

Primary School Guide



Erasmus+

www.arted-eu.org
@ArtedEu

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	3
Δραστηριότητες	6
Ιστορία της επίσκεψης του Gummy και του Haki στον θείο Πέτρο	6
Δημιουργική χαρτογράφηση	16
Το Τούνελ	22
Η μοναχική πέτρα	32
Θεότητες της Φύσης	37
Μάθηση μέσω των κρουστών του σώματος	43
Το θαύμα των δέκα σκηνών	50
Γλωσσάριο	56
Αναφορές και πηγές	60

Εισαγωγή

Γιατί οι δημιουργικές τέχνες και η ευεξία;

Οι δημιουργικές τέχνες προσφέρουν ζωτικής σημασίας γνώσεις, επειδή συνδέουν τον κόσμο του σχολείου με τη βιωμένη εμπειρία των νέων. Αυτή η σύνδεση προσφέρει έναν κρίσιμο μαθησιακό χώρο για να εκφράσουν και να ανακαλύψουν νέες ιδέες σχετικά με τις σχέσεις τους μεταξύ τους και με τον κόσμο, σχέσεις που είναι κεντρικές για την ευημερία. Ο στόχος των οδηγών *arted* για εκπαιδευτικούς, γονείς και φοιτητές εκπαιδευτικούς είναι να παρέχουν ευφάνταστες και ενδυναμωτικές ευκαιρίες δημιουργικής μάθησης για παιδιά (5 έως 16 ετών) στα σχολεία, μεταφέροντας τις γνώσεις των εκπαιδευτών καλλιτεχνών σε ένα μαθησιακό πλαίσιο. Αυτό αναμένεται να προωθήσει τη δέσμευση και τη δια βίου μάθηση. Το έργο υποστηρίζεται από έρευνα που συνδέει τη δημιουργική μάθηση με την *ευημερία*, την αλλαγή και τις δεξιότητες του 21ου αιώνα (Stephenson 2022).

Γιατί να μοιραστείτε τις γνώσεις των εκπαιδευτών καλλιτεχνών;

Κάθε ένας από τους οδηγούς μας έχει δημιουργηθεί από κοινού με εκπαιδευτικούς καλλιτέχνες, εκπαιδευτικούς, μαθητές και άλλους ενδιαφερόμενους (Dobson and Stephenson, 2022). Τα εργαστήρια χρησιμοποιούν έναν μοναδικό συνδυασμό δράματος, περφόρμανς, εικαστικών τεχνών, μουσικής, δημιουργικής γραφής και κινηματογράφου. Κάθε μορφή τέχνης ενεργοποιεί την ολιστική μάθηση μέσω της λεκτικής, μη λεκτικής, σωματικής και συναισθηματικής επικοινωνίας. *Συνεπώς, όλα τα εργαστήρια ενεργοποιούν την κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη και τη μάθηση των σχέσεων, η οποία είναι απαραίτητη.* Βλέπουμε τις δημιουργικές τέχνες ως έναν περιεκτικό και ουσιαστικό τρόπο επικοινωνίας σε έναν κόσμο που αλλάζει. Ένα καθημερινό αντικείμενο χρησιμοποιείται σε κάθε εργαστήριο ως αφετηρία του διαπολιτισμικού προγράμματος σπουδών. Μπορείτε να ακούσετε περισσότερα σχετικά με τη χρήση αντικειμένων ως αφετηρία για δημιουργική εξερεύνηση ακούγοντας το βίντεο στην ιστοσελίδα μας *arted*.

Πώς οι ηθικές αρχές στηρίζουν την παιδαγωγική;

Στο πλαίσιο της διαδικασίας συνδημιουργίας εξετάσαμε τη δική μας παιδαγωγική μέθοδο για να δημιουργήσουμε μια κοινή ηθική της πρακτικής που θα στηρίζει την παιδαγωγική και τη μάθηση σε όλα τα εργαστήρια (Stephenson, Thorkelsdóttir, Dunbar, Karameris and Jónsdóttir, 2023). Οι τρεις ηθικές αρχές που ακολουθούν πλαισιώνουν τη σχεσιακή παιδαγωγική και τη δημιουργία γνώσης σε κάθε εργαστήριο. Κάθε εργαστήριο ενσωματώνει τους ηθικούς πυλώνες σε διαφορετικό βαθμό και με διαφορετικές μεθόδους.

Βασικές αρχές δεοντολογίας των πρακτικών των καλλιτεχνών με νέους στην εκπαίδευση

1. **Δημιουργία γενναίων χώρων¹**
 - a. Εμπιστοσύνη στους νέους
 - b. Αγκαλιάζοντας την ποικιλομορφία και τη διαφορετικότητα για να ακούσουμε όλες τις φωνές

¹ Σύμφωνα με την έρευνα (Ali, 2017), αναγνωρίζουμε ότι η μάθηση απαιτεί ρίσκο και επιλέγουμε να χρησιμοποιήσουμε τον όρο γενναίος χώρος. Με τον τρόπο αυτό, αναγνωρίζουμε επίσης ότι η εργασία είναι προκλητική και υπάρχει η προσδοκία να προσπαθήσουμε για δίκαιη μάθηση.

- c. Δημιουργία κοινότητας σε ένα χώρο χωρίς κριτική διάθεση
- d. Αναγνώριση των ατομικών ιστοριών και εμπειριών των νέων και του τρόπου με τον οποίο αυτές μπορεί να επηρεάσουν το χώρο

2. Συλλογική δημιουργία

- a. Με γνώμονα τη διαδικασία, με μελετημένη ισορροπία μεταξύ δομής και ελευθερίας
- b. Ενεργή συμμετοχή και εμπλοκή, η οποία βασίζεται στις εμπειρίες των νέων.
- c. Σωματική, συναισθηματική, ηθική και γνωστική νοηματοδότηση
- d. Εξέταση του τρόπου με τον οποίο η συλλογικότητα μπορεί να επηρεάσει την εμπειρία του ατόμου (ποιανού η φωνή είναι προνομιακή και ποιανού αποσιωπάται;)

3. Πραγματοποίηση αλλαγών

- a. Απόλαυση, αυτοέκφραση, αυτοπεποίθηση (θετική ευεξία)
- b. Συμπόνια και ενσυναίσθηση, προώθηση πολλαπλών και κριτικών προοπτικών
- c. Ενεργή ενδυνάμωση και οικοδόμηση φορέων
- d. Προώθηση της αλλαγής στην κοινότητα

Πώς συνδέεται η μάθηση και η δομή των οδηγιών με το ευρύτερο πλαίσιο του προγράμματος σπουδών και της πολιτικής;

Η πολιτική της ΕΕ είναι διαφορετική σε σχέση με τις δημιουργικές τέχνες στις έξι χώρες εταίρους μας και αυτό περιγράφεται στην ανάλυση πολιτικής μας. Οι οδηγοί, επομένως, προσφέρουν μια ευρεία και ευέλικτη δομή την οποία οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συνδέσουν με φαντασία με οποιοδήποτε θεματικό πεδίο ή μαθησιακή ικανότητα μέσω της δικής τους **τοπικής** προσέγγισης στο σχεδιασμό του προγράμματος σπουδών και χρησιμοποιώντας την επαγγελματική τους σοφία ως περαιτέρω ανταλλαγή γνώσεων! Κάθε εργαστήριο θα συνδέεται με πολλούς τομείς του προγράμματος σπουδών, όπως οι ανθρωπιστικές επιστήμες, οι γλώσσες και οι θετικές επιστήμες, και θα προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία για διαθεματική μάθηση. Τα εργαστήρια προσφέρουν μια ευέλικτη εξέλιξη τριών τμημάτων, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αυτόνομο μάθημα ή να αναπτυχθεί περαιτέρω. Οι οδηγοί έχουν ως στόχο να επαναφέρουν τις δημιουργικές τέχνες στο πρόγραμμα σπουδών.

Τα 6 εργαστήρια του παρόντος οδηγού απευθύνονται σε νέους ηλικίας 5-11 ετών. Ενώ όλα τα εργαστήρια χρησιμοποιούν μοναδικές παιδαγωγικές μεθόδους που βασίζονται σε μια σειρά από μορφές τέχνης, η κυρίαρχη μορφή τέχνης για κάθε εργαστήριο παρατίθεται παρακάτω. Αυτό θα σας βοηθήσει να προσδιορίσετε ποια εργαστήρια θα καλύψουν τις συγκεκριμένες ανάγκες των μαθητών σας.

Επισκόπηση κάθε δραστηριότητας:

1. **Η ιστορία της επίσκεψης του Gummy και του Haki στον θείο Πέτρο** (Θέατρο ήχου, δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων και παραστατικές προσεγγίσεις)
2. **Δημιουργική χαρτογράφηση** (δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων, αφήγηση ιστοριών και παραστατικές προσεγγίσεις)
3. **Το Τούνελ** (Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων ή μάθηση μέσω του δράματος)
4. **Η Μοναχική Πέτρα - Jeux Dramatiques** (θεατρική μέθοδος που καταργεί τη γλώσσα)

5. **Θεότητες της φύσης** (παιχνίδι ρόλων, αφήγηση ιστοριών, ζωγραφική και αισθητηριακές προσεγγίσεις)
6. **Μάθηση μέσω των κρουστών του σώματος** (Συμμετοχή στη μάθηση, την ισότητα και τη μουσική)
7. **Το Θαύμα των 10** (Ψηφιακή αφήγηση)

Εργαστήριο 1

Η ιστορία της επίσκεψης του **Gummy και του Haki στον θείο Πέτρο** χρησιμοποιεί ηχοθέατρο, δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων, δράμα στην εκπαίδευση, αφήγηση ιστοριών και παραστατικές προσεγγίσεις με μικρά παιδιά.

Εργαστήριο 2

Η **“Δημιουργική χαρτογράφηση!”** χρησιμοποιεί δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων, αφήγησης ιστοριών και παραστάσεων για να εμπλέξει τους νέους σε συνεργατική επίλυση προβλημάτων, καθώς σκέφτονται πώς παράγεται η γνώση και αναλαμβάνουν την ευθύνη αυτής της διαδικασίας².

Εργαστήριο 3

Το **“Τούνελ”** χρησιμοποιεί τη Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων³ για να βοηθήσει τους νέους να αναπτύξουν την αίσθηση του εαυτού τους, να εξασκηθούν στην ενεργό συμπίνα και να αναλάβουν στοχευμένη συλλογική δημιουργικότητα και δράση. Οι μορφές τέχνης περιλαμβάνουν την προφορική αφήγηση, τη ζωγραφική, την ελεύθερη γραφή και τις εκφραστικές τέχνες.

Εργαστήριο 4

Η **Μοναχική Πέτρα** χρησιμοποιεί το Jeux Dramatiques⁴ βοηθά τους νέους να εκφραστούν χωρίς λόγια, καθώς δημιουργούν ελεύθερα ρόλους, αναπτύσσοντας κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες καθώς και δεξιότητες γραφής.

Εργαστήριο 5

Οι θεότητες της φύσης και ο μαγικός δάσκαλος χρησιμοποιούν την αισθητηριακή μάθηση για να δώσουν στους νέους τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους για να ασχοληθούν με τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων και τη συλλογική δράση μέσω της φαντασίας. Οι μορφές τέχνης περιλαμβάνουν τη δημιουργική γραφή και τη ζωγραφική.

Εργαστήριο 6

Η **μάθηση μέσω των κρουστών του σώματος** χρησιμοποιεί θεατρικά παιχνίδια για να δημιουργήσει έναν γενναίο χώρο για τους νέους να συμμετέχουν ενεργά και να διασκεδάζουν παίζοντας παιχνίδια, καθώς αναπτύσσουν μια αίσθηση κοινότητας και αυτοπεποίθησης μέσω της μουσικής και της εργασίας με το σώμα.

Εργαστήριο 7

Το **Ten Shot Wonder** χρησιμοποιεί την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών για να επιτρέψει στους μαθητές να αναλάβουν ρόλους που ταιριάζουν στα ενδιαφέροντά τους, συνεργαζόμενοι ως μέλη μιας ομάδας σε ένα περιβάλλον επίλυσης προβλημάτων που καταλήγει στην παραγωγή μιας ταινίας που έχει νόημα για τους ίδιους.

2 To Critical Thinking Performance εργάζεται με ενεργητική ακρόαση, μεθόδους απόδοσης και επίλυση προβλημάτων από τους μαθητές.

3 Το Drama Worldbuilding χρησιμοποιεί την ελεύθερη γραφή, τις εικαστικές τέχνες, τον ήχο και την αφήγηση.

4 Το Jeux Dramatiques χρησιμοποιεί επίσης τη δημιουργική γραφή.

Η ιστορία της επίσκεψης του Gummy και του Hakí στον Θείο Πέτρο

Cairn 1 - Θέατρο ήχου

Ηλικία

Δημοτικό σχολείο (ηλικία 6-11 ετών)

Ηθικοί πυλώνες : Δημιουργία γενναίων χώρων, Συλλογική δημιουργία, Αλλαγή

Το δράμα ως μορφή τέχνης επικεντρώνεται στην αφήγηση ιστοριών, η οποία περιλαμβάνει την ερμηνεία, την επινόηση και την ανταπόκριση. Αυτό περιλαμβάνει αφενός το δράμα παράστασης, όπως η σχολική θεατρική παράσταση, και αφετέρου τις δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων. Όλες έχουν αξία. Το δράμα είναι πολύ ευέλικτο και μπορεί να συνδεθεί με οποιοδήποτε τομέα του αναλυτικού προγράμματος. Το δράμα δίνει στους νέους την ευκαιρία να δοκιμάσουν και να παίξουν ιδέες με δημιουργικό τρόπο και να μάθουν μαζί (Thorkeldsdóttir, 2022). Προσφέρει άμεση ανατροφοδότηση από τους συνομηλικούς και δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου μπορούν να δημιουργηθούν νέα μονοπάτια σκέψης και γνώσης από κοινού, καθώς οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να αλλάξουν τις προοπτικές τους σε ένα ασφαλές περιβάλλον. Η εργασία με το δράμα δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να εκφραστούν μέσω της κίνησης, των εικόνων, της μουσικής ή των λέξεων και ενσωματώνει όλες τις γλώσσες, καθώς ενεργοποιεί ποικίλους τρόπους γνώσης και ανταλλαγής ιστοριών, κατανόησης καθηκόντων και αντιμετώπισης της πολυπλοκότητας και της αλλαγής (Thorkeldsdóttir and Jónsdóttir, 2022). Το δράμα μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να δημιουργήσουν μια συλλογική ατμόσφαιρα για τους μαθητές που βοηθά, μεταξύ άλλων, στην ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης, της ενσυναίσθησης, της αυτοεκτίμησης και της φαντασίας ως χαρά για τις σχολικές δραστηριότητες που με τη σειρά τους ωφελούν όλα τα μαθήματα και τις ευκαιρίες μάθησης (Thorkeldsdóttir, 2022).

Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων
- Το δράμα στην εκπαίδευση
- Αφήγηση ιστοριών και επιτελεστικές προσεγγίσεις

Γνώση που δημιουργήθηκε

Ποια γνώση δημιουργείται;

Μέρος 1: Δημιουργία ενός γενναίου χώρου και εμπιστοσύνης. Σωματικές κινήσεις - ταχύτητα, επιβράδυνση, αργή κίνηση. Ανίχνευση διαφορετικών υφών των λίθων που συνδέονται με τη φύση και την εμπειρία των μαθητών.

Μέρος 2: Ενεργός συμμετοχή και εμπλοκή, αυτοέκφραση. Σωματικές κινήσεις και δεξιότητες ακρόασης. Δημιουργία ήχου. Ενίσχυση της μνήσης. Αντανακλαστική ανταπόκριση στη μάθηση και ανταλλαγή γνώσεων. Κριτική σκέψη. Ενσυναίσθηση και φιλία. Εκμάθηση εννοιών, αριθμών και πολλαπλασιασμού στα μαθηματικά.

Μέρος 3: Εξερευνώντας τον κόσμο των ήχων. Συνεργασία. Φωνή και γλωσσική έκφραση. Δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης και εκμάθηση της σιωπής. Απόλαυση. Αφήγηση ιστοριών, ενδυνάμωση, συνεργασία, εξερεύνηση του κόσμου των ήχων. Φωνή και γλωσσική έκφραση. Δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης. Τεχνολογία. Σεβασμός.

Μέρος 4: Εξερευνώντας τον κόσμο των ήχων. Συνεργασία. Φωνή και γλωσσική έκφραση.

Δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης και μάθησης να είσαι σιωπηλός. Απόλαυση.

Πώς δημιουργείται η γνώση;

Μέρος 1: Ταξινόμηση και επιλογή ήχων από διαφορετικές ηχητικές πηγές σε ένα ρόλο. Ακρόαση των ήχων των άλλων και ακρόασή τους. Να απολαμβάνουν αυτό που έχουν δημιουργήσει και να είναι περήφανοι.

Μέρος 2: Πρακτική εμπειρία μέσω της επικοινωνίας και της συνεργασίας, μέσω του δράματος όπως ακίνητες εικόνες, παιχνίδι ρόλων, γραφή σε ρόλο, ζωγραφική, επίλυση προβλημάτων, εξερεύνηση του ηχοθεάτρου. Σωματική και συναισθηματική νοηματοδότηση. Υποβολή ερωτήσεων και ακρόαση των απαντήσεων χωρίς σχολιασμό. Σύνδεση εννοιών στα μαθηματικά μέσω της κίνησης.

Μέρος 3: Σωματική, συναισθηματική και γνωστική νοηματοδοτική πρακτική εμπειρία. Ταξινόμηση και επιλογή ήχων από διαφορετικές ηχητικές πηγές σε έναν ρόλο. Ακρόαση των ήχων των άλλων και ακρόασή τους-σεβασμός του ήχου του άλλου με το να γίνεται ενεργός ακροατής. Καταγραφή της ιστορίας.

Μέρος 4: Ταξινόμηση και επιλογή ήχων από διαφορετικές ηχητικές πηγές σε ένα ρόλο. Ακρόαση των ήχων των άλλων και ακρόασή τους. Να απολαμβάνουν αυτό που έχουν δημιουργήσει και να είναι περήφανοι.

Εργαστήριο: Η ιστορία της επίσκεψης του Gummy και του Hakí στον θείο Πέτρο

270 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 6-11

Τομείς γνώσεων

Ο στόχος του ηχοθεάτρου/δράματος στην εκπαίδευση είναι, μεταξύ άλλων, να ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράσουν τις απόψεις και τα πιστεύω τους μέσω της κριτικής σκέψης, όπου όλοι έχουν φωνή και ακούγονται, όπου όλοι μπορούν να αισθάνονται ελεύθεροι να προσθέσουν μια ιδέα στο έργο. Κατά τη διαδικασία οι μαθητές μπορούν να ενισχύσουν την πρωτοβουλία τους, όταν μια ιστορία ζωντανεύει αφηγούμενη από τους ίδιους (Thorkeisdóttir, 2020). Στο δράμα προκύπτουν συγκρούσεις και οι μαθητές πρέπει να τις αντιμετωπίσουν και να συμβιβαστούν με τους συμμαθητές τους, όπου πρέπει να ακούν και να συνεργάζονται, καθώς με αυτόν τον τρόπο ενισχύονται οι επικοινωνιακές τους δεξιότητες.

Όταν εμφανίζεται αυτό το σύμβολο 🎵 προσθέστε έναν ήχο στην ιστορία


Αυτά χρειάζεστε για το εργαστήριο

- Χώρος για να κινείστε μέσα στην τάξη ή, αν είναι δυνατόν, στην αυλή του σχολείου.
- Λίγες πέτρες
- <https://padlet.com/rbth/4xutudvmag6lgkio>

Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών

Δράμα, γλώσσα και εκμάθηση δεύτερης γλώσσας, κοινωνικές δεξιότητες, μαθηματικά, γεωγραφία, κίνηση, δημιουργικότητα, τέχνες και μουσική.

Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
30 λεπτά	<p>Μέρος 1: Εισαγωγή στην ιστορία:</p> <p>Προθέρμανση και εισαγωγή στην εξερεύνηση του χώρου και καταγιγισμός ιδεών</p> <p>Αφήγηση:</p> <p>Σήμερα θα δουλέψουμε με μια ιστορία μέσα από το δράμα και το ηχοθέατρο.</p> <p>Οι μαθητές γνωρίζουν τα ξωτικά που κατοικούν σε λόφους και τα τρολ που κατοικούν σε βουνά.</p> <p>Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να παίξουν τα ξωτικά. Θα χορέψουν στην αίθουσα ως ξωτικά μόνο μιμούμενοι. Στη συνέχεια τους ζητά να προσθέσουν ήχο. Τι είδους ήχο κάνουν τα ξωτικά; Τι ακούμε; Τώρα μεταμορφωθείτε σε τρολ, τι ακούμε;</p> <p>Ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές διάφορες πέτρες και τους επιτρέπει να τις εξετάσουν. Ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές για τις πέτρες. Γνωρίζουν τα ονόματά τους; Συλλέγουν πέτρες; Από πού προέρχονται οι πέτρες; Ο δάσκαλος ρωτά αν οι μαθητές έχουν ακούσει ότι οι άνθρωποι μπορούν να μεταμορφωθούν σε πέτρες. Έχουν ακούσει οι μαθητές ιστορίες με τρολ; Πώς μοιάζουν τα τρολ; Έχετε δει πέτρες που μοιάζουν με τρολ; Πιστεύετε στα τρολ και στα ξωτικά; Πού ζουν τα τρολ;</p>	<p>Ο δάσκαλος είναι ο αφηγητής και αφηγείται την ιστορία.</p> <p><i>Βάλτε τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο.</i></p>  <p>Αυτή είναι μια φωτογραφία ενός Troll στην Ισλανδία που τραβήχτηκε στο πεδίο λάβας Dimmuborgir στη βόρεια Ισλανδία.</p>

Μέρος 2: Η ιστορία της επίσκεψης του Gummy και του Haki στον θείο Πέτρο**Αφήγηση:**

Υπάρχουν πολλά να κάνετε στην Όμορφη Κοιλιάδα, όπου ζουν τα τρολ Gummy και Haki. Έχουν αποφασίσει να επισκεφθούν τον ξάδερφό τους, ονόματι Πέτρο, που ζει στη Σκοτεινή Κοιλιάδα στα Βουνά Key. Για να φτάσουν εκεί, αποφάσισαν να περπατήσουν μέχρι τα Βουνά Key που ήταν πολύ μακριά. Άρχισαν να ψάχνουν για το σακίδιο τους για ναβάλουν τα ρούχα τους. Είχαν ένα μεγάλο σακίδιο, αλλά αυτό το σακίδιο δεν ήταν πουθενά. Πού θα μπορούσε να είναι; Έψαχναν και έψαχναν. Έψαξαν μέσα στην κουζίνα, κάτω από τις κατσαρόλες ♪ και τα τηγάνια ♪, κυλούσαν πάνω σε πέτρες ♪ και σήκωναν πέτρες ♪, αλλά τίποτα δεν συνέβη. Απλά δεν βρήκαν την τσάντα.

Θέατρο ήχου / Αυτοσχεδιασμός:

Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες. Ζητήστε από τις ομάδες να κάνουν θόρυβο.

Η πρώτη ομάδα κάνει θόρυβο με κατσαρόλες και τηγάνια,

Η ομάδα δύο κάνει έναν ήχο καθώς οι πέτρες ανυψώνονται,

Η τρίτη ομάδα κάνει θόρυβο επειδή περπατάει στο πάτωμα ως τρολ,

Η ομάδα τέσσερα κάνει θόρυβο σαν σεισμό.

Αφήγηση:

Τι κάνουμε τώρα; ρώτησε ο Gummy. Τα τρολ κάθισαν στο πάτωμα και άρχισαν να σκέφτονται. Τι μπορούμε να κάνουμε; Πρέπει να έχουμε ρούχα να αλλάξουμε, έτσι δεν είναι; ρώτησε ο Χάκι. Ο Gummy σηκώθηκε στα πόδια του και άρχισε να περπατάει στο πάτωμα ♪. Περπατούσε γύρω-γύρω και κάθε φορά που έβαζε το μεγάλο της πόδι στο πάτωμα ακουγόταν ένας δυνατός ήχος ♪. Όλα στη σπηλιά τους έτρεμαν και έτρεμαν ♪.

Αυτοσχεδιασμός:

Στις ίδιες ομάδες: Ζητήστε από τους μαθητές να περπατήσουν σαν τρολ κάνοντας πολύ μεγάλα βήματα.

Επίλυση προβλήματος / ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές:

Έχουμε ένα μικρό πρόβλημα. Τι μπορούν να κάνουν τα τρολ; Πώς μπορούν να πακετάρουν τα ρούχα τους αν δεν βρίσκουν το σακίδιο τους;

Ζητήστε ιδέες από τους μαθητές. Αν δεν προτείνουν το ντύσιμο του τρολ με τα ρούχα τους, ο δάσκαλος μπορεί να ρωτήσει τους μαθητές σχετικά.

Βάλτε τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο.

Στρατηγικές Δράματος:

Αφήγηση: Ο δάσκαλος είναι ο αφηγητής και διηγείται την ιστορία. Ο δάσκαλος μπορεί να ενεργεί ως αφηγητής ή παραμυθάς για μέρη του δράματος για διάφορους σκοπούς. Αυτό μπορεί να είναι ως εισαγωγή για να θέσει το σκηνικό, π.χ. “Πριν από πολλά χρόνια, πριν ο κόσμος αποκτήσει αυτοκίνητα, μηχανήματα και τηλέφωνα, σε ένα μικρό νησί μακριά από οπουδήποτε ...”. Ο δάσκαλος μπορεί να αφηγηθεί κατά τη διάρκεια του δράματος για να συγκεντρώσει και να ανατροφοδοτήσει τις ιδέες που έχουν παραχθεί σε ρόλο από τους μαθητές, π.χ. “Και έτσι οι χωρικοί διαφωνούσαν μεταξύ τους για το τι θα έπρεπε να κάνουν με τον ξένο. Κάποιοι σκέφτηκαν ...”

Ακίνητη εικόνα: Είναι σαν να πατάτε το κουμπί παύσης σε ένα τηλεχειριστήριο, να τραβάτε μια φωτογραφία ή να κάνετε ένα άγαλμα. Παρέχει μια ακίνητη εικόνα που μπορεί να προβληματιστεί και να σχολιαστεί από τους συμμετέχοντες ή από όσους παρακολουθούν. Μπορεί ο δάσκαλος να φωνάζει “πάγωμα” για να σταματήσει τη σκηνή ή μπορεί οι συμμετέχοντες να έχουν συμφωνήσει μια στιγμή που όλοι θα παγώσουν τη δράση. Η ακίνητη εικόνα μπορεί να αναδημιουργηθεί ξανά αργότερα (ή στην αρχή του επόμενου μαθήματος) ως ακίνητη εικόνα προκειμένου να επιστρέψουμε στην ίδια στιγμή του δράματος. Είναι επίσης δυνατό να δημιουργηθεί “θέατρο ακίνητης εικόνας” χρησιμοποιώντας τρεις εικόνες ταυτόχρονα (αρχή, μέση, τέλος).

Αυτοσχεδιασμός: Ο αυτοσχεδιασμός περιλαμβάνει την αυθόρμητη ομιλία και υποκριτική σε έναν ρόλο χωρίς πρόβα. Για να το κάνουν αυτό οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν **ποιος** υποδύεστε, **πού** και **ποια** είναι η δραματική στιγμή ή κατάσταση. Στη συνέχεια μπορούν να ασχοληθούν σοβαρά με τη σκηνή, σαν να είναι πραγματική.

Δημιουργία εικόνας: Ο δάσκαλος παίρνει ένα μεγάλο φύλλο χαρτί και το τοποθετεί στο πάτωμα. Οι μαθητές παρατάσσονται γύρω από το χαρτί και κάθε μαθητής ζωγραφίζει μία ή περισσότερες εικόνες που αντιπροσωπεύουν (π.χ. κάποιο συγκεκριμένο πρόσωπο με το οποίο οι μαθητές έχουν ασχοληθεί).

Αφήγηση:

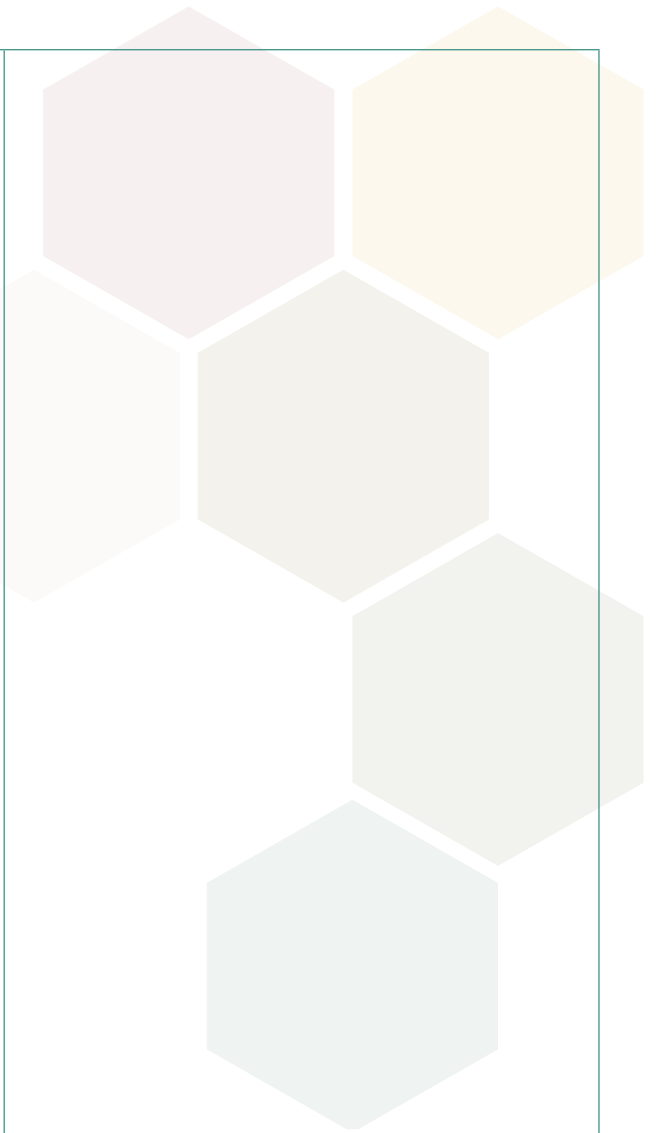
Ξαφνικά ο Gumty τηλεφώνησε: Το ξέρω. Απλά ντυνόμαστε με όλα μας τα ρούχα. Ναι, φώναξε ο Χάκι και σηκώθηκε. Αυτή είναι μια καλή ιδέα. Τα τρολ βρήκαν όλα τα ρούχα τους και τα άπλωσαν στο πάτωμα. Αυτά ήταν δύο παντελόνια που είχε ο Χάκι, τρία φορέματα που είχε ο Gumty και μια ζώνη που ήταν μακριά και λεπτή και ένα κορδόνι που έπρεπε να τυλιχτεί γύρω από τον Gumty. Τα τρολ άρχισαν τώρα να ντύνονται με τα ρούχα τους ♪. Όταν ντύθηκαν όλα, στάθηκαν χαμογελαστά και χαρούμενα, κοιτάζοντας το ένα το άλλο. Γύρνα από την άλλη, είπε ο Gumty. Μπορώ να σε δω από πίσω; Ο Χάκι γύρισε σε κύκλο και ο Γκάμι ξέσπασε σε γέλια ♪. Τώρα εσύ είπε ο Χάκι, και ο Gumty γύρισε και ξέσπασαν σε γέλια ♪. Γέλασαν τόσο δυνατά ♪ που φώναζαν στα βουνά ♪ και οι άνθρωποι δεν καταλάβαιναν τίποτα σε αυτόν τον παράξενο ήχο ♪. Απλά κυλιόντουσαν από τα γέλια με αποτέλεσμα να αρχίσουν να κυλούν πρώτα μικρές πέτρες στην πλαγιά, στην αρχή μόνο λίγες κάθε φορά αλλά μετά όλο και μεγαλύτερες πέτρες με πολύ θόρυβο ♪. Ευτυχώς, όλες κατέληξαν στην κοιλάδα ακριβώς κάτω από τη σπηλιά όπου ζούσαν ο Χάκι και ο Gumty.

Εξερευνώντας σιωπηλά:

Ζητήστε από τους μαθητές να σχηματίσουν μια γραμμή με το μπροστινό μέρος προς τον δάσκαλο και στη συνέχεια με το πίσω μέρος προς τον δάσκαλο (δουλεύοντας πάνω στο πίσω και το μπροστινό μέρος και στους χαμηλούς και υψηλούς αριθμούς στα μαθηματικά). Τώρα ζητήστε τους να φτιάξουν μια γραμμή από τον πιο κοντό προς τον πιο ψηλό.

Θέατρο ήχου / κίνηση:

Ζητήστε από τους μαθητές να γελάσουν, αρχικά ήσυχα και στη συνέχεια δυνατά και να κάνουν ταυτόχρονα μια κίνηση.



Αφήγηση:

Καλά τα είπατε Χακί. Τώρα είμαστε έτοιμοι και μπορούμε να ξεκινήσουμε. Αρχισαν να κατεβαίνουν το λόφο προς το δρόμο και ξεκίνησαν το ταξίδι τους. Αφού περπάτησαν για λίγο, έφτασαν σε ένα τούνελ αυτοκινήτου που ήταν πολύ μικρό για να περπατήσουν. Τι κάνουμε τώρα; ρώτησε ο Χακί. Πρέπει απλώς να περπατήσουμε στο φιορδ της Φάλαινας, είπε ο Gumty. Φάλαινα φιόρδ; φώναξε ο Χακί. Φοβάμαι τις φάλαινες, είπε. Δεν χρειάζεται να φοβάσαι τις φάλαινες. Είναι φίλοι μας, είπε ο Gumty. Είναι τόσο μεγάλες όσο κι εμείς και ζουν στη θάλασσα, είπε ο Gumty. Είναι στενές και μακριές και μπορούν επίσης να είναι φαρδιές και κοντές, είπε ο Gumty. “Εντάξει”, είπε ο Χακί. Ας πάμε να συναντήσουμε τις φάλαινες στο φαλινοφόρο φιόρδ. Στο φιορδ, της Φάλαινας είδαν τις πρώτες φάλαινες. Αυτή ήταν μια οικογένεια φαλαινών καμπούρας. Είναι τόσο μεγάλες και δυνατές ♪ είπε ο Χακί. Ναι, είπε ο Gumty. Τα αρσενικά μπορούν να παράγουν πολύπλοκα τραγούδια διάρκειας 10 έως 20 λεπτών, τα οποία επαναλαμβάνουν για ώρες κάθε φορά. Όλα τα αρσενικά σε μια ομάδα θα παράγουν το ίδιο τραγούδι, το οποίο είναι διαφορετικό κάθε εποχή. ♪. Ο πατέρας/αρσενικό μπορεί να φτάσει σε ύψος τα 13-14 μέτρα και η μητέρα/θηλυκό μπορεί να έχει μήκος 15-16 μέτρα. Είναι τρεις φορές μεγαλύτερα από εμάς. Ο Γκάμι και ο Χακί κάθισαν στην πλαγιά του λόφου και κοίταξαν προς τη θάλασσα. Είδαν πολλές φάλαινες και πολλά πουλιά και πρόβατα. Ο βρυχηθμός των γλάρων ♪ ακούστηκε πιο δυνατά. Ακούγονται επίσης στο Ρομπέν ♪ και είδαν μια φώκια να ουρλιάζει δυνατά. ♪

Έρευνα σε ομάδα - υπαίθρια εκπαίδευση

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να βρουν τρόπο να μάθουν πόσο μεγάλα είναι τα τρολ. Ζητά από τους μαθητές να αποφασίσουν πόσο μεγάλη θέλουν να είναι η φάλαινα (15-20 cm). Όταν καταλήξουν σε ένα συμπέρασμα, χρησιμοποιούν ένα ραβδί μέτρησης και μια ταινία για να μετρήσουν το μήκος. Στη συνέχεια, η ομάδα βγαίνει έξω και χωρίζεται σε τρεις ομάδες. Κάθε ομάδα βοηθάει να ζωγραφίσει τη φάλαινα με κιμωλία. Όταν τελειώσει, κάθε ομάδα πρέπει να υπολογίσει πόσο μεγάλη είναι η φάλαινα. Είναι το 1/3 του μεγέθους της φάλαινας. Είναι απαραίτητο να δοθεί σε κάθε ομάδα αρκετός χρόνος για να βρει πόσο μεγάλα είναι τα τρολ. Μόλις οι μαθητές το βρουν, ζωγραφίζουν τα trolls στο μέγεθος που βρήκαν δίπλα στη γραμμή που δείχνει τη φάλαινα (δουλεύεται μέσω πολλαπλασιασμού και μαθηματικών).

Μέρος 3: Η ιστορία της επίσκεψης του Gummy και του Haki στον θείο Πέτρο**Θέατρο ήχου / κίνηση:**

♪ Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες. Ζητήστε από μία ομάδα να κάνει έναν ήχο όπως κάνει ο πατέρας/φάλαινα και στη συνέχεια να κινηθεί στο χώρο της φάλαινας. Οι άλλες ομάδες μπορούν να κάνουν έναν ήχο όπως το πουλί Ρομπέν. Στη συνέχεια, ο γλάρος και η τελευταία ομάδα μπορεί να κάνει έναν ήχο όπως η φώκια. Όλες οι ομάδες δείχνουν την κίνησή τους και τους ήχους τους η μία στην άλλη.

Αφήγηση:

Μετά από λίγο αποφάσισαν να συνεχίσουν. Περπατούσαν και περπατούσαν μέχρι που έφτασαν στο Φιόρντ Spread. Ουάου, πόσα νησιά υπάρχουν εδώ, ρώτησε ο Χάκι. Είναι σχεδόν αμέτρητα, είπε η Γκούμπα, αλλά μπορούμε να προσπαθήσουμε να τα μετρήσουμε, είπε. 1, 2, 3, 2700. Είναι 2700 - 2800 νησιά, είπε η Γκούμπα όταν δεν μπορούσαν να μετρήσουν άλλο. Τώρα σταματάμε να μετράμε και προχωράμε, είπε η Gumpra.

Λίγο πριν φύγουν, είδαν μια φώκια να φυσάει δυνατά
♪. Κοίτα, είπε η Γκούμπα.

Μας χαιρετάει. Αντίο, αντίο, είπε το τρολ και έφυγε.

Περπατούσαν για πολύ, πολύ ώρα και αποφάσισαν να συντομεύσουν τη διαδρομή τους διασχίζοντας την Ισλανδία. Στο βουνό Αετός είδαν ατελείωτες μικρές λίμνες. Υπάρχουν πολλές όμορφες λίμνες εδώ, είπε ο Χάκι. Να τις μετρήσουμε; Ναι, ας το κάνουμε, είπε ο Γκούμπα και άρχισαν να μετράνε. 1, 2, 3, μετά από αρκετή ώρα.

είπε ο Χάκι: Είναι αμέτρητοι. Μπορούμε να μετρήσουμε μόνο αυτά που είναι στρογγυλά;

Ας το κάνουμε, είπε ο Gumpra και άρχισαν να μετράνε.

Αλλά αν μετράμε μόνο αυτά που είναι επιμήκη ή βαθιά και ρηχά.

Μπορούμε τότε να τα μετρήσουμε; ρώτησε ο Haki. Ας το δοκιμάσουμε είπε ο Gumpra.

Συζητήσεις:

Ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές:

Υπάρχει κάτι που δεν είναι μετρήσιμο; Πώς είναι στρογγυλό το νερό; Αλλά το μακρόστενο πράγμα;

Παιχνίδι των σχημάτων:

Οι μαθητές δημιουργούν σχήματα ενώνοντας τα χέρια τους και σχηματίζοντας τα σχήματα.

Τα σχήματα μπορεί να είναι στρογγυλά, οβάλ, τριγωνικά, τετράγωνα, ορθογώνια.

Στρατηγικές Δράματος:

Αφήγηση: Ο δάσκαλος είναι ο αφηγητής και διηγείται την ιστορία. Ο δάσκαλος μπορεί να ενεργεί ως αφηγητής ή παραμυθάς για μέρη του δράματος για διάφορους σκοπούς. Αυτό μπορεί να είναι ως εισαγωγή για να θέσει το σκηνικό, π.χ. "Πριν από πολλά χρόνια, πριν ο κόσμος αποκτήσει αυτοκίνητα, μηχανήματα και τηλέφωνα, σε ένα μικρό νησί μακριά από οπουδήποτε ...". Ο δάσκαλος μπορεί να αφηγηθεί κατά τη διάρκεια του δράματος για να συγκεντρώσει και να ανατροφοδοτήσει τις ιδέες που έχουν παραχθεί σε ρόλο από τους μαθητές, π.χ. "Και έτσι οι χωρικοί διαφωνούσαν μεταξύ τους για το τι θα έπρεπε να κάνουν με τον ξένο. Κάποιοι σκέφτηκαν"

Ακίνητη εικόνα: Είναι σαν να πατάτε το κουμπί παύσης σε ένα τηλεχειριστήριο, να τραβάτε μια φωτογραφία ή να κάνετε ένα άγαλμα. Παρέχει μια ακίνητη εικόνα που μπορεί να προβληματιστεί και να σχολιαστεί από τους συμμετέχοντες ή από όσους παρακολουθούν. Μπορεί ο δάσκαλος να φωνάζει "πάγωμα" για να σταματήσει τη σκηνή ή μπορεί οι συμμετέχοντες να έχουν συμφωνήσει μια στιγμή που όλοι θα παγώσουν τη δράση. Η ακίνητη εικόνα μπορεί να αναδημιουργηθεί ξανά αργότερα (ή στην αρχή του επόμενου μαθήματος) ως ακίνητη εικόνα προκειμένου να επιστρέψουμε στην ίδια στιγμή του δράματος. Είναι επίσης δυνατό να δημιουργηθεί "θέατρο ακίνητης εικόνας" χρησιμοποιώντας τρεις εικόνες ταυτόχρονα (αρχή, μέση, τέλος).

Αυτοσχεδιασμός: Αυτό περιλαμβάνει την αυθόρμητη ομιλία και υποκριτική σε έναν ρόλο χωρίς πρόβα. Για να το κάνετε αυτό, οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν ποιος υποδύεστε ότι είστε, πού και ποια είναι η δραματική στιγμή ή κατάσταση και στη συνέχεια να ασχοληθείτε σοβαρά με τη σκηνή, σαν να είναι πραγματική.

Δημιουργία εικόνας: Ο δάσκαλος παίρνει ένα μεγάλο φύλλο χαρτί και το τοποθετεί στο πάτωμα. Οι μαθητές τοποθετούνται γύρω από το χαρτί και κάθε μαθητής ζωγραφίζει μία ή περισσότερες εικόνες που αντιπροσωπεύουν π.χ. κάποιο συγκεκριμένο πρόσωπο με το οποίο οι μαθητές έχουν ασχοληθεί.

Αφήγηση:

Τα τρολ ξεκίνησαν και πάλι και μετά από δύο ημέρες πεζοπορίας, έφτασαν τελικά στα Βουνά Key. Κάθισαν δίπλα σε μια μεγάλη λίμνη και πήδηξαν στο νερό ♪ για να κάνουν μπάνιο. Πλατσούριζαν ♪ και πλατσούριζαν ♪ και ήταν ευτυχισμένοι. Όταν έγιναν καθαρά και ωραία, πέρασαν από την πόρτα στα Βουνά Key και μπήκαν στη Σκοτεινή Κοιλιάδα, όπου ζούσε ο θεός τους ο Πέτρος. Χτύπησαν τον βράχο ♪ για να αναγγείλουν την άφιξή τους, αλλά δεν έγινε τίποτα. Χτύπησαν πάλι ψηλότερα ♪ και πάλι ακόμα ψηλότερα ♪. Τίποτα δεν συνέβη. Τι κάνουμε τώρα; ρώτησε ο Χάκι. Κοιμάται και απλά πρέπει να τον ξυπνήσουμε, είπε ο Γκάμι. Πώς θα το κάνουμε αυτό; ρώτησε ο Χάκι. Φωνάζουμε “Θεΐε Πέτρο., ξύπνα” τρεις φορές πολύ δυνατά και χτυπάμε τα χέρια μας μαζί.

Ζητήστε από τους μαθητές να βοηθήσουν:

Δάσκαλος: Θεΐε Πέτρο. ξύπνα” χτύπημα “Θεΐε Πέτρο. ξύπνα” χτύπημα ♪ Θεΐε Πέτρο. ξύπνα” χτύπημα ♪ Θεΐε Πέτρο. ξύπνα” χτύπημα ♪

Αφήγηση:

Ξαφνικά ακούστηκε ένας δυνατός θόρυβος ♪ όταν άνοιξε ο βράχος και ο θεός Πέτρος βγήκε έξω. Τι συμβαίνει πραγματικά; ρώτησε. Αυτά είναι απλά τα αγαπημένα μου ξαδέλφια. Ο Χάκι και ο Γκάμι από την Όμορφη Κοιλιάδα. Κάνετε τόσο δρόμο για να με επισκεφτείτε; Τι σπουδαία ξαδέλφια που είστε, είπε. Χαίρομαι τόσο πολύ που σας βλέπω. Μου λείψατε πολύ. Το τρολ ήταν χαρούμενο όταν περπάτησαν μέσα στο βράχο έτσι ώστε η γη να τρέμει και να τρέμει με τους συνοδευτικούς ήχους.

Δημιουργία εικόνας:

Ο δάσκαλος ζητάει από τους μαθητές να γράψουν μερικά λόγια για τον Gummy και τον Haki σχετικά με το πόσο επιμελείς είναι. Είναι επίσης δυνατό να ζωγραφίσουν μια εικόνα γι’ αυτούς.

Δάσκαλος: Τι σημαίνει να μου λείπει κάποιος; Γιατί οι άνθρωποι αγαπιούνται μεταξύ τους; Πώς μπορούμε να δείξουμε αγάπη και φροντίδα;

Ακίνητες εικόνες:

Σε ζευγάρια των δύο, φτιάξτε ακίνητες εικόνες ανθρώπων που δείχνουν αγάπη και φροντίδα ο ένας για τον άλλον.

<p>Μέρος 3: Πρόβα για ηχογράφιση</p> <p>Ακίνητες Εικόνες:</p> <p>Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές, σε ζευγάρια, να δημιουργήσουν μια ακίνητη εικόνα ανθρώπων που δείχνουν αγάπη και φροντίδα ο ένας για τον άλλο.</p> <p>Αφήγηση:</p> <p>Ο δάσκαλος διαβάζει την ιστορία και οι μαθητές κάνουν ήχους και εξασκούνται στους ήχους της ιστορίας. Αν θέλετε, μπορείτε να αποφασίσετε ποιος έχει ποιον ήχο.</p> <p>Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει το Audacity ως εργαλείο εγγραφής. Ζητήστε από τους μαθητές να καθίσουν διαγώνια έτσι ώστε ο υπολογιστής να είναι στραμμένος προς τον καθηγητή.</p> <p>Πριν από την έναρξη της εργασίας, βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές πραγματικά άκουσαν και κάνουν ήχο μόνο όταν τους το ζητήσει ο δάσκαλος.</p>	<p>https://padlet.com/rbth/4xutudvmag6lgkio</p> <p>Ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να καθίσουν σε έναν κύκλο με τον υπολογιστή στη μέση.</p> <p>Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει το λογισμικό Audacity για να ηχογραφήσει την ιστορία.</p>
<p>Μέρος 4: Η καταγραφή της ιστορίας</p> <p>Ο δάσκαλος καταγράφει την ιστορία με τους ήχους των μαθητών. Ο δάσκαλος μπορεί να διαβάσει την ιστορία και οι μαθητές να συμμετέχουν με τους ήχους.</p> <p>Ακούστε την ιστορία στο τέλος.</p>	<p>Ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να καθίσουν σε έναν κύκλο με τον υπολογιστή στη μέση.</p> <p>Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει το Audacity για να ηχογραφήσει την ιστορία.</p> <p>Ακούστε την καταγραφή της ιστορίας.</p>

Δημιουργική χαρτογράφηση

Cairn 2

Ηλικία

Δημοτικό σχολείο (ηλικία 6-11 ετών)

Ηθικοί πυλώνες : Δημιουργία γενναίων χώρων, Συλλογική δημιουργία, Αλλαγή

Η διδασκαλία με διάφορες δημιουργικές μεθόδους μπορεί να είναι διασκεδαστική για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές, αν θέλουμε να επιτύχουμε βιώσιμη μάθηση και να προωθήσουμε το φυσικό χάρισμα των παιδιών για μάθηση, τη δίψα τους για γνώση, την περιέργειά τους και τη χαρά της ανακάλυψης. Ο εγκέφαλος μαθαίνει όταν λαμβάνονται υπόψη οι ακόλουθες πτυχές: ενεργές εμπειρίες, συναισθηματική εμπλοκή, ζωντανές ιστορίες, αίσθηση επίτευξης, προσοχή και ουσιαστικότητα.

Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων
- Το δράμα στην εκπαίδευση
- Αφήγηση ιστοριών και επιτελεστικές προσεγγίσεις

Γνώση που δημιουργήθηκε

Ποια γνώση δημιουργείται;

- Να γνωρίσετε την περιοχή γύρω από το σχολείο από διαφορετική οπτική γωνία
- Έρευνα - με γνώμονα το ενδιαφέρον των μαθητών
- Αφήγηση ιστοριών - δημιουργώντας τις δικές τους ιστορίες για τη γειτονιά τους
- Αυτοελεγχόμενη έρευνα
- Δημιουργία ομάδας
- Προθυμία ανάληψης ρίσκων
- Πολύπλοκη κατανόηση της γνώσης
- Δημιουργική παραγωγή κάτι νέου και μοναδικού
- Η συνειδητοποίηση της οπτικής γωνίας των άλλων για κάτι αρχικά πολύ προσωπικό

Πώς δημιουργείται η γνώση;

Το εργαστήριο είναι προσανατολισμένο στη διαδικασία και όχι στο αποτέλεσμα - έχει να κάνει με τη συμμετοχή, την αυτοαποτελεσματικότητα και την προσωπική ευθύνη, καθώς και με μια ζωντανή σχολική κουλτούρα που χαρακτηρίζεται από αμοιβαία εκτίμηση και αναγνώριση, καθώς και από μια επικοινωνία με σεβασμό και προσοχή. Οποιοδήποτε θέμα και καλλιτεχνική μέθοδος μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσα σε αυτή τη δομή, αν γίνει σύνδεση από το ένα μέρος στο άλλο. Το μάθημα χωρίζεται στη μέση: πρώτα η καλλιτεχνική παρέμβαση και στη συνέχεια η εφαρμογή της γνώσης που αποκτήθηκε στην πρακτική του θέματος. Η αυτοαποτελεσματική εμπειρία του να είναι κανείς ελεύθερος στη δική του δημιουργική δραστηριότητα ανοίγει μια διάσταση λήψης αποφάσεων και ευθύνης.

Εργαστήριο: Δημιουργική χαρτογράφηση

170 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 6-11

Τομείς γνώσεων

Οι μαθητές εξερευνούν οι ίδιοι τα μέρη κοντά στο σχολείο, ερευνούν το ιστορικό τους και αφηγούνται τις δικές τους ιστορίες γι' αυτά.

Η παρουσίαση των εργασιών τους γίνεται ως ξενάγηση με στοιχεία αφήγησης με όλη την τάξη.

Αυτά χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- 170 λεπτά (Αυτά τα χρονικά πλαίσια είναι προτάσεις, θα πρέπει να προσαρμοστούν ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας και τα ωράρια του σχολείου).
- Υλικά για τη δημιουργία ενός χάρτη: χαρτί, πολύχρωμες πένες/μολύβια, ψαλίδι, κόλλα.
- Παλιές φωτογραφίες κτιρίων και χώρων γύρω από το σχολείο (προαιρετικά)
- Χρόνος για την προετοιμασία μιας διαδρομής υπό την καθοδήγηση του δασκάλου
- Ομαδικοί χώροι εργασίας
- Τέσσερα μεγάλα κομμάτια χαρτί με γραμμένες προτάσεις προβληματισμού

Σε κάθε ομάδα εργασίας θα χρειαστούν:

- Χάρτης της περιοχής γύρω από το σχολείο
- Συσκευές εγγραφής (τηλέφωνα μαθητών)
- Μια φωτογραφική μηχανή (τηλέφωνα μαθητών)

(Αυτές οι δραστηριότητες έχουν γραφτεί για έναν εκπαιδευτικό που γνωρίζει ήδη τους μαθητές του. Αν είστε νέοι στην τάξη, αφιερώστε χρόνο στην αρχή παίζοντας ένα παιχνίδι με τα ονόματα).

Συνιστώμενη επέκταση: Σε ένα επόμενο μάθημα οι μαθητές θα μπορούσαν να οδηγήσουν ο ένας τον άλλον στις περιηγήσεις τους. Ανάλογα με το πόσες ομάδες έχετε, θα χρειαστείτε τουλάχιστον 90 λεπτά για να εξασκηθείτε και στη συνέχεια να μοιραστείτε τους περιπάτους σας κατά μήκος της ίδιας διαδρομής. Αν θέλετε να το κάνετε αυτό, προγραμματίστε το για την επόμενη τάξη σας μετά το τρίωρο εργαστήριο.

(Σύνδεσμος σε άλλα έργα χαρτογράφησης)

<https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/>

Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών

- Αυτό το εργαστήριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα της ιστορίας, διερευνώντας ένα συγκεκριμένο ιστορικό γεγονός ή αιώνα.
- Θα μπορούσε επίσης να συνδεθεί με οποιοδήποτε μάθημα γλώσσας, καθιστώντας τις περιηγήσεις σε μια δεύτερη γλώσσα.

Δραστηριότητες επέκτασης

Πάρτε συνέντευξη από κάποιον άλλο για τα αγαπημένα του μέρη γύρω από το σχολείο. Ηχογραφήστε τη συνέντευξη.

Ρωτήστε έναν ενήλικα εκτός σχολείου για ιστορίες σχετικά με τα μέρη. Φέρτε μια ηχογραφημένη εκδοχή στο σχολείο.



Ένα παράδειγμα χάρτη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με μια ομάδα.

Πλάνο εργαστηρίου

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
15 λεπτά	<p>Η εισαγωγή του χάρτη</p> <p>Δείχνει ένα χάρτη της περιοχής γύρω από το σχολείο και κάνει ερωτήσεις σχετικά με αυτό</p> <ul style="list-style-type: none">● Τι είναι αυτό που βλέπετε;● Τι σας κάνει εντύπωση;● Ποια είναι τα αγαπημένα / λιγότερο αγαπημένα σας μέρη σε αυτόν τον χάρτη;● Τι γνωρίζετε ήδη για την περιοχή αυτή; <p>Παρουσιάστε τη διαδρομή που θα περπατήσετε.</p>	<p>Οι ώρες θα πρέπει να προσαρμόζονται ανάλογα με τα σχολικά διαλείμματα και τις ανάγκες των μαθητών. (παράδειγμα χάρτη)</p> <p>Ο δάσκαλος πρέπει να φροντίσει να έχει έναν κατάλογο των χώρων που συνήθως δεν επισημαίνονται σε έναν χάρτη.</p> <p>Εδώ ο δάσκαλος μπορεί να φέρει τις ηχογραφήσεις από το σπίτι..</p>
45 λεπτά	<p>Εξερευνώντας τη διαδρομή</p> <p>Ο δάσκαλος οδηγεί τους μαθητές σε έναν διερευνητικό περίπατο σε μια διαδρομή που έχει προσχεδιάσει ο δάσκαλος. Αυτό γίνεται για να γνωρίσουν την περιοχή και να βρουν τα πράγματα που οι μαθητές θέλουν να ερευνήσουν περαιτέρω.</p> <p>Ο δάσκαλος μπορεί να σταματήσει σε ορισμένα σημεία και να προσφέρει:</p> <ul style="list-style-type: none">● Στοιχεία για την περιοχή του σχολείου.● Ονόματα δρόμων και τόπων καθώς και ιστορικά κτίρια.● Ιστορίες πίσω από κτίρια και τόπους.● Ο δάσκαλος προσθέτει επίσης προσωπικές ιστορίες ή επινοημένα γεγονότα για την ξενάγηση.● Τρέχοντα θέματα του προγράμματος σπουδών ή ερωτήσεις που μπορείτε να εξερευνήσετε ενώ περπατάτε. <p>Σε ομάδες των 3-5 μαθητών, ακολουθούν τη διαδρομή του δασκάλου και φωτογραφίζουν τα πράγματα που βλέπουν ή καταγράφουν τους ήχους που ακούνε. Αυτά μπορεί να είναι πράγματα για τα οποία θέλουν να μάθουν περισσότερα ή τα οποία τους εμπνέουν περισσότερο. Κάθε ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα τηλέφωνο.</p>	<p>Εδώ είναι σημαντικό ότι η έρευνα δίνει ήδη τον τόνο για όλο το εργαστήριο. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να συνδέσει αυτή τη μέθοδο με οποιοδήποτε επιλεγμένο θέμα.</p> <p>Είναι σημαντικό να υπάρχει χώρος για τους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις και να εξερευνήσουν το περιβάλλον. Κρατήστε τη διαδρομή σύντομη, ώστε να μπορούν να περάσουν χρόνο στο χώρο. Τι βλέπουν, μυρίζουν και ακούνε;</p>

15 λεπτά	<p>Ο χάρτης του μυαλού:</p> <p>Ατομικά οι μαθητές δημιουργούν έναν χάρτη του μυαλού τους, ο οποίος αντικατοπτρίζει το σχολείο και τον περίπατο που μόλις έκαναν.</p> <p><i>Δάσκαλος: δάσκαλος: Κοιτάζοντας το χάρτη, σχεδιάστε ή γράψτε ένα χάρτη που να αντικατοπτρίζει τις σκέψεις σας για την περιοχή γύρω από το σχολείο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποια χρώματα, σχήματα, κολάζ και υλικά θέλετε. Μπορείτε ακόμη να σχεδιάσετε ή να προσθέσετε στο χάρτη που ήδη χρησιμοποιήσαμε σήμερα. Είναι σημαντικό εδώ να συγκεντρώσετε όλες τις αντιδράσεις σας. Δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. Τι θεωρείτε σημαντικό να δείξετε στο χάρτη σας;</i></p>	<p>Το παρεχόμενο υλικό θα έχει αντίκτυπο στο χάρτη που θα δημιουργήσουν οι μαθητές. (υλικό για κολάζ, χαρτί, πολύχρωμα στυλό και χαρτί κ.λπ.).</p>
15 λεπτά	<p>Ερωτήσεις για την έρευνα των μαθητών</p> <p>Στις ομάδες σας των 3-5 μαθητών συζητήστε</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ποια ονόματα οδών γύρω από το σχολείο γνωρίζετε; 2. Ερευνήστε το όνομα του σχολείου και την ιστορία του κτιρίου. 3. Ποιοι χώροι γύρω από το σχολείο σας ενδιαφέρουν; 4. Ποια μέρη γύρω από το σχολείο δεν σας αρέσουν και γιατί; 5. Ποια ονόματα για δρόμους ή μέρη θα προτιμούσατε; 	<p>Εδώ, ο δάσκαλος μπορεί να διαφοροποιήσει τις ερωτήσεις ανάλογα με την ηλικία. Για τα μεγαλύτερα παιδιά, θα μπορούσαν επίσης να υπάρχουν κρίσιμες ερωτήσεις σχετικά με την ονομασία των δρόμων και των πλατειών γύρω από το σχολείο. Αν υπάρχουν αμφιλεγόμενες προσωπικότητες, με δρόμους που έχουν πάρει το όνομά τους, θα μπορούσε να είναι ενδιαφέρον για τους μεγαλύτερους μαθητές να το ερευνήσουν αυτό. Αυτές οι ερωτήσεις μπορούν επίσης να προσαρμοστούν ώστε να αφορούν άμεσα το πρόγραμμα σπουδών που επεξεργάζεστε επί του παρόντος.</p>
55 λεπτά	<p>Χαρτογράφηση της περιήγησης</p> <p>Σε μια ομάδα 3-5 μαθητών</p> <p><i>Δάσκαλος: Μετά τον περίπατο που κάναμε σήμερα, ήρθε η ώρα να βρείτε τις δικές σας ιστορίες. Χρησιμοποιήστε τους δικούς σας χάρτες, φωτογραφίες και ηχογραφήσεις από τη σημερινή ημέρα και συζητήστε τις με την ομάδα σας. Επινοήστε ιστορικά γεγονότα και δημιουργήστε ιστορίες γύρω από κτίρια και μέρη. Σχεδιάστε μια περιήγηση για την ίδια διαδρομή για τους άλλους μαθητές της τάξης, περιλαμβάνοντας στάσεις για τα πιο συναρπαστικά μέρη που δεν γνώριζαν ποτέ. Δημιουργήστε αυτή την ξενάγηση ως ομάδα και καταγράψτε την, είτε προσθέτοντας στους χάρτες σας, είτε καταγράφοντας ήχο, είτε εξασκώντας την καθοδήγησή της ως ομάδα.</i></p> <p>Ο δάσκαλος αφήνει χρόνο στο τέλος για κάθε ομάδα να παρουσιάσει αυτά που έχει δημιουργήσει η μία στην άλλη- κάθε ομάδα μπορεί να βρίσκεται σε πολύ διαφορετικά σημεία και να έχει δημιουργήσει πολύ διαφορετικά πράγματα/παραγάγει διαφορετικές ιδέες. Αυτό είναι υπέροχο!</p>	<p>Εδώ ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να ερευνήσουν οποιοδήποτε θέμα σχετίζεται με την περιοχή: γεωγραφία του χώρου, πολεοδομία, φυτά, γεωμετρία και ιστορία. Αυτό μπορεί να επιλεγεί με βάση το τι μελετάτε αυτή τη στιγμή στο σχολείο.</p> <p>Ο δάσκαλος γυρίζει γύρω από τις διάφορες ομάδες ελέγχοντας και προτρέποντάς τες όταν χρειάζεται.</p> <p>Συνιστώμενη επέκταση: Οι μαθητές θα μπορούσαν να καθοδηγήσουν ο ένας τον άλλον στις περιηγήσεις τους. Ανάλογα με το πόσες ομάδες έχετε, θα χρειαστείτε τουλάχιστον 90 λεπτά για να εξασκηθείτε και στη συνέχεια να μοιραστείτε τις περιηγήσεις σας κατά μήκος της ίδιας διαδρομής. Δώστε χρόνο σε κάθε ομάδα να εξασκηθεί, οδηγώντας σας στην ξενάγηση πριν οδηγήσουν την υπόλοιπη τάξη.</p>

15 λεπτά

Αναστοχασμός στην τάξη

Ο δάσκαλος τοποθετεί τέσσερις αφίσες με διαφορετικές απόψεις ή/και σημεία ανατροφοδότησης που αναρτώνται στις τέσσερις γωνίες της τάξης. Οι μαθητές τοποθετούνται στην αφίσα με την οποία συμφωνούν περισσότερο ή στο θέμα που τους ενδιαφέρει περισσότερο να συζητήσουν.

Εντός των ομάδων ανταλλάσσονται επιχειρήματα και εμπειρίες. Μετά από περίπου 5-10 λεπτά, ένας μαθητής από την ομάδα παρουσιάζει τα πιο σημαντικά σημεία στην τάξη.

Παράδειγμα προτροπών:

- Με έκπληξη έμαθα....
- Το αγαπημένο μου μέρος έχει αλλάξει....
- Ένα μέρος που δεν είδα ποτέ ήταν....
- Η δημιουργία μιας ξενάγησης ως ομάδα ήταν....

Αν η συγκέντρωση είναι δύσκολη στο τέλος της ημέρας, αντί να ξαναγίνουν ομαδικές συζητήσεις, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει δύο από τις προτροπές για να συζητήσουν σε έναν κύκλο συνολικά και να δώσει σε κάθε μαθητή την ευκαιρία να απαντήσει και την επιλογή να περάσει αν δεν έχει τίποτα να πει.

Το τούνελ

Χαίρη 3 - Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων

Ηλικία

Δημοτικό σχολείο (ηλικία 6-11 ετών)

Ηθικοί πυλώνες : Δημιουργία γενναίων χώρων, Συλλογική δημιουργία, Αλλαγή

Οι ευκαιρίες για θεατρικό παιχνίδι και παραμύθια συχνά περιορίζονται στη θεματική εργασία στα σχολεία και η έρευνα δείχνει ότι πολλά παιδιά έχουν περιορισμένες ευκαιρίες για τέχνες και πολιτισμό εκτός σχολείου. Τα παιδιά χρειάζονται χώρους φαντασίας για να εξερευνήσουν τα συναισθήματα και τις πράξεις τους.

Ο πραγματικός κόσμος αντιμετωπίζει πολλές προκλήσεις. Το δράμα και η δημιουργία ιστοριών προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία να εξερευνήσουν την ταυτότητά τους, τις σχέσεις τους μεταξύ τους και με τον κόσμο σε έναν **γενναίο χώρο**. Είναι ένας ισχυρός τρόπος για να αναπτύξουν την αίσθηση της κοινότητας, της αλληλεγγύης. Η δραματοποίηση και η δημιουργία ιστοριών συνδέει τον κόσμο του σπιτιού και του σχολείου των παιδιών, δίνοντάς τους μια αίσθηση δέσμευσης και σκοπού και δημιουργώντας χώρους για να εξερευνήσουν τα θέματα που τους ενδιαφέρουν. Η δραματοποίηση και η δημιουργία ιστοριών μπορούν να προσφέρουν έναν συν-πρακτικό χώρο για τους εκπαιδευτικούς και τα παιδιά.

Οι έρευνες (Stephenson, 2022, 2023- Stephenson and Dobson 2020) δείχνουν ότι τα παιδιά αναπτύσσουν τις συναισθηματικές δεξιότητες και τις διαθέσεις να ακούνε ενεργά, να επιλύουν προβλήματα, να δοκιμάζουν λύσεις και να ενεργούν συλλογικά για την αντιμετώπιση σύνθετων κοινωνικών προβλημάτων μέσα σε φανταστικούς κόσμους. Αυτό ενισχύει την αυτοπεποίθηση και τον συναισθηματικό γραμματισμό.

Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Δημιουργία ιστοριών
- Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων ή Μάθηση μέσω του δράματος
- Ημερολόγιο σκέψης
- Χαρτογράφηση
- Ο δάσκαλος ως παραμυθάς
- Ακίνητη εικόνα / Παγωμένο καρτέ

Γνώση που δημιουργήθηκε

Ποια γνώση δημιουργείται;

Μέρος 1 Ομιλία: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν την κίνηση, να ζωγραφίζουν, να χρησιμοποιούν τον ήχο, την ομιλία και την ελεύθερη γραφή για να εκφράσουν τις ιδέες τους. Αυτό σημαίνει ότι η γλώσσα επικοινωνείται και εκφράζεται τόσο λεκτικά όσο και μη λεκτικά. Το δράμα ενεργοποιεί επίσης τις συναισθηματικές, κοινωνικές και γνωστικές πτυχές της μάθησης, καθιστώντας τη μάθηση ολιστική και χωρίς αποκλεισμούς. Παρέχει ευκαιρίες σε όλα τα παιδιά να συμμετέχουν και να ανταποκρίνονται με τρόπους που τους φαίνονται φυσικοί και εκτιμά τους διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας. Ο ρόλος του να σκέφτεσαι σαν να είσαι ένας άλλος χαρακτήρας ενεργοποιεί επίσης τη διαλογική σκέψη και περιλαμβάνει την προσαρμογή της δικής σου γλώσσας για να δημιουργήσεις μια αυθεντική φωνή.

Μέρος 2 Κοινότητα: Η κοινοτική μάθηση έχει κεντρικό ρόλο στο δράμα. Αυτό συνεπάγεται ένα διαφορετικό σύνολο σχέσεων μεταξύ του δασκάλου και του παιδιού. Αντί να χρησιμοποιεί άμεσες μεθόδους διδασκαλίας, ο δάσκαλος εργάζεται με τα παιδιά και δίπλα τους. Ο δάσκαλος μπορεί συχνά να χρησιμοποιεί στρατηγικές όπως ο ρόλος του δασκάλου για να ζητήσει βοήθεια από τα παιδιά.

Μέρος 3 Κριτική σκέψη και αλλαγή: Ποτέ δεν υπήρξε πιο σημαντική στιγμή για να εξασκήσουμε την ενεργή συμπόνια και την ιδιότητα του πολίτη. Η μάθηση μέσω του δράματος περιλαμβάνει σχεδόν πάντα μια σειρά από κοινωνικά διλήμματα που πρέπει να επιλυθούν μέσα στη μυθοπλασία. Αυτό σημαίνει ότι τα παιδιά τοποθετούνται ως υπεύθυνοι λήπτες αποφάσεων μέσα στην ιστορία. Έχουν την ευκαιρία να εξασκηθούν στη λήψη συλλογικών αποφάσεων χωρίς τις συνέπειες αυτών των ενεργειών στην πραγματική ζωή.

Η μάθηση μέσω του δράματος μας ζητά να σκεφτούμε τις δικές μας ιστορίες σε σχέση με τις ιστορίες των άλλων. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι τα παιδιά συνδημιουργούν ιστορίες μαζί, καθώς παρακολουθούν μια σειρά από προοπτικές και απόψεις. Αυτό συνεπάγεται πάντα κριτική αμφισβήτηση και διερεύνηση καθώς εξερευνούν συλλογικά: *Τι μπορεί να γίνει; Τι είναι δυνατό; Πώς μπορούμε να επανασχεδιάσουμε μαζί αυτό το γεγονός της ιστορίας;*

Η πράξη του να σκέφτεσαι σωματικά, συναισθηματικά και γνωστικά σαν να είσαι ένας άλλος χαρακτήρας, ή να μπαίνεις στη θέση κάποιου άλλου, αναπτύσσει τη συμπόνια, προκαλώντας ευκαιρίες τόσο στα παιδιά όσο και στους εκπαιδευτικούς να δουν τα πράγματα από μια διαφορετική οπτική γωνία.

Μέρος 4 Συναισθηματικός γραμματισμός και ευημερία: Μαθαίνοντας μέσα από το δράμα, η συναισθηματική εμπλοκή και συμμετοχή είναι στο επίκεντρο. Παρέχει πλούσιες ευκαιρίες να αναγνωρίσουμε, να εκφράσουμε, να εκφράσουμε και να εξερευνήσουμε τα δικά μας συναισθήματα και τα συναισθήματα των άλλων. Τα παιδιά μπορούν να εξερευνήσουν τη δική τους ταυτότητα σε σχέση με τους άλλους. Η φύση του δράματος ως μορφή τέχνης που δημιουργεί παιχνίδι επιτρέπει επίσης μια αίσθηση φανταστικής ελευθερίας, διασκέδασης και επιλογής. Συνεπώς, μπορεί να αποτελέσει κίνητρο.

Αυτή η δραστηριότητα παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία να εξασκηθούν και να μάθουν:

- Δημιουργική και κριτική σκέψη
- Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
- Αυτοπεποίθηση και έκφραση
- Συλλογική επίλυση προβλημάτων
- Συναισθηματικός αλφαριθμητισμός
- Ανάλυση ρίσκου και σκέψη για πιθανότητες
- Ενεργή συμπόνια και αλληλεγγύη
- Ατομική και συλλογική ευθύνη

Πώς δημιουργείται η γνώση;

Όταν φτιάχνω ιστορίες με παιδιά, χρησιμοποιώ τρία βήματα, τα οποία προέρχονται από εμπειρική έρευνα (Stephenson 2022) και περιγράφονται στο παράδειγμα του εργαστηρίου. Αυτά τα τρία βήματα μέσα από το δράμα εξασφαλίζουν την προστασία στο συναίσθημα, μεταφέροντάς τα με παιγνιώδη τρόπο σε ένα φανταστικό σενάριο, προτού ασχοληθούν με σύνθετα κοινωνικά ζητήματα και ερωτήματα έρευνας. Αυτά είναι

- 1. Είσοδος στην ιστορία:** αυτό περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός μη επικριτικού χώρου, την καθιέρωση φανταστικών ρόλων και δυναμικών εξουσίας, τη δημιουργία φανταστικού χώρου για την ιστορία, την παροχή επιλογών.
- 2. Μετακίνηση μέσα από την ιστορία:** αυτό περιλαμβάνει την ενεργοποίηση πολλαπλών φωνών και προοπτικών.
- 3. Προχωρώντας πέρα από την ιστορία:** επαναπροσδιορισμός των γεγονότων της ιστορίας, αλλαγή των σχέσεων, εξεύρεση λύσεων.

Πράγματα που πρέπει να θυμάστε

Δημιουργία χώρων φαντασίας: Πώς σχεδιάζω για το δράμα;

Το θεατρικό παιχνίδι περιλαμβάνει ένα διαφορετικό σύνολο σχέσεων μεταξύ μαθητή και δασκάλου, όπου ο δάσκαλος δεν είναι απλώς ο δότης πληροφοριών, αλλά διαμορφώνει το θεατρικό παιχνίδι ως απάντηση στα παιδιά. Αυτό συνεπάγεται εργασία με νέους τρόπους που ενδυναμώνουν τόσο τον εκπαιδευτικό όσο και τα παιδιά να εργαστούν με φαντασία ανταποκρινόμενοι ο ένας στον άλλο. Τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τα παιδιά που είναι καινούργιοι σε αυτόν τον τρόπο εργασίας μπορεί να αισθάνονται διαφορετικά και να απαιτούν ένα στοιχείο ανάληψης ρίσκου καθώς εξερευνούνται νέες ιδέες. Υπάρχει πάντα το στοιχείο της εμπιστοσύνης στα παιδιά να έρθουν μαζί σας και της δημιουργίας ενός μη επικριτικού περιβάλλοντος για να δοκιμάσουν νέες ιδέες μεταξύ τους. Η εργασία με αυτόν τον τρόπο εστιάζει τόσο στις δημιουργικές διαδικασίες όσο και στα αποτελέσματα και μπορεί να φαίνεται διαφορετική από τη διδακτική διδασκαλία. Η παιδαγωγική βασίζεται σε μια ισορροπία μεταξύ δομής και ελευθερίας.

Κεντρική θέση στην Παγκόσμια Οικοδόμηση Δράματος κατέχει μια **ερώτηση κριτικής διερεύνησης**. Πρόκειται για ένα “μεγάλο ερώτημα” που συνδέει το μυθοπλαστικό έργο με τον πραγματικό κόσμο. Για παράδειγμα, ερωτήσεις έρευνας όπως: *Είναι σημαντικό να μοιράζομαι τα συναισθήματά μου; Μπορώ να αναγνωρίσω τα δικά μου συναισθήματα και αισθήματα; Μπορώ να αναγνωρίσω πώς αισθάνονται οι άλλοι άνθρωποι; Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε εμπιστοσύνη;* είναι ζωτικής σημασίας για την κατανόηση και την οικοδόμηση ουσιαστικών σχέσεων. Αυτά τα ερωτήματα μπορούν να διερευνηθούν ή να διαμορφωθούν σε ένα φανταστικό πλαίσιο, ώστε να είναι συναισθηματικά ευαίσθητα και ασφαλή για τα παιδιά. Πρέπει να δοθεί χρόνος για να προβληματιστούν πάνω σε αυτά τα ερωτήματα εκτός της μυθοπλασίας. Αυτό μπορεί να γίνει σε ένα **ημερολόγιο σκέψης** και να μοιραστεί όπου χρειάζεται. Για παράδειγμα: *Έχουν αλλάξει οι χαρακτήρες της ιστορίας τον τρόπο με τον οποίο αισθάνομαι; Πώς μπορώ να ενεργήσω με συμπόνια σε αυτή την κατάσταση;*

Ξεκινάω πάντα το δράμα δίνοντας σήμα στα παιδιά ότι μπαίνουμε σε ένα χώρο δημιουργίας φανταστικών ιστοριών. Χρησιμοποιώ τις λέξεις “*Ας πούμε...*” για παράδειγμα “*Ας πούμε ότι υπήρχε ένα αρχαίο τούνελ στο οποίο ζούσατε...*”.

Ενώ ο δάσκαλος θα έχει σχεδιάσει τα βασικά σημεία του δράματος, η εμπειρία της ιστορίας πρέπει να δίνει στα παιδιά ευέλικτες ευκαιρίες να εξερευνήσουν πολλαπλές ιδέες και ευφάνταστες ευκαιρίες. Κεντρικό στοιχείο για την ουσιαστική εμπλοκή όλων των παιδιών είναι η δημιουργία μιας ισχυρής κοινότητας πρακτικής. Αυτό απαιτεί τρία βασικά στοιχεία από τον εκπαιδευτικό:

1. Άριστες δεξιότητες ερωτήσεων και παρατηρήσεων σε σχέση με τα παιδιά
2. Γνώση στρατηγικών και εργασιών που σας επιτρέπουν να δομήσετε το μάθημα και να δημιουργήσετε ευκαιρίες για φανταστική ελευθερία
3. Προστασία των παιδιών σε ρόλο ώστε να μην αισθάνονται ούτε αμήχανα ούτε συγκλονισμένα

Εργαστήριο: Το τούνελ

Ηλικία-στόχος: 6-11

Ερωτήσεις κριτικής διερεύνησης

Αυτές οι ερωτήσεις μπορούν να διερευνηθούν αν είναι απαραίτητο, ενώ κάποιιοι μαθητές μπορεί να προτιμούν να εργαστούν μόνο μέσα στη μυθοπλασία.

Πώς μπορούμε να ζήσουμε μαζί; Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε εμπιστοσύνη; Πώς μπορούμε να λαμβάνουμε μαζί υπεύθυνες αποφάσεις;

Τομείς γνώσεων

Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, ορθοφωνίας, συναισθηματικού γραμματισμού, ενεργητικής συμπόνιας.

Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων ή Μάθηση μέσω του δράματος:

Το δράμα ως μορφή τέχνης επικεντρώνεται στην αφήγηση ιστοριών, η οποία περιλαμβάνει την ερμηνεία, την επινόηση και την ανταπόκριση. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές ερμηνείες του δράματος. Αυτό περιλαμβάνει αφενός το δράμα παράστασης - όπως η σχολική θεατρική παράσταση και αφετέρου τις δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων. Όλες έχουν αξία. Το δράμα είναι πολύ ευέλικτο και μπορεί να συνδεθεί με οποιονδήποτε τομέα του αναλυτικού προγράμματος. Το είδος του δράματος που περιγράφεται σε αυτή τη δραστηριότητα είναι αυτό που ονομάζω Μάθηση μέσω του δράματος ή Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων (Stephenson, 2022). Δεν είναι το είδος του δράματος όπου τα παιδιά παίζουν ιστορίες ή θεατρικά έργα μπροστά σε ένα μεγάλο κοινό. Περιλαμβάνει την ενεργητική εξερεύνηση διλημάτων ιστορίας και τη διατύπωση λύσεων όπου τα παιδιά διαπραγματεύονται ιδέες ιστορίας. Κεντρικό ρόλο παίζει η διερεύνηση ενός πραγματικού προβλήματος ή ενός ερωτήματος διερεύνησης μέσα σε ένα φανταστικό πλαίσιο. Υποστηρίζεται από τη συνδημιουργία, την ενεργό συμμετοχή, τον κριτικό προβληματισμό και την κοινότητα. Πρόκειται για δημοκρατική σκέψη και δράση. Αναλαμβάνεται ως συλλογική δραστηριότητα μεταξύ παιδιών και ενηλίκων. Διαβάστε σχετικά με το Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων στο γλωσσάρι.

Τα παιδιά μπορεί να εργάζονται τόσο μέσα στη μυθιστορηματική ιστορία χρησιμοποιώντας τεχνικές θεάτρου για να εξερευνήσουν τα κίνητρα και την ιστορία των χαρακτήρων όσο και έξω από τη μυθοπλασία, αναλογιζόμενα, συζητώντας ή επαναπροσδιορίζοντας γεγονότα ή ερευνώντας πτυχές της ιστορίας. Η εμπειρία περιλαμβάνει την παιγνιώδη δημιουργία ιστοριών.

Αυτά χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- Επιλογή λίθων
- Μεγάλο φύλλο χαρτί και στυλό
- Ημερολόγια σκέψης για δάσκαλο και παιδιά

Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών

Γεωγραφία, εκπαίδευση για τη διατήρηση της φύσης, αγγλικά, προσωπική, υγειονομική, κοινωνική και συναισθηματική εκπαίδευση, εκπαίδευση για τις σχέσεις, εκπαίδευση για την ιδιότητα του πολίτη.

Δραστηριότητα επέκτασης

(Συμπληρώνεται είτε πριν είτε μετά τη δραστηριότητα εκτός σχολείου)

Αυτά τα εργαστήρια ενθαρρύνουν τους μαθητές να κρατούν **ημερολόγιο σκέψεων**. Μετά από κάθε συνεδρία υπάρχει η ευκαιρία να αναστοχαστούν στο ημερολόγιο. Αυτό μπορεί να γίνει με λέξεις, εικόνες ή ήχο.

Μετά το εργαστήριο 1: Η σήραγγα της ιστορίας. Καλώ τα παιδιά να μοιραστούν τους προβληματισμούς τους σχετικά με την ιστορία στα ημερολόγια τους με έναν επιλεγμένο ενήλικα ή φίλο στο σπίτι.

Ερωτήσεις διερεύνησης για να μοιραστούμε και να χτίσουμε μαζί: Ποιες είναι οι ερωτήσεις που θέλουν να θέσουν σχετικά με τη σήραγγα; Τι το ιδιαίτερο έχει η πέτρα τους; Ζωγραφίστε, γράψτε ελεύθερα τις απαντήσεις στα ημερολόγια σκέψης.

Μετά το εργαστήριο 2: Η αρκούδα.

Καλώ τα παιδιά να μοιραστούν τους προβληματισμούς τους σχετικά με την ιστορία στο ημερολόγιό τους με έναν επιλεγμένο ενήλικα ή φίλο στο σπίτι.

Ερωτήσεις διερεύνησης για να μοιραστούμε και να χτίσουμε μαζί: Ποιες είναι οι ερωτήσεις που θέλουν να κάνουν στην αρκούδα; Πώς μπορούμε να βοηθήσουμε όταν κάποιος αισθάνεται μόνος; Ζωγραφίστε, γράψτε ελεύθερα τις απαντήσεις στα ημερολόγια σκέψης.


Μετά το εργαστήριο 3: Προσκαλέστε τα παιδιά να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με την ιστορία στα ημερολόγια τους με έναν επιλεγμένο ενήλικα ή φίλο στο σπίτι.

Ερωτήσεις διερεύνησης για να μοιραστείτε και να οικοδομήσετε μαζί: Τι θέλετε να μάθουν οι άλλοι από την ιστορία σας;

Πείτε / γράψτε / ζωγραφίστε / ραπάρτε / ερμηνεύστε την ιστορία σας για την αρκούδα, τους ανθρώπους του τούνελ και τη μητέρα πέτρα.

Σχέδιο εργαστηρίου

Εργαστήριο 1: Είσοδος στην ιστορία. Δημιουργία σκηνικού και επένδυσης

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
60 λεπτά	<p>Προθέρμανση (5-10 λεπτά)</p> <p>Συναισθηματική προθέρμανση: Προτείνετε στην ομάδα να καθίσει σε κύκλο. Ρωτήστε τους τι χρώμα αισθάνονται σήμερα. Μοιραστείτε τις απαντήσεις σε κύκλο με έναν σύντροφο.</p> <p>Σωματική προθέρμανση: Σταθείτε στο χώρο σε ζευγάρια και κοιτάξτε ο ένας τον άλλον. Φανταστείτε ότι κοιτάζετε σε έναν καθρέφτη, το ένα άτομο οδηγεί και το άλλο αντιγράφει ως το είδωλό του. Τώρα ανταλλάξτε.</p>	<p>Κατά τη διάρκεια όλων των δραστηριοτήτων κρατάτε ημερολόγιο εκπαιδευτικού, καθώς θα σας βοηθήσει να προσαρμόσετε το εργαστήριο. Τα παιδιά θα κρατούν επίσης ημερολόγιο σκέψεων. Θα σκεφτείτε και οι δύο τα ακόλουθα ερωτήματα: <i>Τι παρατηρείτε; Τι σας κάνει να σκεφτείτε;</i></p> <p>Χρήση του χώρου: <i>Σκεφτείτε την αλλαγή του χώρου της τάξης από τα κανονικά μαθήματα. Τοποθετήστε τις καρέκλες σε κύκλο στην τάξη, καθαρίστε τα έπιπλα. Απαιτείται ένας μεγάλος χώρος.</i></p>
	<p>Παρουσίαση του περιβάλλοντος: (5 λεπτά)</p> <p>Αφήγηση: <i>“Ας πούμε ότι ζούμε κοντά σε μια σήραγγα που είναι τόσο παλιά όσο και ο χρόνος. Είναι ένα τούνελ γεμάτο ιστορίες - πολλές από αυτές έχουν ξεχαστεί. Τμήματα του τούνελ δεν έχουν εξερευνηθεί ποτέ. Αυτή η πέτρα (εισάγετε ένα μεγάλο πέτρινο αντικείμενο) βρέθηκε στο στόμιο της σήραγγας. Υπάρχουν ιστορίες που λένε ότι έχει ιδιαίτερες ιδιότητες και κάποιοι την αποκαλούν η Μητέρα Πέτρα. Άλλοι λένε ότι είναι απλώς μπάζα που έχουν πέσει από τον τοίχο, όπως οι πέτρες μπροστά σας”.</i></p> 	<p>Γλώσσα για να ξεκινήσει το δράμα: Η χρήση του δασκάλου ως παραμυθά είναι καθοριστική, καθώς δίνει τον τόνο της συνεδρίας. Η χρήση των λέξεων “Ας πούμε” ή “Τι θα γινόταν αν...;” σηματοδοτεί στα παιδιά ότι προχωράτε στη μυθοπλασία. Υποστηρίζει την οπτικοποίηση. Θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε οπτική εδώ.</p> <p>Αφήγηση: Ο δάσκαλος είναι ο αφηγητής και διηγείται την ιστορία.</p> <p>Αφήγηση: Αφήγηση ιστοριών εντός ή εκτός ρόλου για να δοθούν πληροφορίες και να στηθεί το σκηνικό.</p>
	<p>Χαρτογράφηση του περιβάλλοντος (35 λεπτά)</p> <p>Εργασία 1: Ζητήστε από τα παιδιά να επιλέξουν μια πέτρα από μια σακούλα και να την κρατήσουν.</p> <p>Αφήγηση: <i>“Ας πούμε ότι αυτές οι πέτρες προέρχονται από τη σήραγγα. Περάστε λίγο χρόνο με την πέτρα σας - να τη γνωρίσετε. Νιώστε τα περιγράμματά της, βρείτε τις τραχιές άκρες της, τα λεία μέρη της, σκεφτείτε την υφή, το σχήμα, το βάρος, το μέγεθος. Σκεφτείτε ή γράψτε τρεις λέξεις που περιγράφουν την πέτρα σας ή συναισθήματα που σας προκαλεί η πέτρα τους. Έχει η πέτρα σας κάποιο όνομα ή κάποια ιδιαίτερη ιδιότητα;</i></p>	<p>Χρήση του χώρου: Μπορείτε να ζητήσετε από τα παιδιά να σταθούν εδώ. Χρησιμοποιήστε χειρονομίες για να δείξετε ότι η σήραγγα εκτείνεται υπόγεια.</p> <p>Δημιουργία ιστορίας: Η εμπειρία της δημιουργίας της ιστορίας από κοινού είναι το κύριο επίκεντρο του έργου. Τα παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να φτιάξουν και να εξερευνηθούν ιστορίες με διάφορους τρόπους. Αυτές μπορούν να τροφοδοτηθούν με ελεύθερη γραφή, τέχνη, χορό, μουσικές εξόδους.</p>

Εργασία 2: Καλέστε ένα προς ένα τα παιδιά να τοποθετήσουν την πέτρα τους στο χώρο του διαπέδου όπου πιστεύουν ότι μπορεί να τοποθετηθεί στο τούνελ και να μοιραστούν τις 3 λέξεις περιγραφής τους (αυτές μπορούν να είναι σε Post-it). Καθώς το κάνουν αυτό, καλέστε τα να μοιραστούν την περιγραφή και την ποιότητα της πέτρας. Μοντελοποιήστε το πρώτα στα παιδιά (π.χ. “Η μία πλευρά της πέτρας μου είναι ζεστή και η άλλη κρύα, χρησιμοποιείται για να φτιάχνει φωτιά και πάγο”).

Αφήγηση: Σε αυτό το σημείο, επαναφέρετε τις ιδέες τους στην αφήγηση. Μπορείτε να πείτε: “Αυτό είναι ενδιαφέρον... άρα λέτε ότι... οι πέτρες έχουν μαγικές ιδιότητες...”. Εισάγετε κάποια άλλη αφήγηση που ενσωματώνει τις λέξεις που πρότειναν (ίσως είναι πολύτιμοι λίθοι που φωτίζουν το δρόμο, αγαά δράκων! Αποδεχτείτε όλες τις απαντήσεις).

Αφήγηση: “*Η σήραγγα της ιστορίας έχει θερμανθεί από τον ήλιο και φωτίζεται από το ασημένιο φεγγάρι. Ένας φύλακας ιστοριών. Έχει υπάρξει σπίτι για ζώα, έντομα, πουλιά και ανθρώπους. Υπήρξε ένας τόπος που κρατούσε τους ανθρώπους έξω, που κρατούσε τους ανθρώπους μέσα. Ένα μέρος για να συναντηθούν, να παίξουν, να γελάσουν και να κλάψουν. Υπήρξε ένα μέρος όπου οι άνθρωποι έπεσαν έξω και έκαναν φίλους. Αυτή η σήραγγα έχει δει πολλά.*”

Εργασία 3: Χαρτογράφηση του περιβάλλοντος

Καλέστε τα παιδιά να ζωγραφίσουν τμήματα της σήραγγας. Σε ένα τεράστιο κομμάτι χαρτί ή σε μικρές ομάδες με ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί. Ενώστε τα μαζί για να δημιουργήσετε έναν γιγαντιαίο χάρτη στη μέση του κύκλου καλώντας κάθε ομάδα να πει/δώσει στα υπόλοιπα μέλη της τάξης μια ξενάγηση στο τμήμα της σήραγγας που ανήκει.



Εργασία 4: Ημερολόγιο σκέψεων (10 λεπτά):

Το τούνελ της ιστορίας. Ζητήστε από τα παιδιά να προβληματιστούν σχετικά με την ιστορία στα ημερολόγια τους. Ποια είναι τα ερωτήματα που θέλουν να θέσουν σχετικά με το τούνελ; Τι το ιδιαίτερο έχει η πέτρα τους; Ζωγραφίστε, γράψτε ελεύθερα τις απαντήσεις. Αυτό μπορεί να γίνει και στο σπίτι μετά τη συνεδρία.

Δουλεύοντας σε ομάδες ή σε ολόκληρη την τάξη, τα παιδιά θα φτιάξουν και θα επανασχεδιάσουν γεγονότα ιστορίας, θα τα μοιραστούν μεταξύ τους και θα ερμηνεύσουν το έργο του άλλου. Θα βιώσουν την ιστορία ως κοινό, ερμηνευτές και συγγραφείς καθώς συνδημιουργούν κόσμους ιστοριών.

Ημερολόγιο Σκέψης: Αυτό είναι ένας χώρος ελεύθερης γραφής, ζωγραφικής και προβληματισμού. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να κρατούν ημερολόγια σκέψης για να συλλέγουν τις ιδέες τους ή να απαντούν στην εμπειρία της ιστορίας καθ' όλη τη διάρκεια. Τα ημερολόγια δεν θεωρούνται επίσημα τετράδια για αξιολόγηση από τους εκπαιδευτικούς, αλλά ιδιωτικοί χώροι που μπορούν να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται επίσης να κρατούν ημερολόγιο σκέψεων.

Χαρτογράφηση: Τα παιδιά δημιουργούν ένα χάρτη του περιβάλλοντος της ιστορίας/κατάστασής τους. Αυτό μπορεί να γίνει σε φύλλα χαρτιού, ή μπορεί να γίνει με την επισήμανση της αίθουσας με σημειώσεις post-it και τη μετατροπή της αίθουσας διδασκαλίας στο νέο περιβάλλον.

Ακίνητη εικόνα / Παγωμένο καρτέ: Σε ομάδες τα παιδιά δημιουργούν εικόνες με το σώμα τους για να αναπαραστήσουν μια κατάσταση, μια σημαντική στιγμή ή ένα θέμα. Είναι ένας καλός τρόπος για να αρχίσουν τα παιδιά να σκέφτονται τη λεπτομέρεια, το νόημα και τη μη λεκτική επικοινωνία.

Χρήση αντικειμένων: ώστε τα παιδιά να μπορούν να αγγίξουν, να αισθανθούν και να δουν μια πέτρα.

Αυτό ονομάζεται καταφατική γλώσσα και θα ενθαρρύνει τα παιδιά να πάρουν φανταστικά ρίσκα.

Αυτό το μέρος της συνεδρίας δημιουργεί επενδύσεις στην ιστορία για τα παιδιά.

Αυτό μπορεί επίσης να γίνει στο σπίτι μετά τη συνεδρία.

Εργαστήριο 2: (Προχωρώντας μέσα από την ιστορία) Εξερευνώντας την ταυτότητα και τις ιστορίες του παρελθόντος

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
60 λεπτά	<p>Προθέρμανση (10 λεπτά)</p> <p>Συναισθηματική προθέρμανση: Καλέστε την ομάδα να καθίσει σε κύκλο. Ρωτήστε τους τι χρώμα αισθάνονται σήμερα. Μοιραστείτε τις απαντήσεις σε κύκλο.</p> <p>Σωματική προθέρμανση: Σταθείτε στο χώρο σε ζευγάρια και κοιτάξτε ο ένας τον άλλον. Φανταστείτε ότι κοιτάζετε σε έναν καθρέφτη, το ένα άτομο οδηγεί και το άλλο αντιγράφει ως το είδωλό του. Τώρα ανταλλάξτε.</p> <p>1. Δημιουργία χαρακτήρων και ιστορίας:</p> <p>Ο δάσκαλος ως παραμυθός: <i>“Γνωρίζουμε ότι οι πέτρες στη σήραγγα έχουν αρχαίες, μαγικές δυνάμεις και ότι η ίδια η σήραγγα είναι γεμάτη από βαθιά ανεξερεύνητα σπήλαια (επαναλάβετε κάποιες από τις ιδέες τους από την προηγούμενη ημέρα). Ας υποθέσουμε ότι ήμασταν οι άνθρωποι του τούνελ, που ζούσαν σε αυτό το μέρος. Αυτό είναι το σπίτι μας. Πώς ζούμε; Ποιες είναι οι δουλειές μας; Οι ευθύνες μας; Φόβοι;”</i></p> <p>Εργασία 1: Φυσικό θέατρο (25 λεπτά)</p> <p>Σε μικρές ομάδες, καλέστε τα παιδιά να δημιουργήσουν θέσεις εργασίας στη σήραγγα. Υποδείξτε ότι μπορεί να είναι οι φύλακες των ιστοριών. Αφού κάνουν καταγισμό ιδεών, καλέστε τα να δημιουργήσουν μια σύντομη παντομίμα ή μια παγωμένη εικόνα των εργασιών τους. (Δημιουργήστε, παρουσιάστε, ερμηνεύστε τις ιδέες ως τάξη).</p> <p>Παρουσιάστε την ιδέα του ηγεμόνα και του φύλακα της σήραγγας. <i>Ποιους κανόνες θα επέβαλε ο φύλακας;</i> Σε μικρές ομάδες αποφασίστε τους κανόνες για την κοινότητα που ζει στη σήραγγα. Μοιραστείτε τους.</p> <p>Εργασία 2: Δημιουργία έντασης στην αφήγηση: Παρουσίαση της αρκούδας</p> <p>Ο δάσκαλος ως παραμυθός: <i>Ξέρουμε ότι υπάρχει κάποιος που ζει σε αυτό το τούνελ και δεν είναι ευπρόσδεκτος. Η αρκούδα που κρύβεται στις σκιές. Όλοι έχουμε ακούσει ιστορίες γι’ αυτό το άγριο και επικίνδυνο θηρίο.</i></p> <p>Εργασία 3: Δημιουργία ιστορίας (5 λεπτά): Καλέστε την κοινότητα να κινηθεί στο χώρο και να αφηγηθεί ο ένας στον άλλον μια ιστορία για την αρκούδα. Αυτό ονομάζεται κουτσομπολιό. Επαναλάβετε τις ιστορίες πίσω. <i>“Δηλαδή, λέτε ότι η αρκούδα...”</i></p>	<p>Σωματικό θέατρο: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση του σώματος (ή των σωμάτων πολλών ανθρώπων) για την ενεργή αναπαράσταση και απεικόνιση όχι μόνο των ανθρώπων σε ένα δράμα, αλλά και των αντικειμένων, των σκηνικών κ.λπ. Για παράδειγμα, αν ένας άνδρας στέκεται κάτω από ένα φανάρι, δύο άτομα θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα ενωμένα σώματά τους για να γίνουν το φανάρι του δρόμου. Μπορείτε να ζητήσετε από τις ομάδες να απεικονίσουν σκηνές και να πείτε ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα άτομα της ομάδας για να γίνουν σκηνικά ή αντικείμενα καθώς και άνθρωποι.</p>

Εργασία 4: Δάσκαλος- σε- Ρόλο: Θα θέλατε να ακούσετε τον χαρακτήρα να μιλάει; Θα μιλήσω εγώ ως αρκούδα” (τραβήξτε τους πιο κοντά γύρω σας).

Είμαι μόνος. Κανείς δεν θα με βοηθήσει. Η οικογένειά μου είναι μακριά και χαμένη. Μας έδιωξαν από το σπίτι μας με φωτιά. Γιατί είναι τόσο δύσκολο να ζήσουμε μαζί;

Εργασία 5: Εύρεση λύσης (10 λεπτά): Σε μικρές ομάδες ζητήστε από τα παιδιά να διαπραγματευτούν μια απάντηση: Πώς αισθάνεται η αρκούδα; Γιατί; Πρέπει να πλησιάσουμε την αρκούδα; Πώς θα κάνουμε την αρκούδα να μας εμπιστευτεί; Τι μπορούμε να κάνουμε; (Συζητήστε σε ζευγάρια, μοιραστείτε τις ιδέες σας ως τάξη).

Εργασία 6: Ημερολόγια σκέψης: (10 λεπτά): Ζητήστε από τα παιδιά να προβληματιστούν σχετικά με την ιστορία. Ποιες είναι οι ερωτήσεις που θέλουν να κάνουν στην αρκούδα; Πώς μπορούμε να δράσουμε ως απάντηση; Αισθανόμαστε διαφορετικά για την αρκούδα τώρα; Γιατί; Ζωγραφίστε, γράψτε ελεύθερα τις απαντήσεις στα ημερολόγια σκέψης. Οι ενήλικες να συμπληρώνουν το ημερολόγιο μαζί με τον μαθητή.

Δάσκαλος σε ρόλο: Αυτό είναι το σημείο-κλειδί στο δράμα και πρέπει να δημιουργήσει μια στιγμή έντασης. Ανοίγει επίσης την ασφαλή διερεύνηση των ερωτήσεων κριτικής διερεύνησης.

Αυτό μπορεί επίσης να γίνει στο σπίτι μετά τη συνεδρία.

Εργαστήριο 3: (Προχωρώντας πέρα από την ιστορία) Αντιμέτωπιση της πολυπλοκότητας και εύρεση λύσεων

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
60 λεπτά	<p>Προθέρμανση (10 λεπτά):</p> <p>Σωματική προθέρμανση: όπως στη συνεδρία 1.</p> <p>Συναισθηματική προθέρμανση: Δημιουργία ενός γενναίου χώρου. Υπενθυμίστε στην ομάδα τους κανόνες της κοινότητάς τους για τη δημιουργία ενός γενναίου χώρου από τη συνεδρία 2.</p> <p>Αντιμέτωπιση της πολυπλοκότητας:</p> <p>Ο δάσκαλος ως αφηγητής: “Γνωρίζουμε ότι οι πέτρες στο τούνελ έχουν αρχαίες, μαγικές δυνάμεις και ότι το ίδιο το τούνελ είναι γεμάτο από βαθιές ανεξερεύνητες σπηλιές (επαναλάβετε μερικές από τις ιδέες των παιδιών από την 1η συνεδρία) και ότι οι άνθρωποι του τούνελ, που ζουν σε αυτό το μέρος έχουν πολλές δουλειές... έχουν ευθύνες για ...και φοβούνται ...” (επαναλάβετε μερικές από τις ιδέες των παιδιών από την 2η συνεδρία) Γνωρίσαμε την αρκούδα, που κρύβεται μόνη της στις σκιές του τούνελ, φοβούμενη τη φωτιά που καίει έξω. Τι μπορεί να γίνει;”</p> <p>Εργασία 1 (5 λεπτά): Σε ένα φύλλο χαρτί, σχεδιάστε το στόμιο της σπηλιάς ή αναδημιουργήστε το στόμιο της σπηλιάς με, περιγράψτε τον ήχο των φωνών και των θορύβων στο βάθος έξω από το τούνελ που φοβάται η αρκούδα. Δημιουργήστε ένα ηχητικό σκηνικό.</p>	Αυτό μπορεί επίσης να γίνει στο σπίτι μετά τη συνεδρία.

Εργασία 2: Εύρεση λύσης: (35 λεπτά)

Σε μικρές ομάδες καλέστε τα παιδιά να σκεφτούν το επόμενο μέρος της ιστορίας. *Τι θα συμβεί στη συνέχεια; Πώς μπορούμε να συνεργαστούμε; Ποιες είναι οι δυνατότητες; Ποιον πρέπει να προσεγγίσουμε και γιατί; Τι είναι δυνατό; Πώς μπορούμε να συνεργαστούμε για να βοηθήσουμε την αρκούδα και να αντιμετωπίσουμε τους φόβους μας; Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιες ιδιότητες από τη μητρική πέτρα για να μας βοηθήσουν;* Σε μικρές ομάδες, σχεδιάστε τα δύο παρακάτω γεγονότα σε χαρτί flipchart και, στη συνέχεια, δημιουργήστε αυτοσχεδιασμούς με παγωμένα καρέ και μοιραστείτε τα.

Εργασία 3: Κριτικός προβληματισμός (10 λεπτά): Ημερολόγιο σκέψης. Πείτε / γράψτε / ζωγραφίστε / ραπάρετε μια ιστορία για την αρκούδα, τους ανθρώπους του τούνελ και τη μητέρα πέτρα. *Τι θέλετε να μάθουν οι άλλοι από την ιστορία σας; Ποιες ιδιότητες έχουν οι χαρακτήρες της ιστορίας σας; Πού θα την τοποθετήσετε για να τη βρουν οι άλλοι στη σήραγγα; Οι ενήλικες να συμπληρώσουν το ημερολόγιο μαζί με τον μαθητή.*

Πιθανά επόμενα βήματα:

- Γεωγραφία - διερεύνηση της κλιματικής αλλαγής στους βιότοπους των ζώων.
- Αγγλικά - δημιουργήστε μια εκστρατεία για να μοιραστείτε τη δυσχερή θέση της αρκούδας.
- Δημιουργήστε μια περιοχή προστασίας της άγριας ζωής για τις αρκούδες.

Φυσικό θέατρο

Πρόκειται για τη χρήση του σώματος (ή των σωμάτων πολλών ανθρώπων) για την ενεργή αναπαράσταση και απεικόνιση όχι μόνο των ανθρώπων σε ένα δράμα, αλλά και των αντικειμένων, των σκηνικών κ.λπ. Για παράδειγμα, αν ένας άνδρας στέκεται κάτω από ένα φανάρι, δύο άτομα θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα ενωμένα σώματά τους για να γίνουν το φανάρι του δρόμου. Μπορείτε να ζητήσετε από τις ομάδες να απεικονίσουν σκηνές και να πείτε ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα άτομα της ομάδας για να γίνουν σκηνικά ή αντικείμενα καθώς και άνθρωποι.

Μερικές φορές η “ενεργητική αφήγηση” μπορεί να συνδυαστεί με το σωματικό θέατρο. Ο δάσκαλος μπορεί να αφηγείται μια ιστορία και καθώς την αφηγείται τα παιδιά γίνονται σωματικά οτιδήποτε ακούνε στην ιστορία και συνεχίζουν να μεταμορφώνονται σε κάτι/κάποιον άλλο όταν αναφέρονται νέοι άνθρωποι, αντικείμενα, τόποι.

Η μοναχική πέτρα

Cairn 4 - Δραματουργικά παιχνίδια (Jeux Dramatiques)

Ηλικία

Δημοτικό σχολείο (ηλικία 6-11 ετών)

Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργία γενναίων χώρων, Συλλογική δημιουργία, Δημιουργία αλλαγών

Το Jeux Dramatiques είναι μια θεατρική μέθοδος που καταργεί τη γλώσσα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η παράλειψη της γλώσσας δημιουργεί έναν νέο κόσμο τάξεων και προοπτικών για τα παιδιά. Αρχίζουν να χρησιμοποιούν την ελευθερία να εμπλακούν και να βιώσουν τον εαυτό τους σε μη λεκτικές εκφράσεις και έτσι γίνονται πιο επιδέξια και εκφραστικά.

- Ο καθένας επιλέγει μόνο τον ρόλο του.
- Ο καθένας παίζει όπως αισθάνεται, στο βαθμό που ταιριάζει στο φάσμα του θέματος ή του κειμένου.
- Όλοι σέβονται την ακτίνα παιχνιδιού του ρόλου των συμμετεχόντων.
- Όλοι παίζουν χωρίς λόγο, με ήχους, θορύβους και μη λεκτικές εκφράσεις.
- Όλοι παίζουν μόνο όταν θέλουν, διαφορετικά είναι απλά παρόντες.

Βασικά, όλα μπορούν να παιχτούν, αρκεί να υπάρχει απήχηση στο θέμα. Σε ένα σχολικό περιβάλλον, το Jeux Dramatiques επιτρέπει τη μάθηση με όλες τις αισθήσεις. Οι νέοι βιώνουν κοινωνικοπολιτιστικές συνδέσεις μέσω των δράσεών τους. Θέματα από το πρόγραμμα σπουδών, κείμενα, εικόνες, μουσική, υλικά μπορούν να χρησιμεύσουν ως ερεθίσματα για ένα παιχνίδι. Για παράδειγμα, ένα ιστορικό κείμενο θα μπορούσε να κατασκευαστεί ως έναυσμα για τα παιδιά να αναλάβουν αυθεντικούς ρόλους από εκείνη την εποχή και να κατασκευάσουν μια αυθεντική εικόνα της ιστορικής περιόδου στο παιχνίδι τους. Στη Γεωγραφία, τα παιδιά θα μπορούσαν για παράδειγμα να βιώσουν τον εαυτό τους ως μέρος ενός αφρικανικού χωριού κ.λπ.

Σε αυτή τη δραστηριότητα Jeux Dramatiques, χρησιμοποιούμε διαφορετικές πέτρες ως ερέθισμα, τα παιδιά βιώνουν μια διαδικασία αντιπαράθεσης με τον εαυτό τους, τις εσωτερικές τους ανησυχίες και τις απαιτήσεις των άλλων παικτών.

Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Jeux Dramatiques / Δραματουργικά παιχνίδια

Γνώση που δημιουργήθηκε

Ποια γνώση δημιουργείται;

Συλλογική δημιουργία

Ενεργή συμμετοχή και εμπλοκή

Σωματική, συναισθηματική, ηθική και γνωστική νοηματοδότηση

Πώς δημιουργείται η γνώση;

Σωματική, συναισθηματική, ηθική και γνωστική νοηματοδότηση

Εργαστήριο: Πέτρα: Η μοναχική πέτρα

145 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 6-11

Αυτά χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- Αντικείμενα για μεταμφίεση και κοστούμια (π.χ. καπέλα, υφάσματα, ρούχα)
- Πέτρες (είτε παρέχονται από το δάσκαλο είτε τις φέρνουν τα παιδιά)
- Ένα γκονγκ (ή παρόμοιο αντικείμενο για ακουστικά σήματα, π.χ. ένα κουδούνι, ένα σφύριγμα, ένα τύμπανο, ένα τρίγωνο...).
- Αίθουσα διδασκαλίας/σεμιναρίων

Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών;

Ιστορία / γεωγραφία / μουσική

Δραστηριότητα επέκτασης

(Συμπληρώνεται είτε πριν είτε μετά τη δραστηριότητα εκτός σχολείου).

Πριν: Ζητήστε από τα παιδιά να αναζητήσουν μια πέτρα που θα ήθελαν να φέρουν στην τάξη. Μπορούν να τη φέρουν από το σπίτι, να τη μαζέψουν από την παιδική χαρά ή κατά τη διάρκεια μιας βόλτας στο δάσος.

Μετά: Ζητήστε από τα συμμετέχοντα παιδιά να ζωγραφίσουν μια εικόνα της δραστηριότητας που σκηνοθέτησαν ως εργασία για το σπίτι.

Σχέδιο εργαστηρίου

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
25 λεπτά	<p>Εισαγωγή και διαμόρφωση του σκηνικού - Αισθητηριακή αντίληψη</p> <p>Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο και τους καλεί να επιλέξουν μια πέτρα από ένα σακουλάκι με πέτρες που έφεραν στην τάξη. Ο δάσκαλος επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνήσουν την πέτρα τους: ποιο είναι το σχήμα, το χρώμα, η δομή, η μυρωδιά, έχει κάποια ιδιαιτερότητα;</p> <p>Στη συνέχεια ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές: <i>Πώς αισθάνεστε όταν το κρατάτε στο χέρι σας; όταν το ακουμπάτε στο μάγουλό σας; Γιατί σας αρέσει;</i></p> <p>Στη συνέχεια οι μαθητές αφήνουν τον κύκλο και εξερευνούν μόνοι τους την πέτρα τους με παιγνιώδη τρόπο. Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να εξερευνήσουν: <i>Πώς κυλάει; Πώς ακούγεται όταν κυλάει / πέφτει κ.λπ. και οι μαθητές μπορούν να επινοήσουν μικρές πράξεις ή μαγικά κόλπα με την πέτρα τους κ.λπ.</i></p> <p>Οι μαθητές αναπόφευκτα θα αρχίσουν να ενδιαφέρονται για τις πέτρες των συμμαθητών τους και θα δημιουργηθεί η επιθυμία για αλληλεπίδραση με τους άλλους μαθητές. Το βήμα από το <i>Εγώ</i> στο <i>Εσύ</i> έχει γίνει. Αυτή η φάση επικεντρώνεται στην αισθητηριακά διαφοροποιημένη αντίληψη, στον δημιουργικό πειραματισμό και στη συνάντηση.</p>	<p>Ο δάσκαλος μπορεί είτε να φέρει μια τσάντα με πέτρες στο σχολείο και να καλέσει τα παιδιά να διαλέξουν από αυτές είτε να ζητήσει από τα παιδιά να φέρουν μια πέτρα από το σπίτι τους ή μια που βρήκαν μόνα τους.</p>
90 λεπτά	<p>Παρουσίαση της ιστορίας</p> <p>Καλέστε τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο.</p> <p>Ο δάσκαλος θα λειτουργήσει τώρα ως παραμυθάς και θα παρουσιάσει την ιστορία της μοναχικής πέτρας:</p> <p><i>Υπήρχε μια πέτρα που βρέθηκε σε μια παραλία και η πέτρα ζητούσε βοήθεια από άλλες πέτρες. Η πέτρα δεν είχε μνήμη και ένιωθε μόνη και χαμένη. Είχε ξεχάσει από πού προερχόταν και τι έκανε εδώ. Η πέτρα καθόταν σε αυτή την παραλία και ήλπιζε ότι κάποιος θα τον βοηθούσε με ιστορίες για τον εαυτό του ώστε να αρχίσει να θυμάται.</i></p> <p>Ο δάσκαλος καλεί τους μαθητές, έναν προς έναν, να μιλήσουν για τις πέτρες τους στον κύκλο και να παρουσιάσουν την πέτρα στην κοινότητα.</p> <p><i>Ποια είναι η ιστορία της πέτρας; Πόσο παλιά είναι η πέτρα; Πώς μοιάζει; Ποιο είναι το όνομά της και από πού προέρχεται; Πώς θα μπορούσε να βοηθήσει η πέτρα τους;</i></p>	<p>Να θυμάστε ότι Jeux Dramatiques σημαίνει να παίζετε χωρίς να μιλάτε!</p> <p>Παρουσιάστε στους μαθητές τον κανόνα STOP:</p> <p>Αν οι μαθητές ακούσουν το γκονγκ (ή άλλο ηχητικό σήμα που χρησιμοποιήσατε) μαζί με ένα δυνατό STOP, το παιχνίδι διακόπτεται. Οι παίκτες παγώνουν και μπορείτε να διευκρινίσετε μια κατάσταση ή ένα πρόβλημα που αντιμετωπίστηκε. Στη συνέχεια, το παιχνίδι συνεχίζεται με το ακουστικό σήμα.</p>

Ίσως μπορούν ήδη να αρχίσουν να σκέφτονται τη μοναχική πέτρα σε αυτή την παραλία και τι θα μπορούσε να συνεισφέρει η δική τους πέτρα για να βοηθήσει αυτή την πέτρα.

Προετοιμασία για το Jeux Dramatiques

Κατά την προετοιμασία του παιχνιδιού, οι μαθητές επιλέγουν τους ρόλους που θέλουν να παίξουν στην ιστορία της μοναχικής πέτρας. Ντύνονται με τα κοστούμια και τα σκηνικά που διαθέτετε στην τάξη και σχεδιάζουν την αίθουσα/σκηνή του παιχνιδιού τους.

Στο τελετουργικό “είσαι και θέλεις”, τα παιδιά διατυπώνουν την ιδέα του παιχνιδιού τους ατομικά (π.χ. “Είμαι η μοναχική πέτρα και χρειάζομαι τη βοήθειά σου” ή “Είμαι ένας σκύλος που περπατούσε στην παραλία και βρήκε τη μοναχική πέτρα” - δεν υπάρχουν όρια ή κανόνες για τους ρόλους και τις ιδέες παιχνιδιού). Αυτή η τελετουργία δρομολογεί μια τελική αποσαφήνιση των ερωτήσεων και έναν ορισμό του τι θέλει ο καθένας να βιώσει στον ρόλο του.

Παίζοντας την ιστορία

Ο δάσκαλος ξεκινά το παιχνίδι χτυπώντας το γκονγκ.

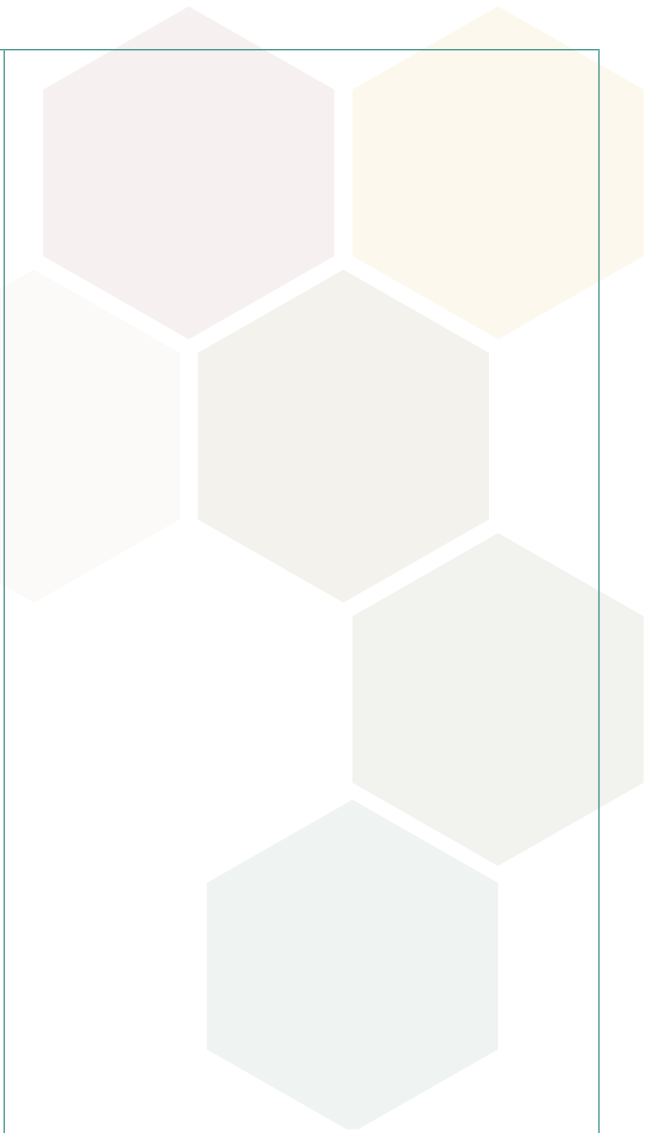
Οι παίκτες (μαθητές) διαμορφώνουν τις ενέργειές τους σύμφωνα με τις τρέχουσες αισθήσεις και εμπειρίες τους. Το παιχνίδι αναπτύσσεται ως ελεύθερος αυτοσχεδιασμός και επιτρέπει στα παιδιά να εμπλακούν εντατικά στο ρόλο τους. Με την παράλειψη της γλώσσας, προκύπτει η εσωτερική δυναμική μέσω της οποίας μπορούν να ξεδιπλωθούν μόνο πολλά από τα δημιουργικά μας μέρη.

Το παιχνίδι μπορεί να συνοδεύεται από μουσική ή να αφηγείται ο δάσκαλος, ο δάσκαλος του παιχνιδιού/ αφηγητής.

Για να δημιουργήσει ένταση στην αφήγηση, ο αφηγητής μπορεί για παράδειγμα να εισάγει μια νέα πτυχή της ιστορίας της μοναχικής πέτρας. Ίσως κάτι ή κάποιος εμφανιστεί και αλλάξει όλο το σκηνικό και φέρει νέες πτυχές στην ιστορία. Ο δάσκαλος μπορεί επίσης να δώσει εδώ ένα ερέθισμα για να κάνει την υπάρχουσα ιστορία πιο πλούσια και να τη συνδέσει με κάτι μεγαλύτερο (κάτι που αποτελεί σημαντικό θέμα ή πρόβλημα στην τάξη αυτή τη στιγμή ίσως).

Πώς αντιμετωπίζουν οι μαθητές στους ρόλους τους τη νέα κατάσταση;

Ακριβώς όπως το γκονγκ δίνει τη δυνατότητα να βυθιστεί ο εαυτός μας στο ρόλο, έτσι και το γκονγκ επαναφέρει τα παιδιά στην πραγματικότητα στο τέλος του παιχνιδιού.



30 λεπτά

Κριτικός αναστοχασμός

Μετά το γκονγκ ο δάσκαλος ζητά από τα παιδιά να επιστρέψουν στον κύκλο.

Ο δάσκαλος ξεκινά έναν γύρο προβληματισμού όπου οι μαθητές συζητούν για το πώς ένωσαν παίζοντας τους ρόλους τους. Ο δάσκαλος συλλέγει τις ιδέες και τις ιστορίες των παιδιών και περιγράφει τον πλούτο και τις δημιουργικές πτυχές της συνεισφοράς τους. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να τονίσει τη σημασία για την κοινότητα.

Ο δάσκαλος κάνει ερωτήσεις όπως:

Τι μάθατε από την ιστορία σας; Τι μας λέει η ιστορία / η όλη διαδικασία; Τι μαθαίνουμε από την ιστορία;

Η συζήτηση που ακολουθεί αποτελεί την τελική αποδοχή του ρόλου. Μετά το εκφραστικό παιχνίδι, υπάρχει χώρος για μια κοινή συζήτηση. Το παιδί βιώνει τον θετικό χειρισμό των συναισθημάτων και μαθαίνει τον συνειδητό αναστοχασμό.

Θεότητες της Φύσης

Cairn 5 - Δημιουργική γραφή

Ηλικία

Δημοτικό σχολείο (ηλικία 6-11 ετών)

Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργία γενναίων χώρων, Συλλογική δημιουργία, Δημιουργία αλλαγής

Στην εποχή της ακραίας ψηφιοποίησης, σε όλα τα γεγονότα της ζωής, είναι πιο σημαντικό από ποτέ να ενεργοποιήσουμε εκ νέου όλες τις αισθήσεις και να επανεκτιμήσουμε τη σχέση μεταξύ της γνώσης και της κινητικής και αισθητηριακής αντίληψης. Μαθαίνοντας μέσα από το δράμα, την αφήγηση και την κίνηση, οι μαθητές εξετάζουν έννοιες από διαφορετικές οπτικές γωνίες, μέσα από την ερμηνεία, τη λήψη αποφάσεων και τη δημιουργία. Η συν-αντίληψη και η συν-δημιουργία φανταστικών χαρακτήρων προστάτη βοηθά τους μαθητές να αισθάνονται ασφαλείς στην τάξη και τους ενδυναμώνει μέσα από τη συλλογική φαντασία και την εργασία με τη χρήση όλων των αισθήσεων.

Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Ενεργοποίηση αισθήσεων
- Το δράμα στην εκπαίδευση
- Φυσικά οικοσυστήματα
- Παιχνίδι ρόλων

Γνώση που δημιουργήθηκε

Ποια γνώση δημιουργείται:

Η εργασία μέσα από την αφήγηση ιστοριών και τους φανταστικούς χώρους δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να δοκιμάσουν ιδέες και να αναστοχαστούν πάνω στις εμπειρίες τους, ώστε να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους μέσω της δημιουργικότητας με άμεση ανατροφοδότηση από τους συνομηλίκους τους. Οι ιστορίες και η μυθοπλασία ενεργοποιούν τις συναισθηματικές, κοινωνικές και γνωστικές πτυχές της μάθησης κάνοντας κάτι ευφάνταστο αλλά συνδεδεμένο με την πραγματικότητα, καθιστώντας τη μάθηση ολιστική και χωρίς αποκλεισμούς, όπου όλα τα παιδιά συμμετέχουν και ανταποκρίνονται στις προκλήσεις. Η εργασία μέσω της αφήγησης ιστοριών και της μυθοπλασίας ενισχύει την αυτοπεποίθηση, την ενσυναίσθηση, την αυτοεκτίμηση και τη φαντασία ως χαρά για τις σχολικές δραστηριότητες όπου τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να εκφραστούν μέσω των αισθήσεων, των εικόνων ή προφορικά, μια μέθοδος που ενσωματώνει όλες τις γλώσσες, ενεργοποιώντας ποικίλους τρόπους γνώσης και μοιράζοντας ιστορίες, αντιμετωπίζοντας την πολυπλοκότητα και την αλλαγή.

- Κριτική σκέψη
- Συνεργασία
- Δημιουργικότητα
- Αυτοεκτίμηση
- Ενσυναίσθηση
- Φαντασία
- Έκφραση μέσω της κίνησης, των εικόνων, της μουσικής ή των λέξεων
- Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία
- Ενίσχυση ομάδας / Συνεργασία
- Ενεργητική μάθηση
- Δημιουργία ιστοριών και αφήγηση ιστοριών

Πώς δημιουργείται η γνώση;

Πρακτική εμπειρία μέσω της επικοινωνίας και της συνεργασίας, μέσω ενός μείγματος δημιουργικής γραφής για τη δημιουργία φανταστικών χαρακτήρων με ιστορίες γύρω από τον χαρακτήρα, τις δυνάμεις και το υπόβαθρό τους, παρουσίαση μέσω παιχνιδιού ρόλων ή ζωγραφικής. Θέτοντας ερωτήσεις και ακούγοντας τους συμμαθητές τους. Σωματικό, συναισθηματικό, ηθικό και γνωστικό νόημα / δημιουργία. Η γνωστική επικεντρώνεται στη γνώση των κλιματικών ζωνών και στην ενεργοποίηση του διαλόγου για τα περιβαλλοντικά προβλήματα.

Μέσω της διαπροσωπικής ανταλλαγής πληροφοριών, ενισχύεται η ικανότητα κατανόησης και αλληλεπίδρασης με τους άλλους.

Μέσω της ενεργοποίησης της χωρικής, κιναισθητικής νοημοσύνης, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να κινούνται ελεύθερα σε ένα φυσικό περιβάλλον ή στην αναπαράστασή του μέσα στην τάξη, δίνοντάς τους την ευκαιρία να περιπλανηθούν και να εμπνευστούν από τα διαφορετικά ερεθίσματα του περιβάλλοντος αυτού και από τις πέτρες που διανέμονται.

Εργαστήριο: Θεότητες της Φύσης

180 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 6-11

Αυτά χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- Συλλέξτε έναν μεγάλο αριθμό διαφορετικών βράχων (διαφορετικών χρωμάτων, μεγεθών, επιπέδων υγρασίας κ.λπ.), για να μιμηθείτε ένα “φυσικό” κομμάτι γης και τοποθετήστε επίσης μερικά φυτά στο δωμάτιο, αν είναι δυνατόν, βάλτε μουσική για το φυσικό περιβάλλον για να δημιουργήσετε ατμόσφαιρα.
- Αντικείμενα για την προσομοίωση ενός φυσικού χώρου σε εσωτερικό χώρο (θα μπορούσαν να είναι υφάσματα και κουτιά ή ακόμη και φύλλα από τον εξωτερικό χώρο, ξύλα κ.λπ.)
- Μεγάλα κομμάτια χαρτί και μπογιές
- Χώρος για να κινείστε μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας
- Ανάλογα με την τάξη σας προτείνεται 1 πέτρα ανά 2 μαθητές.

Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών;

Γλώσσα, ιστορία, μαθήματα γλώσσας στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, περιβαλλοντική εκπαίδευση (συνιστάται ιδιαίτερα οι μαθητές να είναι εξοικειωμένοι με τις κλιματικές ζώνες και αυτή η άσκηση θα τους βοηθήσει να ενσωματώσουν και να θυμηθούν καλύτερα αυτές τις γνώσεις).



Σχέδιο εργαστηρίου

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
20 λεπτά	<p>Μέρος 1: Εισαγωγή</p> <p>Εισαγωγή του εργαστηρίου και μια μικρή συζήτηση για τις θεότητες της Φύσης.</p> <p>Η ιδέα είναι να σχεδιαστούν 5 διαφορετικοί χαρακτήρες που θα αντιπροσωπεύουν διαφορετικές κλιματικές περιοχές (τροπικές, θερμές ερήμους, μεσογειακές, ωκεάνιες, πολικές). Ο δάσκαλος θα προετοιμάσει το χώρο τους με τρόπο που να θυμίζει υπαίθριο φυσικό χώρο (θυμίζοντας δέντρα, γρασίδι με πολύχρωμα χαρτιά ή υφάσματα κ.λπ.) και θα ζητήσει από τους μαθητές να συγκεντρωθούν σε κύκλο.</p> <p>Δάσκαλος: Τις επόμενες τρεις ώρες θα δημιουργήσουμε 5 φανταστικούς χαρακτήρες - θεότητες της φύσης. Κάθε θεότητα αντιπροσωπεύει μια κλιματική ζώνη και είναι ο προστάτης της και ο υπερασπιστής της. Οι θεότητες θα μπορούσαν να είναι είτε καλές είτε κακές”</p> <ul style="list-style-type: none">● Γνωρίζετε κάποιες υπάρχουσες θεότητες από τη μυθολογία ή την ποπ κουλτούρα; (τηλεοπτικές εκπομπές, κινούμενα σχέδια, ταινίες κινουμένων σχεδίων κ.λπ.)● Ποια είναι η αγαπημένη σας θεότητα; <p>Δάσκαλος: Εδώ θα εξερευνήσουμε τις θεότητες που σχετίζονται με κάθε κλιματική ζώνη. Ας τις θυμηθούμε!</p> <p>Ο δάσκαλος παρουσιάζει τις 5 κλιματικές περιοχές/ζώνες για έμπνευση για τις 5 θεότητες της φύσης.</p> <p>Οι μαθητές θα κάνουν καταγισμό ιδεών για κάθε κλιματική ζώνη από όσα θυμούνται από την τάξη τους ή από προσωπικές γνώσεις με τη βοήθεια του δασκάλου.</p> <p>Δάσκαλος: Τι φυτά συναντάμε σε αυτή τη ζώνη; Ποια ζώα ζουν εκεί; Τι θερμοκρασία συναντάμε εκεί;</p> <p>Διεγείροντας τη φαντασία</p> <p>Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να αρχίσουν να σκέφτονται και να φαντάζονται πώς θα ήταν οι θεότητες της φύσης και να τις συσχετίζουν με τις θεότητες των ηρώων υπερδυνάμεων που ήδη γνωρίζουν.</p>	<p>Λάβετε υπόψη ότι, παρόλο που χρησιμοποιείται η φράση “θεότητες της φύσης”, παρουσιάζονται διαφορετικά φυσικά οικοσυστήματα, αλλά το δάσος ως έννοια είναι πιο εύκολα κατανοητό από μαθητές 6-9 ετών.</p> <p>*Χρησιμοποιήστε την παρουσίαση των κλιματικών ζωνών που επισυνάπτεται στην ιστοσελίδα.</p> <p>Συμβουλή: Αφήστε την αποκάλυψη των λίθων για το επόμενο στάδιο ως στοιχείο έκπληξης.</p>
15 λεπτά	<p>Μέρος 2: Χωρική περιήγηση</p> <p>Οι μαθητές ξεκινούν την περιήγησή τους γύρω από το “φυσικό” περιβάλλον. Ο δάσκαλος, εν τω μεταξύ, δίνει πληροφορίες για τον φανταστικό φυσικό χώρο, στον οποίο περιφέρονται οι μαθητές, και τους ζητά να φανταστούν ότι περπατούν σε αυτόν. <i>Τι βλέπουν;</i></p>	

<p>10 λεπτά</p>	<p>Μέρος 3: Παρουσίαση</p> <p>Ο δάσκαλος παρουσιάζει τις πέτρες.</p> <p><i>Δάσκαλος: Μια ενδιαφέρουσα ένδειξη για τις 5 θεότητες των κλιματικών ζωνών είναι ότι οι δυνάμεις τους είναι κλειδωμένες σε πέτρες. Θα τις ανακαλύψουμε τώρα.</i></p> <p>Ο δάσκαλος χωρίζει την τάξη σε ομάδες των 2 μαθητών.</p> <p><i>Δάσκαλος: Τώρα θα ανακαλύψουμε μόνοι μας ποια είναι η δύναμη αυτών των λίθων και τι συναισθήματα μας προκαλούν.</i></p> <p>Ο δάσκαλος βγάζει ένα πανί ή μαντήλι με τις πέτρες κρυμμένες μέσα σε αυτό.</p> <p>Ο δάσκαλος κάθεται σε κύκλο με τους μαθητές και παρουσιάζει / αφομοιώνει τον τρόπο με τον οποίο οι ίδιοι οι μαθητές θα ενεργούσαν κατά τη διάρκεια του επόμενου μέρους.</p> <p>Ο δάσκαλος αρχίζει διπλώνοντας τα μάτια του/της με ένα μαντήλι και δείχνει στους μαθητές πώς θα επιλέξουν στα τυφλά την πέτρα τους και πώς θα αισθανθούν τις πέτρες με τα χέρια, τα αυτιά και τη μύτη τους (ψηλάφηση, χτύπημα δύο πετρών, όσφρηση).</p>	<p><i>Εδώ ο δάσκαλος θα προσομοιώνει και ο ίδιος τη διαδικασία ενεργοποίησης των αισθήσεων, προκειμένου να τους κάνει να αισθάνονται πιο ασφαλείς.</i></p> <p><i>Προτείνεται η δημιουργία μικρών ομάδων για αυτή τη δραστηριότητα.</i></p>
<p>30 λεπτά</p>	<p>Μέρος 4: Ενεργοποίηση</p> <p>Ο δάσκαλος χωρίζει την ομάδα σε ζευγάρια.</p> <p>1. Ενεργοποίηση αφής (15 λεπτά)</p> <p>Ένας μαθητής σε κάθε ζευγάρι καλύπτει τα μάτια του με μια πολύχρωμη μάσκα (το χρώμα της μάσκας συνιστάται για να μην αισθάνεται ο μαθητής ότι απειλείται, καθώς η στέρηση της όρασης είναι πολύ αγχωτική για πολλά παιδιά).</p> <p>Στη συνέχεια διαλέγουν μια πέτρα από το ύφασμα χωρίς να κοιτάξουν. Ο μαθητής με τα διπλωμένα μάτια αισθάνεται την πέτρα στα χέρια του, όπως έχει δείξει ο δάσκαλος στο προηγούμενο μέρος και περιγράφει αυτή την αίσθηση με 3 ΕΠΙΘΕΤΑ στον παρτενέρ του. Ο άλλος μαθητής τα σημειώνει.</p> <p>2. Ενεργοποίηση της ακοής (15 λεπτά)</p> <p>Ακολουθώντας τα προηγούμενα βήματα, ενεργοποιήστε την αίσθηση ακοής. Ο μαθητής με τα δεμένα μάτια κάνει κάποιο θόρυβο με τις πέτρες, όπως έχει κάνει ο δάσκαλος στο προηγούμενο μέρος, χτυπώντας στο πάτωμα ή στο γραφείο για να ακούσει την πέτρα. Ο μαθητής με τα κλειστά μάτια θα περιγράψει με ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΤΑΣΗ Ή ΛΕΞΗ αυτό που ακούει από τις πέτρες που κροταλίζουν και ο άλλος μαθητής θα κρατήσει σημειώσεις. Οι μαθητές μπορούν επίσης να μυρίσουν την πέτρα για να ενισχύσουν την περιγραφή τους.</p> <p>Στη συνέχεια, ο άλλος μαθητής δένει τα μάτια του και επαναλαμβάνει τη διαδικασία ενεργοποίησης αφής-ακοής-οσμής.</p>	<p><i>Συμβουλή: Οι επιλεγμένες αισθήσεις είναι ενδεικτικές- ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει διαφορετικές αισθήσεις και να προσαρμόσει το σχέδιο μαθήματος ανάλογα.</i></p>

<p>70 λεπτά</p>	<p>Μέρος 5: Ράψιμο λέξεων/κόσμων</p> <p>1. Θεότητα-υπερασπιστής (40 λεπτά)</p> <p>Δάσκαλος: Τώρα που είχατε επαφή με τις πέτρες καλείστε να χρησιμοποιήσετε την περιγραφή που ετοιμάσατε και να επιλέξετε να φανταστείτε και να δημιουργήσετε μια θεότητα-υπερασπιστή μιας κλιματικής ζώνης. Θα χρειαστεί να συμφωνήσετε σε κάποια στοιχεία για να ολοκληρώσετε το έργο και να δώσετε ζωή στη θεότητα:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Το όνομα της θεότητας, ● Δυνάμεις κρυμμένες στην πέτρα τους, ● Εμφάνιση και φύλο, ● Καλό ή κακό; <p>Δάσκαλος: Όταν τελειώσετε με αυτή την περιγραφή, θα επιλέξετε έναν τρόπο να παρουσιάσετε τη θεότητά σας στην τάξη (παιχνίδι ρόλων, ζωγραφιά, ποίημα, περιγραφή σε κείμενο κ.λπ.).</p> <p>Οι μαθητές σχηματίζουν πάλι ζευγάρια (μπορούν επίσης να συγκεντρωθούν σε ομάδες των 4 μαθητών). Θα κάνουν έναν καταϊγισμό ιδεών με στόχο τη δημιουργία μιας συλλογής επιθέτων.</p> <p>2. Παρουσίαση (30 λεπτά, ανάλογα με την ομάδα)</p> <p>Οι μαθητές καλούνται να παρουσιάσουν την θεότητά τους στην τάξη (5 λεπτά για κάθε ομάδα).</p> <p>Τέλος, οι μαθητές που ζωγράρισαν τη δική τους θεότητα καλούνται να αναρτήσουν τα σκίτσα τους στον τοίχο της τάξης και να μοιράσουν τις δημιουργίες τους στους άλλους δημιουργώντας ένα κολάζ με τις προστάτιδες-θεότητες της τάξης!</p>	<p><i>* Συμβουλή: Αν μια ομάδα τελειώσει γρήγορα, ο δάσκαλος μπορεί να προσθέσει ερωτήσεις γι' αυτήν, όπως:</i></p> <p><i>Ποιο είναι το οικογενειακό υπόβαθρο της θεότητας;</i></p> <p><i>Πού ζει αυτός/αυτή/αυτό;</i></p> <p><i>Υπάρχει μια ιστορία κρυμμένη πίσω από τη ζωή της θεότητας;</i></p>
<p>35 λεπτά</p>	<p>Μέρος 6: Διατύπωση</p> <p>1. Αναστοχασμός (35 λεπτά)</p> <p>Ο δάσκαλος ζητά από όλους τους μαθητές να συγκεντρωθούν σε έναν κύκλο.</p> <p>Ο δάσκαλος ξεκινά τον ομαδικό προβληματισμό:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Πώς αισθάνεστε τώρα; ● Ποια δραστηριότητα σας άρεσε περισσότερο; ● Ποια αίσθηση αισθάνεστε ισχυρότερη για εσάς; ● Θέλετε να μας πείτε περισσότερα; Θα το κάνατε ξανά; 	<p><i>Λάβετε υπόψη ότι κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, οι νεότεροι μαθητές που μπορεί να μην είναι εξοικειωμένοι με τη γραφή ή την ορθογραφία, θα χρειαστούν την παρουσία του εκπαιδευτικού.</i></p>

Μάθηση μέσω των κρουστών του σώματος

Cairn 6

Ηλικία

Δημοτικό σχολείο (ηλικία 6-11 ετών)

Ηθικοί πυλώνες: Συν-δημιουργία, Δημιουργία γενναίων χώρων, Δημιουργία αλλαγών

Το σώμα είναι το πρωταρχικό ρυθμικό “όργανο”, καθώς συνδέεται με ισχυρές ανθρώπινες βιωματικές διαδρομές, ένα ρυθμικό όργανο που μπορεί να εξελιχθεί από τις πρώτες χειρονομίες-ήχους μέχρι την πρακτική των κρουστών σώματος, δηλαδή το σύνολο όλων εκείνων των μορφών και τεχνικών των κρουστών σώματος που οργανώνουν τα χτυπήματα σε ακολουθίες για να δημιουργήσουν **ρυθμικά μοτίβα** και **χορογραφίες** ήχων και χειρονομιών.

Η απλούστερη και πιο φυσική μορφή παραγωγής μουσικής είναι η χρήση του σώματος και της φωνής, καθώς αυτά είναι τα όργανα που όλοι διαθέτουμε, χωρίς την ανάγκη χρήσης εξωτερικών ηχητικών διαμεσολαβητών. Η σωματική μουσική είναι ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο για τη διαμόρφωση και την εδραίωση της **ρυθμικής επίγνωσης** και της **αυτοπεποίθησης** και του **συντονισμού του σώματος**, δουλεύοντας έτσι επίσης στην αυτοεκτίμηση και την ικανότητα προσοχής και συγκέντρωσης. Εκτός από την οργανική λειτουργία, υπάρχει και η **εκφραστική κινητική** λειτουργία: το σώμα λέει, το σώμα σκιαγραφεί, το σώμα αναπαριστά, το σώμα ερμηνεύει, το σώμα μιμείται, το σώμα πολλαπλασιάζεται μαζί με τα άλλα σώματα, αποτελώντας έτσι ένα θεμελιώδες εργαλείο για τις σχέσεις. Το σώμα διαθέτει ολόκληρη την απεριόριστη περιοχή που αντιπροσωπεύουν οι κινητικές γλώσσες.

Η ενσωμάτωση των κρουστών οργάνων του σώματος στο σχολικό πρόγραμμα βοηθά στην αύξηση της συμμετοχής και της συμμετοχής όλων των μαθητών μιας τάξης. Γενικότερα, οι καλλιτεχνικές εμπειρίες διεγείρουν την κριτική σκέψη, διδάσκουν στους μαθητές να είναι πιο προσεκτικοί, διεγείρουν τη φαντασία τους και αναδεικνύουν το δημιουργικό τους δυναμικό. Τα κρουστά σώματα μπορούν να επηρεάσουν θετικά την ευημερία, την ψυχική υγεία και τη δέσμευση των νέων, αυξάνοντας το ενδιαφέρον για τις σχολικές δραστηριότητες και μειώνοντας έτσι τον κίνδυνο εγκατάλειψης του σχολείου.

Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Συμμετοχή στη μάθηση
- Ισότητα
- Μουσική

Γνώση που δημιουργήθηκε

Ποια γνώση δημιουργείται;

- Ρυθμός
- Παλμός
- Ήχος
- Τέμπο
- Δυναμική
- Δημιουργικότητα
- Ηχητική χειρονομία
- Κινητικός συντονισμός
- Χωρικός προσανατολισμός
- Ανεξαρτησία
- Απομίμηση
- Αυτοπεποίθηση
- Κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες
- Αυτοέκφραση
- Δημιουργία ομάδας
- Να βλέπετε τον εαυτό σας ως μέρος μιας ομάδας

Πώς δημιουργείται η γνώση;

Το εργαστήριο είναι προσανατολισμένο στη συνεργασία μεταξύ των μαθητών και όχι στα αποτελέσματα. Στοχεύει στην ενίσχυση της συμμετοχής, της προσωπικής ευθύνης και της επικοινωνίας με σεβασμό και συνείδηση.

Εργαστήριο: Κρουστά Σώματος

45 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 6-11

Αυτά χρειάζεστε για το εργαστήριο

- Μερικά μικρά πλαστικά μπουκάλια νερού ή χυμού
- 1 φλιτζάνι ξηρό ρύζι (ή παρόμοιο)
- Ακρυλικά χρώματα και πινέλα (προαιρετικά)
- Μεγάλος χώρος σε εσωτερικούς ή εξωτερικούς χώρους
- Δυνατότητα κίνησης του σώματος
- Μουσικό / στερεοφωνικό σύστημα (όχι απαραίτητο)
- Ειδικός στα κρουστά σώματος
- Ελάχιστο μέγεθος ομάδας 5 ατόμων

Προπαρασκευαστική δραστηριότητα: από ανακυκλωμένα υλικά.

Οι μαράκες (βλ. σύνδεσμο: [Riciclo creativo - Come costruire le maracas - YouTube](#)) κατασκευάζονται συχνά από φυσικά στοιχεία, όπως αποξηραμένη κολοκύθα, αλλά μπορούν επίσης να κατασκευαστούν από ανακυκλωμένα υλικά. Το να φτιάξετε τις δικές σας μαράκες είναι μια απλή χειροτεχνία, με αποτέλεσμα ένα μουσικό όργανο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με το ανθρώπινο σώμα.

ΒΗΜΑ 1 - Αφαιρέστε τις χάρτινες ετικέτες από τα χρησιμοποιημένα πλαστικά μπουκάλια νερού ή χυμού και βεβαιωθείτε ότι το εσωτερικό των μπουκαλιών είναι καθαρό και στεγνό. Βάψτε τα μπουκάλια με ακρυλικά χρώματα και αφήστε τα να στεγνώσουν. Διαφορετικά, διακοσμήστε τις μαράκες σας με ριγέ μοτίβα χρησιμοποιώντας χρωματιστή κορδέλα. Τα μπουκάλια μπορούν επίσης να παραμείνουν στην αρχική τους κατάσταση.

ΒΗΜΑ 2 - Τοποθετήστε τα πλαστικά μπουκάλια με το άνοιγμα προς τα πάνω και ρίξτε μέσα το ρύζι. Γεμίστε κάθε μπουκάλι περίπου στο ένα τρίτο του όγκου του και κλείστε το. Η ποσότητα του ρυζιού εξαρτάται από το μέγεθος του μπουκαλιού: χρησιμοποιήστε λιγότερο αν θέλετε μια πιο ελαφριά, με υψηλότερο ήχο μαράκα.

ΒΗΜΑ 3 - Μπορείτε να προσθέσετε και άλλες διακοσμητικές πινελιές, όπως χρωματιστές κορδέλες και πούλιες. Στη συνέχεια, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε τη δραστηριότητα.

Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών

Μουσική, τέχνη, τεχνολογία σχεδιασμού, χειροτεχνία, επιστήμη

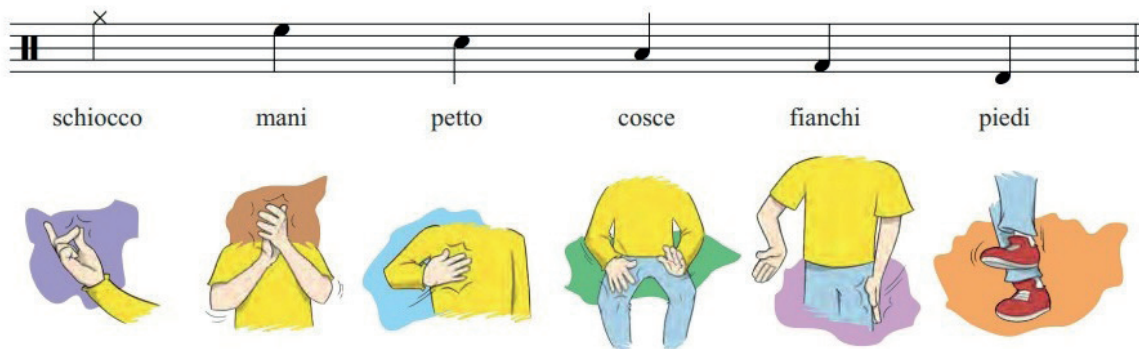
Δραστηριότητα επέκτασης

(Συμπληρώνεται είτε πριν είτε μετά τη δραστηριότητα εκτός σχολείου).

Ζητήστε από τους μαθητές να κάνουν τη δραστηριότητα έξω από τα σχολεία με τους γονείς ή τους φίλους τους.

Σχέδιο εργαστηρίου

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
	<p>Μέρος 1: Εισαγωγή</p> <p>Ο όρος body percussion αναφέρεται στην παραγωγή ήχου μέσω της κρούσης του ίδιου του σώματος. Ακριβώς όπως τα κρουστά όργανα παράγουν ήχους όταν χτυπιούνται, τρίβονται ή κουνιούνται, το ανθρώπινο σώμα μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για το σκοπό αυτό. Τα κρουστά σώματος μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη μουσική εκπαίδευση: οι νέοι μπορούν να πειραματιστούν απευθείας στο σώμα τους με μουσικά στοιχεία όπως ο παλμός, ο ρυθμός και η μετρική των λέξεων. Εφαρμόζει επίσης τον κινητικό συντονισμό, την προσοχή στην αναπαραγωγή των προτεινόμενων χειρονομιών και τη γνώση του σώματός τους.</p>	<p>Οι ώρες θα πρέπει να προσαρμόζονται ανάλογα με τα σχολικά διαλείμματα και τις ανάγκες των μαθητών.</p>
30 λεπτά	<p>Μέρος 2: Δραστηριότητα λεπτομερώς – Γεια σας Χέρια</p> <p>Θέση εκκίνησης: στέκεστε ελεύθερα στο χώρο.</p> <p>Το χτύπημα των χεριών μαζί ή στο στήθος, το χτύπημα των δακτύλων, το χτύπημα των ποδιών είναι μερικές μόνο από τις ηχητικές δυνατότητες του σώματός μας να παράγει μουσική. Μιλάμε γενικότερα για Μουσική Σώματος όταν συνδυάζουμε αυτούς τους ήχους του σώματος με τη χρήση της φωνής από τις φωνητικές και άναρθρες εκφράσεις της, τόσο τις πιο άγριες και πρωτόγονες όσο και τις εξελιγμένα διαμορφωμένες, μέχρι τις ανοησίες, την ομιλία, τη ρυθμική λεκτική έκταση, τη γλώσσα, το τραγούδι, τη χορωδία. Η φωνή υποστηρίζει τη ρυθμική εμπειρία, τη ρυθμική χειρονομία, την οργανική ρυθμική απόδοση, χάρη στην ισχυρή ψυχοκινητική σύνδεση μεταξύ χειρονομίας και λόγου. Η λεκτική ρυθμική επέκταση μπορεί να αντιπαρατεθεί με την οργανική εκτέλεση, ώστε να φέρει την ικανότητα για σωματικό και νοητικό ρυθμικό συντονισμό σε πολύ υψηλότερο επίπεδο.</p> <p>Το να ξεκινάμε από τον ήχο, από την αμοιβαία ακρόαση, από τις σχέσεις, από την αναζήτηση των πιο άμεσων και “πρόχειρων” ήχων, σημαίνει επαναπροσανατολισμό του μοντέλου της μουσικής ικανότητας που σκοπεύουμε να προωθήσουμε, θεωρώντας ως θεμελιώδη ιδέα τη μουσική ως πρακτική που δεν βασίζεται πρωτίστως στην έννοια της “νότας” αλλά σε εμπειρίες που συνδυάζουν την ηχητική, την αντιληπτική, την κινητική και τη συναισθηματική ικανότητα. Από αυτή την άποψη, οι ήχοι δεν πρέπει να θεωρούνται πρωτίστως ως “αντικείμενα” αλλά ως “γεγονότα”, ως ενέργειες που μας θέτουν σε σχέση με τους άλλους μέσω της ίδιας της διαδικασίας της δημιουργίας τους, της παραγωγής τους.</p>	<p>Είναι σημαντικό οι μαθητές να έχουν αρκετό χώρο για να κινούνται.</p>



ΒΗΜΑ 1 - Ας πειραματιστούμε με όλες τις πιθανές κινήσεις των χεριών προσπαθώντας να βρούμε έναν κοινό παλμό. Σχετικά με τον κοινό παλμό προτείνουμε το ακόλουθο παιδικό στιχάκι:

[σε ένα πλαίσιο περιγράμματος] Γεια σας χέρια πώς είστε γεια σας χέρια πώς είστε γεια σας χέρια πώς είστε γεια σας χέρια πώς είστε πα πα πα πα πα πα πα πα πα πα πα κλικ

Ακολουθώντας πάντα τον παλμό, καθιερώσαμε μια κοινή κίνηση των χεριών που συνοδεύει το παιδικό τραγούδι: παλάμη έξω και παλάμη μέσα, εναλλάσσοντας τις κινήσεις με μια περιστροφική κίνηση του καρπού.

Μετά το τελευταίο “πα”, χτυπήστε τα χέρια σας στο “κλικ”.

Αφού ο καθένας το βιώσει αυτό ατομικά, στέκονται σε ζευγάρια αντικρίζοντας ο ένας τον άλλον και επαναλαμβάνουν το παιδικό τραγούδι με την κίνηση των χεριών τους σε επαφή με τον σύντροφό τους.

Παραλλαγή - Γύρω από την αίθουσα, εναλλάσσετε την εκτέλεση ατομικά ενώ περπατάτε στον παλμό και την εκτέλεση σε ζευγάρια ενώ στέκεστε ακίνητοι αντικρίζοντας ο ένας τον άλλον. Κατασκευάζεται μια κυκλική δομή, με εναλλαγή μεταξύ της πρώτης φάσης (μόνος) και των εκτελέσεων σε ζευγάρια, σόλο-κουαρτέτο, στη συνέχεια σόλο-δύο μεγάλες ομάδες και τέλος σόλο - μια μεγάλη ομάδα, όπου όλοι σε έναν κύκλο, ενώ εκτελούν τον στίχο, χειροκροτούν τα χέρια των συντρόφων τους που βρίσκονται στο πλάι.

ΒΗΜΑ 2 - Προτείνεται η μελωδία του παιδικού τραγουδιού και το όλο θέμα επαναλαμβάνεται επικαλύπτοντας το τραγούδι.

Hello Hands

Two staves of musical notation in 2/4 time. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat. The notes are: Do (quarter), Sol (quarter), Do (quarter), Sol (quarter), Do (quarter), Sol (quarter), Do (quarter), Sol (quarter). The lyrics are: Hel - lo hands how are you Hel - lo hands how are you. The second staff has a treble clef and a key signature of one flat. The notes are: Do (quarter), Sol (quarter), Do (quarter), Sol (quarter), Do (quarter), Sol (quarter), Do (quarter), Sol (quarter). The lyrics are: hel - lo hands how are you pa pa pa pa pa.

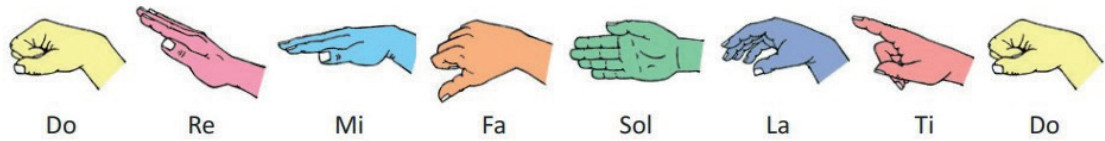
ΒΗΜΑ 3 - Ο ρυθμός του στίχου προτείνεται με κρουστά του σώματος και, μόλις αποκτήσουν αυτοπεποίθηση, τοποθετείται η τραγουδισμένη μελωδία. Παρακάτω παρουσιάζεται το ρυθμικό σχήμα.

Hello Hands (Body Percussion)



Προτείνεται να τραγουδήσετε τη μελωδία με μια δραστηριότητα χειρονομικής διεύθυνσης Kodalyana.

LA CHIRONOMIA permette al direttore di far eseguire ai coristi dei brani, vocali o strumentali, attraverso delle posizioni della mano corrispondenti alle diverse altezze.



Hello Hands (Scrittura kodalyana)

Mi Mi Do Mi Mi Sol Re Re Si Re Re Fa

Mi Mi Do Mi Mi Sol Re Fa Mi Re Do

15 λεπτά

Μέρος 3: τελικός προβληματισμός

Συζητήστε σε ομάδες των 3-5 μαθητών.

2. Πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
3. Ποια είναι η αντίληψή σας για την ομάδα ενώ δημιουργείτε μια μελωδία;
4. Τι θα μπορούσε να κάνει η ομάδα για να βελτιώσει τη ρυθμική αίσθηση και το συντονισμό;
5. Επιλέξτε ένα άλλο μέλος της ομάδας και μιλήστε για το πώς συνέβαλε στην επιτυχία της μελωδίας.
6. Τι είδους δεξιότητες αναπτύξατε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;

Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 3-5 ατόμων

Το Θαύμα των δέκα σκηνών

Cairn 7 - Ψηφιακή αφήγηση

Ηλικία

Δημοτικό σχολείο (9-11 ετών)

Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργία γενναίων χώρων

Η δημιουργία ταινιών ως δημιουργική διαδικασία επιτρέπει στους μαθητές να αποκτήσουν πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα δεξιοτήτων και πρακτικών μέσω της συγγραφής, της πληροφορικής/πληροφορικής, του θεάτρου, του σχεδιασμού σκηνικών και κοστούμιών. Η δημιουργία ταινιών στα σχολεία μπορεί να ενισχύσει τη δημιουργικότητα. Οι νέοι μπορούν να αναλάβουν ρόλους κατάλληλους για τα ενδιαφέροντά τους και να συνεργαστούν ως μέλη μιας ομάδας σε ένα περιβάλλον επίλυσης προβλημάτων, δίνοντάς τους την ευκαιρία να γίνουν δημιουργοί, στοχαστές και δημιουργοί μιας ιστορίας για την οθόνη.

Η δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργούν ιστορίες παρέχει μια αίσθηση ευθύνης και ιδιοκτησίας που μπορεί να εμπνεύσει μια ολιστική ερευνητική διαδικασία, ανεξάρτητα από το θέμα, όπου οι μαθητές μαθαίνουν υλικό για την ιστορία τους με φυσικό, πλαισιωμένο τρόπο. Η διαδικασία της συγγραφής ιστοριών μπορεί να στηρίξει τη δημιουργικότητα των μαθητών, καθώς αρχίζουν να ερευνούν και να αφηγούνται δικές τους ιστορίες.

Γνώση που δημιουργήθηκε

Ποια γνώση δημιουργείται;

Οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν γνώσεις σε ένα ευρύ φάσμα τομέων, καθώς η φύση της κινηματογραφικής παραγωγής επιτρέπει ποικίλους ρόλους. Η κάμερα και το μοντάζ περιλαμβάνουν ένα υψηλότερο επίπεδο τεχνικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων πληροφορικής, αλλά η κινηματογραφική παραγωγή επιτρέπει επίσης την ερμηνεία μέσω της υποκριτικής, την ηγεσία μέσω της σκηνοθεσίας και της διαχείρισης σκηνής, τη μουσική ερμηνεία και τη σύνθεση μέσω της δημιουργίας ήχου και μουσικής για την ταινία.

Οι νέοι μαθαίνουν πώς να συνεργάζονται χρησιμοποιώντας τις διαφορετικές δεξιότητές τους, να επικοινωνούν με νέους τρόπους και σε νέα πλαίσια και να εργάζονται δημιουργικά ως ομάδα για να κάνουν κάθε σκηνή πραγματικότητα. Ο καθένας έχει έναν καθορισμένο ρόλο στα γυρίσματα και πρέπει να διαπραγματευτούν μεταξύ τους και να συνεργαστούν για να προχωρήσει η ταινία τους. Τα εργαστήρια κινηματογράφησης για νέους θα προωθήσουν την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της φαντασίας και της αυτοπεποίθησης, καθώς και των κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων. Η δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους σε δύο ώρες μπορεί να υποστηρίξει την πίστη των νέων στην ικανότητά τους να πετύχουν στόχους! Οι νέοι θα μάθουν επίσης μια σειρά από δύσκολες δεξιότητες, όπως ο χειρισμός της κάμερας, η χρήση των φώτων, η ηχογράφηση του ήχου, καθώς και η διαδικασία του μοντάζ μετά την παραγωγή. Αυτό το εργαστήριο κινηματογράφησης προϋποθέτει ότι έχετε εργαστεί με την ομάδα στο παρελθόν και ότι οι νέοι έχουν συνηθίσει να συνεργάζονται μεταξύ τους.

Πώς δημιουργείται η γνώση;

Πρακτική εμπειρία, δημιουργία και ομαδική εργασία.

Η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών μπορεί επίσης να αναπτύξει πιο προχωρημένες επικοινωνιακές δεξιότητες, επιτρέποντας στους μαθητές να μάθουν να οργανώνουν καλύτερα τις ιδέες τους, να κάνουν τις σωστές ερωτήσεις, να εκφράζουν τις απόψεις και την ατομικότητά τους πιο ανοιχτά και να κατασκευάζουν αφηγήσεις που θα συνδεθούν με τους θεατές/συμμαθητές τους.

Όταν οι ψηφιακές ιστορίες δημοσιεύονται στο διαδίκτυο σε πηγές όπως το YouTube ή το Vimeo, ή όποια άλλη πλατφόρμα επιλέξουν οι εκπαιδευτικοί, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν τη δουλειά τους με τους συμμαθητές τους και να αποκτήσουν πολύτιμη εμπειρία στην κριτική της δικής τους εργασίας ή της εργασίας άλλων μαθητών. Αυτές οι δραστηριότητες είναι κρίσιμες και για την ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης και της κοινωνικής μάθησης.

Καθώς η τεχνολογία γίνεται όλο και πιο διαδεδομένη και προσιτή, με αμέτρητα ψηφιακά εργαλεία στα χέρια των εκπαιδευτικών, είναι δυνατόν να δημιουργήσετε τη μαγεία της ψηφιακής αφήγησης ακόμη και με ένα Smartphone, iPad και φορητό υπολογιστή, επειδή τα θεμέλια της αφήγησης παραμένουν τα ίδια.

Υπάρχουν πέντε βασικά βήματα στη διαδικασία παραγωγής ταινιών:

Συγγραφή / Έρευνα, Προπαραγωγή, Παραγωγή, Μεταπαραγωγή και Διανομή.

Συγγραφή / Έρευνα

1: Αποψη

Ποιο είναι το κύριο σημείο της ιστορίας και ποια είναι η οπτική γωνία του συγγραφέα;

2: Μια δραματική ερώτηση

Ένα βασικό ερώτημα που κρατάει την προσοχή του θεατή και θα απαντηθεί στο τέλος της ιστορίας.

3: Συναισθηματικό περιεχόμενο

Σοβαρά θέματα που ζωντανεύουν με προσωπικό και ισχυρό τρόπο και συνδέουν το κοινό με την ιστορία

4: Το δώρο της φωνής σας

Ένας τρόπος να προσωποποιηθεί η ιστορία για να βοηθήσει το ακροατήριο να κατανοήσει το πλαίσιο

5: Η δύναμη του Soundtrack

Μουσική ή άλλοι ήχοι που υποστηρίζουν και διανθίζουν την ιστορία

6: Οικονομία

Χρήση αρκετού περιεχομένου για να αφηγηθεί την ιστορία χωρίς να επιβαρύνει τον θεατή

7: Βηματισμός

Ο ρυθμός της ιστορίας και το πόσο αργά ή γρήγορα εξελίσσεται

Οι ιδέες μπορούν να γραφτούν απλά ως μια σειρά οπτικών επεξηγήσεων για τις πιο απλές ιστορίες, μέχρι ένα κατάλληλα διαμορφωμένο σενάριο, αν κριθεί απαραίτητο.

Προπαραγωγή

Η προ-παραγωγή είναι το στάδιο του σχεδιασμού, όπου οι φοιτητές παίρνουν ένα σενάριο και σχεδιάζουν πώς θα μοιάζει χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως τα storyboards (εικονογραφήσεις του σεναρίου). Στους μαθητές ανατίθενται ρόλοι και οργανώνουν τον κατάλογο των εργασιών και των προθεσμιών.

Παραγωγή

Οι μαθητές αρχίζουν να βιντεοσκοπούν με φώτα και κάμερες, συλλέγοντας εικόνες και ήχο. Το στάδιο βοηθάει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού- που περιλαμβάνει γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές που αφορούν την αποτελεσματική χρήση ψηφιακών συσκευών όπως Smartphones, tablets, φορητούς και επιτραπέζιους υπολογιστές για σκοπούς επικοινωνίας, έκφρασης, συνεργασίας και υπεράσπισης. Διδάσκει επίσης στους μαθητές πώς ενώνονται όλα τα κομμάτια του σχεδιασμού, όπως το σενάριο και τα storyboards. Ο στόχος είναι η ομάδα να συνεργαστεί για ένα συνεκτικό όραμα.

Μετά την παραγωγή

Αυτή είναι η φάση του μοντάζ, κατά την οποία όλες οι γυρισμένες σκηνές συναρμολογούνται με τη χρήση εργαλείων μοντάζ με τρόπο που να δίνει νόημα στην ταινία. Εδώ προστίθενται ο ήχος και άλλα στοιχεία, όπως κινούμενα σχέδια και ειδικά εφέ, εάν είναι επιθυμητό. Οι κινηματογραφιστές μπαίνουν στη θέση των θεατών σε αυτό το στάδιο και διασφαλίζουν ότι το όραμα ή οι στόχοι επιτυγχάνονται.

Διανομή

Εδώ μαθαίνουν για τις δραστηριότητες προώθησης, όπως οι δημόσιες σχέσεις, η διαφήμιση και η διανομή. Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης που δημοσιεύουν ταινίες, όπως το YouTube και το Vimeo, είναι εύκολα προσβάσιμοι και μπορούν να βοηθήσουν στην απόκτηση περισσότερων θεατών. Η παρουσίαση της δουλειάς τους, η πώληση της ιδέας τους και η προώθηση του εαυτού τους είναι βασικές δεξιότητες στον κόσμο της ψυχαγωγίας που αυτό διαμορφώνει.

Το να επιτρέπετε στους μαθητές να δημιουργούν ιστορίες παρέχει μια αίσθηση δράσης και ιδιοκτησίας που μπορεί να εμπνεύσει μια ολιστική ερευνητική διαδικασία, ανεξάρτητα από το θέμα, όπου οι μαθητές μαθαίνουν υλικό για την ιστορία τους με φυσικό, πλαισιωμένο τρόπο. Η διαδικασία συγγραφής ιστοριών μπορεί να στηρίξει τη δημιουργικότητα των μαθητών, καθώς αρχίζουν να ερευνούν και να αφηγούνται δικές τους ιστορίες.

Όταν οι ψηφιακές ιστορίες δημοσιεύονται στο διαδίκτυο σε πηγές όπως το YouTube ή το Vimeo, ή όποια άλλη πλατφόρμα επιλέξουν οι εκπαιδευτικοί, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν τη δουλειά τους με τους συμμαθητές τους και να αποκτήσουν πολύτιμη εμπειρία στην κριτική της δικής τους εργασίας ή της εργασίας άλλων μαθητών. Αυτές οι δραστηριότητες είναι κρίσιμες και για την ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης και της κοινωνικής μάθησης.

Σημείωση για τον δάσκαλο: Οποιαδήποτε διανομή ή κοινή χρήση βίντεο με παιδιά πρέπει να ελέγχεται σύμφωνα με τις σχολικές πολιτικές διασφάλισης, διασφαλίζοντας την ανωνυμία των παιδιών όταν είναι απαραίτητο..

Εργαστήριο: Το Θαύμα των Δέκα Σκηνών

120 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 9-11

Τομείς γνώσεων:

Συνεργασία. Αφήγηση ιστοριών. Ταινία. Παιχνίδι ρόλων. Κριτική σκέψη.

Αυτά χρειάζεστε για το εργαστήριο:

Βιντεοκάμερα, iPad ή Smartphone: Βεβαιωθείτε ότι διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο για την καταγραφή του ήχου και ότι μπορεί να συνδεθεί σε προβολέα ή μεγάλη οθόνη πριν ξεκινήσετε. Η πολιτική του σχολείου ενδέχεται να υπαγορεύει τη χρήση σχολικού εξοπλισμού βίντεο και όχι προσωπικών τηλεφώνων για λόγους προστασίας των παιδιών.

Λογισμικό επεξεργασίας: Αυτό μπορεί να γίνει σε υπολογιστή, iPad ή smartphone. Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα βασικό πακέτο που μπορεί να κόβει βίντεο κλιπ, να προσθέτει soundtrack και τίτλους. (Βλέπε ενότητα συνδέσμων)

Κλακέτα - Οι νέοι λατρεύουν τις κλακέτες, τους κάνει να αισθάνονται σαν πραγματικό κινηματογραφικό συνεργείο. Μπορείτε να τις αγοράσετε online και κάνουν πραγματικά τη διαφορά.

Προβολέας / Μεγάλη οθόνη - Βεβαιωθείτε ότι έχετε καλώδια για να συνδέσετε τη βιντεοκάμερα ή το smartphone σας στον προβολέα / την οθόνη, ώστε η ομάδα να μπορεί να παρακολουθήσει την ταινία της στο τέλος του εργαστηρίου.

Μικρόφωνο και βραχίονας - Δεν είναι απαραίτητο, αλλά σας δίνει πραγματικά μεγαλύτερο έλεγχο της ποιότητας του ήχου κατά την ηχογράφηση φωνών. Βεβαιωθείτε ότι συνδέεται με την κάμερα ή το τηλέφωνό σας.

Φώτα- Ο φωτισμός μπορεί πραγματικά να προσθέσει σε μια σκηνή, οπότε αν έχετε, τέλεια! Αν όχι, μην πανικοβάλλεστε.



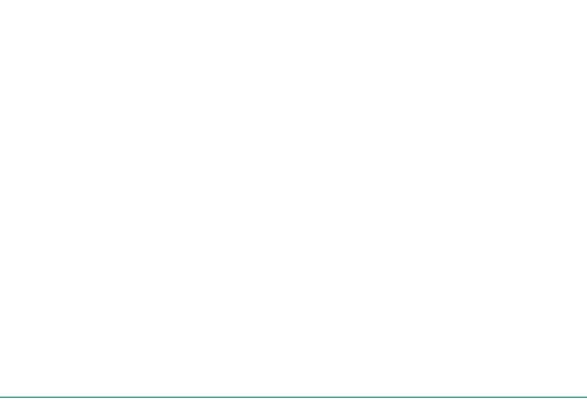
Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών;

Δράμα, δημιουργικός γραμματισμός, κοινωνικές δεξιότητες, μαθηματικά, φαντασία, δημιουργικότητα, τέχνες και μουσική.

Σχέδιο εργαστηρίου 2 ωρών

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
10 λεπτά	Προθέρμανση και εισαγωγή: Το εργαστήριο το Θαύμα των Δέκα Σκηνών Αυτό το εργαστήριο έχει σχεδιαστεί για να παραδώσει μια ολοκληρωμένη ταινία σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Στόχος του είναι να δώσει μια εξαιρετικά ενεργή εισαγωγή στον κόσμο της δημιουργίας μιας ταινίας από κοινού. Πρόκειται για μια ενεργειακή δοκιμή που ελπίζουμε ότι θα σας οδηγήσει να εργαστείτε σε μεγαλύτερο βάθος με την ομάδα στα επόμενα στοιχεία της κινηματογραφικής διαδικασίας για να δημιουργήσετε ένα πιο ολοκληρωμένο έργο.	Κορυφαίες συμβουλές για τη δημιουργία ταινίας με νέους <ol style="list-style-type: none">1. Καλή διασκέδαση!2. Ξεκινήστε με τα βασικά και στη συνέχεια χτίστε πάνω σε αυτά.3. Κρατήστε το καθαρό4. Κρατήστε το απλό!
10 λεπτά	ΕΙΣΑΓΩΓΗ: Προθέρμανση της ομάδας και διερεύνηση του στόχου του εργαστηρίου. Ζητήστε από την ομάδα να σταθεί σε κύκλο και να αντιγράψει τις κινήσεις σας. Ζητήστε τους να κουνήσουν το δεξί τους χέρι 4 φορές, το αριστερό τους χέρι 4 φορές, το δεξί τους πόδι 4 φορές, το αριστερό τους πόδι 4 φορές, μετρώντας δυνατά καθώς το κάνουν. Επαναλάβετε την ακολουθία με μετρήσεις 3, μετρήσεις 2 και μια μέτρηση 1. Μέχρι το τέλος, θα κουνιούνται όλοι σαν κλόουν και θα τους έχετε ξυπνήσει! Πριν ξεκινήσετε, διευκολύνετε μια σύντομη συζήτηση σχετικά με το πώς οι συμμετέχοντες και ο συντονιστής μπορούν να δείξουν σεβασμό ο ένας προς τον άλλον και τον εξοπλισμό και εξηγήστε στην ομάδα τι επιδιώκετε να επιτύχετε στο εργαστήριο. Σχεδιάστε και γυρίστε μια ταινία σε δύο ώρες.	
10 λεπτά	ΒΗΜΑ 1 - ΙΣΤΟΡΙΑ Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων. Θέστε σε κάθε ομάδα τις ακόλουθες εργασίες που θα τους βοηθήσουν να επιλέξουν την ιστορία της ταινίας τους: <ul style="list-style-type: none">● Διαλέξτε ένα παραμύθι.● Τοποθετήστε το στο παρόν στο χώρο που βρίσκεστε.● Χωρίστε την ιστορία σε δέκα σκηνές και γράψτε τις σε κουκκίδες ή σχεδιάστε τις ως σενάριο.	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Παρουσιάστε την ιδέα στην ευρύτερη ομάδα. ● Ψηφίζουν την ιστορία που θα ήθελαν να γυρίσουν. <p>If the group are struggling to plan their story, then introduce the Three Act Structure</p> <p>Πράξη 1 - Η αρχή (Set Up): Ορίστε την ιστορία στη Σκηνή 1 στην αρχή της ταινίας σας.</p> <p>Πράξη 2 - Η μέση (Αντιπαράθεση): Οι μεσαιές σκηνές παρακολουθούν τα ταξίδια των χαρακτήρων μέσα από την ιστορία.</p> <p>Πράξη 3 - Το τέλος (Λύση): Οι τελευταίες σκηνές ολοκληρώνουν την ιστορία και δίνουν την ανατροπή ή το έξυπνο τέλος στο τέλος της ταινίας.</p>	
5 λεπτά	<p>ΒΗΜΑ 2 - ΚΑΣΤ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ</p> <p>Σε αυτό το εργαστήριο, είστε ο εκτελεστικός παραγωγός, υπεύθυνος για τον προϋπολογισμό και τον χρόνο στο στούντιο που θα πάρει η ταινία! Βοηθήστε την ομάδα να επιλέξει από τον παρακάτω κατάλογο ρόλων ηθοποιών και συνεργατών, ώστε κάθε συμμετέχων να έχει μια συγκεκριμένη δουλειά που τον ενδιαφέρει:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Σκηνοθέτης (διαχειρίζεται την απόδοση των ηθοποιών) ● Βοηθός σκηνοθέτη (Crew Manager - διαχειρίζεται τη λειτουργία του κινηματογραφικού πλατό) ● Κάμερα (συνθέτει τα πλάνα για κάθε σκηνή) ● Βοηθός κάμερας (βοηθά τον κάμεραμαν) ● Ήχος (λειτουργεί το μικρόφωνο και το κοντάρι αν έχετε) ● Ήχος (παρακολουθεί τον ήχο με ακουστικά για να βεβαιωθεί ότι όλα είναι καλά!) ● Χειριστής κλακέτας (σηματοδοτεί την αρχή κάθε λήψης "Σκηνή 1, λήψη 1" κ.λπ.) ● Ηθοποιοί (μπορείτε να έχετε όσους θέλετε, αλλά κρατήστε τους απλούς για την πρώτη σας παραγωγή) 	<p>Αν έχετε μια μικρή ομάδα με κυρίως ηθοποιούς, οι σημαντικοί ρόλοι του συνεργείου είναι ο σκηνοθέτης, η κάμερα και ο ήχος. Τόσο η κάμερα όσο και ο ήχος μπορούν να γίνουν από ένα άτομο, αν χρειαστεί. Μπορείτε να αναλάβετε το ρόλο του βοηθού σκηνοθέτη (για να καθοδηγήσετε το συνεργείο), αν χρειάζεται να κρατήσετε τα πράγματα σε κίνηση.</p> <p>Πάντα να είστε επιμελητές - Μη φοβάστε να πετάξετε τις κακές ιδέες και να προσπαθείτε πάντα να επινοείτε κάτι πρωτότυπο.</p>

75 λεπτά	<p>ΒΗΜΑ 3 - Η ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ</p> <p>Εξηγήστε τους κανόνες του θαύματος των 10 σκηνών.</p> <p>5. Η ιστορία ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΥΡΙΣΤΕΙ ΜΕ ΣΕΙΡΑ (να ξεκινά από την αρχή και να φτάνει μέχρι το τέλος της ιστορίας).</p> <p>6. Κάθε σκηνή πρέπει να καλύπτεται σε ΜΙΑ ΣΚΗΝΗ (προσπαθήστε να κρατήσετε τις σκηνές σύντομες και περιεκτικές)</p> <p>7. Επιτρέπεται ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΛΗΨΗ από κάθε σκηνή.</p> <p>Ελέγξτε την ομάδα για να βεβαιωθείτε ότι κατανοεί τους κανόνες, ότι γνωρίζει τι κάνει ο καθένας, ότι είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει τον εξοπλισμό και ότι έχει στο μυαλό του ένα χρονοδιάγραμμα για τη φωτογράφιση. Εάν επιτρέπεται μόνο μία λήψη κάθε σκηνής, ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να βεβαιωθείτε ότι θα την κάνουν σωστά με την πρώτη φορά; Διευκολύνετε μια συζήτηση σχετικά με τον καλύτερο τρόπο για την πρόβα κάθε σκηνής πριν γυρίσει η κάμερα. Όταν είναι έτοιμοι για τα γυρίσματα, ο ρόλος σας ως λειτουργός νεολαίας είναι να τους ενθαρρύνετε, να τους καθοδηγήσετε και να τους διευκολύνετε κατά τη διάρκεια της διαδικασίας και να βεβαιωθείτε ότι είναι ασφαλείς, υποστηρίζονται και διασκεδάζουν καθ' όλη τη διάρκεια.</p>	
15 λεπτά	<p>ΒΗΜΑ 4 - Ο ΈΛΕΓΧΟΣ</p> <p>Όταν η ομάδα έχει γυρίσει και τις δέκα σκηνές, πρέπει να συνδέσετε την κάμερα ή το τηλέφωνό σας σε έναν προβολέα ή μια μεγάλη οθόνη για την πρώτη προβολή του αριστουργήματός σας. Επειδή γυρίσατε διαδοχικά και τραβήξατε μόνο ένα πλάνο από κάθε σκηνή, η ομάδα μπορεί τώρα να παρακολουθήσει ένα πρόχειρο μοντάζ της ταινίας της από την αρχή μέχρι το τέλος (πατήστε το play για κάθε σκηνή!).</p> <p>Αυτό αποτελεί μεγάλη επιβεβαίωση για τους νέους που εργάστηκαν στο έργο μαζί σας.</p>	
5 λεπτά	<p>ΤΕΛΕΙΩΜΑ</p> <p>Συζητήστε με την ομάδα για το πώς πιστεύουν ότι πήγε η διαδικασία.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ποια ήταν τα καλύτερα σημεία της διαδικασίας παραγωγής ταινιών; ● Τι θα έκαναν διαφορετικά; <p>Θα ήθελαν να ασχοληθούν ξανά με τον κινηματογράφο; Αν ναι, θα ήθελαν να κάνουν κάτι για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα και να καταβάλουν μεγαλύτερη προσπάθεια για να δημιουργήσουν κάτι πιο προσεγμένο;</p>	
	Αναστοχασμός στην τάξη	

Γλωσσάριο βασικών όρων:

Στρατηγικές Δράμα/Θεατρικού Παιχνιδιού

Γενναίος Χώρος: Είναι ένας όρος που προέρχεται από την εκπαίδευση της κοινωνικής δικαιοσύνης, ο οποίος εξετάζει πώς να έχουμε τάξεις χωρίς αποκλεισμούς που να φροντίζουν για τις διαφορές και τις ανισορροπίες δύναμης που ταξιδεύουν από τα κοινωνικά πλαίσια στις τάξεις μας.

Το δράμα στην εκπαίδευση: (DIE) είναι ένας τρόπος μάθησης. Μέσω της ενεργού ταύτισης των μαθητών με φανταστικούς ρόλους και καταστάσεις στο δράμα, μπορούν να μάθουν να διερευνούν θέματα, γεγονότα και σχέσεις. Η μάθηση μέσω του δράματος συνδυάζει μερικές έννοιες που αφορούν τη χρήση του δράματος ως μέθοδο διδασκαλίας, όπως η προσποίηση, η υιοθέτηση ενός ρόλου και η εργασία σε ομάδα. Οι έννοιες αυτές εφαρμόζονται κατά τη διδασκαλία διαφόρων θεμάτων σε διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια. Οι μαθητές συνθέτουν μια σκηνή ή ένα σενάριο παιχνιδιού ρόλων με βάση το έργο τους που καταλήγει σε μια ιστορία που θα ειπωθεί.

Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων / Δράμα Worldbuilding: Είναι μια παιδαγωγική που επικεντρώνεται στη δημιουργία φανταστικών κόσμων όπου τα παιδιά καλούνται να διαπραγματευτούν και να οικοδομήσουν δημοκρατικά μέλλοντα, με τους δικούς τους όρους. Χρησιμοποιεί μια σειρά από δημιουργικές μεθόδους, όπως το δράμα και η ιστορία, η παράσταση, η ελεύθερη γραφή και η εικαστική τέχνη. Στο επίκεντρο βρίσκεται η παιγνιώδης διερεύνηση ενός πραγματικού προβλήματος ή ερωτήματος διερεύνησης μέσα σε ένα φανταστικό πλαίσιο όπου οι νέοι ασκούνται σε κοινωνικές λύσεις ως φορείς αλλαγής. Βασισμένο σε εμπειρική έρευνα, υποστηρίζεται από οκτώ διαθέσιμες δημιουργικότητας και ευημερίας και μεταβιβάσιμες ικανότητες του 21ου αιώνα (Stephenson, 2022). Η ορθοφωνία και η επικοινωνία, οι δεξιότητες κριτικής σκέψης, ο συναισθηματικός γραμματισμός και η συν-συνεργατικότητα είναι σε πρώτο πλάνο. Οι νέοι μπορούν να εργαστούν τόσο μέσα στο πλαίσιο της φανταστικής ιστορίας χρησιμοποιώντας τεχνικές δράματος για να διερευνήσουν τα κίνητρα και την ιστορία των χαρακτήρων όσο και εκτός της φανταστικής ιστορίας, αναστοχαζόμενοι, συζητώντας ή επανασχεδιάζοντας γεγονότα ή ερευνώντας πτυχές της ιστορίας. Εργαζόμενοι σε ομάδες ή σε ολόκληρη την τάξη, οι νέοι θα επαναπροσδιορίσουν τα γεγονότα της ιστορίας, θα τα μοιραστούν μεταξύ τους και θα ερμηνεύσουν ο ένας τη δουλειά του άλλου. Θα βιώσουν διαφορετικές οπτικές γωνίες της ιστορίας ως θεατές, ερμηνευτές και συγγραφείς, καθώς συνδημιουργούν φανταστικούς κόσμους. Η παιδαγωγική στοχεύει να εξοπλίσει τους μαθητές ως ευφάνταστους δημιουργούς αλλαγών μέσω της επίλυσης κοινωνικών προβλημάτων και της ενεργού συμπόνιας.

Δράμα και δημιουργία ιστοριών: Η εμπειρία της δημιουργίας της ιστορίας από κοινού είναι το επίκεντρο του έργου. Οι νέοι θα έχουν την ευκαιρία να φτιάξουν και να εξερευνήσουν ιστορίες με διάφορους τρόπους, οι οποίες μπορούν να τροφοδοτηθούν με ελεύθερη γραφή, τέχνη, χορό, μουσική.

Δέσμευση: Η πράξη της εμπλοκής/συμμετοχής στη μάθηση

Ισότητα: διασφάλιση ότι κάθε άτομο έχει ίσες ευκαιρίες να αξιοποιήσει στο έπακρο τη ζωή και τα ταλέντα του.

Θέατρο Φόρουμ: π.χ. στερεότυπα φύλου, εκφοβισμός, διχασμός οικογενειών κ.λπ. Το κοινό μπορεί στη συνέχεια να εμπλακεί ενεργά με προκαθορισμένους τρόπους όταν η σκηνή επαναλαμβάνεται επανειλημμένα. Το διαδραστικό κοινό είναι γνωστό ως “θεατές” και λειτουργεί διαδραστικά με τους ερμηνευτές, κατόπιν πρόσκλησης ενός ενδιάμεσου, γνωστού ως “τζόκερ”.

Η σκηνή παίζεται μία φορά ενώπιον του κοινού, το οποίο στη συνέχεια την παρακολουθεί για δεύτερη φορά (ή αρκετές φορές) και κατόπιν πρόσκλησης και με την υποστήριξη του “τζόκερ” μπορεί να συμβουλευτεί τους χαρακτήρες για το πώς να παίξουν τη σκηνή διαφορετικά. Ο στόχος είναι να διαμορφώσουν τη σκηνή προς ένα καλύτερο αποτέλεσμα, π.χ. “Αντί να τρέχεις σε έξαλλη κατάσταση όταν σου φωνάζει, μείνε την επόμενη φορά ακίνητος και μην απαντήσεις για τουλάχιστον ένα λεπτό και μετά μίλα ήρεμα”. Το κοινό (θεατές) μπορεί να κατευθύνει μεμονωμένα τους χαρακτήρες να μιλήσουν ή να αντιδράσουν ή να ενεργήσουν διαφορετικά και να ανακαλύψει τυχόν επιπτώσεις. Οι παίκτες στη συνέχεια αυτοσχεδιάζουν όταν επαναλαμβάνουν τη σκηνή, μέσα στους περιορισμούς των νέων κατευθύνσεων.

Δημιουργία εικόνας: Ο δάσκαλος παίρνει ένα μεγάλο φύλλο χαρτί και το τοποθετεί στο πάτωμα. Οι μαθητές τοποθετούνται γύρω από το χαρτί και κάθε μαθητής ζωγραφίζει μία ή περισσότερες εικόνες που αντιπροσωπεύουν π.χ. κάποιο συγκεκριμένο πρόσωπο με το οποίο οι μαθητές έχουν ασχοληθεί.

Αυτοσχεδιασμός: Αυτό περιλαμβάνει την αυθόρμητη ομιλία και υποκριτική σε έναν ρόλο χωρίς πρόβα. Για να το κάνετε αυτό πρέπει να ξέρετε ποιος υποδύεστε ότι είστε, πού και ποια είναι η δραματική στιγμή ή κατάσταση και στη συνέχεια να ασχοληθείτε σοβαρά με τη σκηνή, σαν να είναι πραγματική και απλά να την επινοείτε “σε ρόλο” καθώς προχωράτε.

Παιδαγωγική χωρίς αποκλεισμούς: Διδακτικές και μαθησιακές στρατηγικές που επιτρέπουν σε όλους τους μαθητές να συμμετέχουν ισότιμα στην τάξη.

Jeux Dramatiques: Jeux Dramatiques είναι μια θεατρική μέθοδος που καταργεί τη γλώσσα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η παράλειψη της γλώσσας δημιουργεί έναν νέο κόσμο τάξεων και προοπτικών για τα παιδιά. Αρχίζουν να χρησιμοποιούν την ελευθερία να εμπλακούν και να βιώσουν τον εαυτό τους σε μη λεκτικές εκφράσεις και έτσι, γίνονται πιο επιδέξια και εκφραστικά.

Μάθηση μέσω των κρουστών του σώματος: Το σώμα είναι το πρωταρχικό ρυθμικό “όργανο”, καθώς συνδέεται με ισχυρές ανθρώπινες βιωματικές διαδρομές. Είναι ένα ρυθμικό όργανο που μπορεί να εξελιχθεί από τις πρώτες χειρονομίες-ήχους μέχρι την πρακτική των κρουστών σώματος, δηλαδή το σύνολο όλων εκείνων των μορφών και τεχνικών των κρουστών σώματος που οργανώνουν τα χτυπήματα σε ακολουθίες για να δημιουργήσουν ρυθμικά μοτίβα και χορογραφίες ήχων-χειρονομιών.

Χαρτογράφηση: Τα παιδιά δημιουργούν ένα χάρτη του περιβάλλοντος της ιστορίας/ κατάστασής τους. Αυτό μπορεί να γίνει σε φύλλα χαρτιού δουλεύοντας ως ομάδα, ή μπορεί να γίνει με την επισήμανση της αίθουσας με σημειώσεις post-it και τη μετατροπή της αίθουσας διδασκαλίας στο νέο περιβάλλον. Χρειάζεται χρόνος για να εξερευνήσετε να μοιραστείτε ιδέες από την ομάδα.

Μουσική: Η μουσική για το σώμα είναι ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο για τη διαμόρφωση και την εδραίωση της ρυθμικής επίγνωσης και της αυτοπεποίθησης και του συντονισμού του σώματος, με αποτέλεσμα να ενισχύεται επίσης η αυτοεκτίμηση και η ικανότητα προσοχής και συγκέντρωσης. Εκτός από την οργανική λειτουργία, υπάρχει και η εκφραστική κινητική λειτουργία: τι λέει το σώμα.

Αφήγηση: Ο δάσκαλος είναι ο αφηγητής και διηγείται την ιστορία. Ο δάσκαλος μπορεί να ενεργεί ως αφηγητής ή παραμυθάς για μέρη του δράματος για διάφορους σκοπούς. Αυτό μπορεί να είναι ως εισαγωγή για να θέσει το σκηνικό, π.χ. “Πριν από πολλά χρόνια, πριν ο κόσμος αποκτήσει αυτοκίνητα, μηχανήματα και τηλέφωνα, σε ένα μικρό νησί μακριά από οπουδήποτε ...”. Ο δάσκαλος μπορεί να αφηγηθεί κατά τη διάρκεια του δράματος για να συγκεντρώσει και να ανατροφοδοτήσει τις ιδέες που έχουν παραχθεί σε ρόλο από τους μαθητές, π.χ. “Και έτσι οι χωρικοί διαφωνούσαν μεταξύ τους για το τι θα έπρεπε να κάνουν με τον ξένο. Κάποιοι σκέφτηκαν ...”

Φυσικά οικοσυστήματα: Κοινότητες ζωντανών και μη ζωντανών οντοτήτων και εμφανίζονται ελεύθερα στη φύση.

Συμμετοχή στη μάθηση: Η ενσωμάτωση των κρουστών οργάνων στο σχολικό πρόγραμμα βοηθά στην αύξηση της συμμετοχής και της συμμετοχής όλων των μαθητών μιας τάξης. Γενικότερα, οι καλλιτεχνικές εμπειρίες διεγείρουν την κριτική σκέψη, διδάσκουν στους μαθητές να είναι πιο προσεκτικοί, διεγείρουν τη φαντασία τους και αναδεικνύουν το δημιουργικό τους δυναμικό.

Σωματικό θέατρο - Ενεργή αφήγηση: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση του σώματος (ή των σωμάτων πολλών ανθρώπων) για την ενεργή αναπαράσταση και απεικόνιση όχι μόνο των ανθρώπων σε ένα δράμα, αλλά και αντικειμένων, σκηνικών κ.λπ. Για παράδειγμα, αν ένας άνδρας στέκεται κάτω από ένα φανάρι, δύο άτομα θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα ενωμένα σώματά τους για να γίνουν το φανάρι. Μπορείτε να ζητήσετε από τις ομάδες να απεικονίσουν σκηνές και να πείτε ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα άτομα της ομάδας για να γίνουν σκηνικά ή αντικείμενα καθώς και άνθρωποι.

Μερικές φορές η “ενεργητική αφήγηση” μπορεί να συνδυαστεί με το σωματικό θέατρο. Ο δάσκαλος μπορεί να αφηγείται μια ιστορία και καθώς την αφηγείται τα παιδιά γίνονται σωματικά οτιδήποτε ακούει στην ιστορία και συνεχίζουν να μεταμορφώνονται σε κάτι/ κάποιον άλλο όταν αναφέρονται νέοι άνθρωποι, αντικείμενα, τόποι. Αυτό μπορεί να γίνει ατομικά ή σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες. Με τα μικρότερα παιδιά τείνει να γίνεται ατομικά.

Ρόλος στον τοίχο: Αυτό περιλαμβάνει τη σχεδίαση του περιγράμματος ενός χαρακτήρα (είτε ολόκληρο το σώμα είτε το κεφάλι και τους ώμους) και τη γραφή πληροφοριών σχετικά με τον χαρακτήρα μέσα και γύρω από το περίγραμμα. Αυτό γίνεται καλύτερα χρησιμοποιώντας αυτοκόλλητες ετικέτες (οι οποίες επιτρέπουν τη μετακίνηση ή την αλλαγή των πληροφοριών σχετικά με έναν χαρακτήρα). Οι πληροφορίες μπορούν να κατηγοριοποιηθούν, π.χ. τι γνωρίζουμε / νομίζουμε ότι γνωρίζουμε / θέλουμε να γνωρίζουμε για τον χαρακτήρα; Ή, για παράδειγμα, τι λέει, τι κάνει και τι αισθάνεται ο χαρακτήρας. Ή η τοποθέτηση των πληροφοριών θα μπορούσε να είναι σε σχέση με μέρη του σώματος, π.χ. “Περπατάει κάθε βράδυ” θα μπορούσε να τοποθετηθεί κοντά στα πόδια του. “Φοβάται.” θα μπορούσε να τοποθετηθεί κοντά στην καρδιά του, κ.λπ. Συνήθως ο “Ρόλος στον τοίχο” γίνεται συλλογικά και αναφέρεται και ίσως προστίθεται σε διάφορα σημεία του δράματος. Εναλλακτικά, τα παιδιά μπορούν να κρατούν ατομικά τα βιβλιαράκια “Ρόλος στον τοίχο” για να καταγράφουν πληροφορίες και τις σκέψεις τους για τους χαρακτήρες.

Δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων: Οι μαθητές αναλαμβάνουν το ρόλο κάποιου άλλου και ενεργούν όπως νομίζουν ότι θα ενεργούσε το άτομο αυτό σε μια τέτοια κατάσταση. Οι μαθητές συνθέτουν μια σκηνή ή ένα σενάριο παιχνιδιού ρόλων με βάση το σχέδιό τους που καταλήγει σε μια ιστορία που θα ειπωθεί.

Ενεργοποίηση αισθήσεων: Μάθηση μέσω του δράματος, της αφήγησης και της κίνησης. Οι μαθητές εξετάζουν έννοιες από διαφορετικές οπτικές γωνίες, μέσω της παράστασης, της λήψης αποφάσεων και της δημιουργίας. Η από κοινού φαντασία και η από κοινού δημιουργία φανταστικών χαρακτήρων προστάτη βοηθά τους μαθητές να αισθάνονται ασφαλείς στην τάξη και τους ενδυναμώνει μέσω της συλλογικής φαντασίας και της εργασίας με τη χρήση όλων των αισθήσεων.

Θέατρο ήχου: Το θέατρο ήχου βοηθά τους μαθητές να εξερευνήσουν τον κόσμο του ήχου. Να διερευνήσει κατηγορίες για να επιλέξει και να έχει τον έλεγχο του ήχου από διαφορετικές πηγές. Εξερευνούν, επιλέγουν και συνδυάζουν ήχους από πηγές όπως φωνές, σώματα και όργανα και φτιάχνουν μουσικές ιδέες, ηχητικές εικόνες και απλά μουσικά κομμάτια.

Ακίνητες εικόνες: Αυτό συμβαίνει όταν η δράση σταματά και μια στιγμή σε μια σκηνή παραμένει απόλυτα ακίνητη, δηλαδή “ακίνητη σαν φωτογραφία”.

Παρέχει μια ακίνητη εικόνα που μπορεί να προβληματιστεί και να σχολιαστεί από τους συμμετέχοντες ή από όσους την παρακολουθούν. Μπορεί ο δάσκαλος να φωνάξει “πάγωμα” για να σταματήσει τη σκηνή ή ίσως οι συμμετέχοντες να έχουν συμφωνήσει μια στιγμή που όλοι θα παγώσουν τη δράση. Το “παγωμένο καρτέ” μπορεί να αναδημιουργηθεί ξανά αργότερα (ή στην αρχή του επόμενου μαθήματος) ως ακίνητη εικόνα για να επιστρέψουμε στην ίδια στιγμή του δράματος. Συχνά το “freeze frame” χρησιμοποιείται με άλλες στρατηγικές και συμβάσεις του δράματος, π.χ., αυτή τη στιγμή, τι σκέφτονται οι χαρακτήρες (σύνδεση με την παρακολούθηση σκέψεων), τι θα μπορούσαν να μας πουν οι χαρακτήρες αυτή τη στιγμή αν ρωτούσαμε (hot seating).

Δημιουργία ιστορίας: Η εμπειρία της δημιουργίας της ιστορίας από κοινού είναι το επίκεντρο του έργου. Οι νέοι θα έχουν την ευκαιρία να φτιάξουν και να εξερευνήσουν ιστορίες με διάφορους τρόπους, οι οποίες μπορούν να τροφοδοτηθούν με ελεύθερη γραφή, τέχνη, χορό, μουσική.

Αφηγηματικές και επιτελεστικές προσεγγίσεις: Ο δάσκαλος μπορεί να λειτουργήσει ως αφηγητής ή παραμυθός για μέρη του δράματος για διάφορους σκοπούς. Με τη χρήση επιτελεστικών προσεγγίσεων οι μαθητές γίνονται ενεργός συμμετέχων στη δική τους μάθηση.

Ο δάσκαλος ως αφηγητής - Ο δάσκαλος ως παραμυθός: Ο δάσκαλος μπορεί να λειτουργήσει ως αφηγητής ή παραμυθός για μέρη του δράματος για διάφορους σκοπούς. Αυτό μπορεί να είναι ως εισαγωγή για να προετοιμάσει το σκηνικό,

π.χ., “Πριν από πολλά χρόνια, πριν ο κόσμος αποκτήσει αυτοκίνητα, μηχανήματα και τηλέφωνα, σε ένα μικρό νησί μακριά από σπουδήποτε ...”. Ο δάσκαλος μπορεί να αφηγηθεί κατά τη διάρκεια του δράματος για να συγκεντρώσει και να ανατροφοδοτήσει τις ιδέες που έχουν παραχθεί σε ρόλο από τα παιδιά, π.χ. “Και έτσι, οι χωρικοί διαφωνούσαν μεταξύ τους για το τι έπρεπε να κάνουν με τον ξένο. Κάποιοι σκέφτηκαν (εισαγωγή των ιδεών που παρήγαγαν τα παιδιά στο δράμα) και άλλοι σκέφτηκαν (εισαγωγή των ιδεών που παρήγαγαν τα παιδιά στο δράμα) και τελικά αποφάσισαν να” Η αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προχωρήσει το δράμα: “Και τα πράγματα θα μπορούσαν να είχαν συνεχιστεί κανονικά, αλλά μια μέρα συνέβη κάτι που άλλαξε τα πάντα...”. Επίσης, η αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποστηρίξει τον προβληματισμό και για να κλείσει ένα δράμα, “Και χρόνια αργότερα οι χωρικοί θυμόντουσαν ακόμα καθαρά την ημέρα που είχαν εξορίσει τον ξένο για πάντα και αναρωτιόντουσαν ακόμα τι είχε γίνει με αυτόν... αλλά δεν ξαναμίλησαν ποτέ γι’ αυτόν.” Όλο το δράμα είναι ιστορία, οπότε η χρήση της ιστορίας για την τόνωση του δράματος και η χρήση του δράματος για τη δημιουργία της ιστορίας είναι μια απρόσκοπτη αμφίδρομη διαδικασία.

Ο δάσκαλος ως παραμυθός (Worldbuilding): Όλοι οι δάσκαλοι είναι παραμυθάδες. Στη Δραματική Παγκόσμια Οικοδόμηση, αυτή η στρατηγική επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να μετατοπίζει επίδεξια: τη θέση εξουσίας του, να διαμορφώνει την κατεύθυνση της μάθησης, να αφηγείται και να συνοφαινει αφηγήσεις τόσο από τα παιδιά τους νέους όσο και από το δραματικό πλαίσιο. Παρέχει μια παιγνιώδη κατεύθυνση στη μάθηση και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ενός γενναίου χώρου για τους μαθητές. Συνδέεται με το ρόλο του δασκάλου και μπορεί να αξιοποιηθεί για να ενισχύσει και να αμφισβητήσει τις προοπτικές.

Ημερολόγιο Σκέψης: Αυτό είναι ένας χώρος ελεύθερης γραφής, ζωγραφικής και προβληματισμού. Οι νέοι ενθαρρύνονται να κρατούν ημερολόγια σκέψης για να συλλέγουν τις ιδέες τους ή να ανταποκρίνονται στην εμπειρία της ιστορίας καθ’ όλη τη διάρκεια. Τα ημερολόγια δεν θεωρούνται επίσημα τετράδια για αξιολόγηση από τους εκπαιδευτικούς, αλλά ιδιωτικοί γενναίοι χώροι που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να μοιραστούν ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Η έρευνα του συναδέλφου arted έχει δείξει ότι τα ημερολόγια σκέψης μπορούν να λειτουργήσουν ως γενναίοι χώροι για τους μαθητές (Stephenson, 2023). Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται επίσης να τηρούν ημερολόγιο σκέψης.

Γράφοντας σε ρόλο: Ενώ τα παιδιά γράφουν σε ρόλο (ατομικά ή συλλογικά), γράφουν για έναν σκοπό που συνδέεται με το δράμα και ενημερώνεται από αυτό. Το γραπτό που θα προκύψει ιδανικά θα έχει σημασία για το ίδιο το δράμα και θα το ενημερώνει περαιτέρω, π.χ. ένας ξένος στο δράμα έχει ένα γράμμα στο δωμάτιό του που έχει κρύψει. Τα παιδιά (ίσως μαζί) δημιουργούν και γράφουν όλο ή μέρος αυτού του γράμματος. Το δράμα μπορεί στη συνέχεια να προχωρήσει με το περιεχόμενο του γράμματος γνωστό και αυτό είναι πιθανό να επηρεάσει το επόμενο μέρος του δράματος.

Αναφορές και πηγές:

Εισαγωγή

Ali, D., 2017. Ασφαλείς χώροι και γενναίοι χώροι. *NASPA Research and Policy Institute*, 2, σ. 1-13.

Dobson, T., and Stephenson, L. (2022) A trans-European perspective on how artists can support teachers, parents and carers to engage with young people in the creative arts, 36(6), pp.1136-1350. *Children & Society*.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/chso.12580>

Stephenson, L., Thorkelsdóttir, R., Dunbar K.L., Karameris, K., Jónsdóttir, J., 2023. Creative Pedagogy as a Practice of Resistance: Charting Artist Educators' practices within trans-European Education Policy. *JasED*

Stephenson, L., 2023. Συλλογική δημιουργικότητα και διάθεση ευεξίας: οι αντιλήψεις των παιδιών για τη μάθηση μέσω του δράματος. *Thinking Skills and Creativity*, σ. 101188. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>.

Η ιστορία της επίσκεψης του Gummy και του Haki στον θείο Πέτρο (Θέατρο Ήχου)

Rannveig Björk Þorkelsdóttir, *Hljóðleikhúsið* (2016)

Rannveig Björk Þorkelsdóttir (2022) "Στο δράμα μπορείς να είσαι οτιδήποτε...": οι απόψεις των μαθητών για τη διδασκαλία του δράματος και τις σχολικές επιδόσεις στην ισλανδική υποχρεωτική εκπαίδευση, *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, DOI: [10.1080/13569783.2022.2116976](https://doi.org/10.1080/13569783.2022.2116976)

Þorkelsdóttir, R. B., & Jónsdóttir, J. G. (2022). Επιτελεστική έρευνα: Για την ενίσχυση της εκμάθησης γλωσσών. Í L. Krogh, A. Scholkmann, & T. Chemi (Útg.), *Performance and Performativity* (8 ed., Bindi IV, bls. 43-63). (Η παιδαγωγική της στιγμής: Χτίζοντας καλλιτεχνικούς χρονικούς χώρους για την κριτική-δημιουργική μάθηση στην τριτοβάθμια εκπαίδευση- Bindi IV, Nr. 8). Aalborg University Press.

Δημιουργική χαρτογράφηση (δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων, αφήγησης ιστοριών και παραστατικών προσεγγίσεων)

(Σύνδεσμος σε άλλα έργα χαρτογράφησης)

<https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/>
Εκπαίδευση για την κοινωνική δικαιοσύνη

Γενναίος χώρος

Γενναίος χώρος:

Χώροι: Ασφαλείς Χώροι, Γενναίοι Χώροι: Diversity and Free Expression in Education, Book by John Palfrey
From Safe Spaces to Brave Spaces: A New Way to Frame, Brian Addo und Kristie Clemens 2013

εργαλειοθήκη mitkollektiv:

<https://mitkollektiv.de/en/reimagine-now/#toolkit>

mitkollektiv γερμανόφωνος κατάλογος resource:

https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt_R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9_-MXMzwV8/edit

Γλωσσάριο Platzfürdiveritaet):
<http://www.platzfuerdiversitaet.org/1/glossar.html>

Γενναίος Χώρος
https://vimeo.com/548442294?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=138159670

Zeit für Vermittlung:
<https://www.kultur-vermittlung.ch/zeit-fuer-vermittlung/v1/?m=1&m2=4&lang=d>

Δράση
Hanna Arendt, The Human condition, University of Chicago Press. Κεφάλαιο 5

Ή στα γερμανικά:
https://moodle.europa-uni.de/pluginfile.php/306737/mod_resource/content/1/Arendt%20-%20Vita%20activa%20-%20S.%20244-286.pdf

Απομάθηση:
Unlearning Ιμπεριαλισμός: Ariella Aisha Azoulay, Δυνητική Ιστορία. P15-p30
Unlearning Whiteness, <https://unlearningwhiteness.cargo.site>

Το Τούνελ (Δημιουργία ιστορίας, Δραματική οικοδόμηση κόσμου ή Μάθηση μέσω του δράματος)

Διαβάστε σχετικά με αυτές τις μελέτες μικρής κλίμακας με εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν το δράμα για την ευημερία και τη συνέργεια:

Stephenson, L., 2022. Συλλογική δημιουργικότητα και διάθεση ευεξίας: οι αντιλήψεις των παιδιών για τη μάθηση μέσω του δράματος. *Thinking Skills and Creativity*, σ. 101188.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>.

Stephenson, L. και Dobson, T., 2020. Απελευθερώνοντας την κοινωνιο-μαγεία: Children's voices on Creativity, Capability and Mental Wellbeing (Οι φωνές των παιδιών για τη δημιουργικότητα, την ικανότητα και την ψυχική ευημερία). Υποστήριξη για τη μάθηση. 35(4). <http://doi.org/10.1111/1467-9604.12326>

Stephenson, L., Daniel, A. και Storey, V., 2022. Weaving critical hope: κατασκευή ιστοριών με καλλιτέχνες και παιδιά σε δύσκολους καιρούς. *Literacy*, 56(1), σελ. 73-85.
<http://doi.org/10.1111/lit.12272>

Διαβάστε για τους ασφαλείς και τροποποιημένους γενναίους χώρους και την παιδαγωγική των δημιουργικών τεχνών εδώ:

Stephenson, L., Arede, A., Ali, J., Dobson, T., 2023. Η δημιουργία ιστοριών ως πρακτική του ηθελημένου ανήκειν. Συν-δημιουργία ενός μυθιστορήματος με κορίτσια από τη Βρετανία και το Πακιστάν στο Δημοτικό Σχολείο (2023). *Research in Drama Education* (Έρευνα στη Δραματική Εκπαίδευση)

Για να δείτε τους όρους υπό τους οποίους διανέμεται αυτό το μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μεταβείτε στη διεύθυνση:-
<https://leedsbeckett.ac.uk/disclaimer/email>

The Lonely Stone - Jeux Dramatiques (θεατρική μέθοδος που καταργεί τη γλώσσα)

<https://www.jeux.at>

Μάθηση μέσω των κρουστών του σώματος

[Riciclo creativo - Ελάτε να φτιάξετε τις μαράκες - YouTube](#)

[Γεια σας χέρια. Maestra Jerusa. La Casa della Musica](#)

[4Hands Body percussion Eliana Danzi](#)

[Stomp Live - Μέρος 3 - Απλά χτυπήστε τα χέρια σας](#)

[Baianá - Barbatuques | Corpo do Som](#)

Πιστώσεις φωτογραφιών

Εξώφυλλο - Φωτογραφία από [USGS](#) στο [Unsplash](#)- Φωτογραφίες 1, 2 - Clara Amit, Ισραηλινή Αρχή Αρχαιοτήτων- Φωτογραφία 6 - Tama66, ανακτήθηκε από το PIXNIO (Άδεια: Ελεύθερη χρήση CC0)- Φωτογραφία 11 - "Stones" από rkramer62 με άδεια CC BY 2.0.