάλυση γραπτών, προφορικών και πολυτροπικών κειμένων. Οι μαθητές ανακαλούν και κάνουν χρήση λεξιλογίου σχετικού με τα χρώματα, τα προσδιοριστικά επίθετα, τα επιρρήματα τόπου, ερευνούν το διαδίκτυο, καταγράφουν πληροφορίες, κατανοούν και παράγουν γραπτό και προφορικό λόγο, αξιοποιώντας την ψηφιακή τεχνολογία. Η διδασκαλία της ξένης

γλώσσας γίνεται παιχνίδι που αναδεικνύει τον ρόλο της τέχνης. Ο σχεδιασμός του σεναρίου βασίστηκε στο μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης, εφαρμόζοντας μια παιδαγωγική του γραμματισμού μέσα σε ένα μαθητοκεντρικό, διαπολιτισμικό και διαφοροποιημένο πλαίσιο εργασίας που καλλιεργεί την κριτική σκέψη διαμέσου της ευαισθητοποίησης των μαθητών ως προς την τέχνη και την ψυχαγωγία. Οι μαθητές, με οδηγό και εμπυχωτή τον καθηγητή τους, αξιοποιώντας την τέχνη μέσω της γαλλικής γλώσσας, εμπλέκονται σε παιγνιώδεις δράσεις που σχετίζονται με τη ζωή τους, την καθημερινότητα και το ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον τους και προετοιμάζονται αποτελεσματικότερα για μια πολυγλωσσική, πολυπολιτισμική και πολυμεσική κοινωνία. Το ΕΠΣ-ΞΓ (2016), το οποίο αναφέρεται σε επικοινωνιακούς δείκτες για ανάπτυξη ψηφιακού γραμματισμού, αποτελεί σημείο αναφοράς, καθώς ενισχύει τις ψηφιακές δεξιότητες που συνιστούν απαραίτητα εφόδια για τη γενιά των «ψηφιακών γηγενών».

Κωνσταντίνα Ρέντζου

Ξεκλειδώνοντας τη δύναμη του παιχνιδιού: Ο ρόλος των ενηλίκων και πώς μπορούν να γίνουν σύμμαχοι στο παιχνίδι των παιδιών

Έχουν οι ενήλικες ρόλο στο παιχνίδι των παιδιών και ποιος μπορεί να είναι αυτός; Σύμφωνα με ερευνητικά δεδομένα, οι ενήλικες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στο παιδικό παιχνίδι, καθώς οι ποιοτικές εμπειρίες παιχνιδιού δημιουργούνται και καλλιεργούνται, όταν οι ενήλικες συμμετέχουν στη διαδικασία. Προκειμένου, ωστόσο, οι εμπειρίες παιχνιδιού να είναι ποιοτικές ο ρόλος των ενηλίκων θα πρέπει να είναι υποστηρικτικός και όχι καθοδηγητικός. Όταν οι ενήλικες ελέγχουν και καθοδηγούν το παιχνίδι παραβιάζουν τις βασικές αρχές του και η εμπειρία του παιχνιδιού χάνει το νόημά της. Αντίθετα, όταν ο ρόλος τους είναι υποστηρικτικός, δίνουν χώρο και χρόνο στα παιδιά να αναπτυχθούν και να συμμετάσχουν ενεργά στη μάθησή τους. Το προτεινόμενο βιωματικό εργαστήριο αποσκοπεί στο να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τους ρόλους που μπορούν να υιοθετήσουν στα πλαίσια του παιδικού παιχνιδιού, καθώς και να εντοπίσουν τους επιθυμητούς και μη επιθυμητούς τρόπους με τους οποίους θέλουμε οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας να συμμετέχουν στο παιδικό παιχνίδι. Στα πλαίσια του βιωματικού εργαστηρίου θα χρησιμοποιηθούν ποικίλες τεχνικές για την επίτευξη των στόχων. Ενδεικτικά: 1. Μέσω της ανάλυσης επεισοδίων/σεναρίων παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα αναγνωρίσουν τους διάφορους ρόλους τους οποίους οι ενήλικες μπορούν να υιοθετήσουν και θα κατανοήσουν τη σπουδαιότητα της συμμετοχής τους στο παιχνίδι. 2. Με τη χρήση της τεχνικής του καταιγισμού ιδεών (brainstorming) και τη δημιουργία ιστογραμμάτων, θα γίνει καταγραφή των απόψεων, των αντιλήψεων και των πρακτικών που υιοθετούνται από τους συμμετέχοντες. 3. Με τη χρήση βίντεο, οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να αναγνωρίσουν αποτελεσματικές και μη αποτελεσματικές πρακτικές των ενηλίκων και να διατυπώσουν προτάσεις αναφορικά με τον ρόλο που θα έπρεπε να έχουν οι ενήλικες στο παιχνίδι των παιδιών. Οι συμμετέχοντες θα εργαστούν, κατεξοχήν σε μικρές ομάδες, ενώ τα αποτελέσματα των ομάδων θα συζητηθούν στην ολομέλεια.

Κωνσταντίνα Ρέντζου, Ειρήνη Κοντού

Διερεύνηση των απόψεων και των αντιλήψεων των παιδιών για το παιχνίδι τους και τον ρόλο των ενηλίκων σε αυτό

Το παιχνίδι, ως εγγενές στην καθημερινή ζωή των παιδιών και αναπόσπαστο κομμάτι της προσχολικής εκπαίδευσης και φροντίδας, έχει διερευνηθεί από διαφορετικές οπτικές και ιδεολογικές δομές. Εν τούτοις, η εννοιολόγηση και η σπουδαιότητα του και, εν γένει, το παιχνίδι ως φαινόμενο, έχει διερευνηθεί, κατεξοχήν, από την προοπτική των ενηλίκων (παιδαγωγών και/ή γονέων), ενώ η διερεύνηση της προοπτικής των παιδιών είναι σχετικά περιορισμένη. Ωστόσο, η διερεύνηση των απόψεων των παιδιών για θέματα που τα αφορούν, όπως το παιχνίδι και η μάθηση, είναι θεμελιώδους σημασίας καθώς, σύμφωνα με τη Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού (UNCRC), τα παιδιά έχουν δικαίωμα να επηρεάζουν, να μιλούν και να ερωτώνται για θέματα σχετικά με την καθημερινή τους ζωή. Συνάμα, σύμφωνα με τις «νέες κοινωνιολογίες» για την παιδική ηλικία, τα παιδιά επηρεάζουν ενεργά τα κοινωνικά πλαίσια, στα οποία λειτουργούν και, γι' αυτό τον λόγο, θα πρέπει να ακούγονται οι απόψεις τους. Στη βάση των παραπάνω, στα πλαίσια της παρούσας μελέτης, υιοθετήθηκε η μέθοδος του Μωσαϊκού, για να διερευνηθούν οι απόψεις 10 παιδιών, ηλικίας 3 έως 5 ετών, για το παιχνίδι. Για τη συλλογή των δεδομένων, οι φωτογραφίες και οι ζωγραφιές των παιδιών προστέθηκαν στη συζήτηση για να κατανοήσουμε τις απόψεις και τις

εμπειρίες των παιδιών. Τα αποτελέσματα της μελέτης, που αποτυπώνουν ενδιαφέρουσες όψεις των οπτικών των παιδιών, υπογραμμίζουν τη σημασία της κατανόησης των αντιλήψεων των παιδιών για το παιχνίδι και προσφέρουν πολύτιμες γνώσεις, τόσο για τους ερευνητές όσο και για τους παιδαγωγούς προσχολικής ηλικίας.

Γεράσιμος Ρεντίφης, Ελένη Καρακατσάνη

Η αξία του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του σχολικού διαλείμματος

Η γνωστική εξέλιξη του ανθρώπου συνιστά μια περιπετειώδη διαδρομή, η οποία οδηγεί από την εξάρτηση στην αυτονομία και στην αυτορρυθμιζόμενη μάθηση. Στη διάρκεια αυτής της διαδρομής, το παιδί της σχολικής ηλικίας αποκτά γνώσεις, νέες δεξιότητες και διαμορφώνει στάσεις για τη μετέπειτα ζωή. Στην παρούσα ανακοίνωση, αναδεικνύουμε την αξία του παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια του σχολικού διαλείμματος, ως μέσο ψυχαγωγίας και κοινωνικοποίησης. Η σχολική αυλή προσφέρει τη δυνατότητα για δημιουργική έκφραση των παιδιών και το παιχνίδι, στο πλαίσιο του διαλείμματος, έχει έναν θεραπευτικό ρόλο, αφού, κατά τη διάρκεια αυτού, τα παιδιά μοιράζονται, συνομιλούν, συγκρούονται και, γενικότερα, εμπλέκονται σε διανοητικές και συναισθηματικές αλληλεπιδράσεις, οι οποίες καλλιεργούν τις γνωστικές και κοινωνικές τους δεξιότητες. Τα παιδιά μαθαίνουν το ένα μέσα από το άλλο, μέσα από τις κοινές δραστηριότητες του παιχνιδιού και, διά της συνεργασίας και της ομαδικότητας, βελτιώνουν τις κινητικές δεξιότητες, μαθαίνουν να αποδέχονται τους κανόνες και καλλιεργούν την αυτοεκτίμηση, την αυτοπεποίθηση και τη δημιουργικότητα. Επιπλέον, παρουσιάζουμε δραστηριότητες, καλές πρακτικές και παιχνίδια, τα οποία μπορούν να υλοποιηθούν, προκειμένου να αξιοποιηθεί ο χρόνος του σχολικού διαλείμματος με τρόπο δημιουργικό και ευχάριστο για τα παιδιά. Στο πλαίσιο αυτό, οι εκπαιδευτικοί είναι απαραίτητο να σέβονται και να τηρούν τα χρονικά όρια του διαλείμματος και να μεριμνούν, προκειμένου αυτό να καταστεί σωστά οργανωμένο και ασφαλές.

Γεράσιμος Ρεντίφης, Στέλιος Σαβαΐδης

Η αντίληψη του Πλωτίνου περί τέχνης ως θεραπευτικό παιδαγωγικό εργαλείο καλλιέργειας της κριτικής σκέψης και της συναισθηματικής νοημοσύνης των μαθητών

Η αισθητική θεώρηση των πραγμάτων απασχόλησε τόσο τους καλλιτέχνες της αρχαιότητας όσο και τους φιλοσόφους, οι οποίοι επιχείρησαν να νοηματοδοτήσουν την έννοια του ωραίου και να σταθούν κριτικά απέναντί της. Με πλοηγό την αισθητική φιλοσοφία του Πλωτίνου, ως θεωρίας του Ωραίου όσο και ως στοχασμού για την τέχνη, η οποία εμφανίζεται ως αντανάκλαση του νοητού κόσμου και ως αποκάλυψη της Ιδέας στην περιοχή του αισθητού, θα επιχειρήσουμε να αναδείξουμε πώς μπορεί αυτή να αξιοποιηθεί δημιουργικά στο σύγχρονο σχολικό περιβάλλον. Ο σπουδαίος φιλόσοφος Πλωτίνος είναι ίσως ο πρώτος που τονίζει τη σπουδαιότητα των οπτικών τεχνών στην αισθητική εμπειρία του ανθρώπου και, γι' αυτόν τον λόγο, κρίνεται χρήσιμη η επανοηματοδότηση του εκπαιδευτικού μας συστήματος, με βάση τις θέσεις του Πλωτίνου περί του Ωραίου. Συγκεκριμένα, το κάλλος δύναται να θεωρηθεί ως το κύριο αντικείμενο της φιλοσοφίας του Πλωτίνου και κεντρικό σημείο αναφοράς όλων των άλλων θεωριών του. Συνεπώς, ο Πλωτίνος δημιούργησε μια φιλοσοφία του αυθεντικού κάλλους, θέτοντας για πρώτη φορά στην ιστορία της αισθητικής ερωτήματα που αφορούν τον ρόλο του έργου τέχνης στην παιδευτική πορεία του ανθρώπου, αφού το έργο τέχνης εμφανίζεται ως αντανάκλαση του νοητού κόσμου, ως αποκάλυψη της Ιδέας στην περιοχή του αισθητού και αποκτά αναγωγικό χαρακτήρα. Η αισθητή ωραιότητα, η οποία είναι φυσικό να υπάρχει στο έργο τέχνης με τη διαμεσολάβηση της δημιουργικότητας της ψυχής του καλλιτέχνη, δικαιώνεται όχι ως μίμηση ή σύμβολο, αλλά ως αντανάκλαση της Ψυχής. Ο εκπαιδευτικός, έχοντας αντιληφθεί την αξία των αντιλήψεων του Πλωτίνου περί τέχνης, θα είναι να θέση να ενσωματώσει έργα τέχνης στη μαθησιακή διαδικασία και, μέσω της μετασχηματίζουσας μάθησης, να συμβάλει στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και της συναισθηματικής νοημοσύνης των μαθητών.

Δημήτριος Σαββόπουλος

Προσεγγίζοντας την ξένη γλώσσα μέσα από ένα συνεργατικό παιχνίδι: The Greek Mystery Game

Το παιχνίδι ως εργαλείο διδασκαλίας στην εκπαίδευση προάγει τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, την επικοινωνία και το κίνητρο για μάθηση. Αυτό συμβαίνει ίσως περισσότερο στα συνεργατικά παιχνίδια, δηλαδή παιχνίδια στα οποία οι συμμετέχοντες κερδίζουν ή χάνουν όλοι μαζί ως σύνολο, έχοντας ως

αντίπαλο το ίδιο το παιχνίδι, και αναγκάζονται να εμπλακούν ενεργά, ανταλλάσσοντας γνώση και πληροφορίες. Το συνεργατικό παιχνίδι «Greek Mystery» είναι μία πρωτότυπη εκπαιδευτική δράση που υλοποιήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος των Αγγλικών. Πραγματοποιήθηκε στο πάρκο της Νέας Ελβετίας στη Θεσσαλονίκη, με την Στ' τάξη δημοτικού σχολείου της περιοχής, τον Ιούνιο του 2021. Το παιχνίδι ήταν θεματικό και το σενάριο αφορούσε στην αναζήτηση ενός φανταστικού εγκληματία, του Greek Mystery. Το σενάριο άρχισε να χτίζεται από τον Μάιο, έναν μήνα πριν από το παιχνίδι, με επιστολές που τοποθετούνταν στη σχολική αίθουσα ανά διαστήματα από τον εκπαιδευτικό των Αγγλικών, χωρίς να το αντιλαμβάνονται τα παιδιά, και έφεραν την υπογραφή του Greek Mystery ή κάποιου χαρακτήρα του παιχνιδιού. Το περιεχόμενο των επιστολών αυτών οδηγούσε, τελικά, τα παιδιά στο πάρκο, την προκαθορισμένη ώρα και ημέρα του παιχνιδιού. Εκεί, η τάξη χωριζόταν σε ομάδες. Τα μέλη κάθε ομάδας, συνεργάζονταν και διεκπεραιώναν δοκιμασίες σε καθορισμένους χώρους του πάρκου, εξασκώντας την κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού αγγλικού λόγου. Με την επίτευξη κάθε δοκιμασίας, δινόταν ένα στοιχείο στην ομάδα. Έπειτα, οι ομάδες έπρεπε να συνεργαστούν μεταξύ τους, να ανταλλάξουν στοιχεία που είχαν ανακτήσει και να τα καταγράψουν σε ένα κεντρικό πάνελ, του οποίου η σταδιακή συμπλήρωση, θα αποκάλυπτε ποιος πραγματικά ήταν ο Greek Mystery και πού βρισκόταν μέσα στο πάρκο. Οι μαθητές/τριες αξιολόγησαν θετικά όλες τις εκφάνσεις της δράσης, γεγονός που δίνει αφορμή για περαιτέρω έρευνα σχετικά με την ένταξη περισσότερων συνεργατικών παιχνιδιών ως μέσο εκμάθησης της ξένης γλώσσας αλλά και οποιουδήποτε γνωστικού αντικείμενου στην τυπική ή μη εκπαίδευση.

Ευαγγελία Σαββοπούλου

Αξιολόγηση του μαθήματος «Γεωγραφικά Διαμερίσματα της Ελλάδος» μέσω συνεργατικού παιχνιδιού εξωτερικού χώρου

Τα τελευταία χρόνια, στον χώρο της εκπαίδευσης, η μάθηση μέσω του παιχνιδιού εφαρμόζεται όλο και περισσότερο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, το παιχνίδι δε λειτούργησε ως μέσο διδασκαλίας, αλλά ως μέσο αξιολόγησης. Στην Δ' τάξη του δημοτικού, τα παιδιά διδάχθηκαν στο μάθημα της Μελέτης Περιβάλλοντος τα γεωγραφικά διαμερίσματα της Ελλάδος. Για να αξιολογηθούν τα παιδιά, δεν επιλέχθηκε η στείρα απομνημόνευση αλλά ένα συνεργατικό παιχνίδι που έλαβε χώρα στην αυλή. Πρόκειται για ένα «κυνήγι θησαυρού», στο οποίο τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες (κάθε ομάδα έχει το χρώμα της) και ακολουθούν στοιχεία που τα στέλνουν από το ένα μέρος στο άλλο. Τα στοιχεία αυτά είναι κομμάτια παζλ που, όταν συγκεντρωθούν όλα κι ενωθούν μεταξύ τους, σχηματίζουν τον χάρτη της Ελλάδας και πρέπει να γράψουν επάνω του όλα τα γεωγραφικά διαμερίσματα. Μόλις ολοκληρώσουν και αυτή τη δοκιμασία, ο εκπαιδευτικός δίνει το τελευταίο στοιχείο, που είναι ένα συγκεκριμένο γεωγραφικό διαμέρισμα. Σε αυτό, υπάρχει το τελευταίο στοιχείο, το οποίο είναι ένα γράμμα της αλφαβήτου. Αυτό το γράμμα το γράφουν στον πίνακα. Όταν όλες οι ομάδες έχουν γράψει τα γράμματα που έχουν βρει, με τη μέθοδο του αναγραμματισμού, θα πρέπει να βρουν, όλη η τάξη αυτή τη φορά, τη λέξη που σχηματίζεται (που είναι ένα σημείο του σχολείου). Τρέχουν όλα τα παιδιά εκεί και ανακαλύπτουν τον «θησαυρό». Ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του συντονιστή και τα παιδιά συνεργατικά, πρώτα σε ομάδες και, στο τέλος, όλα μαζί, φτάνουν στον «θησαυρό» και είναι όλοι νικητές, χωρίς να υπάρξει το αίσθημα της απογοήτευσης του «αδιάβαστου μαθητή». Τελικά, με τη βοήθεια όλων, έχει επιτευχθεί και ο στόχος του μαθήματος, που είναι να γνωρίζουν τα γεωγραφικά διαμερίσματα, αλλά και ο στόχος να μαθαίνουν διασκεδάζοντας.

Ρεγγίνα Σαλτάρη

Μουσικά παιχνίδια των παιδιών από επιτόπια καταγραφή σε ελληνικές σχολικές αυλές και προτάσεις για χρήση τους στη σχολική μουσική εκπαίδευση

Το ελεύθερο παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους, όπως ο δρόμος, η γειτονιά και η φύση, ήταν κάτι δεδομένο για τα παιδιά που μεγάλωσαν μέχρι και τις δεκαετίες του 1960 και του 1970, ενώ, σήμερα, αποτελεί ένα λιγότερο συχνό θέαμα (Tucker, 2008). Από τα τέλη του 20ού αιώνα, οι παραδοσιακοί τύποι παιχνιδιού έχουν πιθανόν εγκαταλειφθεί, ωστόσο αυτό δεν συνεπάγεται και την έκλειψη του παιχνιδιού. Αυτό που έχει συμβεί είναι ότι το ελεύθερο παιχνίδι έχει αντικατασταθεί από το επιτηρούμενο παιχνίδι και τείνει να λαμβάνει χώρα σε περιβάλλοντα που οργανώνονται από τους ενήλικες (Guldborg, 2009). Από τη δεκαετία του '90, οι ερευνητές των μουσικών παιχνιδιών των παιδιών άρχισαν να αναζητούν τα σύγχρονα άτυπα πλαίσια, όπου τα παιδιά αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αναπτύσσοντας ποικίλες μουσικές συμπεριφορές και

πρακτικές (Gluschankof, 2011). Σήμερα, τα σύγχρονα άτυπα πλαίσια είναι, συνήθως, οι αυλές των σχολείων κατά τη διάρκεια του διαλείμματος. Στις παιγνιώδεις δραστηριότητές τους, τα παιδιά χρησιμοποιούν το σώμα, τη φωνή και στοιχεία που οικειοποιούνται από το περιβάλλον τους. Συχνά, εκφράζονται με μουσικό τρόπο, καθώς κινούνται ρυθμικά, τραγουδούν μελωδίες και επινοούν ρυθμικές απαγγελίες και κινητικά μοτίβα. Το παιχνίδι αποτελεί για τα παιδιά μια αυθόρμητη και αναγκαία έκφραση στην καθημερινότητά τους, ακόμα και όταν υπάρχουν χωρικοί ή χρονικοί περιορισμοί. Στο παρόν άρθρο, παρουσιάζεται μέρος ευρημάτων από εθνογραφική μελέτη που πραγματοποιήθηκε, το 2017, για 6 μήνες στις αυλές 9 ελληνικών δημοτικών σχολείων, από διάφορες γεωγραφικές περιοχές, με αντικείμενο τα μουσικά παιχνίδια των παιδιών. Η ερευνήτρια παρατήρησε σε καθημερινή βάση τις μαθήτριες και τους μαθητές κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων και κατέγραψε ποικιλία μουσικών παιχνιδιών που έπαιζαν τα παιδιά αυθόρμητα και χωρίς την παρουσία ενηλίκων. Ειδικότερα, η εστίαση έγινε σε παιχνίδια που περιλάμβαναν μελωδία, κίνηση και στίχους ή ρυθμικές απαγγελίες. Συνήθως, παίζονταν από ζευγάρια σε αντικριστή θέση ή από μικρές ομάδες παιδιών, σε κύκλο ή σε σειρά το ένα δίπλα στο άλλο. Συνολικά, καταγράφηκαν 50 περίπου μουσικά παιχνίδια με δομημένο ή/και αυτοσχεδιαστικό χαρακτήρα και αναλύθηκαν με βάση τα μουσικά τους στοιχεία (ρυθμικά, γλωσσικά και κινητικά), καθώς και τις κοινωνικές δεξιότητες που εκδήλωναν οι συμμετέχουσες. Στο παρόν άρθρο, παρουσιάζονται επιλεγμένα παραδείγματα μουσικών παιχνιδιών και προτείνονται τρόποι αξιοποίησής τους στη σχολική τάξη. Η μελέτη επιχειρεί να συνεισφέρει στην επικαιροποίηση της ερευνητικής βιβλιογραφίας για τα μουσικά παιχνίδια που παίζουν τα παιδιά στον ελεύθερο χρόνο τους. Ειδικότερα, στην Ελλάδα, διαπιστώθηκε ερευνητικό κενό σε αυτό το αντικείμενο. Το άρθρο προκρίνει τη σημασία της συστηματικής παρατήρησης των δραστηριοτήτων που αναπτύσσουν τα παιδιά σε άτυπα περιβάλλοντα και την ένταξή τους στην τυπική εκπαίδευση.

Σταματία Σβάρνα, Αγγελική Θεοχάρη

Εκπαιδευτικό παιχνίδι, τέχνη και ανάπτυξη προφορικού/γραφτού λόγου: Θερινό πρόγραμμα αξιοποίησης ελεύθερου χρόνου

Ο ρόλος του παιχνιδιού σε προγράμματα αξιοποίησης ελεύθερου χρόνου είναι αναμφισβήτητα σημαντικός. Σκοπός του προγράμματος είναι η δημιουργική απασχόληση των παιδιών, ώστε, μέσω του παιχνιδιού, να επιτευχθεί η ανάπτυξη προφορικού και γραπτού λόγου. Στόχος του θερινού εκπαιδευτικού προγράμματος είναι η πνευματική, κοινωνική και ψυχική ανάπτυξη των παιδιών μέσα από βιωματικές, ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες, που έχουν ως βάση το παιχνίδι και την τέχνη. Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε από 28/06/2021- 30/07/2021 σε σαράντα (40) παιδιά, ηλικίας μεταξύ 6-12 χρονών, σε περιοχή του κέντρου της Αθήνας. Οι κυριότερες δράσεις που υλοποιήθηκαν ήταν: 1. Πλάσαμε κυκλαδικά ειδώλια και τους δώσαμε φωνή, 2. Εξασκηθήκαμε στη δημιουργική γραφή, 3. Εξασκηθήκαμε σε γλωσσοδέτες και αινίγματα, 4. Φτιάξαμε "παλιά παιχνίδια" και παίξαμε με αυτά, 5. Ακούσαμε και διαβάσαμε παραμύθια, 6. Δημιουργήσαμε αφίσες, 7. Παίξαμε θεατρικά παιχνίδια, 8. Παίξαμε επιτραπέζια και παιχνίδια στην αυλή, 9. Συζητήσαμε ενώ κάναμε πικνίκ στην αυλή, 10. Πήραμε συνέντευξη από συγγραφέα παραμυθιών, 11. Φτιάξαμε πίνακα αποτελούμενο από φρούτα, λαχανικά και λουλούδια, όπως ο Τζουζέπε Αρτσιμπόλντο κ.ά. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στο παιχνίδι, καθώς αυτό βοηθάει στην ψυχοσωματική ανάπτυξη των παιδιών, αλλά ήταν και αναγκαίο μέσο εκπαίδευσης μιας και τόσο το είχαν στερηθεί τα παιδιά λόγω Covid-19 και περιορισμού επαφών το προηγούμενο χρονικό διάστημα. Τέλος, όλες οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες σχετίζονταν με την τέχνη, τη γλώσσα, το παιχνίδι και την επικοινωνία. Τα αποτελέσματα του εκπαιδευτικού προγράμματος δείχνουν πως τα παιδιά μπορούν να αξιοποιήσουν ποιοτικά τον ελεύθερο χρόνο τους. Με παιγνιώδη τρόπο μπορούν να αναπτύξουν τον προφορικό και γραπτό λόγο τους και να αποκτήσουν γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις χρήσιμες για τη ζωή τους. Η παρούσα ανακοίνωση δύναται να συνεισφέρει στην ανάπτυξη προγραμμάτων για το εκπαιδευτικό παιχνίδι και την τέχνη, αλλά και τον σχεδιασμό παρεμβάσεων επί του πεδίου στην μη τυπική εκπαίδευση και μάθηση.

Ιωάννα Σκαρμούτσου, Στυλιανή Ν. Τσεσμελή

Η συμβολή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην εκμάθηση σύνθετου και απαιτητικού λεξιλογίου από μαθητές του δημοτικού σχολείου

Η αξιοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στα πλαίσια της σχολικής τάξης φαίνεται να επιδρά ποικιλοτρόπως στην προαγωγή της μάθησης, καθώς και στην ενίσχυση των δεξιοτήτων των μαθητών

σχολικής ηλικίας. Σκοπός της μελέτης ήταν να διερευνήσει πώς το εκπαιδευτικό παιχνίδι θα μπορούσε να συμβάλλει στην καλλιέργεια της εκμάθησης σύνθετου και απαιτητικού λεξιλογίου από 72 μαθητές της Γ' και Δ' τάξης ενός δημοτικού σχολείου στο Ν. Αχαΐας. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιλάμβανε 5 συνεδρίες, μια προ-αξιολόγηση και μια μετα-αξιολόγηση, και εφαρμόστηκε στους μαθητές μέσω ομαδο-συνεργατικών δραστηριοτήτων στα πλαίσια της σχολικής τάξης από τον/την εκπαιδευτικό της κάθε τάξης, μετά από συστηματική καθοδήγηση τους και εξ αποστάσεως εποπτεία μέσω τηλεδιάσκεψης (λόγω της πανδημίας). Οι μαθητές σε κάθε συνεδρία ασκούσαν, με τη βοήθεια χειραπτικών υλικών (π.χ. κάρτες λέξεων, τουβλάκια, παζλ, ντόμινο, ακροστιχίδες), στην εσωτερική δομή των σύνθετων λέξεων μέσω δραστηριοτήτων ανάλυσης, σύνθεσης ή αντιστροφής των συστατικών τους, ορθογραφικής εξάσκησης, κατανόησης της σημασίας τους μέσω των συστατικών τους καθώς και παραγωγής συνθέτων στον προφορικό και γραπτό λόγο. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια κατασκευάστηκαν από την πρώτη συγγραφέα για τους σκοπούς της συγκεκριμένης μελέτης. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι μαθητές κατάφεραν να βελτιώσουν σημαντικά την ορθογραφική και σημασιολογική τους επίδοση στις σύνθετες λέξεις σε ένα μικρό μόνο αριθμό συνεδριών και μας οδηγούν στο συμπέρασμα πως η χρήση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην εκμάθηση σύνθετου και απαιτητικού λεξιλογίου, η οποία αποτελεί μια σημαντική συνιστώσα των δεξιοτήτων του γραπτού λόγου με τρόπο δημιουργικό, ευχάριστο και συστηματικό, αλλά και μέσα από τη χρήση αρχών της επιστημονικής έρευνας, ενώ επιβεβαιώνεται η ουσιαστική συμβολή του παιχνιδιού στην προαγωγή της μάθησης όλων των παιδιών στα πλαίσια της σχολικής τους τάξης.

Χρυσούλα Σκλαβενίτη

Έρευνα και καταγραφή παιδικών παραδοσιακών παιχνιδιών της Λευκάδας, μέσα από ένα ψηφιακό λεξικό τοπικού ιδιώματος (lexikolefkadas.gr), με στόχο την αναβίωσή τους μέσω της εκπαιδευτικής τους αξιοποίησης

Μια εθελοντική προσπάθεια διάσωσης και διάδοσης του Λευκαδίτικου γλωσσικού ιδιώματος, μέσω της πλατφόρμας lexikolefkadas.gr, αποτέλεσε την "αφορμή" για έρευνα και καταγραφή των παραδοσιακών (παιδικών και ενηλίκων) παιχνιδιών της Λευκάδας. Η έρευνα βασίστηκε, αρχικά, στο ήδη αναρτημένο υλικό της πλατφόρμας, που αποτελείται κυρίως από έντυπα λεξικά και γλωσσάρια για το Λευκαδίτικο ιδίωμα. Στη συνέχεια, αξιοποιήθηκαν περαιτέρω οι πηγές του, όλα τα έντυπα από τα οποία αντλήθηκε γλωσσικό υλικό, άλλα και έντυπα-συλλογές καταγραφής παραδοσιακών και αρχαίων παιχνιδιών για όλο τον Ελλαδικό χώρο καθώς και διαδικτυακές πηγές. Στόχοι της προσπάθειας: Να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τα παιχνίδια του τόπου τους. Να ερευνήσουν, χρησιμοποιώντας έντυπο και ψηφιακό υλικό αλλά και την επαφή με ανθρώπους μεγαλύτερων ηλικιών. Να προβληματιστούν για την αξία του παιχνιδιού ως μέσο ανάπτυξης, δημιουργικότητας και φαντασίας. Να συνειδητοποιήσουν τη συνέχεια που υπάρχει στη ζωή μας και, άρα, και στο παιχνίδι. Να αποκτήσουν κριτική και δημιουργική σκέψη. Να ανακαλύψουν τρόπους αναβίωσης των παιδικών παραδοσιακών παιχνιδιών. Το αποτέλεσμα είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού τόμου, ελεύθερου προς χρήση, με πλούσιο πληροφοριακό υλικό για τα παραδοσιακά παιχνίδια του νησιού, με πληροφορίες για την πορεία των παιχνιδιών στον χρόνο από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα και με συγκριτικές αναφορές ανάμεσα στα παιχνίδια της Λευκάδας και άλλων περιοχών της Ελλάδας. Το υλικό συνοδεύεται από εκπαιδευτικό σενάριο γνωριμίας με τα παραδοσιακά παιχνίδια και προτάσεις περαιτέρω αξιοποίησης του υλικού και αφήνει περιθώρια σε κάθε εκπαιδευτικό να το διαμορφώσει ανάλογα με τις μαθησιακές ανάγκες και την ηλικία των μαθητών του. Το υλικό μπορεί να αξιοποιηθεί τόσο στη διά ζώσης όσο και στην εξ αποστάσεως διδασκαλία.

Σοφία Σκλείδα

Ο διαπαιδαγωγικός, διαπλαστικός και ψυχαγωγικός ρόλος του παιδικού Παιχνιδιού στην Κάτω Ιταλία

Το παιχνίδι έχει παίξει και διαδραματίζει θεμελιακό ρόλο στην ελληνική κοινωνία. Οι αρχαίοι Έλληνες το είχαν ως μέσο αγωγής και ψυχαγωγίας, είχε κοινωνικές διαστάσεις και το θεωρούσαν ως ένα μεγάλο αγαθό. Πρώτοι συνειδητοποίησαν τον ουσιαστικό ρόλο των ομαδικών παιχνιδιών και, γι' αυτόν τον λόγο, τα εντάξαν στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών. Το παιχνίδι αναπτύσσει τη συντροφικότητα, ασκεί το σώμα, καλλιεργεί το πνεύμα, μαθαίνει τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες του παιχνιδιού και, συνακόλουθα, να τηρούν τους νόμους της πατρίδας τους, όταν μεγαλώσουν. Σήμερα, είναι, γενικότερα,

γνωστό ότι πάρα πολλά παιχνίδια που παίζονταν στην αρχαία Ελλάδα και δὴ στην Κάτω Ιταλία, που αφορά στη μελέτη μας, μέσω του Βυζαντίου ἔφτασαν ως τις μέρες μας. Σε ορισμένες περιπτώσεις, παίζονται με πανομοιότυπο τρόπο ἢ με μικρές διαφοροποιήσεις, ενώ σε άλλες διατηρουν ακριβώς το ἴδιο αρχαίο ὄνομα ἢ τους δίνεται διαφορετικό. Τέλος, κάποια παιχνίδια εμφανίζονται σε ὅλους τους λαούς, πράγμα που σημαίνει ὅτι ἡ παρουσία τους εἶναι εμφυτευμένη στη γονιδιακὴ μνήμη των λαών, αντανακλουν ἀπόψεις πολὺ παλιές και σχετίζονται με την ἴδια την ὑπαρξη του ανθρώπου.

Σωτηρία Σούλιου, Σαρίνα Σαλῶμ, Έρικα Μπατή, Τζένη Σιναβέλη & Ιωάννα Ράπτη

Κιβωτός του Νῶε: Ἡ εκπαιδευτικὴ κατασκευὴ ως γέφυρα της ἀνάμνησης του παρελθόντος και της φαντασίας για το μέλλον

Οι πολιτισμοὶ δημιουργήθηκαν πάνω στις συλλογικὲς δράσεις των ανθρώπων στην πορεία του χρόνου. Ο Εβραϊκὸς Πολιτισμὸς εἶναι ἀπὸ τους αρχαιότερους πολιτισμοὺς του πλανήτη. Σύμφωνα με την ανθρωπολογικὴ επιστῆμη, ἀλλὰ και τη σύγχρονη νευροεπιστῆμη, το ἀνθρώπινο εἶδος διαθέτει τρία βασικά χαρακτηριστικά, τα οποία το κάνουν διαφορετικὸ ἀπὸ τα υπόλοιπα θηλαστικά του φυσικοῦ κόσμου. Την ικανότητα: α) για ἀνάμνηση, β) για φαντασία και γ) για συμβολισμό. Ἡ ικανότητά μας για ἀνάμνηση μας συνδέει με το πολιτισμικὸ μας παρελθόν, ενώ ἡ ικανότητά μας για φαντασία μας οδηγεί στο να χαράσσουμε το μέλλον. Τέλος, ἡ ικανότητά μας για συμβολισμό δημιουργεῖ μνήμη και μεταφέρει την πληροφορία στις ἐπόμενες γενεές. Ακολουθώντας την επιστημονικὴ ἔρευνα, συγκροτήσαμε μια διδακτικὴ πρόταση ἡ οποία δομήθηκε πάνω στις τρεις προαναφερθεῖσες ἀρχές: την ἀναμνησιακότητα, τη φαντασία και τον συμβολισμό και ἡ οποία υλοποιήθηκε ἀπὸ την βαθμίδα του νηπιαγωγείου. Ἀπὸ την πρώτη, ἐπιλέξαμε τη θεματικὴ ἐνότητα ἡ οποία εἶναι ἀμεσα συνδεδεμένη με τον Εβραϊκὸ πολιτισμὸ. Ἀπὸ τη δεύτερη, ἀναζητήσαμε τη σχέση της με το σήμερα και το αὐριο και, ἀπὸ την τρίτη, διερευνήσαμε ποια εἶναι τα καινούργια εργαλεία που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε. Ἡ κατασκευὴ που υλοποιήσαμε ἦταν ἡ Κιβωτός του Νῶε. Στόχος μας ἦταν οι μικροὶ μαθητές μέσα ἀπὸ την ἀνάγνωση της ιστορίας του κατακλυσμοῦ να συγκροτήσουν το δικὸ τους ἀφήγημα και, στη συνέχεια, μέσα ἀπὸ αὐτὸ να προτείνουν τρόπους με τους οποίους, σήμερα, θα ἀντιμετώπιζαν το γεγονός αὐτὸ, το οποίο στο ἀφήγημά τους, ἀντιστοίχισαν με την κλιματικὴ ἀλλαγὴ. Στη συνέχεια, τα παιδιά μαζί με τις εκπαιδευτικούς, χρησιμοποιώντας υλικά, ὅπως χαρτόνια, ξύλα, ὕφασμα και ἀνακυκλωμένα υλικά κατασκεύασαν ὁμοίωμα της κιβωτοῦ μήκους 3 μέτρων το οποίο φιλοτέχνησαν. Κατόπιν, πρότασης των παιδιών ἡ κιβωτός ἔπρεπε να διαθέτει και ψηφιακὴ τεχνολογία, ὥστε να μπορεί να ταξιδεύει. Οι εκπαιδευτικοί, ἐκμεταλλεόμενοι την πρόταση των παιδιών, χρησιμοποίησαν το τρισδιάστατο σχεδιαστικὸ πρόγραμμα 3Dbuilder και προσέγγισαν μαζί με τα παιδιά μια σχεδιαστικὴ 3D ἀναπαράσταση της κιβωτοῦ.

Αναστασία-Ζωὴ Σουλιώτου

Εικαστικὴ και εκπαιδευτικὴ αξιοποίηση μετατροπῆς ἀντικειμένων σε παιχνίδια που ζωγραφίζουν

Το παιχνίδι με χειρισμὸ ἀντικειμένων δημιουργεῖ ἓνα πολὺ-αισθητηριακὸ περιβάλλον πολλαπλῶν μαθησιακῶν ευκαιριῶν για ὅλους και, ἰδιαίτερα, για τα παιδιά. Ταυτόχρονα, τα παιχνίδια που σχετίζονται με σχεδίαση και ζωγραφικὴ αξιοποιούνται δημιουργικά ἀπὸ παιδιά και ἐνήλικες, συγκεντρώνοντας ὅλα τα οφέλη της σχεδιαστικῆς και ζωγραφικῆς ἐκφρασης, ἤδη ἀπὸ την πρώιμη παιδικὴ ηλικία: διερεύνηση των φυσικῶν ιδιοτήτων των υλικῶν, ἀνάπτυξη κιναισθητικῆς και οπτικο-χωρικῆς ἀντίληψης, ἀποτύπωση ψυχισμού και συναισθημάτων κ.λπ. Ἡ εργασία αὐτὴ ἐξετάζει παραδείγματα στα οποία ἀντικείμενα και παιχνίδια-ἀντικείμενα μετατρέπονται σε σχεδιαστικά και ζωγραφικά μέσα με δυνατότητες χειρισμοῦ τους σε δύο ἄξονες: α. ως ἀντικείμενα και/ἢ παιχνίδια-ἀντικείμενα και β. ως ζωγραφικά και σχεδιαστικά μέσα. Μέσα ἀπὸ τον παραπάνω συνδυασμὸ διερευνάται ἡ δυνατότητα για ἐναλλακτικὴ (ἐπανά)χρῆση των ἀντικειμένων μέσα ἀπὸ παιχνίδι ζωγραφικῶν και σχεδιαστικῶν δημιουργιῶν σε εκπαιδευτικὲς δραστηριότητες, ἀλλὰ και στη δημιουργία ἔργων τέχνης, καθὼς και ἡ συμβολὴ των νέων τεχνολογιῶν στη λειτουργία, στη (συν)διαμόρφωση των αισθητικῶν ποιότητων, στη σχεδιαστικὴ και ζωγραφικὴ πράξη των ἀντικειμένων και στην καταγραφή ὅλης της δημιουργικῆς διαδικασίας. Μέσα ἀπὸ παραδείγματα εκπαιδευτικῶν εικαστικῶν εργαστηρίων και δραστηριοτήτων, ἀναδεικνύεται ἡ ὁλοκληρωμένη δημιουργικὴ ἐμπειρία που προσφέρει ἡ μετατροπὴ ἀντικειμένων σε παιχνίδια που ζωγραφίζουν και ἡ δυνατότητά της να ἐφοδιάσει τους εκπαιδευτικούς και τα παιδιά με εργαλεία και μέσα εικαστικῆς ἐκφρασης με διαστάσεις

διακαλλιτεχνικής και διεπιστημονικής πρακτικής και με δυνατότητες δημιουργίας συνολικών έργων και εμπειριών.

Αναστασία-Ζωή Σουλιώτου, Ευφροσύνη Σπαρτινού

Το παιχνίδι των ψηφιακών σκιών στην τέχνη και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Στην εργασία αυτή, παρουσιάζονται εικαστικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες, στις οποίες η σκιά αποτελεί κυρίαρχο μορφολογικό και/ή θεματολογικό στοιχείο, δημιουργώντας συνθήκες διάδρασης, αλληλεπίδρασης και παιχνιδιού στον ψηφιακό χώρο. Αρχικά, παρουσιάζονται εικαστικά έργα και έργα θεάτρου σκιών, στα οποία οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν σκιές και τεχνολογίες τέχνης. Ακολουθούν εφαρμογές στην εκπαίδευση με εργαστήρια σκιών και τεχνολογιών και με παιχνίδι αλληλεπίδρασης στη φυσική τάξη, αλλά και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Το εξ αποστάσεως εργαστήριο "Ο Ντε Κίρικο και το αίνιγμα της ψηφιακής σκιάς", που προτείνεται στο πλαίσιο του Συνεδρίου, αποτελεί παράδειγμα εκπαιδευτικών πρακτικών παιχνιδιού τέχνης με ψηφιακές σκιές. Σκοπός των δραστηριοτήτων αυτών είναι η κατανόηση του φαινομένου της σκιάς και των δυνατοτήτων διαμεσικής έκφρασης και διεπιστημονικής και πολυαισθητηριακής της αξιοποίησης στο παιχνίδι, στην τέχνη, στην εκπαίδευση και στη ζωή. Μέσα από τις παραπάνω δραστηριότητες αναδείχθηκε η εκφραστική δύναμη της σκιάς στον φυσικό χώρο και στην οθόνη με δυνατότητες ενδυνάμωσης της συλλογικής δημιουργίας και συμμετοχικότητας σε διαφορετικά πλαίσια και συνθήκες, συμπεριλαμβανομένης της ιδιαίτερης συνθήκης της πανδημίας που απαιτεί προσαρμοστικότητα και δημιουργική απόκριση και ανθεκτικότητα.

Μαρία Σπαθαράκη

Το παιχνίδι ως μέσο ενσωμάτωσης παιδιών με κινητικές αναπηρίες: εμπειρίες από την ΕΛΕΠΑΠ Αθηνών

Το παιχνίδι έχει αποδειχθεί ότι παίζει έναν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη, στην καλλιέργεια γνωστικών δεξιοτήτων, στην ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων των παιδιών με κινητικές αναπηρίες, καθώς όλα τα παιδιά, ανεξαρτήτως δυσκολιών, έχουν έμφυτη την περιέργεια για εξερεύνηση και το κίνητρο για δράση και κοινωνικές σχέσεις. Τα τελευταία χρόνια, στην Ελλάδα, αν και η τάση για συνεκπαίδευση παρουσιάζει συνεχόμενη αύξηση, η σημασία του παιχνιδιού ως μέσο για την ομαλή ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη και ωρίμανση των παιδιών με κινητικές αναπηρίες φαίνεται να υποβαθμίζεται. Στην ΕΛΕΠΑΠ, έχοντας ως στόχο όχι μόνο τη λειτουργική αποκατάσταση των παιδιών με κινητικές δυσκολίες, αλλά και την ομαλή σχολική και κοινωνική τους ένταξη δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στο παιχνίδι, διασφαλίζοντας ότι όλα τα παιδιά μπορούν να συμμετέχουν και ν' αλληλεπιδρούν. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω προσαρμοσμένων δραστηριοτήτων ή και εξοπλισμού, ανάλογα με τις δεξιότητες του κάθε παιδιού, τόσο στο ατομικό όσο και στο ομαδικό παιχνίδι μέσα στη σχολική τάξη, αλλά και σε εξωσχολικές δραστηριότητες. Παράλληλα, από το 2015, έχει δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στα Διαδραστικά Προγράμματα για την Κοινωνικοποίηση των παιδιών της ΕΛΕΠΑΠ με ευαισθητοποίηση μαθητών σχολείων γενικής εκπαίδευσης, όπου τα παιδιά μέσω κοινών δράσεων, μαθαίνουν να συνυπάρχουν, να συνεργάζονται, να ψυχαγωγούνται και να κοινωνικοποιούνται. Επιπλέον, από το 2018, δημιουργήθηκε στον χώρο μας η Πρότυπη Παιδική Χαρά, ένας προσαρμοσμένος χώρος, που παρέχει ίσες ευκαιρίες και ποικίλες εμπειρίες παιχνιδιού και όπου όλα τα παιδιά παίζουν μαζί, ανεξάρτητα από εμπόδια και διακρίσεις οποιασδήποτε μορφής. Όλα τα παραπάνω ενθαρρύνουν το παιχνίδι μεταξύ παιδιών με διαφορετικές ικανότητες, κουλτούρες, ηλικίες και φύλο, με απώτερο στόχο τα παιδιά να παίζουν μαζί, να μαθαίνουν μαζί, να μεγαλώνουν μαζί και να ζουν μαζί αρμονικά μέσα στο σχολείο και στην κοινωνία.

Αικατερίνη Σπίτσα

Με έναν χορό μαθαίνω προγραμματισμό

Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία στη ζωή του ανθρώπου από τα πρώτα χρόνια της γέννησής του ήταν ο χορός. Οι άνθρωποι κινούνται αδιάκοπα, τυλιγμένοι μέσα στο γοητευτικό κλίμα της τέχνης σε όλη τους τη ζωή. Η διδασκαλία ενός χορού μπορεί να γίνει είτε με την ολική μέθοδο, όπου παρουσιάζεται ολόκληρος, είτε με τη μερική, όπου χωρίζεται και παρουσιάζεται σε τμήματα. Σε τμήματα, όμως, χωρίζεται και ένα πολύπλοκο πρόβλημα για να γίνει κατανοητό και να αναπτυχθούν πιθανές λύσεις, όπως γίνεται με τη μέθοδο της υπολογιστικής σκέψης. Στόχος της παρούσας παρουσίασης είναι να δείξει το πώς με έναν χορό

μπορεί να καλλιεργηθεί η υπολογιστική σκέψη σε μαθητές προσχολικής ηλικίας. Με αφορμή την Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Κώδικα που διοργανώνεται κάθε χρόνο, το σχολείο μας συμμετείχε, οργανώνοντας δραστηριότητες χορού, όπως ασύνδετες και συνδεδεμένες με τον υπολογιστή, βιωματικές αλλά και με τη χρήση επιδαπέδιου ρομπότ. Τα παιδιά έγιναν χορογράφοι και δημιούργησαν μοτίβα χορού, έγιναν δημιουργοί ψηφιακού περιεχομένου, αντιμετώπισαν προκλήσεις, τόσο κωδικοποίησης όσο και αποκωδικοποίησης. Στόχος του σχολείου μας ήταν κάθε μαθητής/τρια να αισθάνεται ξεχωριστός/ή και πολύτιμος/ή ως μέλος μιας ομάδας, να μάθει να συνεργάζεται να επικοινωνεί, να δημιουργεί στα πλαίσια μικρών ή μεγαλύτερων ομάδων μέσα στην τάξη, καλλιεργώντας και αναδεικνύοντας, τόσο τα προσωπικά του χαρακτηριστικά όσο και τις ικανότητες και τις δεξιότητές του/της. Σε αυτές τις δραστηριότητες συμμετείχαν και σχολεία από χώρες, τόσο της Ευρώπης όσο και της Ασίας και της Αφρικής. Μέσα από τις συνεργατικές δραστηριότητες, τα παιδιά απέκτησαν περισσότερα μαθησιακά κίνητρα μέσα από το παιχνίδι και άρχισαν να αντιλαμβάνονται τη σκέψη βήμα-βήμα. Κυρίως, διασκέδασαν και έμαθαν να δημιουργούν, να επικοινωνούν, να αντιλαμβάνονται και να εξοικειώνονται με νέες γνώσεις μέσα από πρωτότυπους και δημιουργικούς τρόπους.

Μαρία Σπυροπούλου

Το Θέατρο στην εκπαίδευση: Οικοδόμηση δεσμών εμπιστοσύνης των μαθητών

Η ανακοίνωση διερευνά τον ρόλο του Θεάτρου στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και αποτελεί μέρος μιας εν εξελίξει διδακτορικής διατριβής. Ειδικότερα, η έρευνα αυτή διερευνά αν και με ποιον τρόπο δυναμώνει η εμπιστοσύνη μεταξύ των μαθητών μέσω της θεατρικής αγωγής και του θεάτρου. Η εν λόγω έρευνα είναι ποιοτική και έλαβε χώρα σε ένα δημοτικό σχολείο της Πάτρας, όπου συμμετείχαν παιδιά, ηλικίας 7-10 ετών, κατά το σχολικό έτος 2019-2020. Πιο συγκεκριμένα, στην έρευνα συμμετείχαν 100 παιδιά, χωρισμένα σε δύο ισοπληθείς ομάδες, την ομάδα ελέγχου, που δε συμμετείχε σε δράσεις θεάτρου, και την πειραματική ομάδα, που δέχτηκε δράσεις θεάτρου. Ο διαμοιρασμός σε ομάδες έγινε με στοιχεία στρωματοποίησης, όπως η ηλικία και το φύλο. Σε κάθε τάξη, τα μισά παιδιά ανήκαν στη μία ομάδα και τα άλλα μισά στην άλλη. Οι δράσεις θεάτρου/θεατρικές παραστάσεις/θεατρικά projects που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας ήταν συνολικά τέσσερις και τα δεδομένα που συλλέχθηκαν στηρίχθηκαν στην παρατήρηση, την αφήγηση και το ερωτηματολόγιο μέσα από ένα παιχνίδι ερωτήσεων. Βασικός σκοπός της έρευνας ήταν να παρατηρήσει τη θετική μεταβολή της εμπιστοσύνης στα παιδιά που ανήκαν στην πειραματική ομάδα και τη μηδενική μεταβολή της εμπιστοσύνης στα παιδιά που ανήκαν στην ομάδα ελέγχου, τονίζοντας τη σπουδαιότητα του Θεάτρου ως μέσο βελτίωσης των ανθρώπινων σχέσεων στην παιδική ηλικία. Τα πρώτα αποτελέσματα της έρευνας αναμένεται να δείξουν τη βελτίωση της εμπιστοσύνης από τις δράσεις θεάτρου, εξυπηρετώντας, έτσι, τον σκοπό της έρευνας, και να πυροδοτήσουν την έναρξη ενός νέου κύκλου συζητήσεων αναφορικά με τη νέα προοπτική του θεάτρου στην εφαρμογή της θεατρικής αγωγής στο δημοτικό σχολείο.

Χριστίνα Σωτηρίου

Παιγνιώδη μορφή διδασκαλίας ενός τραγουδιού σε παιδιά πρώιμης παιδικής ηλικίας

Σύγχρονες Μέθοδοι Μουσικής Διδασκαλίας χρησιμοποιούν το παιχνίδι, για να κατανοήσουν καλύτερα τις μουσικές έννοιες, με βιωματικό τρόπο, σε βρέφη και παιδιά. Σκοπός της παρούσας ανακοίνωσης είναι να παρουσιαστεί το τραγούδι «Χαρωπά τα δυο μου χέρια τα χτυπάω» με παιγνιώδη τρόπο σε παιδιά πρώιμης παιδικής ηλικίας, ώστε να τους τραβήξουμε το ενδιαφέρον, να τα ενεργοποιήσουμε, να είναι ενεργοί μαθητές και να μην έχουν παθητικό ρόλο και να μαθαίνουν μουσικές πρακτικές μέσω της ομαδοσυνεργατικότητας και της δημιουργικής σκέψης. Πιο συγκεκριμένα, τραγουδάμε το εν λόγω τραγούδι που είναι γνωστό, εύληπτο και χαρούμενο για τα μικρά παιδιά, το διδάσκουμε με κινητικές δραστηριότητες, με συνοδεία ηχηρών κινήσεων στο σώμα μας (body percussion), με τη βοήθεια εικόνων που μας δείχνουν τις ρυθμικές αξίες, με τη χρήση μουσικών κρουστών, κυρίως, μουσικών οργάνων και με τη δημιουργία μιας απλής χορογραφίας. Επίσης, θα μπορούσαμε να προτείνουμε και αυτοσχεδιαστικές κινητικές προεκτάσεις, παράλληλα, με τους βασικούς ρυθμικούς χτύπους του τραγουδιού, καθώς να χρησιμοποιήσουμε κάρτες εκμάθησης της δυναμικής της μουσικής, για να μάθουν να αποδίδουν το forte και το piano φωνητικά και οργανικά. Θεωρώ ότι οι μαθητές μας, μαθαίνοντας νέες γνώσεις παίζοντας, αναπτύσσοντας τη φαντασία τους, αυτοσχεδιάζοντας, παρατηρώντας και συμμετέχοντας στην ομάδα,

ακολουθώντας το προσωπικό τους αισθητήριο, δίνεται η δυνατότητα να αναδυθεί η έμφυτη μουσικότητά τους και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους. Παίζοντας, αποκτάει το παιδί αυτοεπιβεβαίωση και προσωπική αναγνώριση. Το παιδί καταφέρνει να βγει από την απομόνωσή του, τη μοναξιά και τον εγωκεντρισμό του. Η μάθηση μέσω παιχνιδιού είναι χαρά, είναι δημιουργία, είναι μια ευρηματική προσέγγιση διδασκαλίας που έχει εξαιρετικά αποτελέσματα στην ψυχική διάθεση και σε μαθητές και σε εκπαιδευτικούς!

Παύλος Ταγτεβερενίδης

Η θεατρική διάσταση στην «Ελένη» του Ευριπίδη στην Γ' Γυμνασίου

Η διδασκαλία του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών από μετάφραση στην τρίτη γυμνασιακή τάξη είναι αφιερωμένη στο αρχαίο ελληνικό θέατρο. Στόχος της παρούσας εισήγησης είναι η επισήμανση και η οριοθέτηση του τρόπου διδασκαλίας του συγκεκριμένου μαθήματος, τόσο κατά το παρελθόν, όταν χρησιμοποιούνταν άλλα σχολικά εγχειρίδια ή ίσχυαν προγενέστερα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών, όσο και κατά τα τελευταία χρόνια, όπου έχουν επιχειρηθεί δομικές μεταβολές στις θεωρητικές προσεγγίσεις καθώς και στις διδακτικές τεχνικές ή στρατηγικές. Το βασικό συμπέρασμα που εξάγεται είναι η συνειδητή και ολοένα πιο συστηματική πρόθεση να αναδειχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία η θεατρική διάσταση του μαθήματος, όπως αυτό διαπιστώνεται σε πολλές ασκήσεις και προτεινόμενες μαθητικές δραστηριότητες, που είναι προσανατολισμένες προς αυτήν την κατεύθυνση.

Παύλος Ταγτεβερενίδης

Η αξιοποίηση της θεωρίας της πολλαπλής νοημοσύνης του Howard Gardner σε φιλολογικά μαθήματα

Ο Αμερικανός ψυχολόγος και ερευνητής Howard Gardner, ενστερνιζόμενος τις πρακτικές του κονστρουκτιβισμού, έχει διατυπώσει και διαρκώς επικαιροποιεί τη θεωρία των πολλαπλών ευφυϊών. Αμφισβητώντας και, τελικά, ακυρώνοντας τη μονιστική θεώρηση της νοημοσύνης ως ενιαίου και αντικειμενικά μετρήσιμου χαρακτηριστικού αποφαίνεται ότι η νοημοσύνη αποτελεί ένα σύνολο εννιά διακριτών και αυτόνομων τύπων της, που, λειτουργώντας συστημικά, παράγουν συμπεριφορές και αντιδράσεις. Τα επίσημα εκπαιδευτικά συστήματα στο πλαίσιο της παροχής αληθινά ίσων ευκαιριών για μόρφωση και πνευματική πρόοδο οφείλουν να λαμβάνουν υπόψη την ύπαρξη και τη δράση των πολλαπλών ευφυϊών που κάθε μαθητής διαθέτει και αξιοποιεί. Τέλος, οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί, όπως η παρούσα εισήγηση επισημαίνει, καλούνται και έχουν τη δυνατότητα να θέσουν σε εφαρμογή διδακτικές δραστηριότητες και τεχνικές, που είναι σε θέση να αναδείξουν ισάξια τις επιμέρους πλουραλιστικές ικανότητες του μαθητικού δυναμικού των τάξεών τους.

Αικατερίνη Τζαβάρα

Μαθαίνοντας την τοπική ιστορία αγκαλιά με μια μουσειοβαλίτσα: «Ο Μακεδονικός Αγώνας στον βάλτο των Γιαννιτών»

Ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των μουσείων και η στοχοθεσία τους για τον εμπλουτισμό των εκπαιδευτικών θεσμών προβλέπει και την ενσωμάτωση της μουσειοπαιδαγωγικής σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, μέσω του σχεδιασμού και της εφαρμογής κατάλληλων εκπαιδευτικών προγραμμάτων για παιδιά. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα, ως εναλλακτικός τρόπος προσέγγισης της παιδείας και του πολιτισμού αλλά, κυρίως, εξοικείωσης με την τοπική και παγκόσμια ιστορία και τον θεσμό του μουσείου, αποσκοπούν στη διά βίου μάθηση αλλά και στην μετατροπή της μουσειακής επίσκεψης σε μία ψυχαγωγική και πολυεπίπεδη βιωματική εμπειρία, που θα προάγει δεξιότητες έρευνας, ανακάλυψης, κριτικής θέασης του κόσμου και δημιουργικής συνεργασίας για όλα τα παιδιά. Μια διαδεδομένη πρακτική των μουσείων είναι η κατασκευή μουσειοσκευών, γύρω από τις οποίες οικοδομούνται σύγχρονα εκπαιδευτικά προγράμματα που εξυπηρετούν τις αρχές της συμπερίληψης και της ολιστικής προσέγγισης της γνώσης στο αειφορικό σχολείο του 21ου αιώνα. Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται το περιεχόμενο, οι εκπαιδευτικοί και μουσειακοί στόχοι και η αξιοποίηση της μουσειοβαλίτσας «Ο Μακεδονικός Αγώνας στον βάλτο των Γιαννιτών», στην τάξη και στο μουσείο. Η ιδιαιτερότητα της μουσειοβαλίτσας αναδεικνύεται από το πολυαισθητηριακό υλικό, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια ρόλων και την ευκαιρία που δίνει σε μαθητές/-τριες και εκπαιδευτικούς να την εντάξουν, τόσο στη διδακτική πράξη όσο και στη διαδραστική συνάντηση με τα εκθέματα, κατά την

επίσκεψη στο μουσείο. Καθώς τα αντικείμενα της μουσειοσκευής βοηθούν στη σύνδεση της υπάρχουσας γνώσης με την ιστορική πραγματικότητα, περιγράφεται η μεθοδολογία του σχεδιασμού του εκπαιδευτικού προγράμματος που την πλαισιώνει, εστιάζοντας στη σημασία της δημιουργικής προσέγγισης της διδακτικής της ιστορίας στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία. Τέλος, η βιωματική γνωριμία των μαθητών/-τριών με το ιστορικό-λαογραφικό αφήγημα της έκθεσης, όπως προκύπτει από τη διαδραστική αξιοποίηση των παιχνιδιών της μουσειοσκευής, σχολιάζεται σε συνάρτηση και με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης των εκπαιδευτικών που υλοποίησαν τις εκπαιδευτικές δράσεις.

Αγγελική Τοτόλου

Ενσωμάτωση ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στη διδασκαλία και τη μάθηση στο δημοτικό σχολείο: Τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας Kahoot!

Το έντονο ενδιαφέρον για την αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών στο δημοτικό σχολείο, σε συνδυασμό με το αίτημα για ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και, γενικότερα, δεξιοτήτων μάθησης 21ου αιώνα δημιουργεί την ανάγκη συστηματικής διερεύνησης του ζητήματος της αξιοποίησης ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία και τη μάθηση. Σκοπός της μελέτης αυτής είναι να διερευνήσει θέματα που σχετίζονται με την ενσωμάτωση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία και τη μάθηση στο δημοτικό σχολείο. Ειδικότερα, θα μελετηθεί η παιδαγωγική αξία του ψηφιακού παιχνιδιού Kahoot, με έμφαση στις εκπαιδευτικές δυνατότητες που προσφέρει. Οι σύγχρονες κοινωνίες χαρακτηρίζονται «κοινωνίες της γνώσης» ή «κοινωνίες της πληροφορίας», γεγονός που αναπόφευκτα οδηγεί σε διαφορετική νοηματοδότηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας αλλά και της αποστολής του σχολείου. Η μάθηση δεν αντιμετωπίζει πλέον χωρικούς και χρονικούς περιορισμούς. Αντίθετα, χάρη στις κινητές συσκευές δύναται να πραγματοποιείται οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Επομένως, αποδεσμεύεται από τα όρια της σχολικής τάξης, καθώς λαμβάνει χώρα και εκτός αυτής σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης. Έτσι, η μάθηση εξασφαλίζει πρόσβαση σε χρήσιμες πληροφορίες και μπορεί να μεταβιβαστεί σε πραγματικές καταστάσεις στην καθημερινή ζωή, επιτυγχάνοντας τη σύνδεση του σχολείου με τη ζωή. Η Παιχνιδοποίηση (Gamification) είναι όρος που έχει συνδεθεί με τη χρήση παιχνιδιών (games) για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Τα παιδιά παίζουν και μαθαίνουν αβίαστα στην καθημερινή ζωή από τα πρώτα τους χρόνια. Το παιχνίδι συνδέεται με κίνητρα και δέσμευση για την επίτευξη στόχου. Το Kahoot μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλα τα μαθησιακά αντικείμενα, κάνοντας τη μάθηση ευχάριστη και ενδιαφέρουσα. Προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας διασκεδαστικών παιχνιδιών που υποστηρίζουν την ψηφιακή, καθώς και την παραγωγική μάθηση μέσω της δημιουργικότητας. Επίσης, είναι συμμετοχικό, υποστηρίζοντας την κοινωνική μάθηση. Ακόμα, δίνει την ευκαιρία στους/στις μαθητές/τριες να προχωρήσουν σε αυτοαξιολόγηση, καλλιεργώντας, συγχρόνως, τη συνεργασία και τη συμμετοχή. Τα αποτελέσματα της μελέτης αυτής είναι σημαντικά, αφού η αξία τους συνδέεται με θέματα παιδαγωγικής έρευνας και διδακτικής πράξης.

Χαρινέλα Τουρνά

Η φιλοσοφία έν θεάτρω, η διδακτική τεχνική του «ρόλου στον τοίχο», ο Σωκράτης ως περίγραμμα όπως προσλαμβάνεται ως πρότυπο βίου

Στο πλαίσιο του μαθήματος της Φιλοσοφίας και, επιχειρώντας σχεδιασμό μάθησης με εναλλακτικά εργαλεία και στρατηγικές, επικεντρωνόμαστε στη Φιλοσοφία ως τέχνη βίου και ως κριτική παρέμβαση με δημόσιο λόγο και ρόλο στη στάση του φιλοσόφου μέσα στην κοινωνία και, ειδικότερα, στον άνδρα που έθετε παράξενα ερωτήματα. Οι συνομιλίες αυτές είναι γνωστές ως Πλατωνικοί διάλογοι και «αποτελούν σπουδαία έργα της λογοτεχνίας, πέραν της φιλοσοφίας» κατά κάποιον τρόπο, ο Πλάτων ήταν ο Σαίξπηρ της εποχής του» (Warburton, 2020: 11-19). Με την επικουρία πολυτροπικών διδακτικών μεθόδων, όπως είναι οι θεατρικές: πες μου μια ιστορία, επίλυση προβλήματος, διλήμματα παγωμένες (δυναμικές) εικόνες, ρόλο στον τοίχο, παίξιμο ρόλων, δραματοποίηση αποσπασμάτων πλατωνικού διαλόγου ή διαλόγων, μπορεί να επιχειρηθεί μια σκηνική παρουσίαση του Σωκράτη (ως μελέτη περίπτωσης διανοούμενου που η δημόσια ζωή χρειάζεται για να μην υπτώσει και εφησυχάζει). Εξάλλου, η σχολική θεατρική παράσταση αποτελεί μια πολυσχιδή παιδαγωγική δραστηριότητα, η οποία απευθύνεται σε μαθητές με πολλαπλή νοημοσύνη. Όσο κι να φαίνεται αυτό αντιφατικό οι πλατωνικοί διάλογοι, ίσως, προσφέρουν στους μαθητές μεγαλύτερες «ευκολίες» στην υπόδυση ρόλων ακόμη και από ένα νεώτερο έργο: Είναι βαθιά επεξεργασμένοι ως προς

την πλοκή, τη σκηνική οικονομία και τη δράση, σκιαγραφούν χαρακτήρες, είναι ήδη «σκηνοθετημένοι» από τον ίδιο τον συγγραφέα τους σε κάποιο βαθμό (οι διάλογοι του Πλάτωνα έχουν «θεατρική δομή») και, όταν παρίστανται, τότε οι ρόλοι -χαρακτήρες- απ-όψεις, φιλοσοφικές θέσεις, αντι-θέσεις στη διαλεκτική τους σύν-θεση (όταν επιτυγχάνεται), εν-σαρκώνονται. Συνειδητοποιώντας τις διαφορετικές ερμηνείες, αναπαραστάσεις και «εικόνες» ιδεών και αξιών του παρελθόντος, το πώς οι χαρακτήρες των διαλόγων, ανάλογα με τις προθέσεις τους, την κοινωνική θέση τους, τα υπαρξιακά τους προβλήματα, την ιδεολογία τους «βλέπουν» διαφορετικά την ανθρώπινη κατάσταση, μπορούμε να διερευνήσουμε τις αξίες που προβάλλονται στη βιοθεωρία του Σωκράτη και, ειδικότερα, να απαντήσουμε: σε ποια ερωτήματα του δικού μας παρόντος απαντούν οι απόψεις της παραδοσιακής φιλοσοφικής παιδείας, η οποία είναι φορέας της συλλογικής μνήμης και ταυτότητας, να κατανοήσουμε τη διαχρονικότητα της ανθρώπινης εμπειρίας του διαλέγεσθαι, της διανοητικής δημιουργικότητας μέσω της μεθ-οδικής σκέψης, η οποία συμβάλλει στην αιτιολόγηση ή αναθεώρηση θέσεων (εντέλει «πρισματών» του πολιτισμικού μας «κεφαλαίου»), ως κοινή συνθήκη στη φιλοσοφία και στο θέατρο.

Μαρίνα Τουτουδάκη

Αναψηλάφηση της δίκης του Σωκράτη: εκπαιδευτική δράση που αξιοποιεί τη ρητορική τέχνη και το θέατρο στην εκπαίδευση

Παρά την αδιαμφισβήτητη σημασία που έχει η επαφή των μαθητών/τριών κάθε ηλικίας με την τέχνη, η ελληνική γυμνασιακή εκπαίδευση δίνει λίγες σχετικές ευκαιρίες, περιορίζοντας την επαφή αυτή σε ελάχιστες ώρες διδασκαλίας μουσικής, εικαστικών και λογοτεχνίας. Ως συνέπεια, στις περισσότερες περιπτώσεις, οι μαθητές/τριες αποφοιτούν από το Γυμνάσιο, χωρίς να έχουν γνωρίσει ποτέ άλλες μορφές τέχνης. Η προς ανακοίνωση στο συνέδριο εκπαιδευτική μας δράση αφορά απόπειρα διδασκαλίας δύο διαφορετικών και ιδιαίτερων μορφών τέχνης σε μαθητές Β' και Γ' Γυμνασίου, της τέχνης του λόγου και του θεάτρου. Πρόκειται για εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που υλοποιήθηκε σε Γυμνάσιο της Κρήτης, το σχολικό έτος 2018-19, και το οποίο ολοκληρώθηκε με τη δημιουργία ενός θεατρικού δρώμενου, μιας εικονικής δίκης με αγώνα επιχειρημάτων. Το θέμα του είναι η Δίκη του Σωκράτη, μιας προσωπικότητας – σταθμού, του ανθρώπου που έθεσε τα θεμέλια της φιλοσοφίας και δίδαξε έννοιες, όπως η αυτογνωσία και η αναζήτηση της αλήθειας. Η εκπαιδευτική δράση, που βασίζεται στον διάλογο των δύο τεχνών, της ρητορικής και του θεάτρου, αφορμάται από πρόγραμμα Erasmus+ και παρουσιάζεται οργανωμένη σε τρεις βασικούς άξονες: ανάλυση του πλαισίου υλοποίησης και της στοχοθεσίας, παρουσίαση της μεθοδολογίας, εκτίμηση – αξιολόγηση της προσπάθειας και του δρώμενου. Απώτερος στόχος είναι η ανάδειξη της σημασίας που έχει η καλλιτεχνική εκπαίδευση στο σχολείο αναφορικά με την καλλιέργεια αξιών, την ενεργή εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, τη βιωματική κατάκτηση της γνώσης, την ευαισθητοποίηση σε θέματα αποδοχής της διαφορετικότητας και τη συνακόλουθη διαμόρφωση της παιδικής προσωπικότητας. Φιλοδοξεί, έτσι, να συμβάλει στην αλλαγή της στάσης των εκπαιδευτικών και να δώσει το κίνητρο για την ένταξη της τέχνης στη διδασκαλία.

Κωνσταντίνος Τρικόλης

Η δραματοποίηση ως παιχνίδι στρατηγικής

Η αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω του σχολείου, η διατήρηση και η μετάδοση της γνώσης στις επόμενες γενιές, μας οδήγησε στην έρευνα δράσης, επιλέγοντας ως θεματική την καταγραφή των παιχνιδιών της δεκαετίας του '60. Συγκεκριμένα, οι μαθητές ορεινού σχολείου Γυμνασίου στον νομό Ρεθύμνης, ασχολήθηκαν -ως μικροί δημοσιογράφοι- με τη συλλογή, την καταγραφή υλικού και την κατασκευή ιστοσελίδας, μέσω της οποίας θα κοινοποιούσαν τη δράση τους, εγκαθιδρύοντας έναν τόπο πολιτισμικής συνέργειας και συνέχειας. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι όλοι οι μαθητές ενεργοποιήθηκαν, συνέλλεξαν αρκετό υλικό και φωτογραφίες από τους παπούδες και τους γονείς τους. Αρκετά παιδιά έφεραν -ή κατασκεύασαν με φτηνά υλικά- παιχνίδια τα οποία κινδυνεύουν να εξαφανιστούν και, έτσι, θεσμοθετήθηκε μία μικρή γωνία στο σχολείο, ως μουσείο παιχνιδιών υπό εξαφάνιση. Η μουσειακή παιδαγωγική και η ενσώματη μάθηση μπορούν να βοηθήσουν τις επόμενες γενιές, να ενσταλάξουν την αγάπη και τον σεβασμό για την παράδοση, να κοινωνήσουν γνώσεις και να αντιληφθούν τη δική τους πραγματικότητα, μελετώντας κοινωνικές στρωματοποιήσεις στο διδακτικό γίνεσθαι, σε μία ζωντανή

διάδραση με το υλικά αλλά και με παιχνίδια στρατηγικής, όπως η δραματοποιημένη παρουσίαση της αρχαίας εννιάρας στο ανοιχτό θέατρο του χωριού.

Κωνσταντίνος Τρικάλης

Κριτική παιγνιώδης αξιοποίηση θεματικών χαρτών στην τάξη

Η συγκεκριμένη έρευνα αφορά την αξιοποίηση θεματικών χαρτών, οι οποίοι ενσωματώθηκαν στη διδακτική πρακτική σε Γυμνάσιο του Ηρακλείου. Πιο συγκεκριμένα, ο εκπαιδευτικός τοποθέτησε σε ορατό και προσβάσιμο από όλους σημείο, δύο χάρτες: περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και χειρωνακτικών -υπό εξαφάνιση- επαγγελμάτων. Από τη αρχή της παρέμβασης, ανακοινώθηκε στους μαθητές ότι μπορούν ελεύθερα να παρατηρούν τα αντικείμενα των χαρτών, ακόμη και κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Ζητήθηκε από τους μαθητές να συντάξουν νοερά μία μυθολογική ιστορία, συνδέοντας δύο αντικείμενα του χάρτη. Στον τρίτο μήνα, οι μαθητές κατέγραψαν τις ιστορίες τους στο τετράδιο ιστοριών. Στο τέλος της περιόδου, παρουσίασαν τις εργασίες τους προφορικά. Η πιο δύσκολη άσκηση αφορούσε την παιγνιώδη προσπάθεια σύνδεσης δύο πτυχών ιστορίας μαθητών, τις οποίες ο εκπαιδευτικός φρόντισε να συνταιριάξει τυχαία και με διάφανο τρόπο. Οι μαθητές αφηγήθηκαν την ιστορία, επιπλέον, σε ψηφιακή μορφή, αξιοποιώντας ψηφιακό γραμματισμό πολυμέσων. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι μαθητές ανταποκρίθηκαν και κατάφεραν να διατρέξουν διαδικασίες της διδακτικής έρευνας δράσης στην τάξη, καταγράφοντας, παράγοντας λόγο, αναλύοντας και συνθέτοντας τους νοητικούς τους χάρτες. Συμπεραίνουμε ότι η εποπτική παρατήρηση θεματικών χαρτών, οι οποίοι τοποθετούνται στο οπτικό πεδίο του μαθητή, κρίνονται ακόμη χρήσιμοι για την καταγραφή και παραγωγή νέας γνώσης, αξιοποιώντας την κριτική παιδαγωγική του Freire.

Συμεών Τσαμκόσγλου

Απεικόνιση των διακρίσεων στον εκπαιδευτικό κινηματογράφο

Οι διακρίσεις και ο ρατσισμός είναι ένα καθημερινό φαινόμενο, το οποίο, σύμφωνα με την Κριτική Θεωρία περί Φυλής, είναι κοινωνικό κατασκεύασμα που αυτο-επαναλαμβάνεται και επαναδημιουργείται από την ίδια την κοινωνία. Η εκπαίδευση μπορεί να αποτελέσει παράγοντα αλλαγής στάσεων και αντιλήψεων. Χρησιμοποιώντας τον κινηματογράφο ως εργαλείο, αναδεικνύουμε την απεικόνιση και αναπαραγωγή ρατσιστικών στερεοτύπων μέσα σε ταινίες με εκπαιδευτική θεματική. Επιβεβαιώνεται ότι ο ρατσισμός είναι ένα κοινωνικό κατασκεύασμα που αναπαράγεται στις ταινίες σε δύο επίπεδα. Στην απεικόνιση των χαρακτήρων αλλά και στις ευκαιρίες εργασίας στη βιομηχανία του θεάματος για άτομα που ανήκουν στις μειονότητες. Οι ευκαιρίες εργασίας είναι λιγότερες και ακόμα και όταν υπάρχουν, η απεικόνισή τους είναι ως «κακοί, μέλη συμμοριών» κ.λπ., ενώ οι λευκοί είναι πάντα τα εξαιρετα μέλη της κοινωνίας.

Μαρία Τσατήρη

Συνάντηση της ποίησης του Ελύτη με την Τέχνη: Σχεδιασμός φιλαναγνωστικού προγράμματος για μαθητές της Α΄ Γυμνασίου

Η διδασκαλία της Λογοτεχνίας σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης διαδραματίζει πολύ σημαντικό ρόλο, καθώς η Λογοτεχνία, πέρα από μορφή επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης, αποτελεί, πρωτίστως, πεμπουσία της Τέχνης και εξύμνηση του Ωραίου, έχοντας ως μέσο τη γλώσσα, αλλά και αυτόνομο γλωσσικό είδος, που έχει τους δικούς του κανόνες ερμηνείας και διδασκαλίας. Στην παρούσα εργασία, επιχειρείται ο σχεδιασμός φιλαναγνωστικού προγράμματος για μαθητές της Α΄ Γυμνασίου. Ο γενικός σκοπός του προγράμματος είναι η γνωριμία των μαθητών με τη ζωή και το ποιητικό έργο του Οδυσσέα Ελύτη, καθώς και η ενίσχυση των φιλαναγνωστικών τους κινήτρων, ώστε να αναπτύξουν ειλικρινές ενδιαφέρον και θετική στάση για την ποίηση και τη Λογοτεχνία εν γένει. Κεντρικό άξονα του φιλαναγνωστικού προγράμματος αποτελεί το ποίημα «Όλα τα πήρε το καλοκαίρι» του Οδυσσέα Ελύτη, το οποίο περιλαμβάνεται στο σχολικό εγχειρίδιο της Λογοτεχνίας της Α΄ Γυμνασίου. Για την προσέγγιση και επεξεργασία του ποιήματος σχεδιάστηκαν φιλαναγνωστικές δραστηριότητες, σε μερικές από τις οποίες αξιοποιούνται και άλλα ποιήματα του ίδιου ποιητή. Οι προτεινόμενες φιλαναγνωστικές δραστηριότητες έχουν χωριστεί σε τρία στάδια: α) στο στάδιο πριν την ανάγνωση του ποιήματος, β) στο στάδιο κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης και γ) στο στάδιο μετά την ανάγνωση. Στις δραστηριότητες αυτές

πραγματοποιείται αξιοποίηση της Τέχνης κατά την επαφή με την ποίηση του Ελύτη, όπως σύγκριση εικαστικού και ποιητικού έργου, αλλά και χρήση και άλλων διόδων και μέσων, όπως εικαστική έκφραση, μουσική, ζωγραφική, σύνθεση ποιημάτων από τα ίδια τα παιδιά και καταγραφή των συναισθημάτων τους. Έτσι, ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα, η αυτενέργεια, ο πειραματισμός και η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών. Αν και αποτελεί μεγάλη πρόκληση για τον/την εκπαιδευτικό η καλλιέργεια του ενδιαφέροντος των μαθητών για την ποίηση, γίνεται σαφές πως η συστηματική επαφή με την ποίηση και οι εμπειρίες ανάγνωσης της ποίησης στο σχολικό περιβάλλον αποτελούν καθοριστικό παράγοντα για τη μετεξέλιξη ενός άπειρου αναγνώστη σε επαρκή και ικανό αναγνώστη της ποίησης.

Ελένη Τσατουμά, Γεώργιος Φούντζουλας & Μαρία Κουτσούμπα

Χορεύοντας με παιγνιώδη τρόπο: Η θέση του ελληνικού παραδοσιακού χορού στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της Προσχολικής Εκπαίδευσης

Το παιχνίδι και ο παιγνιώδης τρόπος διδασκαλίας συνιστούν πολύ σημαντικά εργαλεία αγωγής και μάθησης στην Προσχολική Εκπαίδευση. Ακόμα, η διδασκαλία μέσω των τεχνών, μια εκ των οποίων είναι και ο χορός, κατέχει εξέχουσα θέση στο Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου. Ωστόσο, ο χορός και, ειδικότερα, ο ελληνικός παραδοσιακός χορός εκτός από μορφή τέχνης, συνιστά και σωματική δραστηριότητα, αφού αποτελεί κομμάτι του μαθήματος της Φυσικής Αγωγής ήδη από το 1909. Θα μπορούσε άραγε, η διδασκαλία του ελληνικού παραδοσιακού χορού να αντιμετωπιστεί με έναν παιγνιώδη τρόπο και να εφαρμοστεί στην προσχολική εκπαίδευση; Σκοπός της εργασίας είναι η διερεύνηση της διδακτικής ενότητας του χορού στο Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου. Για τον σκοπό αυτό διενεργήθηκε βιβλιογραφική έρευνα, η οποία περιελάμβανε την ανάλυση, αξιολόγηση και ενσωμάτωση της σχετικής με το θέμα δημοσιευμένης βιβλιογραφίας, με στόχο την ανάδειξη τόσο της συμβολής του ελληνικού παραδοσιακού χορού και, εν γένει, του χορού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας όσο και της θέσης του στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της Προσχολικής Εκπαίδευσης. Από την ανασκόπηση διαπιστώνεται ότι, βάσει του Αναλυτικού Προγράμματος, ο χορός και, επομένως, ο ελληνικός παραδοσιακός χορός, εντάσσεται στη μαθησιακή περιοχή «Τέχνες», με τη διδακτική ενότητα να έχει τίτλο «Χορός-Κίνηση» και οι μαθησιακοί της στόχοι να σχετίζονται με την ανάπτυξη βασικών κινητικών δεξιοτήτων. Εκτός, όμως, από την κινητική ανάπτυξη, έρευνες αναδεικνύουν ότι ο ελληνικός παραδοσιακός χορός προάγει τη βελτίωση της φυσικής κατάστασης και, εν γένει, της υγείας των νηπίων. Ως παιδαγωγικό μέσο και μέσα από έναν παιγνιώδη τρόπο προσέγγισης, συμβάλλει θετικά στην ανάπτυξη της κοινωνικο-συναισθηματικής νοημοσύνης, λειτουργεί ως μέσο επικοινωνίας, έκφρασης και αποδοχής και προωθεί τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη, μεταδίδοντας με έναν ενσώματο τρόπο πολιτισμική «γνώση». Συμπερασματικά, ο ελληνικός παραδοσιακός χορός θα μπορούσε να προσεγγιστεί με έναν παιγνιώδη τρόπο και μέσα από την πολυδιάστατη φύση του να συμβάλλει στην κινητική, γνωστική αλλά και κοινωνικο-συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Αγγελική Τσεπραηλίδου, Άννα Βακάλη

Η διδασκαλία των αφηγηματικών τεχνικών μέσα από το τραγούδι σε εργαστήρια δημιουργικής γραφής

Αφήγηση είναι η πράξη επικοινωνίας με την οποία παρουσιάζεται, προφορικά ή γραπτά, μια σειρά γεγονότων, πραγματικών ή φανταστικών. Η αφήγηση είναι τόσο παλιά όσο και η ανθρώπινη ιστορία, καθώς σε όλες τις κοινωνίες και όλες οι τάξεις των ανθρώπων είχαν τη διάθεση να δημιουργούν ιστορίες. Την αφήγηση δεν τη συναντάμε μόνο στη λογοτεχνία αλλά και σε άλλες μορφές τέχνης και αναφέρεται σε όλες της πτυχές της καθημερινότητας, τις συνήθειες, τους τρόπους ζωής, τα φυσικά φαινόμενα, τις ιστορίες ενός λαού. Η παρούσα εργασία επιχειρεί να ασχοληθεί με την αφηγηματικότητα και την πραγμάτωση των αφηγηματικών εννοιών σε σύγχρονα τραγούδια. Συγκεκριμένα, στόχος της παρούσας πρότασης είναι να διδάξει τις αφηγηματικές τεχνικές μέσα από δραστηριότητες δημιουργικής γραφής που αξιοποιούν τραγούδια, προορισμένες για εργαστήρια που απευθύνονται σε εφήβους και έφηβες, αξιοποιώντας προϋπάρχουσες σχολικές γνώσεις και επεκτείνοντάς τις. Για τη συγκεκριμένη εργασία, επιλέχθηκαν τραγούδια με κοινωνικά θέματα, για να αποτελέσουν αφορμή για συζήτηση, αναζητήθηκαν σε αυτά στοιχεία της αφηγηματολογικής θεωρίας και, στη συνέχεια, προτείνονται δραστηριότητες δημιουργικής γραφής, σε σχέση με τον αφηγητή και την εστίαση, τους αφηγηματικούς τρόπους και τον χρόνο, ώστε οι μαθητές να εξοικειωθούν και να ασκηθούν σε αυτά.

Βασιλική - Ευαγγελία Τσίχλη, Ευαγγελία Πίτσα & Ιωάννης Κοσμόπουλος

Τα έμφυλα στερεότυπα στο παιχνίδι και στο παιδικό παραμύθι

Στη δυτική κοινωνία του 21ου αιώνα, η ισότητα των δύο φύλων, παρότι κατοχυρωμένη συνταγματικά, τίθεται διαρκώς σε αμφισβήτηση ακόμα και μέσω των παιχνιδιών αλλά και των προτύπων, που ενυπάρχουν στα παιδικά παραμύθια. Η αθώα έκφραση της παιδικής περιέργειας και η διάθεση ανακάλυψης του κόσμου από το μικρό παιδί βρίσκουν διόδους στο παιχνίδι και το παιδικό παραμύθι, τα οποία έχουν έναν ξεκάθαρο κοινωνικοποιητικό ρόλο, υποστηρίζοντας, παράλληλα, την ψυχοσυναισθηματική και νοητική ανάπτυξη των παιδιών. Όμως, στη φαινομενικά σύγχρονη κοινωνία μας, τα ίδια αναπαράγουν και ενισχύουν έμφυλα και σεξιστικά στερεότυπα, με αποτέλεσμα τη δημιουργία μίας διαχωριστικής πραγματικότητας ανάμεσα σε αγόρια και κορίτσια. Έτσι, η διχοτόμηση των παιχνιδιών σε «κοριτσιότικα» και «αγορίστικα» δε γίνεται με γνώμονα παιδαγωγικά κριτήρια, αλλά υπόκειται στα συμφέροντα ενός παγκόσμιου έμφυλου μάρκετινγκ, υπακούοντας στους δικούς του κανόνες. Υπό αυτούς τους όρους, διαμορφώνονται χρώματα, συσκευασίες, ήρωες, πρότυπα, ρόλοι και αναπαραστάσεις στις ιστορίες των παραμυθιών που απευθύνονται στα δύο φύλα ξεχωριστά, παρέχοντάς τους διαφορετικά μηνύματα και ερεθίσματα, μη λαμβάνοντας υπόψιν τα κοινά χαρακτηριστικά, τις κοινές ανάγκες και επιθυμίες, που έχουν όλα ανεξαίρετως τα παιδιά. Οι κυρίαρχες πεποιθήσεις, που υποστηρίζουν την υπεροχή της αρρενωπότητας έναντι της θηλυκότητας, καταπιέζουν και αδικούν αμφότερα τα φύλα από την τρυφερή παιδική ηλικία με ολέθριες συνέπειες στην ολόπλευρη δόμηση της προσωπικότητάς τους και, γενικότερα, στις στάσεις που ακολουθούν στη μετέπειτα ζωή τους. Μέσα σε αυτή, λοιπόν, τη μονόπλευρη θέαση των δύο «αντίθετων» πόλων, κρίνονται ελπιδοφόρες πρωτοβουλίες και ενέργειες, που αντισταθμίζουν αυτήν την πραγματικότητα και προωθούν την ισότητα των φύλων μέσω ουδέτερων παιχνιδιών και εναλλακτικών παραμυθιών. Βασικός σκοπός τους: η καλλιέργεια ισορροπημένων παιδιών – αυριανών πολιτών της κοινωνίας – που, υπερβαίνοντας τους έμφυλους διαχωρισμούς, θα θέσουν στέρεες βάσεις αποδοχής και σεβασμού του «άλλου» σε ένα πεδίο ίσων δικαιωμάτων και ευκαιριών.

Μαρία Τσουκνάκη

Η συμβολή των έργων τέχνης στην ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης και της κριτικής σκέψης

Η παρούσα εισήγηση έχει ως θέμα τη συμβολή των έργων τέχνης στην ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης και της κριτικής σκέψης υπό το πρίσμα της Κριτικής Παιδαγωγικής. Αρχικά, θα αναφερθούμε συνοπτικά στις βασικές έννοιες, όπως Κριτική Παιδαγωγική, συναισθηματική νοημοσύνη, βιωματική - ενεργητική μέθοδος μάθησης, κοινωνικοποίηση και μετασχηματισμός της εκπαίδευσης, με στόχο να αναπτυχθεί η δυναμική σχέση μεταξύ τους. Στη συνέχεια, θα παρουσιαστεί ένα μοντέλο εκπαιδευτικού προγράμματος, βασισμένο στη χρήση των έργων τέχνης στη διδασκαλία και τον τρόπο με τον οποίο αυτά βοηθούν στη διαχείριση των συναισθημάτων και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης. Θα δοθούν, επίσης, παραδείγματα εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε χώρους τέχνης και μουσεία από την εμπειρία της ισηγήτριας.

Μαρία Φουντάνα, Αριστείδης Βαγγελάτος & Μόνικα Γαβριηλίδου

Υπάρχει χώρος για μικρά, ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, στη σύγχρονη εκπαίδευση; Το παράδειγμα του παιχνιδιού «Βρείτε τη λέξη» για το μάθημα της Γλώσσας

Η διαρκώς αυξανόμενη δημοφιλία των ψηφιακών παιχνιδιών έχει μετατρέψει τα περισσότερα παιδιά σε τακτικούς χρήστες εμπορικών προϊόντων με εντυπωσιακά γραφικά, ενδιαφέρουσα θεματολογία, δυνατότητες σύγχρονης επικοινωνίας κ.ά. Παράλληλα, παρατηρείται διεθνώς μια στροφή στη σύγχρονη εκπαίδευση προς την υιοθέτηση ελκυστικότερων, παιγνιωδών παιδαγωγικών προσεγγίσεων. Στην παρούσα εργασία, προκρίνεται η ενίσχυση της νέας αυτής τάσης με έμφαση, ωστόσο, στη θεώρηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών υπό το πρίσμα του απλού στην ανάπτυξη και εύκολου στη διαχείριση από τον εκπαιδευτικό, συμπληρωματικού, ως προς την αξιοποίηση των σχολικών εγχειριδίων, εκπαιδευτικού υλικού. Στο πλαίσιο αυτό, εξετάζεται ο χώρος και η δυνατότητα αξιοποίησης μικρών, ψηφιακών, εκπαιδευτικών παιχνιδιών μέσα στην τάξη, τα οποία υποστηρίζονται από υποδομές επεξεργασίας φυσικής γλώσσας (natural language processing). Στο προτεινόμενο άρθρο, παρουσιάζεται ένα από τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια που υλοποιούνται στο έργο «Λεξιπαίγνιο» (<http://lexipaignio.cti.gr/>), στο πλαίσιο του

οποίου πραγματοποιείται η ανάπτυξη ενός σύγχρονου, καινοτόμου υπολογιστικού περιβάλλοντος για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, με την αξιοποίηση τεχνολογιών επεξεργασίας φυσικής γλώσσας. Τα εν λόγω ψηφιακά παιχνίδια απευθύνονται σε μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και στοχεύουν στην ανάπτυξη, τόσο των γλωσσικών τους δεξιοτήτων όσο και του γενικότερου μαθησιακού τους επιπέδου, προσεγγίζοντας διάφορα γνωστικά αντικείμενα (π.χ. Γλώσσα, Γεωλογία-Γεωγραφία, Βιολογία κ.τ.λ.). Στην περίπτωση του παιχνιδιού «Βρείτε τη Λέξη» (<http://lexiraignio.cti.gr/apotelesmata/paixnidia/words>), ο παίκτης καλείται να συνδυάσει, από τη μία, τα πρώτα συνθετικά και, από την άλλη, τις λέξεις που εμφανίζονται στην οθόνη και να πληκτρολογήσει την αντίστοιχη σύνθετη λέξη που προκύπτει. Στο παιχνίδι αξιοποιείται βάση δεδομένων, η οποία δύναται να τροφοδοτείται απευθείας από τα σχολικά εγχειρίδια ή από όπου αλλού αποφασίσει ο εκπαιδευτικός, ενώ οι δυνατότητες παραμετροποίησης του παιχνιδιού επιτρέπουν, επιπλέον, τη διαβάθμιση της δυσκολίας του παιχνιδιού. Η καινοτομία του συγκεκριμένου παιχνιδιού συνίσταται στον δυναμικό, αυτοματοποιημένο τρόπο με τον οποίο μπορούν να εφαρμόζονται συγκεκριμένοι κανόνες σχηματισμού νεοελληνικών λέξεων σε ένα ευέλικτο και εύκολα προσαρμόσιμο από τον εκπαιδευτικό σώμα κείμενων.

Παρασκευή Φώτη

Η προσέγγιση της μεθοδολογίας STEAM μέσα από το παιχνίδι

Τι σημαίνει η ακροστιχίδα STEAM? Πού βασίζεται η συγκεκριμένη μεθοδολογία? Ποιες είναι οι βασικές αρχές, στις οποίες στηρίζεται η φιλοσοφία του STEAM? Ερωτήματα στα οποία θα γίνει αναφορά και προσέγγιση στην εισήγηση αυτή, ενώ, στη συνέχεια, θα παρουσιαστούν δραστηριότητες STEAM μέσα από το παιχνίδι και τις καταστάσεις προβληματισμού, διερώτησης και διερεύνησης. Τέλος, θα γίνει συνοπτική αναφορά σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα STEAM, το οποίο εκπονήθηκε για το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την εφαρμογή των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων.

Παρασκευή Φωτιάδου

Η βιωματική προσέγγιση της τέχνης στην προσχολική ηλικία

Η βιωματική προσέγγιση της τέχνης είναι ένας σύγχρονος τρόπος εμπλοκής των νηπίων με τα έργα τέχνης, η οποία αξιοποιεί την ενσώματη μάθηση και την πολλαπλή νοημοσύνη. Με διάφορες εύκολες τεχνικές, οι παιδαγωγοί δύνανται να αλλάξουν τις διδακτικές προσεγγίσεις τους στην τάξη, δημιουργώντας περιπέτειες τέχνης, παραμύθια, θεατρικά δρώμενα, με στόχο την ενεργητική εμπλοκή του παιδιού.

Αφροδίτη Χαραλαμπίκη

Αναπαραστάσεις της γυναίκας μέσα από λογοτεχνικά κείμενα του Σίλερ

Η εργασία εξετάζει τις αναπαραστάσεις της γυναίκας μέσα από επιλεγμένα λογοτεχνικά κείμενα του Σίλερ, τα οποία γράφτηκαν στα τέλη του 18ου και στις αρχές του 19ου αιώνα. Συγκεκριμένα, αναλύεται η παρουσία της γυναίκας μέσα από τα ποιήματα «η αξιοπρέπεια των γυναικών» (die Würde der Frauen) και «ο ύμνος της καμπάνας» (Das Lied von der Glocke), καθώς και το θεατρικό έργο «η παρθένος της Ορλεάνης» (Die Jungfrau von Orleans). Η λογοτεχνική αποτύπωση της γυναίκας στο έργο του Σίλερ είχε επηρεαστεί από τη θεωρία της διαφοράς των φύλων, η οποία αναπτύχθηκε κατά τον 18ο αιώνα. Ο συγγραφέας συνδέει τη γυναίκα ως λογοτεχνικό σύμβολο με διαφορετικές ιδέες και αξίες, από αυτές που αντιπροσωπεύει ο άντρας. Ουσιαστικά, τα δύο φύλα χρησιμοποιούνται σαν προσωποποιήσεις διαφορετικών αφηρημένων ιδεών. Ταυτόχρονα, η θηλυκή μορφή παρουσιάζεται σαν «καθρέφτης» του άντρα, μέσα από τον οποίο εκείνος ξαναβρίσκει τη χαμένη του εικόνα. Πέραν του ότι υπερτονίζονται τα διακριτά χαρακτηριστικά των δύο φύλων, περιγράφεται, επίσης, η συμπληρωματικότητά τους. Η εργασία κλείνει με μία συγκριτική ανάλυση της θέσης της γυναίκας κατά τη Γαλλική Επανάσταση και της Ιωάννας, κεντρικής ηρωίδας από το έργο «η παρθένος της Ορλεάνης». Η αντιμετώπιση της γυναίκας την εποχή εκείνη ήταν ιδιαίτερα αμφιλεγόμενη. Στο επίπεδο των γραμμάτων και των τεχνών, η γυναικεία μορφή χρησιμοποιήθηκε ως σύμβολο της ισότητας, της δικαιοσύνης, της ελευθερίας και της σοφίας, ενώ, στην πραγματικότητα, οι γυναίκες επαναστάτριες εκδιώχθηκαν και εξοστρακίστηκαν από το κοινωνικό και πολιτικό γίγνεσθαι.

Αφροδίτη Χαραλάμπους

Έλα να παίξουμε! Παιχνίδι και πρώιμη παιδική ηλικία

Τα τελευταία 20 χρόνια, το ενδιαφέρον της επιστημονικής κοινότητας στρέφεται στην κατανόηση της παιδικής ηλικίας μέσα από τις απόψεις των ίδιων των παιδιών για θέματα που τα αφορούν, χαρακτηρίζοντάς τα ως κατεξοχήν ειδήμονες για ζητήματα που σχετίζονται με τον δικό τους κοινωνικό κόσμο. Λαμβάνοντας υπόψη τη σημασία του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, η μελέτη αυτή θα επιδιώξει να διερευνήσει και να αφουγκραστεί τις απόψεις των μικρότερων παιδιών αναφορικά με το παιχνίδι καθώς και τους παράγοντες που τις επηρεάζουν. Επιπλέον, εγείρονται και ερωτήματα σχετικά με το κατά πόσο το παιχνίδι και οι προτιμήσεις των παιδιών λαμβάνονται υπόψη από το εκπαιδευτικό πλαίσιο, διαμορφώνοντας, έτσι, την εκάστοτε πορεία του μαθήματος. Συνεπώς, το παιχνίδι, άλλοτε, ως πράξη και, άλλοτε, ως αντικείμενο είναι φορέας πολλαπλών νοημάτων, εμπειριών και μηνυμάτων, γεγονός που αναδεικνύει την ανάγκη αναγνώρισης, εστίασης και χρήσης αυτού στην παιδαγωγική διαδικασία. Η εν λόγω έρευνα θα βασιστεί σε νέες θεωρητικές προσεγγίσεις που μελετούν εκτενώς τις σχέσεις μεταξύ παιχνιδιού, μάθησης και ανάπτυξης του παιδιού.

Σωτήριος Χασάπης

Δημιουργώντας μαθηματικά παιχνίδια μέσα από την τέχνη στην Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Η χρήση διαφοροποιημένων μεθόδων για τη διδασκαλία των Μαθηματικών, με δραστηριότητες σχετικές με έννοιες, οι οποίες, είτε αφορούν το τυπικό πρόγραμμα σπουδών είτε όχι, μπορεί να προσφέρει περισσότερες οπτικές και ευκαιρίες για εποικοδόμηση της γνώσης καθενός μαθητή με τον ιδιαίτερο δικό του τρόπο. Το παιχνίδι και, ιδιαίτερα, το μαθηματικό παιχνίδι μπορεί να συνδέεται πολύπλευρα με τα Μαθηματικά και τις έννοιες τους [Δ. Χασάπης, Παιχνίδι και Μαθηματικά], ενώ, ταυτόχρονα, λαμβάνει την αφορμή του από την Τέχνη. Η εμπλοκή Τέχνης και Μαθηματικών μέσω κατάλληλα δημιουργηθέντων παιχνιδιών μπορεί να είναι πολυεπίπεδη και προσαρμοσμένη στους γνωστικούς στόχους μαθητών, τόσο της Πρωτοβάθμιας όσο και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, κάθε φορά. Στο εργαστήριο αυτό, με χρήση έργων του Piet Mondrian, θα δούμε πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε παιχνίδια, με τα οποία οι μαθητές θα κληθούν να επιλύσουν προβλήματα, αναπτύσσοντας στρατηγικές. Ο γενικότερος στόχος είναι η προσαρμογή και χρήση ενός παιχνιδιού, είτε για την ανάπτυξη, γενικότερα, μίας στρατηγικής επίλυσης από τον μαθητή, για την οποία θα απαιτηθεί να εντάξει το πρόβλημα του παιχνιδιού στο γνωστικό του πεδίο. Έτσι, θα προσπαθήσει να βρει κατάλληλο πρακτικό μοντέλο που θα οδηγήσει στην, έστω και μερική ενδεχομένως, επίλυση του προβλήματος - παιχνιδιού, την οποία θα προσπαθήσει να γενικεύσει, εφόσον υπάρχει, κάνοντας υποθέσεις και αποδεικνύοντάς τις. Είτε, ακόμα, να καθορίσει έναν μηχανισμό δημιουργίας ενός έργου τέχνης με χρήση Μαθηματικών οντοτήτων, όπως συμβαίνει στον γρίφο του Mondrian (<https://ed.ted.com/lessons/can-you-solve-the-mondrian-squares-riddle-gord-hamilton>) και μέσω αυτού να συνδέσει διαφορετικές μαθηματικές έννοιες μεταξύ τους, να κάνει υποθέσεις και να διερευνήσει πιθανή λύση τους. Οι συνάδελφοι που θα συμμετέχουν στο εργαστήριο μπορούν να παίξουν αυτούσιες δύο εκδοχές παιχνιδιών που θα παρουσιαστούν (μία για Πρωτοβάθμια και μία για Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση) ή ακόμα και να προσαρμόσουν τα παιχνίδια, σύμφωνα με τις ανάγκες της τάξης τους.

Σοφία Χάσκου

Η μάθηση μέσω παιχνιδιού ως μέθοδος καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης

Η δημιουργική σκέψη είναι τόσο η ικανότητα συνδυασμού ή σύνθεσης υφιστάμενων ιδεών, εικόνων ή γνώσεων με πρωτότυπους τρόπους όσο και η εμπειρία της σκέψης, της αντίδρασης και της εργασίας με φαντασία, που χαρακτηρίζεται από υψηλό βαθμό καινοτομίας, αποκλίνουσα σκέψη και ανάληψη ρίσκου. Η ενσωμάτωση μηχανισμών παιχνιδιού από τον εκπαιδευτικό στη μαθησιακή διαδικασία αποτελεί τεχνική που μετατρέπει τη μάθηση σε μια διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα διαδικασία, αξιοποιώντας μηχανισμούς παιχνιδιού, οι οποίοι έχουν υψηλή δυναμική ενίσχυσης των εσωτερικών κινήτρων των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν στη διδασκαλία τους στοιχεία, που συνήθως συναντώνται στα παιχνίδια, όπως η πρόκληση, το στοιχείο της τύχης, ο ανταγωνισμός, η συνεργασία, η ανατροφοδότηση, οι επιβραβεύσεις, η νίκη ή η εξέλιξη τα οποία και προσαρμόζουν στη διαδικασία της διδασκαλίας και της

μάθησης. Με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι γίνεται αναπόσπαστο στοιχείο της μαθησιακής διαδικασίας και σε συνδυασμό με τη συνεργατική και την ενεργό μάθηση αλλάζει τα δεδομένα στην καθημερινότητα της σχολικής τάξης, καθώς πλέον οι μαθητές εμπλέκονται σε κάθε διαδικασία ενθαρρύνονται να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν και, εν τέλει, μαθαίνουν να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά.

Σοφία Χατζηβασιλείου

Παιχνίδια τέχνης στην πρώιμη παιδική ηλικία

Η Τέχνη στον χώρο της επιστημονικής έρευνας σχετικά με την εκπαίδευση των μικρών παιδιών θεωρείται πλέον απαραίτητο μέσο της μάθησης αλλά και της ολόπλευρης ανάπτυξης και αγωγής. Το εικαστικό παιχνίδι στους χώρους προσχολικής αγωγής, ατομικό ή ομαδικό, ασκεί πάντα θετική επίδραση στο παιδί που το οδηγεί σε μια προσπάθεια έκφρασης και δημιουργικότητας σε ένα μαγικό ταξίδι στον χώρο και τον χρόνο αλλά και το πραγματικό και το φανταστικό. Η εργασία μας, λοιπόν, αποτελεί παρουσίαση ενός τέτοιου ταξιδιού μιας τάξης νηπίων. Επιλέχθηκαν τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα του καλλιτέχνη και, συγκεκριμένα, ο καλλιτέχνης Αλέξης Ακριθάκης και τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα με τις βαλίτσες που πάντα χρησιμοποιεί. Ο στόχος αυτής της δράσης ήταν η ενθάρρυνση των παιδιών στην επαφή τους με την Τέχνη και έμμεσα να καλύψουν την ανάγκη τους όχι μόνο για παιχνίδι, αλλά και την ανάγκη για ελεύθερη και αβίαστη έκφραση του συναισθήματος. Το γεγονός ότι ο Ακριθάκης χρησιμοποιούσε διαφορετικές βαλίτσες, όπως διαφορετικοί είναι και οι ταξιδιώτες, λειτούργησε βοηθητικά. Τα παιδιά κατάλαβαν την αξία του σεβασμού στην προσωπικότητα, τη διαφορετικότητα και τον πολιτισμό του καθενός αλλά και την αξία της ομαδικότητας, του μοιράζομαι και του αποδέχομαι. Τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την παρούσα δράση απέδειξαν ότι η Τέχνη και τα παιχνίδια τέχνης που προσφέρει είναι πηγή έκφρασης, δημιουργίας και χαράς μέσα σε ένα πλαίσιο σεβασμού, ευαισθησίας και πολιτισμού.

Τριαντάφυλλος Χατζηδήμου

Τουριστική εμπειρία - περίπτωση μελέτης Αθανασάκειου Αρχαιολογικού Μουσείου Βόλου

Στη σύγχρονη πραγματικότητα του 21ου αιώνα, σε ένα διαρκώς εξελισσόμενο και ανταγωνιστικό περιβάλλον, με δεδομένο τις ραγδαίες κοινωνικές και οικονομικές εξελίξεις, η πολιτιστική κληρονομιά διαδραματίζει σπουδαίο ρόλο για τη βιώσιμη τουριστική ανάπτυξη, καθώς αποτελεί το σημαντικότερο μέσο ανάδειξης και προβολής της χώρας μας. Η εμπειρία της επίσκεψης σε ένα μουσείο είναι πολυσύνθετη, καθώς επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες. Σύμφωνα με το μοντέλο της δια-δραστικής επίσκεψης στο μουσείο των Falk και Dierking, αυτή περιλαμβάνει την προσωπική διάσταση, την κοινωνική διάσταση και, τέλος, τη φυσική διάσταση. Και τα τρία αυτά επίπεδα επιδρούν στον τρόπο βιώματος των επισκεπτών, την εικόνα που θα σχηματίσουν για τα εκθέματα, τη συμπεριφορά τους και, τέλος, το είδος της μάθησης που θα προκύψει από αυτήν την εμπειρία. Καθώς αυτός ο αιώνας που διανύουμε διακρίνει την αλλαγή του κέντρου βάρους από τα εκθέματα στους ανθρώπους και τον τρόπο που βιώνουν οι ίδιοι την επίσκεψή τους στο μουσείο, καθίσταται αδήριτη ανάγκη η διερεύνηση και η καταγραφή της αντίληψης των τουριστών (πολιτιστικής εμπειρίας) στο εκάστοτε μουσείο. Ως εκ τούτου, το παρόν ερευνητικό άρθρο ερευνά και καταγράφει την αντίληψη των επισκεπτών για την ποιότητα των αρχαιολογικών μουσείων της Ελλάδος. Συγκεκριμένα, μελετάται η περίπτωση του Αθανασάκειου Αρχαιολογικού Μουσείου Βόλου, το οποίο είναι ένα από τα παλαιότερα Αρχαιολογικά Μουσεία της χώρας και βρίσκεται στον νομό Μαγνησίας. Πραγματοποιήθηκε πρωτογενής έρευνα (συνεντεύξεις, ερωτηματολόγια, παρατήρηση γεγονότων, καταστάσεων και συμπεριφορών, αρχαιακό υλικό) και δευτερογενής έρευνα (βιβλιογραφική έρευνα, μελέτη, ανάλυση), καθώς κατέγραψε την αντίληψη των τουριστών κατά την επίσκεψη τους στο μουσείο. Τα αποτελέσματα της έρευνας θα παρουσιαστούν στο συνέδριο.

Χαρά Χατζημιχαήλ

Γαλλικά παιχνίδια: εκμάθηση της γαλλικής γλώσσας διά ζωής και με ΑεξΑΕ, δια/πολιτισμικότητα, τέχνη και Σημειωτική

Σ' αυτήν την ανακοίνωση, παρουσιάζονται τα αποτελέσματα έρευνας σχετικά με γαλλικά παιχνίδια: 1. Παραδοσιακά, που συνέβαλαν διαχρονικά και συμβάλλουν στη γλωσσική, πολιτισμική, κοινωνιογλωσσολογική και ψυχολογική ανάπτυξη των ατόμων με μητρική γλώσσα τη γαλλική, 2.

Εκπαιδευτικά, που συμβάλλουν στην ανάπτυξη γλωσσικών, δια/πολιτισμικών, επικοινωνιακών, γνωστικών, μεταγνωστικών και ψηφιακών δεξιοτήτων ατόμων με ξένη γλώσσα τη γαλλική, 3. στην τέχνη (ζωγραφική, γλυπτική κ.λπ.). Η Σημειωτική συμβάλλει στην ανάλυση, ερμηνεία και κατανόηση των παραπάνω.

Έλενα Χατζηπιερή

Παίζοντας με έργα τέχνης στο μουσείο ή στην τάξη

Η παρουσίαση αυτή αφορά τρόπους προσέγγισης έργων τέχνης είτε στο μουσείο/πινακοθήκη είτε στην σχολική τάξη. Αξιοποιώντας τεχνικές αισθητικής ενατένισης από το Project Zero Harvard University, θα παρουσιαστούν δραστηριότητες, αναφορά με έργα τέχνης ρεαλισμού και έργα εννοιολογικής τέχνης, όπου το παιχνίδι, το θέατρο αλλά και η μουσική εμπλέκονται/διαπλέκονται και βοηθούν στον διάλογο ανάμεσα στον θεατή και στο έργο τέχνης. Πώς μέσα από αυτόν τον διάλογο μπορούμε να οδηγηθούμε στην ενσυναίσθηση, στον σεβασμό και στην αλληλεγγύη.

Ιωάννα Χλέτση

Total Physical Response in the language learning process of English as a second language in young learners in coordination with other teaching methods

English language teaching is an educational field of paramount importance in today's global and multicultural world. There is a plethora of approaches and methods that are available for the English language teachers to apply in their classrooms. The TPR method is one of them and it is often used for teaching young learners. The aim of the current research is to find out whether such a choice is actually effective for the young learners' acquisition of English language and if this is the case, to show how exactly it can be implemented in the classroom. In order to measure TPR's effectiveness, twelve studies were analyzed through the qualitative process of document analysis. The studies were chosen upon specific criteria and their content was categorized into the title, author, year, result and implications. The effectiveness was measured in terms of vocabulary and grammar acquisition and in relation to other methods. The results from the above analysis showed that in the vast majority of the twelve studies, TPR was found to be highly effective for English language learning among young learners. There is also a wide selection of available sources which implement the TPR method. Amongst them, games seem to play a significantly positive effect in foreign language learning. Despite some beliefs about the uselessness of their existence in the educational field, it has been proved that they can actually boost learning development as they reduce stress, enhance motivation and provide real life scenarios for communication (Tuan & Doan, 2010). Additionally, the TPR method can be combined with the CLIL approach where language and content is taught simultaneously, especially in Physical Education which involves movement, games and sports.

Παναγιώτα Χουλιάρη-Σιδερά

Τα έμφυλα στερεότυπα των παιχνιδιών και η σημασία τους στις επαγγελματικές επιλογές

Η κοινωνία, συχνά, επιβάλλει στερεότυπες αντιλήψεις με τους μηχανισμούς της κοινωνικοποίησης. Η ύπαρξη στερεότυπων στη ζωή μας είναι αποδεκτή από όλους. Με τον όρο στερεότυπα εννοούμε βαθιά ριζωμένες και παγιωμένες πεποιθήσεις, που λειτουργούν σαν ετικέτες και με τις οποίες κατηγοριοποιούμε άκριτα τις διάφορες ομάδες ατόμων γύρω μας. Τα στερεότυπα καθορίζουν, συχνά, τη ζωή και τις επιλογές μας και αφορούν και τους ρόλους των δύο φύλων. Επηρεάζουν τις προτιμήσεις μας για σπουδές και επαγγέλματα. Οι αιτίες των στερεότυπων είναι πολλές: Η οικογένεια, το σχολείο, ο κοινωνικός περίγυρος, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Η επιρροή που ασκούν τα στερεότυπα των φύλων στη ζωή μας φαίνεται ακόμη και στην επιλογή παιχνιδιών για τα παιδιά μας. Επιλέγουμε το ροζ χρώμα και την κούκλα για το κορίτσι και το μπλε χρώμα και το αυτοκίνητο για το αγόρι. Συχνά, ακόμη και όταν υπάρχει η δυνατότητα επιλογής οποιουδήποτε παιχνιδιού, η επιλογή ακολουθεί την παραδοσιακή μορφή. Στις διαφημίσεις των παιχνιδιών βλέπουμε τα αγόρια να παρουσιάζονται πιο δυναμικά και να προβάλλονται ιδιαίτερα οι αξίες της εξουσίας και της δύναμης. Έτσι, τα περιθώρια να εκφραστούν συναισθηματικά τα αγόρια περιορίζονται. Στις διαφημίσεις τα αγόρια κατασκευάζουν, δημιουργούν, αναπτύσσουν τη φαντασία τους. Όλα αυτά απουσιάζουν από τις διαφημίσεις για τα παιχνίδια των κοριτσιών. Ως παιχνίδια για τα κορίτσια προβάλλονται η φροντίδα των παιδιών, η ομορφιά, η ταύτιση με τις οικιακές ανάγκες. Ο τρόπος που

προβάλλονται μέσα από τις διαφημίσεις τα παιχνίδια επηρεάζει τις δραστηριότητες και τις δεξιότητες των παιδιών με αποτέλεσμα να επιλέγουν επαγγέλματα που παραπέμπουν σε επαγγελματικούς ρόλους με βάση τα έμφυλα στερεότυπα. «Υπάρχει ανάγκη για δημιουργία καινοτόμων παιχνιδιών που θα ανατρέπουν τα έμφυλα στερεότυπα και θα προσφέρουν εναλλακτικές λύσεις, όπως, επίσης, και οργανώσεων που θα προσπαθήσουν να αλλάξουν την υπάρχουσα κατάσταση και να προωθήσουν ουδέτερα ως προς το φύλο παιχνίδια» (Κογκίδου, 2014).

Αντριανή Χριστοδούλου

Το project, ως παιγνιώδης μορφή μάθησης, σε σχολείο Δημοτικής Εκπαίδευσης

Είναι, γενικά, αποδεκτό ότι, όπως αναφέρει και ο Dewey (Houssaye, 2000), το σχολείο ήταν πάντα ένας κοινωνικός θεσμός. Στη σημερινή κοινωνία που ζούμε, η οποία χαρακτηρίζεται ως κοινωνία της γνώσης, η εκπαίδευση διαδραματίζει σημαντικό ρόλο σε πολλές πτυχές της ζωής των ανθρώπων. Ο Dewey υποστηρίζει ότι το άτομο δεν μπορεί να αποκλειστεί από την κοινωνία αλλά ούτε η κοινωνία από το άτομο, ενώ αναφέρεται σε ένα «κοινωνικό άτομο» (Μυλωνάκου-Κεκέ, 2003). Ο Killpatrick, επηρεασμένος από τις παιδαγωγικές θεωρίες του Dewey, παρουσιάζει για πρώτη φορά στο έργο του «The Project Method» (1918) μια νέα για την εποχή παιδαγωγική μέθοδο, στην οποία προτείνει ουσιαστικά στους μαθητές να ανακαλύπτουν λύσεις σε προβλήματα, μαθαίνοντας από την πορεία αυτή. «Μαθαίνουμε ό,τι εφαρμόζουμε. Δεν μαθαίνουμε ότι δεν εφαρμόζουμε», αναφέρει ο ίδιος στο έργο του «How we learn» (σελ. 6). Βασικές αρχές είναι ο βιωματικός χαρακτήρας, η αυτενέργεια του παιδιού και η συνεργασία ανάμεσα στα παιδιά και στους εκπαιδευτικούς (Helm & Katz, 2002), ενώ αποτελεί τη σύνδεση σχολείου και ζωής. Αυτός ο βιωματικός χαρακτήρας μπορεί σίγουρα να πάρει τη μορφή παιχνιδιού σε όλες τις ηλικίες αλλά, ιδιαίτερα, στην Προδημοτική και Δημοτική εκπαίδευση. Μέσα, λοιπόν, από την παρουσίαση θα γίνει προσπάθεια ανάλυσης της εφαρμογής της μεθόδου project και των πλεονεκτημάτων για τη μάθηση, όταν αυτή παίρνει παιγνιώδη μορφή.

Ιωάννα Χριστοδούλου-Γεωργούλια

Ανατρεπτικά παιχνίδια με την τέχνη του λόγου και η συμβολή τους στη διαμόρφωση της ιδεολογικής ταυτότητας του εφήβου αναγνώστη

Η τέχνη του λόγου δίνει τη δυνατότητα στον/στην αναγνώστη/-στρια να αποδράσει από την πραγματικότητα και να βιώσει, ως πραγματικά, αποκυήματα της φαντασίας. Αυτό σημαίνει ότι εγείρει τη διάθεση για παιχνίδι. Ο αναγνώστης/-στρια κατά την εμπλοκή με τα κείμενα παρασύρεται σε ένα παιχνίδι «κρυμμένου θησαυρού» προς αναζήτηση-διαμόρφωση του νοήματος, της ιδεολογίας και της ταυτότητας, με τις λέξεις να παίζουν τον ρόλο των ενδείξεων και το (αναγνωστικό, ιδεολογικό, εμπειρικό, κοινωνικό) κεφάλαιο κάθε αναγνώστη/-στριας να παίζει ρόλο κλειδιού στην ερμηνεία. Η συνάντηση του/της εφήβου με τη λογοτεχνία πιστεύεται πως είναι εποικοδομητική, καθώς μέσω αυτής μπορεί να ικανοποιήσει την ανάγκη, που συνοδεύει την ηλικία του/της, να σχηματίσει, δηλαδή, τη δική του/της ιδεολογία και διά της ανάγνωσης και της συγγραφής να τον/την βοηθήσει να δώσει μορφή στον εαυτό και τον κόσμο. Στην παρούσα εργασία υποστηρίζουμε ότι τα κείμενα που λειτουργούν ανατρεπτικά προς τα προκειμένα τους μπορούν να δελεάσουν τον/την έφηβο αναγνώστη/-στρια να εμπλακεί στο παιχνίδι της λογοτεχνίας. Ως έφηβος επιδιώκει να είναι μοναδικός/-ή (Appleyard, 2017). Θέλοντας να ξεχωρίσει, δρα ανατρεπτικά για να καταρρίψει παγιωμένες κοινωνικές συμβάσεις και να προτείνει νέες. Θεωρούμε, άρα, πως θα ευοδωθεί μια συνεργασία με λογοτεχνικά κείμενα, που λειτουργούν αναλόγως, καθώς μοιράζονται τη διάθεση για ανατροπή. Στο παρόν κείμενο, επιχειρείται να παρουσιαστεί ένα αναγνωστικό παιχνίδι εντοπισμού ανατροπών, για να συμβάλει στις προσπάθειες των φιλολόγων να φέρουν τον/την έφηβο σε επαφή με τη λογοτεχνία και για να υποστηρίξει τον/την έφηβο να οικοδομήσει την ιδεολογική του/της ταυτότητα. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην προς απόρριψη ιδεολογία, στον τρόπο που αυτή ανατρέπεται και στη μορφή που παίρνουν οι ιδέες στο μεταγενέστερο κείμενο. Υποστηρικτικό εργαλείο θα αποτελέσουν οι κατηγορίες διακειμενικότητας του Stephens, που αφορούν κείμενα με ανατρεπτική προς τα προκειμένα τους διάθεση και πεδίο δράσης μας «Το δάσος που κοιμόταν» της Rebecca Dautremer. Τέλος, εισηγούμαστε την αξιοποίηση της πρότασης στο πλαίσιο της δημιουργικής γραφής.

Φωτεινή Ψαθά, Ελένη Μουσένα

Κούκλες με νόημα: η αξιοποίηση της κούκλας στη διαφοροποιημένη διδασκαλία και μάθηση

Τα τελευταία χρόνια, λόγω του πολιτισμικού πλουραλισμού των σύγχρονων κοινωνιών, έχουν αναδυθεί καινούργιες εκπαιδευτικές ανάγκες, βασισμένες στις αρχές της συμπερίληψης και της αποδοχής της διαφορετικότητας. Στο πλαίσιο αυτό, προωθούνται καινοτόμες διδακτικές τεχνικές, στηριγμένες στη βιωματική μάθηση και στην ενσωμάτωση των τεχνών στην εκπαίδευση. Ως τέτοια θεωρείται και η παιγνιώδης μάθηση με την αξιοποίηση της κούκλας. Η κούκλα αποτελεί ένα διδακτικό μέσο υψηλού συμβολισμού και τέχνης, το οποίο κατέχει ιδιαίτερη θέση στην παιδική ψυχή και αποδεικνύεται εξαιρετικά αποτελεσματικό στη διαδικασία της μάθησης. Η δυναμικότητα της κούκλας ως διδακτικό μέσο στηρίζεται μεταξύ άλλων στην ικανότητά της να εμψυχωθεί, δηλαδή να «κινείται» και να «μιλά», εναρμονίζοντας τη βούληση του παιδαγωγού και τη φαντασία του παιδιού. Αυτές οι ανθρώπινες ιδιότητες επιτρέπουν στα παιδιά να ταυτιστούν μαζί της, καθώς μπορούν να δουν τον εαυτό τους μέσα από αυτή. Οι κούκλες, όλων των ειδών και «ταυτοτήτων», μπορούν να απευθυνθούν και να προσεγγίσουν ένα ευρύ μαθητικό φάσμα, που περιλαμβάνει παιδιά που διαφέρουν μεταξύ τους ως προς την ηλικία, το γνωστικό επίπεδο, τη γλώσσα, το πολιτισμικό και το κοινωνικοοικονομικό τους υπόβαθρο. Η κούκλα αποτελεί ένα δυναμικό εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια κάθε παιδαγωγού στο σύγχρονο πολυπολιτισμικό και συμπεριληπτικό σχολείο, παρέχοντας τη δυνατότητα δημιουργίας κίνητρων και νοημάτων που εμπλέκουν τους μαθητές ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, σύμφωνα πάντα με τις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητές τους. Η παρούσα εργασία παρουσιάζει την κούκλα ως ένα δυναμικό διδακτικό εργαλείο στην «φαρέτρα» της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, το οποίο βοηθά τη μάθηση να αποκτήσει νόημα. Όλα τα είδη κούκλας μπορούν να αξιοποιηθούν εκπαιδευτικά, προωθώντας θέματα που βρίσκονται στο επίκεντρο της σύγχρονης παιδαγωγικής.

2ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση
και στον πολιτισμό

Τόμος Περιλήψεων

Υπό την Αιγίδα
του Υπουργείου Παιδείας και
Θρησκευμάτων



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας
και Θρησκευμάτων



ISBN 978-618-5458-31-7