

# Secondary School Guide



Erasmus+

[www.arted-eu.org](http://www.arted-eu.org)  
@ArtedEu

# Περιεχόμενα

<b>Εισαγωγή</b>	<b>3</b>
<b>Δραστηριότητες</b>	<b>6</b>
Η πέτρινη μάσκα	6
Ποιος είναι ο ειδικός; Ρωτήστε με!	17
Οι ζωές των λίθων	25
Οι Θεότητες της Φύσης και ο Μαγικός Δάσκαλος	39
Ο ταξιδιώτης	45
Έξω από το πλαίσιο	51
Μια πόλη φτιαγμένη από πέτρα	57
Σχολείο ζόμπι	63
<b>Γλωσσάριο</b>	<b>72</b>
<b>Αναφορές και πηγές</b>	<b>76</b>

# 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, οι οποίες είναι κεντρικές για την ευημερία. Ο στόχος των οδηγών arted για εκπαιδευτικούς, γονείς και εκπαιδευτικούς που προετοιμάζονται για τη διδασκαλία 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 θα 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 ικανότητες 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 βίντεό μας στον ιστότοπο arted.

## Πώς οι ηθικές αρχές στηρίζουν την παιδαγωγική;

Στο πλαίσιο της διαδικασίας της συνδημιουργίας εξετάσαμε τη δική μας παιδαγωγική για να δημιουργήσουμε μια κοινή ηθική της πρακτικής, η οποία στηρίζει την παιδαγωγική σε όλα τα εργαστήρια (Stephenson, Thorkelsdóttir, Dunbar, Karameris and Jónsdóttir, 2023). Αυτό τέθηκε σε αντιπαράθεση με τα πολιτικά μας πλαίσια. 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 χώρων<sup>1</sup>
  - a. Εμπιστοσύνη στους νέους
  - b. Αγκαλιάζοντας την ποικιλομορφία και τη διαφορετικότητα για να ακούσουμε όλες τις φωνές

<sup>1</sup> 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. Ενεργός 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. Ενεργός ενδυνάμωση και οικοδόμηση φορέων
    - d. Προώθηση της αλλαγής στην κοινότητα

## Πώς συνδέεται η μάθηση και η δομή των οδηγών 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 οποιαδήποτε θεματική περιοχή ή μαθησιακή ικανότητα μέσω της δικής τους τοπικής προσέγγισης του προγράμματος σπουδών ως περαιτέρω ανταλλαγή γνώσεων! Κάθε εργαστήριο θα συνδεθεί 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. 8 εργαστήρια σε αυτόν τον οδηγό είναι για χρήση με νέους ηλικίας 11 έως 16 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.

1. **Η πέτρινη μάσκα** (Δράμα Worldbuilding/Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων)<sup>2</sup>
2. **Ποιος είναι ο ειδικός; Ρωτήστε εμένα!** (Κριτική σκέψη Απόδοση)<sup>3</sup>
3. **Οι ζωές των λίθων** (Δημιουργική Γραφή)
4. **Οι Θεότητες της Φύσης και ο Μαγικός Δάσκαλος** (Παιχνίδι Ρόλων Ζωντανής Δράσης)<sup>4</sup>
5. **Ο ταξιδιώτης** (Θέατρο Ιστορίας)
6. **Έξω από το πλαίσιο** (Παιχνίδια θεάτρου)
7. **Μια πόλη από πέτρα** (Jeux Dramatiques)<sup>5</sup>
8. **Σχολείο ζόμπι** (Ψηφιακή αφήγηση)

2 Δράμα Το Worldbuilding χρησιμοποιεί την ελεύθερη γραφή, τις εικαστικές τέχνες, τον ήχο και την αφήγηση.

3 Κριτική σκέψη Η απόδοση λειτουργεί με ενεργητική ακρόαση, μεθόδους απόδοσης και επίλυση προβλημάτων υπό την καθοδήγηση των μαθητών.

4 Το παιχνίδι ρόλων Live Action χρησιμοποιεί τη δημιουργική γραφή και τις εικαστικές τέχνες.

5 Το Jeux Dramatiques χρησιμοποιεί επίσης τη δημιουργική γραφή.

## Εργαστήριο 1

Η Πέτρινη Μάσκα χρησιμοποιεί τη δραματική οικοδόμηση του κόσμου για να βοηθήσει τους νέους να αναπτύξουν την αίσθηση του εαυτού τους, να εξασκηθούν στην ενεργό συμπόνια και να αναλάβουν στοχευμένη συλλογική δημιουργικότητα και δράση.

## Εργαστήριο 2

Ποιος είναι ο ειδικός; Ρωτήστε με! χρησιμοποιεί τις επιδόσεις Κριτικής Σκέψης για να εμπλέξει τους νέους σε συνεργατική επίλυση προβλημάτων, καθώς σκέφτονται πώς παράγεται η γνώση και αναλαμβάνουν την ευθύνη αυτής της διαδικασίας.

## Εργαστήριο 3

Η Ζωή των Λίθων χρησιμοποιεί τη Δημιουργική Γραφή για να δώσει τη δυνατότητα στους νέους να εξερευνήσουν ασυνήθιστες οπτικές γωνίες και να γίνουν συγγραφείς με αυτοπεποίθηση, οι οποίοι αποτελούν μέρος μιας κοινότητας υποστήριξης, όπου η ανατροφοδότηση είναι επικοινωνιακή και πολύτιμη.

## Εργαστήριο 4

Οι θεότητες της φύσης και ο μαγικός δάσκαλος χρησιμοποιεί εκπαιδευτικό παιχνίδι ρόλων ζωντανής δράσης για να δώσει τη δυνατότητα στους νέους να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους για να ασχοληθούν με τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων και τη συλλογική δράση μέσω της φαντασίας.

## Εργαστήριο 5

Ο Ταξιδιώτης χρησιμοποιεί το θέατρο ιστοριών για να διευκολύνει τους νέους να μπουν στη θέση των άλλων μέσω του παιχνιδιού ρόλων, προκειμένου να ενισχύσουν τη δική τους ταυτότητα.

## Εργαστήριο 6

Τα Παγωμένα Καρέ χρησιμοποιεί τα θεατρικά παιχνίδια για να δημιουργήσει έναν γενναίο χώρο για τους νέους που συμμετέχουν ενεργά και διασκεδάζουν παίζοντας παιχνίδια, καθώς αναπτύσσουν την αίσθηση της κοινότητας και της αυτοπεποίθησης.

## Εργαστήριο 7

Η Μία πόλη φτιαγμένη από πέτρα χρησιμοποιεί το Jeux Dramatiques για να βοηθήσει τους νέους να εκφραστούν χωρίς λόγια, καθώς δημιουργούν ελεύθερα ρόλους, αναπτύσσοντας κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες καθώς και δεξιότητες γραφής.

## Εργαστήριο 8

Το Σχολείο Ζόμπι χρησιμοποιεί την Ψηφιακή Αφήγηση 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.

# Η πέτρινη μάσκα

## Εξερευνώντας την ταυτότητα μέσα από τη Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων (Drama Worldbuilding)

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

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

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. Οι νέοι χρειάζονται χώρους φαντασίας για να εξερευνήσουν τα συναισθήματα και τις πράξεις τους.

Ο πραγματικός κόσμος αντιμετωπίζει πολλές προκλήσεις. Το θέατρο και η δημιουργία ιστοριών προσφέρουν στους νέους 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 την ανάπτυξη της αίσθησης της κοινοτικής αλληλεγγύης. Η θεατρική αγωγή και η δημιουργία ιστοριών συνδέει τον κόσμο του σπιτιού και του σχολείου των νέων, δίνοντάς τους μια αίσθηση δέσμευσης και σκοπού και δημιουργώντας χώρους για να εξερευνήσουν τα θέματα που τους ενδιαφέρουν. Η θεατρική αγωγή και η δημιουργία ιστοριών μπορούν να προσφέρουν έναν ενεργητικό χώρο για τους εκπαιδευτικούς και τους νέους. Αυτό το εργαστήριο χρησιμοποιεί το Drama Worldbuilding ως δημιουργική παιδαγωγική. Επικεντρώνεται στην καλλιέργεια της σκέψης των δυνατοτήτων, της σκόπιμης δράσης και της συν-δράσης. Μπορείτε να διαβάσετε σχετικά στο γλωσσάρι.

**Η έρευνα** (Stephenson, 2022) δείχνει ότι οι νέοι αναπτύσσουν τις συναισθηματικές δεξιότητες και τις διαθέσεις να ακούνε ενεργά, να **επιλύουν συλλογικά προβλήματα**, να δοκιμάζουν λύσεις και να δρουν συλλογικά για την αντιμετώπιση σύνθετων κοινωνικών προβλημάτων μέσα σε φανταστικούς κόσμους. Αυτό ενισχύει την αυτοπεποίθηση και τον συναισθηματικό γραμματισμό. Μπορούν να γίνουν ενεργά **φορείς της αλλαγής**.

### Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάρι.

- Δράμα και δημιουργία ιστοριών
- Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων ή Drama Worldbuilding ή Μάθηση μέσω του δράματος
- Ημερολόγιο σκέψης
- Αφήγηση
- Ο δάσκαλος ως παραμυθάς
- Δάσκαλος σε ρόλο
- Ρόλος στον τοίχο
- Ακίνητη εικόνα / Παγωμένο καρτέ

### Γνώση που δημιουργήθηκε

#### Ποια γνώση δημιουργείται;

Το θέατρο παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία να εξασκηθούν και να μάθουν:

- Δημιουργική και κριτική σκέψη
- Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
- Αυτοπεποίθηση και έκφραση
- Συλλογική επίλυση προβλημάτων και συν-εργασία
- Επίλυση συγκρούσεων

- Ανάλυση ρίσκου και σκέψη για πιθανότητες
- Συμπόνια και αλληλεγγύη
- Ατομική και συλλογική ευθύνη

## Πώς δημιουργείται η γνώση;

**Ομιλία:** Όταν μαθαίνουν μέσω του δράματος, οι νέοι 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 όλους τους νέους 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.

**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 τους νέους και δίπλα τους. Ο δάσκαλος μπορεί συχνά να χρησιμοποιεί στρατηγικές όπως ο ρόλος του δασκάλου για να ζητήσει βοήθεια από τους νέους.

**Κριτική σκέψη και αλλαγή:** Ποτέ δεν υπήρξε πιο σημαντική στιγμή για να εξασκήσουμε την ενεργό συμπόνια και την ιδιότητα του πολίτη. Η μάθηση μέσω του δράματος περιλαμβάνει σχεδόν πάντα μια σειρά από κοινωνικά διλήμματα που πρέπει να επιλυθούν στο πλαίσιο της μυθοπλασίας. Αυτό σημαίνει ότι οι νέοι τοποθετούνται ως υπεύθυνοι επιλογείς και 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 οι νέοι 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 στους νέους όσο και στους εκπαιδευτικούς να δουν τα πράγματα από μια διαφορετική οπτική γωνία. Αυτό απαιτεί ενεργή συμπόνια.

**Συναισθηματικός γραμματισμός και ευημερία:** Η μάθηση μέσω του δράματος επικεντρώνεται στη συναισθηματική εμπλοκή και συμμετοχή. Παρέχει πλούσιες ευκαιρίες να αναγνωρίσουμε, να εκφράσουμε, να εκφράσουμε και να εξερευνήσουμε τα δικά μας συναισθήματα και τα συναισθήματα των άλλων. Οι νέοι 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.

## 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 πάροχος πληροφοριών, αλλά διαμορφώνει το θεατρικό παιχνίδι ως απάντηση στους νέους. Αυτό συνεπάγεται εργασία με νέους τρόπους που ενδυναμώνουν τόσο τους εκπαιδευτικούς όσο και τους νέους να εργάζονται με φαντασία ανταποκρινόμενοι ο ένας στον άλλον. Τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους νέους που είναι νέοι σε αυτόν τον τρόπο εργασίας, μπορεί να αισθάνονται διαφορετικά και απαιτεί ένα στοιχείο ανάληψης ρίσκου καθώς εξερευνώνται νέες ιδέες. Υπάρχει πάντα το στοιχείο της εμπιστοσύνης στους νέους 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 μοιάζει διαφορετική από τη διδακτική διδασκαλία. Η παιδαγωγική βασίζεται σε μια ισορροπία μεταξύ δομής και ελευθερίας.

Κεντρική θέση στην Παγκόσμια Οικοδόμηση Δράματος κατέχει ένα **ερώτημα κριτικής διερεύνησης**. Πρόκειται για ένα “μεγάλο ερώτημα” που συνδέει το μυθοπλαστικό έργο με τον πραγματικό κόσμο. Για παράδειγμα, ερωτήματα σχετικά με την ταυτότητα, όπως “*Ποιος είμαι εγώ;*”, είναι ζωτικής σημασίας για τους εφήβους για την κατανόηση της σχέσης μεταξύ των ίδιων, των άλλων και του κόσμου. Αυτά τα ερωτήματα μπορούν να διερευνηθούν ή να πλαισιωθούν σε ένα μυθοπλαστικό πλαίσιο έτσι ώστε να είναι συναισθηματικά ευαίσθητα και ασφαλή για τους νέους. 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.

Ξεκινάω πάντα το δράμα δίνοντας σήμα στους νέους ότι μπαίνουμε σε ένα χώρο δημιουργίας φανταστικών ιστοριών. Χρησιμοποιώ τις λέξεις “*Ας πούμε...*” για παράδειγμα “*Ας πούμε ότι ανακαλύφθηκε ένας αρχαίος χώρος ταφής κοντά στο σχολείο σας...*”. Ενώ ο δάσκαλος θα έχει σχεδιάσει τα βασικά σημεία του δράματος, η εμπειρία της ιστορίας πρέπει να επιτρέπει στους νέους ευέλικτες ευκαιρίες για να εξερευνήσουν πολλαπλές ιδέες και φανταστικές ευκαιρίες. Κεντρικό στοιχείο για την εμπλοκή όλων των νέων με ουσιαστικό τρόπο είναι η δημιουργία μιας ισχυρής κοινότητας πρακτικής. Αυτό απαιτεί τρία βασικά στοιχεία από τον εκπαιδευτικό:

1. Άριστες δεξιότητες αμφισβήτησης και παρατήρησης σε σχέση με τους νέους
2. Γνώση στρατηγικών και εργασιών που σας επιτρέπουν να δομήσετε το μάθημα και να δημιουργήσετε ευκαιρίες για φανταστική ελευθερία
3. Προστασία των νέων σε ρόλο ώστε να μην αισθάνονται ούτε αμήχανα ούτε συγκλονισμένοι

Όταν φτιάχνω ιστορίες με τους νέους, χρησιμοποιώ τρία βήματα, τα οποία προέρχονται από την εμπειρική μου έρευνα (Stephenson 2022, 2021) και περιγράφονται στο παράδειγμα του εργαστηρίου. Αυτά τα τρία βήματα μέσα από το δράμα εξασφαλίζουν την *προστασία στο συναισθηματικό*, μεταφέροντάς τους με παιχνιδιώδη τρόπο σε ένα φανταστικό σενάριο, προτού ασχοληθούν με σύνθετα κοινωνικά ζητήματα και ερωτήματα έρευνας. Αυτά είναι τα εξής:

4. **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.
5. **Μετακίνηση μέσα από την ιστορία:** αυτό περιλαμβάνει την ενεργοποίηση πολλαπλών φωνών και προοπτικών.
6. **Προχωρώντας πέρα από την ιστορία:** επαναπροσδιορισμός των γεγονότων της ιστορίας, αλλαγή των σχέσεων, εξεύρεση λύσεων.



# Εργαστήριο 1: Η πέτρινη μάσκα

120 λεπτά ανά συνεδρία

Ηλικία-στόχος: 11-16

## Ερωτήσεις κριτικής διερεύνησης

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

*Ποιοι παράγοντες διαμορφώνουν τις ταυτότητές μας; Ποια διλήμματα προκύπτουν όταν οι άλλοι μας βλέπουν διαφορετικά από ό,τι εμείς τους εαυτούς μας; Πώς οι ταυτότητές μας επηρεάζουν τις επιλογές μας; Γιατί η διαφορετικότητα είναι δύναμη; Πρέπει να κρύβουμε τις ατέλειες; Τι θα λέγατε σε άλλους νέους για τις μάσκες που φορούν;*

## Τομείς γνώσεων

Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, ορθοφωνίας, συναισθηματικού γραμματισμού, θετικής αίσθησης ταυτότητας, ενεργητικής συμπόνιας.

## Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο

Εικόνα της πέτρινης μάσκας, επιλογή από σπασμένες πέτρες, κομμάτια παζλ, μεγάλο φύλλο χαρτιού και στυλό, ημερολόγια σκέψης για δάσκαλο και νέους.

Κατά τη διάρκεια όλων των δραστηριοτήτων κρατάτε **ημερολόγιο εκπαιδευτικού**, καθώς θα σας βοηθήσει να προσαρμόσετε το εργαστήριο. Οι νέοι θα κρατούν επίσης **ημερολόγιο σκέψεων**. Θα σκεφτείτε και οι δύο τα ακόλουθα ερωτήματα: *Τι παρατηρείτε; Τι σας κάνει να σκεφτείτε;*

## Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών

Ιστορία, τέχνη και χειροτεχνία, προσωπική, υγειονομική και κοινωνική και συναισθηματική εκπαίδευση, εκπαίδευση σχέσεων, εκπαίδευση 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 1.1:** Αναστοχασμός σχετικά με την ανακάλυψη της πέτρινης μάσκας στα ημερολόγια τους. Ποια είναι τα ερωτήματα που θέλουν να θέσουν σχετικά με την πέτρινη μάσκα; Ποιανού την ταυτότητα καλύπτει και γιατί; Σχεδιάστε, γράψτε ή ερμηνεύστε απαντήσεις.

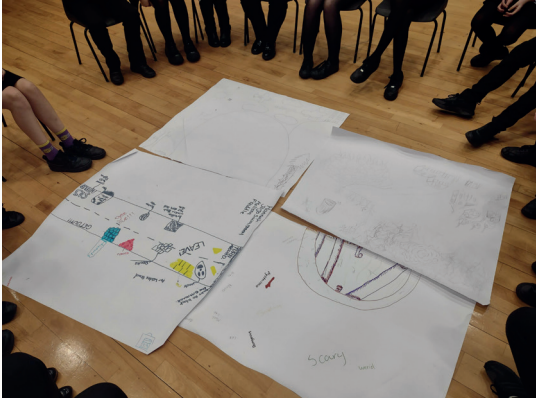

**Μετά το Εργαστήριο 1.2:** Σκεφτείτε τις λέξεις που βρίσκονται στο πίσω μέρος της μάσκας: “Είμαι μόνος. Μόνο εγώ και οι σκιές μου. Γιατί είναι τόσο δύσκολο να χτιστούν γέφυρες; Παίρνουν αλλά ποτέ δεν δίνουν;” Τι θα μπορούσε να σημαίνει αυτό το μήνυμα; Ποια είναι τα ερωτήματα που θέλετε να θέσετε σχετικά με την ταυτότητα και την προίσορία αυτού του χαρακτήρα;

**Μετά το εργαστήριο 1.3:** Ευκαιρία ελεύθερης γραφής. Τι θέλετε να μάθουν οι άλλοι από την ταυτότητα του προσώπου πίσω από την πέτρινη μάσκα; Μπορείτε να εξερευνήσετε ορισμένες από τις ερωτήσεις διερεύνησης εδώ: Ποιοι παράγοντες διαμορφώνουν τις ταυτότητές μας; Ποια διλήμματα προκύπτουν όταν οι άλλοι μας βλέπουν διαφορετικά από ό,τι εμείς τους εαυτούς μας; Πώς οι ταυτότητές μας επηρεάζουν τις επιλογές μας; Γιατί η διαφορετικότητα αποτελεί δύναμη; Πρέπει να κρύβουμε τις ατέλειες; Τι θα λέγατε σε άλλους νέους για τις μάσκες που φορούν;

# Η πέτρινη μάσκα 1.1: (Είσοδος στην ιστορία) Δημιουργία κοινότητας

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
10 λεπτά	<p><b>Προθέρμανση</b> <b>Συναισθηματική προθέρμανση:</b> Καλέστε την ομάδα να καθίσει σε κύκλο. Ρωτήστε τους τι χρώμα αισθάνονται σήμερα. Μοιραστείτε τις απαντήσεις σε έναν 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 αλλάξτε τους ρόλους.</p>	
15 λεπτά	<p><b>1 Παρουσίαση του σκηνικού:</b> <b>Ο δάσκαλος ως παραμυθός “Ας πούμε</b> ότι ζούμε κοντά σε μια σήραγγα. Τμήματα της σήραγγας δεν έχουν εξερευνηθεί ποτέ- παραμένουν ανεξερεύνητα. Η σήραγγα πιστεύεται ότι εκτείνεται για χιλιόμετρα κάτω από την επιφάνεια της γης. Αυτή η πέτρινη μάσκα βρέθηκε στο στόμιο της σήραγγας κάτω από κάποια σκουπίδια. (Εισάγετε την εικόνα της πέτρινης μάσκας και τα θραύσματα της θρυμματισμένης πέτρας, υποδηλώνοντας ότι πρόκειται για σπασμένα μέρη των масκών). Υπάρχουν επίσης θραύσματα θρυμματισμένης πέτρας που βρέθηκαν παράλληλα με τη μάσκα. (Προσφέρετε στους νέους ένα φυσικό κομμάτι θρυμματισμένης πέτρας για να το κρατήσουν.) Μερικοί άνθρωποι λένε ότι αυτά τα αντικείμενα είναι αρχαία και έχουν ιδιαίτερες ιδιότητες. Άλλοι λένε ότι είναι απλώς σκουπίδια, πεταμένα επειδή είναι ραγισμένα και ατελή”.</p>	<p><b>Γλώσσα για να ξεκινήσει το δράμα:</b> Η χρήση του δασκάλου ως παραμυθά είναι καθοριστική, καθώς δίνει τον τόνο της συνεδρίας. Η χρήση των λέξεων “ας πούμε” σηματοδοτεί στους νέους ότι προχωράτε στη μυθοπλασία.</p>



35 λεπτά	<p><b>2 Χαρτογράφηση του περιβάλλοντος</b></p> <p><b>Εργασία 1:</b> Ζητήστε από τους νέους να εξετάσουν την εικόνα της μάσκας. (Θα έχουν κάποια κομμάτια από θρυμματισμένη πέτρα για να ψηλαφίσουν) Φανταστείτε να ψηλαφίζετε τα περιγράμματά της, να βρίσκετε τις τραχιές άκρες της, τα λεία μέρη της, να σκέφτεστε την υφή, το σχήμα, το βάρος, το μέγεθος. Ζητήστε τους να σκεφτούν ή να γράψουν σε post-it τρεις λέξεις που περιγράφουν τα κομμάτια της μάσκας ή τα συναισθήματα που προκαλεί η μάσκα.</p>	<p><b>Χρήση του χώρου:</b> Θα μπορούσατε να ζητήσετε από τους νέους να σταθούν σε κύκλο εδώ. Απαιτείται μεγάλος χώρος. Χρησιμοποιήστε χειρονομίες για να δείξετε ότι η σήραγγα εκτείνεται υπόγεια.</p> 
10 λεπτά	<p><b>Εργασία 2:</b> Καθίστε σε έναν κύκλο και τοποθετήστε την εικόνα της μάσκας στη μέση του κύκλου. Καλέστε ένα προς ένα τα παιδιά να τοποθετήσουν τις λέξεις και τα πέτρινα κομμάτια της μάσκας στο χώρο γύρω από τη μάσκα, μοιράζοντας τις περιγραφές τους.</p> <p><b>Ο δάσκαλος ως παραμυθός.</b> Σε αυτό το σημείο, επαναφέρετε τις ιδέες τους στην αφήγηση. Αυτό ονομάζεται καταφατική γλώσσα. Θα μπορούσατε να πείτε: "Αυτό είναι ενδιαφέρον... άρα λέτε ότι... η μάσκα είναι αρχαία, εύθραυστη, ισχυρή, άσχημη κ.λπ.". Μπορεί να εισαγάγετε κάποια άλλη αφήγηση που να ενσωματώνει τις λέξεις που πρότειναν.</p> <p><b>Ο δάσκαλος ως παραμυθός</b> "Ξέρουμε ότι η μάσκα βρέθηκε σε ένα μέρος εδώ κοντά, πεταμένη στην άκρη, πεταμένη ή ακόμα και κρυμμένη από τα μάτια. Ένας φύλακας ιστοριών. Υπάρχουν αυτά τα θραύσματα της θρυμματισμένης πέτρας (αποκαλύψτε αυτά τα αντικείμενα), η μάσκα είναι ατελής. Μπορείτε να σχεδιάσετε σε μικρές ομάδες το στόμιο και το περιβάλλον της σήραγγας".</p>	<p><b>Χρήση αντικειμένων:</b> ώστε οι νέοι να μπορούν να αγγίξουν ένα αντικείμενο. Μπορεί να έχετε μια μάσκα για να χρησιμοποιήσετε ή μπορείτε να φτιάξετε μια. Μπορείτε επίσης να δώσετε στους νέους θραύσματα πέτρας ώστε να μπορούν να κρατήσουν με φυσικό τρόπο ένα κομμάτι της φανταστικής μάσκας.</p> 
40 λεπτά	<p><b>Εργασία 3: Χαρτογράφηση του περιβάλλοντος:</b> Σε ένα τεράστιο κομμάτι χαρτί σε μικρές ομάδες με ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί. Καλέστε τους νέους να σχεδιάσουν και να επισημάνουν τμήματα της σήραγγας και να δημιουργήσουν ένα ευρύτερο σκηνικό. Βρίσκεται η σήραγγα σε αστικό ή αγροτικό περιβάλλον; Συνδέστε τα μεταξύ τους για να δημιουργήσετε έναν γιγαντιαίο χάρτη στη μέση του κύκλου καλώντας κάθε ομάδα να πειδώσει στα υπόλοιπα μέλη της τάξης μια περιήγηση στο τμήμα του χάρτη της. (Δημιουργήστε, παρουσιάστε, ερμηνεύστε ιδέες ως τάξη)</p>	Αυτό μπορεί επίσης να γίνει στο σπίτι μετά τη συνεδρία.
10 λεπτά	<p><b>Εργασία 4: Ευκαιρία ελεύθερης γραφής:</b> Προτείνετε στους νέους να σκεφτούν την ιστορία στα ημερολόγιά τους. Ποια είναι τα ερωτήματα που θέλουν να θέσουν σχετικά με την πέτρινη μάσκα; Ζωγραφίστε, γράψτε απαντήσεις.</p>	Αυτό μπορεί επίσης να γίνει στο σπίτι μετά τη συνεδρία.

# Η πέτρινη μάσκα 1.2: (Προχωρώντας μέσα από την ιστορία) Εξερευνώντας ταυτότητες και ιστορίες

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
10 λεπτά	<p><b>Προθέρμανση:</b> <b>Προθέρμανση: Σωματική προθέρμανση:</b> Προθέρμανση: Όπως στη συνεδρία 1.</p> <p><b>Συναισθηματική προθέρμανση:</b> Δημιουργία ενός γενναίου χώρου. “Τι εννοούμε με τον όρο γενναίος χώρος; Ποιοι είναι οι κανόνες της κοινότητας που θέλετε να έχουμε σε αυτή τη συνεδρία; Μπορείτε να γράψετε ένα πράγμα που είναι σημαντικό για εσάς”. Ζητήστε από κάθε άτομο να γράψει σε ένα post-it και να το μοιραστεί τοποθετώντας το στη μέση του κύκλου. Ζητήστε απαντήσεις γύρω από την ακρόαση, τον σεβασμό και ότι όλα όσα μοιράζονται στη συνεδρία είναι μόνο για την ομάδα. Μοιραστείτε και κρατήστε αυτόν τον κατάλογο για να επιστρέψετε σε αυτόν.</p>	
15 λεπτά	<p><b>1 Εξερευνώντας την ταυτότητα: Ποιος φοράει τη μάσκα;</b></p> <p>Ο δάσκαλος ως παραμυθάς “<b>Ας πούμε</b> ότι ήσασταν αρχαιολόγοι που συνθέτουν την ταυτότητα του ατόμου στο οποίο ανήκαν οι μάσκες. Έχετε ήδη ανακαλύψει πολλά κατά την έρευνά σας. Γνωρίζουμε ότι.... (Ανακεφαλαίωση των ιδεών της προηγούμενης συνεδρίας εδώ). <b>Τι θα γινόταν</b> αν ανακαλύπτονταν ένας μυστηριώδης γρίφος, χαραγμένος στο πίσω μέρος της μάσκας. Έλεγε: “<b>Η μάσκα δεν είναι μια μάσκα: Αυτό που παίρνεις, πρέπει να το επιστρέψεις. Ποια είναι η μάσκα που φοράς;</b>”</p> <p><b>Εργασία 1: Δημιουργία χαρακτήρα:</b> Τι σημαίνει αυτό; Δίνει στοιχεία για την ταυτότητα του χαρακτήρα που φορούσε τη μάσκα; Πώς ζούσε; Ποιος ζούσε στην κοινότητά τους; Ποια ήταν η δουλειά τους; Οι ευθύνες τους; Φόβοι; Χαρακτηριστικά; Σε μικρές ομάδες, καλέστε τους νέους να κάνουν καταγισμό ιδεών ή να δημιουργήσουν ένα προφίλ αυτού του χαρακτήρα (ή αυτών) σε ένα μεγάλο φύλλο χαρτί.</p> <p>Μόλις συγκεντρώσουν ιδέες, καλέστε τους να τις μοιραστούν και να δημιουργήσουν ένα προφίλ του χαρακτήρα στην τάξη.</p>	



15 λεπτά	<p><b>Εργασία 2: Διερεύνηση της ταυτότητας και δημιουργία ιστορίας</b></p> <p>Εισάγετε την ιδέα της ταυτότητας ως παγόβουνο. Στην κορυφή του παγόβουνου είναι η εικόνα που θέλετε να βλέπουν όλοι για εσάς, η κοινότητά σας κάτω από το νερό είναι το κρυφό, εσωτερικό μέρος της ταυτότητάς σας, ίσως τα μέρη που κρύβετε. Σχεδιάστε το με τον χαρακτήρα σχεδιάζοντας ένα μεγάλο τρίγωνο/παγόβουνο και τοποθετώντας το σε έναν μεγάλο κύκλο. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί ως παζλ ή να συναρμολογήσω τα κομμάτια της δεύτερης μάσκας. Κάθε κομμάτι αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό μέρος της ταυτότητάς τους. Σε ομάδες συσχετίστε αυτή τη δραστηριότητα με τον μασκοφόρο χαρακτήρα.</p>	<p>Η χρήση της εικόνας του παγόβουνου θα βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν την ιδέα των κρυφών χαρακτηριστικών και των όσων κρύβουμε ως άνθρωποι.</p>
10 λεπτά	<p><b>Φοράνε όλοι μάσκα:</b></p> <p><b>Ο δάσκαλος ως παραμυθάς</b> <i>“Είστε εξαιρετικοί αρχαιολόγοι και λύτες προβλημάτων. Αναρωτιέμαι τι άραγε έκρυβε ο μασκοφόρος ήρωάς μας και γιατί;”</i></p> <p>Σε ομάδες προσθέστε περαιτέρω πληροφορίες για τον μασκοφόρο χαρακτήρα. Επιστρέψτε στην ιδέα των θρυμματισμένων λίθων και των ατελειών που ανήκουν στη μάσκα. Μοιραστείτε αυτές τις ιδέες και προσθέστε λέξεις-κλειδιά στην κορυφή και στο κάτω μέρος του προφίλ του χαρακτήρα (εικόνα παγόβουνου ή παζλ).</p>	
15 λεπτά	<p><b>Εργασία 3: Σωματικό θέατρο:</b> Ζητήστε από τους νέους σε μικρές ομάδες να χρησιμοποιήσουν το σώμα τους για να δημιουργήσουν μια τέλεια εικόνα του χαρακτήρα που φοράει τη μάσκα και μια δεύτερη εικόνα ενός μέρους του εαυτού τους που ο χαρακτήρας προσπαθεί να κρύψει χρησιμοποιώντας ένα παγωμένο <b>καρέ</b> ή μια <b>ακίνητη εικόνα</b>. Δημιουργήστε, μοιραστείτε, παρουσιάστε και προβληματιστείτε σχετικά με κάθε εικόνα.</p>	<p>Αν οι νέοι δεν αισθάνονται άνετα να αγγίζουν ο ένας τον άλλον εδώ, μπορούν να δίνουν οδηγίες καθώς σμιλεύουν τον χαρακτήρα.</p>
15 λεπτά	<p><b>ή</b></p> <p><b>Εργασία 3: Κατασκευή μάσκας:</b> Καλέστε κάθε άτομο να ζωγραφίσει ή να φτιάξει μια μάσκα όπως η πέτρινη μάσκα. Στο ένα μισό να ζωγραφίσει τα πράγματα που θέλει να βλέπουν οι άλλοι για τον εαυτό του και στο δεύτερο μισό τα πράγματα που κρύβει ή προστατεύει.</p>	
10 λεπτά	<p><b>Εργασία 4: Αλλαγή σχέσεων:</b> Δημιουργήστε έναν γενναίο χώρο για να μοιραστείτε μάσκες σε μικρές ομάδες. Ζητήστε από τις ομάδες να βρουν ομοιότητες και διαφορές στις εικόνες που δημιούργησαν σε κάθε μισό των масκών. Μοιραστείτε το με την τάξη. Ποιες είναι οι ομοιότητες και οι διαφορές εδώ;</p>	
5 λεπτά	<p><b>Εργασία 5: Δάσκαλος- σε- Ρόλος:</b> <i>“Θα θέλατε να ακούσετε τον χαρακτήρα να μιλάει; Θα μιλήσω εγώ ως το πρόσωπο που φοράει τη μάσκα” (Τραβήξτε τους πιο κοντά γύρω σας.)</i></p> <p><i>“Είμαι μόνος. Μόνο εγώ και οι σκιές μου. Γιατί είναι τόσο δύσκολο να χτιστούν γέφυρες; Παίρνουν αλλά ποτέ δεν δίνουν;”</i></p>	<p>Δάσκαλος σε ρόλο: Αυτό είναι το σημείο-κλειδί στο δράμα και πρέπει να δημιουργήσει μια στιγμή έντασης. Ανοίγει επίσης την ασφαλή διερεύνηση των <b>ερωτήσεων κριτικής διερεύνησης</b>.</p>

15 λεπτά	<p><b>Εργασία 6: Εύρεση λύσης:</b> Ζητήστε από τους νέους σε μικρές ομάδες να διαπραγματευτούν μια απάντηση.</p> <p><i>Δάσκαλος: Τι σημαίνει αυτό; Τι θα μπορούσαν να πουν; Τι μπορεί να γίνει;</i></p> <p>Τοποθετήστε την εικόνα της μάσκας στη μέση ενός κύκλου με τους νέους να κάθονται γύρω της ή καθίστε στη μέση του κύκλου ως δάσκαλος σε ρόλο. Γράψτε ιδέες σε Post-it και τοποθετήστε τις γύρω από τη μάσκα ή μιλήστε αυτές τις ιδέες στον χαρακτήρα. (Δημιουργήστε, παρουσιάστε, ερμηνεύστε τις ιδέες ως τάξη)</p>	
10 λεπτά	<p><b>Εργασία 7: Ημερολόγια σκέψης: ευκαιρία ελεύθερης γραφής:</b> Προτείνετε στους νέους να προβληματιστούν σχετικά με την ιστορία. Ποια είναι τα ερωτήματα που θέλουν να θέσουν σχετικά με την πέτρινη μάσκα και τον χαρακτήρα που κρύβεται πίσω από αυτήν; Ζωγραφίστε, γράψτε τις απαντήσεις σε ημερολόγια σκέψης.</p>	Αυτό μπορεί επίσης να γίνει στο σπίτι μετά τη συνεδρία.

# Η Πέτρινη Μάσκα 1.3: (Πέρα από την ιστορία) Αντιμετώπιση της πολυπλοκότητας, εύρεση λύσεων και σκόπιμη δράση

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
10 λεπτά	<p><b>Warm up:</b>  <b>Physical warm up:</b> As per session 1.</p> <p><b>Emotional warm up:</b> Establishing a brave space. Remind the group of their community rules for creating a brave space from session 2.</p>	<p><b>What knowledge is being created?</b></p>
20 λεπτά, συμπεριλαμβανομένης της εργασίας 2	<p><b>Εργασία 1: Αντιμετώπιση της πολυπλοκότητας:</b>            Επιστρέψτε στις απαντήσεις γύρω από τη μάσκα και τον γρίφο που βρέθηκε στο τούνελ.</p> <p><b>“Ας υποθέσουμε</b> ότι ήσασταν αρχαιολόγοι που συναρμολογούσατε τα τελευταία κομμάτια των πληροφοριών σχετικά με την ταυτότητα του ατόμου που κρύβεται πίσω από τη μάσκα για μια έκθεση. Έχετε ήδη ανακαλύψει πολλά στην έρευνά σας. Γνωρίζουμε ότι... (Ανακεφαλαίωση των ιδεών της προηγούμενης συνεδρίας εδώ) και υπήρξε η ανακάλυψη ενός μυστηριώδους γρίφου, χαραγμένου στο πίσω μέρος της μάσκας. Έλεγε: “Η μάσκα είναι μια από τις μεγαλύτερες μάσκες που έχω δει ποτέ: <b>Ό,τι παίρνεις, πρέπει να το επιστρέψεις. Ποια είναι η μάσκα που φοράς;</b>”</p> <p><b>Εύρεση λύσης:</b> Σε μικρές ομάδες καλέστε τους νέους να σκεφτούν το επόμενο μέρος της ιστορίας. Τι θαβάλουν πίσω; Ποιο είναι το μήνυμα της πέτρινης μάσκας; Πώς αυτό το μήνυμα σχετίζεται με τη σημερινή εποχή; (Συνδέεται με την ψυχική υγεία και την ευημερία; Πώς;)</p>	<p><b>Πραγματοποίηση αλλαγών</b></p> <p>Απόλαυση, αυτοέκφραση, αυτοπεποίθηση (θετική ευεξία)</p> <p>Συμπόνια και ενσυναίσθηση, προώθηση πολλαπλών και κριτικών προοπτικών</p> <p>Ενεργή ενδυνάμωση και οικοδόμηση ταυτότητας</p>
1 ώρα και 15 λεπτά	<p><b>Εργασία 3: Δημιουργική ανταπόκριση:</b> Καλέστε τους νέους να δημιουργήσουν ένα <b>κολάζ</b> απαντήσεων σε τριάδες. <i>Γιατί η διαφορετικότητα είναι δύναμη; Πρέπει να κρύβουμε τις ατέλειες; Τι θα λέγατε σε άλλους νέους για τις μάσκες που φορούν; Πείτε / γράψτε / ζωγραφίστε / ραπάρτε / ερμηνεύστε μια απάντηση που θα κρυφτεί σε ένα νέο μέρος ή θα μοιραστεί; Πού θα το κρύψετε για να το βρουν οι άλλοι;</i></p>	

15 λεπτά	<b>Εργασία 4: Κριτικός αναστοχασμός:</b> Ευκαιρία ελεύθερης γραφής. Τι θέλετε να μάθουν οι άλλοι από την ταυτότητα του ατόμου που κρύβεται πίσω από την πέτρινη μάσκα; Μπορείτε να διερευνήσετε ορισμένες από τις ερωτήσεις διερεύνησης εδώ: <i>Ποιοι παράγοντες διαμορφώνουν τις ταυτότητές μας; Ποια διλήμματα προκύπτουν όταν οι άλλοι μας βλέπουν διαφορετικά από ό,τι εμείς τους εαυτούς μας; Πώς οι ταυτότητές μας επηρεάζουν τις επιλογές μας; Γιατί η διαφορετικότητα αποτελεί δύναμη; Πρέπει να κρύβουμε τις ατέλειες; Τι θα λέγατε σε άλλους νέους για τις μάσκες που φορούν;</i>	Αυτό μπορεί επίσης να γίνει στο σπίτι μετά τη συνεδρία.
	<b>Πιθανά επόμενα βήματα:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Χρησιμοποιήστε τις απαντήσεις του κολάζ για περαιτέρω ευκαιρίες ελεύθερης γραφής.</li></ul>	



# Ποιος είναι ο ειδικός; Ρωτήστε εμένα!

## Κριτική σκέψη μέσω της παράστασης

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

### Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργία γενναίων χώρων

Η μάθηση μέσω δημιουργικών μεθόδων έχει να κάνει με την εξέταση ενός θέματος, μιας εργασίας ή μιας ερώτησης από διαφορετική ή ακόμη και από περισσότερες οπτικές γωνίες, με τη σκέψη έξω από το κουτί, τη δημιουργία συνδέσεων, τη δοκιμή διαφορετικών προσεγγίσεων για μια λύση - και τη συμμετοχή όσο το δυνατόν περισσότερων αισθητηριακών καναλιών. Για ορισμένους μαθητές, είναι μια σπάνια ευκαιρία να λάμψουν και να μοιραστούν τη γνώση με τρόπο που να ανταποκρίνεται στις δεξιότητες και τις ανάγκες τους.

### Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Γενναίος χώρος
- Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση
- Κριτική σκέψη
- Συνεργατική μάθηση (συνδεδεμένη με την ομαδοποίηση)
- Επίλυση προβλημάτων

### Γνώση που δημιουργήθηκε

#### Ποια γνώση δημιουργείται;

Παρέχει την ευκαιρία στους μαθητές να είναι σε θέση να εξασκηθούν και να μάθουν πώς να είναι

- Κριτικοί στοχαστές
- Αυτοκατευθυνόμενοι μαθητές
- Ενισχύουν τη δική τους έκφραση
- Αυτοπεποίθηση
- Επίλυση προβλημάτων
- Δημιουργία ομάδας
- Πλευρική σκέψη
- Πολύπλοκη κατανόηση της προοπτικής και της γνώσης
- Χώρος για την ανάπτυξη της αίσθησης αυτονομίας και υπευθυνότητας

#### Πώς δημιουργείται η γνώση;

Επίλυση προβλημάτων ως ομάδα:

- Απαντώντας σε ερευνητικά ερωτήματα ως ομάδα εμπειρογνομόνων
- Μια ζωντανή, βιωμένη εμπειρία του ρόλου του εμπειρογνώμονα
- Εξάσκηση, επινόηση και παράσταση μαζί

*Ενεργητική ακρόαση:*

- *Η εμπειρία του να είσαι ενεργός ακροατής και ταυτόχρονα ακροατής*
- *Μέσω ερωτήσεων και ακρόασης των απαντήσεων χωρίς σχολιασμό*
- *Να επιτρέπουμε τη διαφορά, να βιώνουμε την αμοιβαία ακρόαση χωρίς να χρειάζεται να συμφωνούμε*
- *Ακούγοντας τους προβληματισμούς του άλλου και αναλογιζόμενοι τον εαυτό σας*



Παράδειγμα λίθων για χρήση στο εργαστήριο

# Εργαστήριο 2: Ποιος είναι ο ειδικός; Ρωτήστε με!

3 ώρες / 170 λεπτά με διαλείμματα

Ηλικία-στόχος: 11-16

## Τομείς γνώσεων:

Η παράσταση και η συνεργασία δίνουν στους νέους την ευκαιρία να δοκιμάσουν ιδέες με δημιουργικό τρόπο. Είναι ένας διασκεδαστικός και ελκυστικός τρόπος για να παίξουν ιδέες και να μάθουν μαζί. Προσφέρει άμεση ανατροφοδότηση από τους συνομηλικούς και δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου μπορούν να δημιουργηθούν μαζί νέοι δρόμοι σκέψης και γνώσης. Η εργασία με αυτόν τον τρόπο συμβάλλει στη δημιουργία μιας συλλογικής ατμόσφαιρας μαθητών που θα βοηθήσει στην οικοδόμηση της αυτοπεποίθησης και της αυτοεκτίμησης, η οποία με τη σειρά της ωφελεί όλα τα μαθήματα και δημιουργεί ευκαιρίες για μάθηση.

## Πράγματα που πρέπει να θυμάστε

### Γενναίοι φανταστικοί χώροι: Πώς σχεδιάζω την παράσταση;

(Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Γενναίους Χώρους δείτε τη σελίδα 76 της ενότητας των πηγών)

Μερικά πράγματα που πρέπει να έχετε κατά νου όταν κάνετε θέατρο:

- Κάθε δραστηριότητα εξελίσσεται στην επόμενη. Οι δραστηριότητες προθέρμανσης αναπτύσσουν τις δεξιότητες που θα χρειαστούν για τη δημιουργία της παράστασης.
- Αν υπάρχει αντίσταση/σύγκρουση, αφιερώστε χρόνο για να το συζητήσετε και να βοηθήσετε τους μαθητές να βρουν τις δικές τους λύσεις, έτσι ώστε να μην βρεθούν σε μια κατάσταση στην οποία δεν αισθάνονται άνετα.
- Βεβαιωθείτε ότι είναι σαφές ποιος μιλάει πότε και ποιος μοιράζεται, και υποστηρίξτε τους να μιλήσουν από τη δική τους εμπειρία.
- Όταν μοιράζετε τις επιδόσεις: και τι σημαίνει αυτό όσον αφορά την παρακολούθηση, την ακρόαση και την παραχώρηση χώρου. Εδώ είναι σημαντικό να “κρατάτε το χώρο” για να βεβαιωθείτε ότι είναι σαφές πότε είναι η αρχή και το τέλος της παράστασης. Πείτε ευχαριστώ μετά από κάθε παράσταση. Είναι σημαντικό ο καθένας να έχει χρόνο να μοιραστεί την απόδοσή του.
- Διευκρινίστε ότι δεν υπάρχουν στόχοι ή σκοποί που πρέπει να επιτευχθούν στην παράσταση. Γι' αυτό το λόγο δουλεύουμε με εισαγωγικές ερωτήσεις και όχι με απαντήσεις.
- Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χρόνος για να προβληματιστείτε μαζί, καθώς συχνά εκεί συμβαίνει η μάθηση.

## Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- Χώρος για να κινείστε και να εργάζεστε σε ομάδες. (Αυτό θα μπορούσε να είναι η αίθουσα διδασκαλίας σας με τα τραπέζια και τις καρέκλες στο πλάι, συχνά είναι χρήσιμο να εξασκούνται οι ομάδες στην αίθουσα διδασκαλίας και στο διάδρομο).
- Μεγάλα κομμάτια χαρτιού και στυλό με τις 15 εργασίες γραμμένες (για να δουλεύουν οι μαθητές και να τις σημειώνουν καθώς τις εκτελούν)
- Αντίγραφα των ερωτήσεων για την ομαδική εργασία, ώστε κάθε ομάδα να τις χρησιμοποιήσει στην ομαδική της διαδικασία.
- Οι ερωτήσεις προβληματισμού που γράφτηκαν για την τελευταία δραστηριότητα
- 4-5 πέτρες για κάθε ομάδα προς χρήση
- 3 ώρες

(Αυτές οι δραστηριότητες είναι γραμμένες για έναν εκπαιδευτικό που γνωρίζει ήδη τους μαθητές του - αν είστε νέοι στην τάξη, αφιερώστε χρόνο στην αρχή παίζοντας ένα παιχνίδι με ονόματα).

## Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών:

Οποιοδήποτε θέμα ή αντικείμενο του προγράμματος σπουδών μπορεί να εισαχθεί και να διδαχθεί/ερευνηθεί μέσω της παράστασης και των μεθόδων συν-δημιουργίας.

Για παράδειγμα, Τέχνη, Αγγλικά, Ιστορία, Αγγλικά, Κοινωνικές Σπουδές και Ηθική.

## Δραστηριότητα επέκτασης

*(Συμπληρώνεται είτε πριν είτε μετά τη δραστηριότητα εκτός σχολείου):*

Ζητήστε από τους μαθητές να ρωτήσουν κάποιον στο σπίτι τους αυτές τις ερωτήσεις και να φέρουν μια καταγεγραμμένη απάντηση στο τηλέφωνό τους:

- Ποιος είναι ειδικός;
- Πώς αποφασίζουν οι άνθρωποι ποιον θα ακούσουν ως εμπειρογνώμονα;
- Ποιοι είναι οι ειδικοί στην καθημερινή σας ζωή;



# Σχέδιο εργαστηρίου 3 ωρών

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
	<b>Προθέρμανση και εισαγωγή</b> <i>Σήμερα: Θα κάνουμε σύντομες παραστάσεις ως ειδικοί σχετικά με αυτή την πέτρα.</i>	Οι ώρες θα πρέπει να προσαρμόζονται ανάλογα με τα σχολικά διαλείμματα και τις ανάγκες των μαθητών. Αυτό το τρίωρο εργαστήριο μπορεί να σπάσει σε 45 λεπτά / 90 λεπτά για να ταιριάζει με τον προγραμματισμό του μαθήματός σας, κατά προτίμηση όπου έχουν προγραμματιστεί τα διαλείμματα.
25 λεπτά	<i>Τώρα: Ως τάξη ολοκληρώστε αυτές τις 15 εργασίες σε 15 λεπτά. Θα έχουμε 5 λεπτά για να δείξουμε τη δουλειά σας, οπότε βρείτε έναν τρόπο να την παρουσιάσετε.</i> <b>15 εργασίες σε 15 λεπτά με οποιαδήποτε σειρά:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Γράψτε μια εξήγηση για το Ποιος είναι ειδικός;</li><li>● 3 λεπτά όρθιοι όλοι μαζί</li><li>● Τι κάνουν οι εμπειρογνώμονες; (σχεδιάστε την απάντηση)</li><li>● Γράψτε ένα ποίημα για: Γιατί χρειαζόμαστε ειδικούς;</li><li>● 3 λεπτά χωρίς να μιλάει αγγλικά</li><li>● Τι είδους εμπειρογνωμοσύνη έχετε στην ομάδα σας; (απαριθμήστε τα όλα)</li><li>● 3 λεπτά καθιστός</li><li>● Από πού αντλούν τις γνώσεις τους οι ειδικοί; (γράψτε έναν κατάλογο)</li><li>● Πώς αποφασίζουν οι άνθρωποι ποιον θα ακούσουν ως εμπειρογνώμονα; (γράψτε 3 προτάσεις)</li><li>● 3 λεπτά σιωπής</li><li>● Πώς ξέρουμε ότι ο εμπειρογνώμονας είναι πραγματικός; (γράψτε 3 προτάσεις)</li><li>● 3 λεπτά ψίθυρος</li><li>● Υπάρχει τεχνογνωσία που την έχουν μόνο οι νέοι κάτω των 18 ετών; (επιλέξτε την αγαπημένη σας απάντηση στην ομάδα)</li><li>● Ποιος ειδικός πιστεύετε ότι δεν χρειαζόμαστε; (ζωγραφίστε τους)</li><li>● Ποιοι είναι οι ειδικοί στην καθημερινή σας ζωή; (γράψτε μια λίστα)</li></ul>	Εδώ δώστε στην τάξη σας συμβουλές καθώς προχωρούν, ανάλογα με τις ανάγκες:  Έχουν επίγνωση του χρόνου; Θέλουν να χωριστούν σε ομάδες;  Πώς καταθέτουν την εργασία;  Πρέπει όλοι να κάνουν τα πάντα;

20 λεπτά	<p><b>Ο εμπειρογνώμονας - Η εφεύρεση της πέτρας</b></p> <p>Πρόσωπο Α: Ο εμπειρογνώμονας (ομιλητής)</p> <p>Πρόσωπο Β: Τα χέρια του εμπειρογνώμονα</p> <p>Πρόσωπο Γ: Ο συνεντευκτής</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Το άτομο Α είναι ο εμπειρογνώμονας και πρέπει να εγκαταλείψει το δωμάτιο.</li> <li>● Το άτομο Β, ο Γ και η υπόλοιπη ομάδα αποφασίζουν ποια νέα εφεύρεση θα μπορούσε να είναι η πέτρα (για παράδειγμα ένα μαγικό απολυμαντικό χεριών που δεν τελειώνει ποτέ, μια φορητή τουαλέτα ή μια πόρτα στο μέλλον).</li> <li>● Ο εμπειρογνώμονας (άτομο Α) ξαναμπάνει στην αίθουσα. Και τώρα προσκαλείται σε μια τηλεοπτική εκπομπή για να παρουσιάσει αυτή την πρωτοποριακή εφεύρεση στον κόσμο χωρίς να γνωρίζει τι είναι.</li> <li>● Το άτομο Β (τα χέρια του εμπειρογνώμονα) στέκεται πίσω από το άτομο Α (τον εμπειρογνώμονα) και κάνει χειρονομίες για να απεικονίσει ποια είναι η νέα εφεύρεση. Το άτομο Γ (ο συνεντευκτής) κάνει καθοδηγητικές ερωτήσεις για να βοηθήσει τον εμπειρογνώμονα να ανακαλύψει ποια είναι η εφεύρεσή του.</li> <li>● Όλοι οι άλλοι είναι το κοινό της τηλεοπτικής εκπομπής.</li> <li>● Η παρουσίαση γίνεται όταν το άτομο Α (ο εμπειρογνώμονας) φωνάζει το όνομα της εφεύρεσης στη συνέντευξη.</li> </ul>	(Κάντε το μία ή δύο φορές ως τάξη μέσα σε 20 λεπτά, με διαφορετικά άτομα να παίζουν διαφορετικούς ρόλους, πάντα κάποιος καινούργιος)
10 λεπτά	Διάλειμμα	

35 λεπτά	<p><b>Συν-δημιουργία Σε ομάδες 3-5 μαθητών</b></p> <p><i>Είστε μια ερευνητική ομάδα σε αυτό το περιβάλλον. Ως ομάδα ο στόχος σας είναι να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για την πέτρα σας. Έχετε 30 λεπτά για να κάνετε την παράστασή σας. Θα παρουσιάσετε τα ευρήματά σας σε μια παράσταση 2-5 λεπτών.</i></p> <p><b>Ακολουθούν μερικές ερωτήσεις που θα σας βοηθήσουν στη συν-δημιουργία σας:</b></p> <p><b>Στοιχεία για την πέτρα σας:</b></p> <p>Πού ακριβώς τη βρήκατε;</p> <p>Πώς λέγεται;</p> <p>Από πού προέρχεται;</p> <p>Τι σας λέει;</p> <p><b>Στοιχεία για την ομάδα:</b></p> <p>Ποιος είσαι εσύ; Ποιοι είναι οι ρόλοι σας και πώς διαφέρετε μεταξύ σας;</p> <p>Πώς συνεργάζεστε;</p> <p>Τι σας ενθουσιάζει;</p> <p><b>Πώς θα εκτελέσετε τα ευρήματά σας:</b></p> <p>Πώς μπαίνετε στην παράσταση;</p> <p>Μιλάτε όλοι σας;</p> <p>Πού βρίσκονται τα σώματά σας στο διάστημα;</p> <p>Πού είναι το κοινό σας;</p> <p>Φροντίστε να εξασκηθείτε και να παρουσιάσετε την απόδοσή σας τουλάχιστον μία φορά πριν από την κοινή χρήση.</p> <p><i>Να θυμάστε ότι είστε οι ειδικοί και δεν υπάρχει περίπτωση να κάνετε λάθος!</i></p>	<p>Βάλτε τους μαθητές να επιλέξουν τις ομάδες τους, αν αυτό δεν είναι δυνατό, επιλέξτε τους τυχαία.</p> <p>Μόλις σχηματιστούν οι ομάδες και αποφασίσουν τι θα κάνουν, μπορούν να απλωθούν στο διάδρομο. Αυτό θα αφήσει την ομάδα που μπορεί να χρειάζεται περισσότερη βοήθεια για να φτιάξει ένα σχέδιο μαζί στην τάξη.</p> <p>Είναι σημαντικό να εναλλάσσετε σε όλες τις ομάδες βοηθώντας και προτρέποντας όταν χρειάζεται.</p> <p>Να έχετε γράψει αυτές τις ερωτήσεις για να τις βλέπει η τάξη σας κατά την εργασία.</p>
20 λεπτά	<p><b>Ανατροφοδότηση από τους μαθητές</b></p> <p>Βάλτε τις ομάδες σε ζευγάρια και ζητήστε τους να παρακολουθήσουν ο ένας τον άλλον και να ενημερώσουν ο ένας τον άλλον:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Τι θα μπορούσαν να προσθέσουν...</li> <li>● Τι θα τους βοηθούσε να κατανοήσουν τα ευρήματα των εμπειρογνομόνων ως μέλη του ακροατηρίου...</li> </ul>	
20 λεπτά	<p><b>Μοιραστείτε τα ευρήματα κάθε ερευνητικής ομάδας (4-10 λεπτά για κάθε ομάδα, ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων)</b></p> <p>*Μετά από κάθε ομάδα μοιραστείτε τι σας άρεσε σε αυτό που έκαναν.</p>	<p>Εδώ είναι σημαντικό να παρακολουθείτε το χρόνο και να έχετε ένα σχέδιο για το ποιος θα πάει πότε πριν ξεκινήσετε. Θυμηθείτε: κρατήστε το χώρο.</p>
10 λεπτά	<b>Διάλειμμα</b>	

30 λεπτά

### Αναστοχασμός στην τάξη

*Ήμασταν όλοι ειδικοί σήμερα και μάθαμε πολλά διαφορετικά πράγματα για τις πέτρες μας ο ένας από τον άλλον, μπράβο σας! Για τους προβληματισμούς μας, βρείτε μια άλλη ομάδα για να μιλήσετε και να μοιραστείτε τις σημερινές σας εμπειρίες.*

#### Σε μικρές ομάδες συζήτησης, ρωτήστε ο ένας τον άλλον:

- Πώς αισθάνεστε όταν είστε ειδικός στην πέτρα σας;
- Πώς ήταν να εργάζεστε ως ομάδα εμπειρογνομόνων;
- Τι μάθαμε ο ένας από τον άλλον;

Γύρος λήξης: Κάθε μαθητής είτε μοιράζεται μια πρόταση ως αναπόληση της ημέρας είτε μια χειρονομία που δείχνει πώς αισθάνεται εκείνη τη στιγμή.

Φροντίστε εδώ να αφιερώσετε τον χρόνο σας εξίσου στις δύο ομάδες. Υπενθυμίστε στους μαθητές πώς να μοιράζονται και βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν χρόνο να μιλήσουν και να ακουστούν. Δεν χρειάζεται να συμφωνήσετε στην απάντηση, κάθε μαθητής μπορεί να πει κάτι εντελώς διαφορετικό και αυτό είναι υπέροχο! Ακούμε ο ένας τον άλλον.

Εδώ μπορείτε να επιλέξετε είτε να κλείσετε με έναν γύρο κίνησης είτε με λόγια, ανάλογα με το τι χρειάζεται η τάξη σας αυτή τη στιγμή και πόσο χρόνο έχετε. Μετά από αυτόν τον γύρο δεν χρειάζεται συζήτηση ή σχολιασμός. Απλά ευχαριστήστε για τη δουλειά που κάνατε μαζί.



# Οι ζωές των λίθων

## Δημιουργική γραφή και άποψη

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

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

Η δημιουργική γραφή συχνά διδάσκεται με έναν ιδιαίτερα δομημένο τρόπο, με τους μαθητές να μην έχουν εμπιστοσύνη καθώς αποξενώνονται από τη διαδικασία της γραφής.

Οι δραστηριότητες σε αυτό το εργαστήριο εκτιμούν όλους τους μαθητές και εσάς, τον εκπαιδευτικό, ως συγγραφείς. Συγγραφείς που έχουν την επιλογή για το τι και πώς γράφουν στα ημερολόγιά τους και που γίνονται μέρος μιας κοινότητας συγγραφέων που τους καλλιεργεί. Μια κοινότητα συγγραφέων που παρέχει επικοινωνιακή ανατροφοδότηση και δημιουργεί έναν γενναίο χώρο για τη συγγραφή και την αναδιτύπωση.

Μέσω αυτών των μεθόδων, οι μαθητές αποκτούν αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση και αρχίζουν να βλέπουν τους εαυτούς τους ως συγγραφείς. Η γραφή γίνεται ενεργητική (Dobson and Stephenson, 2017- Dobson and Stephenson, 2019). Τα κείμενα που συντάσσουν και αναδιτυπώνουν οι μαθητές είναι καινοτόμα και ευφάνταστα.

### Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Κοινότητα συγγραφέων
- Οι εκπαιδευτικοί ως συγγραφείς
- Τα ημερολόγια γραφής ως γενναίοι χώροι
- Ελεύθερη γραφή
- Επανασχεδιασμός
- Ενεργή Γραφή (Agentic writing)

### Γνώση που δημιουργήθηκε

#### Ποια γνώση δημιουργείται;

Οι συγγραφείς της κοινότητας θα μάθουν πώς να:

- Εκτιμούν τις εμπειρίες και τις ιδέες της ζωής τους
- Μετασχηματίζουν τις δικές τους εμπειρίες και ιδέες μέσω της δημιουργικής γραφής
- Σκεφτούν τη συγγραφή ως ατομική και συλλογική δραστηριότητα
- Βελτιώσουν τη δική τους γραφή μέσω της ανταλλαγής ιδεών
- Βελτιώσουν το δικό τους γραπτό μέσω της ανατροφοδότησης
- Εκτιμούν τα σχόλια
- Συμμετοχή σε σκόπιμη και ριζική αναδιτύπωση
- Σκέφτονται και να διαχειρίζονται τις δικές τους συναισθηματικές αντιδράσεις στα γραπτά τους και στην ανατροφοδότηση από την κοινότητα
- Είναι τόσο ενσυναισθητικοί όσο και επικοινωνιακοί στην ανατροφοδότηση άλλων συγγραφέων
- Πειραματιστούν με τη γραφή τους προκειμένου να εξερευνήσουν διαφορετικές απόψεις και να ενσυναισθητοποιήσουν τους άλλους.
- Ανάπτυξη χαρακτήρα

- Εφαρμογή συγκεκριμένων τεχνικών γραφής
- Να βλέπουν τους εαυτούς τους ως συγγραφείς, οι οποίοι χρησιμοποιούν το δικό τους στυλ και τις δικές τους διαδικασίες γραφής για να δημιουργήσουν καινοτόμα και ευφάνταστα κείμενα

## Πώς δημιουργείται η γνώση;

Για να δημιουργηθεί αυτή η γνώση, ως δάσκαλος θα πρέπει να:

- Στοχεύετε στη δημιουργία μιας κοινότητας συγγραφέων. Η κοινότητα πρέπει να είναι χωρίς αποκλεισμούς, να εκτιμά τις ιδέες και τις εμπειρίες όλων των συγγραφέων και να αναπτύσσει την ικανότητα να δίνουν και να δέχονται εποικοδομητική ανατροφοδότηση. Αυτό απαιτεί χρόνο - το να μοιράζονται τα γραπτά τους κάνει τους συγγραφείς να αισθάνονται ευάλωτοι και η παροχή εποικοδομητικής ανατροφοδότησης είναι μια πραγματική δεξιότητα. Θα το ανακαλύψετε και αυτό καθώς θα γίνετε και εσείς μέρος της κοινότητας! Η χρήση των ημερολογίων γραφής ως ασφαλών χώρων είναι το κλειδί για την εγκαθίδρυση μιας καλλιεργητικής κοινότητας, όπως και η ενθάρρυνση όλων των μελών της κοινότητας να είναι υποστηρικτικοί και θετικοί στην ανατροφοδότησή τους πριν από τον καθορισμό ενός στόχου για την ανάπτυξη. Μην ανησυχείτε, επομένως, αν αρχίσετε να αισθάνεστε ότι δημιουργείτε μια καλλιεργητική κοινότητα συγγραφέων μόνο μέχρι το τέλος αυτών των δραστηριοτήτων.
- Βρείτε μια ισορροπία μεταξύ της προσφοράς στους μαθητές ελευθερίας και επιλογής και της παροχής δομής και ιδεών. Οι περισσότερες από τις δραστηριότητες που ακολουθούν έχουν σχεδιαστεί σκόπιμα για να δίνουν στους μαθητές ελευθερία και επιλογή στη συγγραφή τους. Αυτό γίνεται για να αναπτύξουν την ταυτότητα της γραφής τους και να βοηθήσουν τη γραφή τους να γίνει ενεργητική. Ωστόσο, ορισμένες φορές κάποιοι μαθητές μπορεί να χρειάζονται περισσότερη δομή καθώς αρχίζουν να αναπτύσσουν αυτοπεποίθηση στη χρήση και ανάπτυξη των δικών τους ιδεών. Έχοντας αυτό κατά νου, στη στήλη “Προτάσεις και πηγές” παρέχονται ορισμένες ιδέες και παραδείγματα γραφής. Εξίσου, ορισμένες δραστηριότητες που περιλαμβάνονται εδώ εστιάζουν σε συγκεκριμένες τεχνικές γραφής που απαιτούν από τους μαθητές να γράψουν με έναν συγκεκριμένο τρόπο - αντί να περιορίζουν τη δημιουργικότητα, ελπίζουμε ότι οι μαθητές θα είναι σε θέση να προσαρμόσουν δημιουργικά αυτές τις τεχνικές στα δικά τους γραπτά. Τελικά, κάθε συγγραφέας της κοινότητας θα πρέπει να γράφει τα δικά του μοναδικά, καινοτόμα και ευφάνταστα κείμενα.
- Αναπτύξτε μια κατανόηση του εαυτού σας ως συγγραφέα. Προσπαθήστε να μην προετοιμάζετε γυαλισμένα γραπτά κομμάτια πριν από τα εργαστήρια. Το να τα μοιραστείτε με τους μαθητές μπορεί να ενισχύσει τις ανισότητες εξουσίας στην κοινότητα, καθώς οι μαθητές σκέφτονται: “Δεν υπάρχει περίπτωση να μπορώ να το κάνω αυτό!”. Η προετοιμασία κομματιών γραφής πριν από τα εργαστήρια σημαίνει επίσης ότι είναι λιγότερο πιθανό να είστε σε θέση να μοιραστείτε τη διαδικασία της συγγραφής σας με τους μαθητές σας. Αντ’ αυτού, αναλάβετε τις δραστηριότητες γραφής μαζί με άλλα μέλη της κοινότητας, μοιραζόμενοι τα γραπτά σας όπως και οι άλλοι συγγραφείς μοιράζονται τα δικά τους. Θα μάθετε τόσα πολλά για τον εαυτό σας ως συγγραφέα και τις δικές σας διαδικασίες γραφής κάνοντας αυτό!

# Εργαστήριο 3: Οι ζωές των λίθων\_Δημιουργική γραφή και οπτική γωνία

**Ηλικία-στόχος: 11-16**

## **Τομείς γνώσεων:**

Η δημιουργική συγγραφή στο πλαίσιο μιας κοινότητας συγγραφέων δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να εκτιμήσουν και να μετασχηματίσουν τις δικές τους ιδέες, ενώ παράλληλα επωφελούνται από την επικοινωνιακή ανατροφοδότηση της κοινότητας, καθώς μαθαίνουν να επανασχεδιάζουν τα γραπτά τους.

Αυτά τα εργαστήρια χρησιμοποιούν τις πέτρες ως αρχικό ερέθισμα και ξεκινούν εισάγοντας τους συγγραφείς στην έννοια της αποενοχοποίησης - εδώ ο σκοπός της δημιουργικής γραφής είναι να κάνει το οικείο άγνωστο, ώστε οι αναγνώστες να ξυπνήσουν τις αισθήσεις τους και να δουν τον κόσμο διαφορετικά. Αρχικά, αυτό προϋποθέτει ότι η κοινότητα κάνει ένα τεράστιο άλμα πίστης και βλέπει τον κόσμο από την οπτική γωνία μιας πέτρας!

Καθώς οι δραστηριότητες εξελίσσονται, οι συγγραφείς έχουν διάφορες ευκαιρίες να δημιουργήσουν τους δικούς τους χαρακτήρες και ιστορίες, ενώ παράλληλα μαθαίνουν συνεχώς πώς να δίνουν και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση από την κοινότητά τους. Τελικά, κάθε συγγραφέας θα παράγει το δικό του καινοτόμο και ευφάνταστο κείμενο, μαθαίνοντας να βλέπει τον εαυτό του ως συγγραφέα με τις δικές του διαδικασίες γραφής.

## **Πράγματα που πρέπει να θυμάστε**

### **Κοινότητα συγγραφέων: Πώς μπορώ να προγραμματίσω;**

Μερικά πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε όταν δημιουργείτε μια κοινότητα συγγραφέων:

- Σε μια κοινότητα συγγραφέων δεν υπάρχουν σωστά ή λάθος κείμενα.
- Όλοι γράφουν.
- Όλοι είναι συγγραφείς.
- Είσαι κι εσύ συγγραφέας.
- Θα χρειαστεί χρόνος μέχρι όλοι οι συγγραφείς να αισθανθούν αρκετά σίγουροι για να μοιραστούν το έργο τους - αρχικά οι συγγραφείς μπορεί να θέλουν να το μοιραστούν μόνο με έναν μόνο συγγραφέα.
- Θα χρειαστεί χρόνος για να μάθει η κοινότητα πώς να δίνει ανατροφοδότηση - το βασικό εδώ είναι ότι η ανατροφοδότηση θα πρέπει πάντα να είναι θετική.
- Οι περισσότερες δραστηριότητες είναι αρκετά ανοιχτές, προσφέροντας στους συγγραφείς την ευκαιρία να αντιλήσουν και να αναπτύξουν τις δικές τους ιδέες. Ωστόσο, ίσως θελήσετε να παρέχετε περισσότερη βοήθεια σε ορισμένους μαθητές καθώς αυξάνεται η αυτοπεποίθησή τους. Ιδέες για το πώς να το κάνετε αυτό και παραδείγματα γραπτών απαντήσεων παρέχονται στη στήλη “Προτάσεις και πηγές”.
- Σε όλους τους συγγραφείς θα πρέπει να προσφέρεται ο γενναίος χώρος ενός ημερολογίου γραφής, το οποίο δεν αξιολογείται από εσάς.
- Στο ημερολόγιο γραφής, δεν υπάρχει σωστός ή λάθος τρόπος γραφής. Για παράδειγμα, ορισμένοι συγγραφείς μπορεί να επιλέξουν να χρησιμοποιήσουν σχέδια.

## Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο:

1. Μια επιλογή από πέτρες (είτε φέρνετε τις δικές σας είτε χρησιμοποιείτε εικόνες όπως οι παρακάτω)
2. Ημερολόγια γραφής
3. Στυλό ή μολύβια για γραφή
4. Σημειώσεις Post-it
5. Μεγάλα κομμάτια χαρτιού
6. Στυλό μαρκαδόρου

## Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών;

Ιστορία: Θα μπορούσατε να προσδιορίσετε το περιβάλλον πριν από την ανάληψη αυτών των δραστηριοτήτων, ώστε να αποφασίσετε για μια ιστορική περίοδο στην οποία η πέτρα θα έχει γίνει μάρτυρας. Αυτό θα μπορούσε να γίνει ένας τρόπος εξερεύνησης αυτής της ιστορικής περιόδου μέσω της δημιουργικής γραφής.

Γεωγραφία: Θα μπορούσατε να προσδιορίσετε τους τύπους των λίθων που χρησιμοποιούνται σε αυτές τις δραστηριότητες, ώστε να εξερευνήσετε τα γεωλογικά χαρακτηριστικά μέσω της δημιουργικής γραφής.

## Δραστηριότητες επέκτασης

Αυτές οι δραστηριότητες περιλαμβάνουν τους μαθητές να μιλούν και να γράφουν με έναν ενήλικα εκτός σχολείου. Σε αυτές τις δραστηριότητες οι μαθητές και οι ενήλικες είναι και οι δύο “συγγραφείς”.

### Δραστηριότητα 1

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να αναληφθεί ανά πάσα στιγμή, αλλά ιδανικά μετά το εργαστήριο 3.1.

1. Οι συγγραφείς θα πρέπει να συζητούν για τις πέτρες που είναι ιδιαίτερες γι' αυτούς. Αυτό μπορεί να είναι μια πέτρα στο σπίτι τους, όπως ένα κόσμημα, ένα στολίδι ή ένα μέρος του κτιρίου. Θα μπορούσε να είναι μια πέτρα στην κοινότητά τους, όπως ένα άγαλμα στον κήπο ενός πάρκου. Θα μπορούσε να είναι μια πέτρα κάπου στη χώρα τους, όπως ένα μνημείο ή ένα σημαντικό ορόσημο.
2. Στη συνέχεια, οι συγγραφείς θα πρέπει να επιλέξουν μια ιδιαίτερη πέτρα και να την εξετάσουν προσεκτικά, είτε στην πραγματική ζωή είτε μέσω μιας εικόνας.
3. Οι συγγραφείς θα πρέπει να περιγράψουν την πέτρα με όσο το δυνατόν περισσότερους διαφορετικούς τρόπους, καταγράφοντας τις λέξεις τους. Προσπαθήστε να βρείτε άλλους τρόπους να περιγράψετε την πέτρα, συγκρίνοντας την με κάτι άλλο. π.χ. *Αυτή η πέτρα είναι η πλάτη ενός κροκόδειλου.*



4. Οι συγγραφείς θα πρέπει να σκεφτούν την ιστορία της πέτρας και να κρατήσουν κάποιες σημειώσεις. *Από πού προέρχεται; Πόσο καιρό βρίσκεται εδώ; Τι σκοπούς έχει εξυπηρετήσει; Αυτό θα μπορούσε να συνεπάγεται την πραγματοποίηση κάποιας έρευνας.*


### **Δραστηριότητα 2:**

Η δραστηριότητα αυτή θα πρέπει να αναληφθεί μετά τη δραστηριότητα 1

1. Οι συγγραφείς θα πρέπει να συζητήσουν τι ανακάλυψαν για την πέτρα τους.
2. Οι συγγραφείς θα πρέπει να συζητούν ένα μοναδικό και σημαντικό γεγονός που μπορεί να έχει βιώσει η πέτρα στο παρελθόν. Αυτό θα μπορούσε να αφορά κάτι που συνέβη στην πέτρα (π.χ. την αφαίρεσή της από έναν άνθρωπο από έναν βράχο) ή ένα σημαντικό γεγονός στο οποίο υπήρξε μάρτυρας.
3. Οι συγγραφείς θα πρέπει στη συνέχεια να συζητήσουν την προσωπικότητα της πέτρας τους και να κρατήσουν σημειώσεις. *Αν η πέτρα μπορούσε να μιλήσει, πώς θα ακουγόταν; Πώς θα ήταν η προσωπικότητά της και πώς θα έβλεπε τον κόσμο;*
4. Οι συγγραφείς θα πρέπει στη συνέχεια να αφηγούνται το παρελθόν γεγονός από την οπτική γωνία της πέτρας, προσπαθώντας να συλλάβουν τη φωνή της. Αυτό θα μπορούσε να καταγραφεί γραπτώς ή προφορικά με πρόβα και ηχογράφηση.

# Οι ζωές των λίθων 3.1 (1 ώρα)

## Εξοικείωση μέσω της περιγραφής και της οπτικής γωνίας

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
20 λεπτά	<p><b>Εισαγωγή</b></p> <p>“Σε αυτά τα εργαστήρια θα γράψουμε όλοι μαζί κομμάτια δημιουργικής γραφής χρησιμοποιώντας αυτές τις πέτρες ως ερέθισμα. Θα χρησιμοποιήσουμε όλοι ειδικά ημερολόγια γραφής όπου θα έχετε την ελευθερία να γράψετε και να ζωγραφίσετε ό,τι σας έρχεται στο μυαλό. Θα είμαστε μια κοινότητα συγγραφέων - κατά καιρούς θα μοιράζεστε τα γραπτά σας με άλλα μέλη της κοινότητας, δίνοντας και λαμβάνοντας ανατροφοδότηση που θα σας βοηθήσει να επανασχεδιάσετε και να βελτιώσετε τα γραπτά σας. Εγώ θα γράφω, καθώς είμαι κι εγώ μέρος αυτής της κοινότητας!</p> <p>Για το πρώτο εργαστήριο, θα εξερευνήσουμε την έννοια του εκμαυλισμού. Πρόκειται για μια άποψη της δημιουργικής γραφής και της τέχνης ευρύτερα, η οποία θεωρεί ότι σκοπός της είναι να κάνει το <i>οικείο άγνωστο</i>, προκειμένου να <i>αφυπνίσει τις αισθήσεις του αναγνώστη</i>, επιτρέποντάς του να <i>δει τον κόσμο με διαφορετικό τρόπο</i>. Τι θα μπορούσε να είναι πιο διαφορετικό από το να βλέπεις τον κόσμο από την οπτική γωνία μιας πέτρας!”</p> <p><b>Εξοικείωση των λίθων με εξωτερική περιγραφή</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Κάθε ζευγάρι συγγραφέων επιλέγει μια πέτρα και την τοποθετεί στο τραπέζι του. (1 λεπτό)</li> <li>2. Οι συγγραφείς πρέπει να εξετάζουν προσεκτικά τις πέτρες τους. (1 λεπτό)</li> <li>3. Εξηγήστε ότι πρόκειται να αποενοχοποιήσουμε τις πέτρες περιγράφοντάς τις ως κάτι άλλο. (1 λεπτό)</li> <li>4. Ζητήστε από τους συγγραφείς να συμμετάσχουν σε μια ελεύθερη γραφή χρησιμοποιώντας το ρεφρέν “Αυτή η πέτρα είναι” και γράφοντας όσο το δυνατόν περισσότερες περιγραφές. (3 λεπτά)</li> <li>5. Ζητήστε από τους συγγραφείς να επιλέξουν την αγαπημένη τους ατάκα και να τη γράψουν σε ένα σημείωμα Post-it. (2 λεπτά)</li> <li>6. Σε ομάδες των 4 ή 6 ατόμων (ανάλογα με τη διάταξη της τάξης), ζητήστε από τους μαθητές να οργανώσουν τους αγαπημένους τους στίχους σε ένα σύντομο ποίημα. Ενθαρρύνετέ τους να σκεφτούν ποια γραμμή πρέπει να πάει πού και γιατί. (5 λεπτά)</li> <li>7. Ενθαρρύνετε κάθε ομάδα να διαβάσει τα μικρά ποιήματά της, με κάθε μέλος να διαβάζει τους στίχους του. Καθοδηγήστε τις άλλες ομάδες να ακούσουν ενεργά και να ανατροφοδοτήσουν: ποιες γραμμές τους άρεσαν- ποιες πέτρες περιγράφονται- την αποτελεσματικότητα της σειράς των γραμμών. (5 λεπτά)</li> </ol>	<p>Διαχείριση της τάξης:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ζητήστε από τους συγγραφείς να σχηματίσουν ζευγάρια, καθισμένοι σε τραπέζια των 4 ή 6 ατόμων.</li> <li>• Τοποθετήστε ημερολόγια, στυλό και σημειώσεις post-it σε κάθε τραπέζι.</li> <li>• Τοποθετήστε τις πέτρες ή τις εκτυπωμένες εικόνες των πετρών σε ένα ξεχωριστό τραπέζι.</li> </ul> <p><i>π.χ. Αυτή η πέτρα είναι η πλάτη ενός κροκόδειλου, σκληρή και ραβδωτή, που αστράφτει στο φως του ήλιου.</i></p>  <p>Αυτό που είναι σημαντικό εδώ είναι ότι όλα τα μέλη της κοινότητας, συμπεριλαμβανομένου και εσάς (!), αισθάνονται αρκετά σίγουροι για να διαβάσουν τη γραμμή τους. Αυτό θα βοηθήσει πραγματικά να δημιουργηθεί μια καλλιεργητική κοινότητα συγγραφέων.</p>



20 λεπτά

### Εισαγωγή

“Εξαιρετική γραφή. Μας δώσατε όλοι σας τη δυνατότητα να δούμε αυτές τις πέτρες με διαφορετικό τρόπο. Όλοι σας αποσυμβολίσατε τις πέτρες. Πριν γράψουμε από τη σκοπιά των λίθων, θα γνωρίσουμε τώρα καλύτερα τις πέτρες. Θα μάθουμε περισσότερα για την προσωπικότητά τους και για τους βιότοπους όπου ζουν”.

### Μαθαίνοντας για τις πέτρες και τα ενδιαφέροντά τους

1. Στις ομάδες των 4 ή 6 ατόμων, ζητήστε από τους συγγραφείς να απαριθμήσουν χαρακτηριστικά ή ιδιότητες για δύο από τις πέτρες του τραπέζιού τους, χρησιμοποιώντας το ίδιο ρεφρέν “Αυτή η πέτρα είναι...” (3 λεπτά).
2. Ζητήστε από κάθε τραπέζι να μοιραστεί δύο από τα ρεφρέν του, με τα άλλα τραπέζια να προσπαθούν να μαντέψουν ποια πέτρα περιγράφεται. (3 λεπτά)
3. Ζητήστε από κάθε τραπέζι να επιλέξει μία πέτρα και να την τοποθετήσει στο κέντρο του μεγάλου χαρτιού. Κάθε ομάδα θα πρέπει τώρα να σχεδιάσει τον βιότοπο που περιβάλλει την πέτρα με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες. Η ζωγραφιά μπορεί να περιέχει λέξεις (π.χ. ποτάμι, βουνά, σπίτια ...) (10 λεπτά)
4. Αν υπάρχει χρόνος, ζητήστε από κάθε ομάδα να μοιραστεί το σχέδιο του βιότοπού της με τις άλλες ομάδες. (4 λεπτά)

### Διαχείριση της τάξης:

- Ζητήστε από τους συγγραφείς να παραμείνουν στις μεγαλύτερες ομάδες των 4 ή 6 ατόμων.
- Τοποθετήστε ένα μεγάλο φύλλο χαρτί ή χαρτί και μαρκαδόρους σε κάθε τραπέζι.

*π.χ. Αυτή η πέτρα είναι ωμή και λείει πάντα αυτό που σκέφτεται*



20 λεπτά

### Εισαγωγή

“Φανταστικό. Γνωρίζουμε τώρα πολλά περισσότερα για τις πέτρες και για το πού ζουν. Το επόμενο βήμα είναι να επιτρέψουμε στις πέτρες σας να μιλήσουν. Να τους δώσουμε φωνή ώστε να μπορούν να περιγράψουν τους δικούς τους βιότοπους. Αυτό θα σας βοηθήσει να εξοικειωθείτε με τον κόσμο περιγράφοντάς τον από την οπτική γωνία της πέτρας σας”.

Η πέτρα μιλάει

1. Σε ζευγάρια, ζητήστε από τους συγγραφείς να αποφασίσουν τι είδους φωνή θα είχε η πέτρα τους. Πώς θα ακουγόταν η πέτρα σας αν μπορούσε να μιλήσει; Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν την προσωπικότητα που έχουν δώσει στην πέτρα τους. (3 λεπτά)
2. Ζητήστε από τους συγγραφείς να συμμετάσχουν σε μια ελεύθερη γραφή διάρκειας 7 λεπτών. Θα πρέπει να γράψουν χρησιμοποιώντας το πρώτο πρόσωπο και να περιγράψουν τον βιότοπο της πέτρας τους με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες. Ενθαρρύνετε τους συγγραφείς να προσπαθήσουν να συλλάβουν τη φωνή της πέτρας τους μέσα από τις περιγραφές. (7 λεπτά)
3. Ζητήστε από τους συγγραφείς να μοιραστούν τις περιγραφές τους με τον σύντροφό τους. Εξηγήστε ότι ο σύντροφος θα δώσει ανατροφοδότηση, εστιάζοντας σε δύο πράγματα που του άρεσαν πραγματικά στην περιγραφή (σε αυτό το στάδιο στοχεύετε στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης εντός της ομάδας - ο καθορισμός στόχων για τη βελτίωση της γραφής έρχεται αργότερα). (5 λεπτά)
4. Αν υπάρχει χρόνος, δώστε στους συγγραφείς την ευκαιρία να διαβάσουν τις περιγραφές τους στην υπόλοιπη ομάδα και δώστε στην ομάδα την ευκαιρία να ανατροφοδοτήσει τι τους άρεσε στα γραπτά. Προσπαθήστε να κατευθύνετε τη συζήτηση στον τρόπο με τον οποίο οι συγγραφείς χρησιμοποίησαν την αποενοχοποίηση και πώς αποτύπωσαν τη φωνή της πέτρας τους. (5 λεπτά)

Π.χ. Αυτή η πέτρα έχει μια ήσυχη, αλλά βαθιά φωνή.



Ίσως θελήσετε να δώσετε σε μερικούς μαθητές ένα εναρκτήριο ρεφρέν, κάτι σαν... “Αυτός είμαι εγώ. Εδώ ζω. Από το σπίτι μου βλέπω...”

# Οι ζωές των λίθων 3.2 (1 ώρα)

## Ανάπτυξη χαρακτήρα και φωνής

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
20 λεπτά	<p><b>Εισαγωγή</b>            “Φανταστικό. Τώρα γνωρίζουμε πολλά για τις πέτρες μας. Χρησιμοποιήσαμε την αποενοχοποίηση για να τις περιγράψουμε εξωτερικά- και εσωτερικά, οι πέτρες έχουν περιγράψει τους δικούς τους βιότοπους. Οι πέτρες μας μπορούν τώρα να μιλήσουν. Έχουν φωνή!</p> <p>Σε αυτό το εργαστήριο, θα αναπτύξουμε την κατανόηση των λίθων μας ως χαρακτήρες. Στο τέλος αυτού του εργαστηρίου, θα γνωρίζετε τα πάντα για την πέτρα σας! Το κάνουμε αυτό επειδή όταν οι συγγραφείς αναπτύσσουν χαρακτήρες σε ιστορίες, σκέφτονται με μεγάλη λεπτομέρεια τις προσωπικότητες και τις εμπειρίες των χαρακτήρων τους. Αυτό επιτρέπει στους συγγραφείς να κατασκευάζουν πειστικές ιστορίες και τρισδιάστατους χαρακτήρες”.</p> <p><b>Η ιστορία της πέτρας</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Σε ζευγάρια, ζητήστε από τους συγγραφείς να πάρουν την πέτρα τους από το τραπέζι και στη συνέχεια να υπενθυμίσουν ο ένας στον άλλο την προσωπικότητα της πέτρας και το πού ζει. (3 λεπτά)</li> <li>2. Εξηγήστε ότι γνωρίζουμε πού ζουν σήμερα οι πέτρες μας, αλλά δεν γνωρίζουμε πολλά για το παρελθόν τους. Θα σκεφτούμε τις ιστορίες των λίθων. (1 λεπτό)</li> <li>3. Σε ζευγάρια, ζητήστε από τους συγγραφείς να συζητήσουν σημαντικά γεγονότα που συνέβησαν στην προηγούμενη ζωή της πέτρας τους. Αυτό θα πρέπει να είναι κάτι που αφορούσε άμεσα την πέτρα και όχι κάτι που η πέτρα απλώς είδε. (4 λεπτά)</li> <li>4. Εξηγήστε ότι τώρα θα χρησιμοποιήσουμε την hotseat για να εξερευνήσουμε το παρελθόν κάθε πέτρας. Σε τραπέζια των 4 ή 6 ατόμων (ανάλογα με τη διαρρύθμιση της αίθουσας), ζητήστε από τους μαθητές να αναλάβουν με τη σειρά το ρόλο της πέτρας τους, με τα άλλα μέλη της ομάδας να κάνουν ερωτήσεις. (8 λεπτά)</li> <li>5. Ως κοινότητα, αναλογιστείτε τη δραστηριότητα της hotseat και πώς μπορεί να οδήγησε τους συγγραφείς να κατανοήσουν βαθύτερα την πέτρα τους. (4 λεπτά)</li> </ol>	<p>Διαχείριση της τάξης:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ζητήστε από τους συγγραφείς να σχηματίσουν ζευγάρια, καθισμένοι σε τραπέζια των 4 ή 6 ατόμων.</li> <li>● Τοποθετήστε ημερολόγια και στυλό σε κάθε τραπέζι.</li> <li>● Τοποθετήστε τις πέτρες ή τις εκτυπωμένες εικόνες των πετρών σε ένα ξεχωριστό τραπέζι.</li> </ul> <p><i>Ιστορική αναδρομή π.χ. Η πέτρα κοιτούσε τη δουλειά της με τους φίλους της όταν την πήρε ένας άνθρωπος και την πέταξε στα βάθη μιας λίμνης.</i></p> <p>Ίσως να θέλετε να διαμορφώσετε ένα μοντέλο “hotseat” με εσάς να κάνετε ερωτήσεις σε έναν εθελοντή συγγραφέα. Προσπαθήστε να δείξετε πώς ακούτε ενεργά τις απαντήσεις του λίθου και κάνετε ερωτήσεις παρακολούθησης.</p>

20 λεπτά

### Εισαγωγή

“Καταπληκτικό. Αισθάνομαι ότι γνωρίζουμε πολύ περισσότερα για την ιστορία των λίθων, τι έχουν βιώσει και τι έχουν δει, τα γεγονότα που τους διαμόρφωσαν και τους έκαναν αυτό που είναι σήμερα”.

### Η αυτοβιογραφία της πέτρας

1. Ζητήστε από τους συγγραφείς να επιστρέψουν ατομικά στα γνωρίσματα και τα χαρακτηριστικά που απέδωσαν στην πέτρα τους στο πρώτο εργαστήριο. Υπό το πρίσμα της νέας τους κατανόησης για το παρελθόν της πέτρας τους, ενθαρρύνετε τους συγγραφείς να κάνουν τυχόν τροποποιήσεις ή προσθήκες στον κατάλογο των χαρακτηριστικών τους. Ενθαρρύνετε τους επίσης να κάνουν τυχόν τροποποιήσεις ή αλλαγές στη φωνή της πέτρας τους. (3 λεπτά)
2. Ως κοινότητα, ανατροφοδοτήστε τυχόν αλλαγές στα χαρακτηριστικά των λίθων που έχουν γίνει. (2 λεπτά)
3. Ζητήστε τώρα από τους συγγραφείς να αφηγηθούν το σημαντικό γεγονός από το παρελθόν από την οπτική γωνία της πέτρας. Εξηγήστε ότι αυτό θα μπορούσε να είναι ένα τμήμα της επικείμενης αυτοβιογραφίας της πέτρας που θα γίνει μπεστ σέλερ! (15 λεπτά)

Εξηγήστε ότι οι συγγραφείς πρέπει να χρησιμοποιούν πρώτο πρόσωπο και αόριστο χρόνο. Ίσως θελήσετε να δώσετε σε κάποιους συγγραφείς μια εισαγωγική φράση όπως,

*“Μπορώ να θυμηθώ τη μέρα που ολόκληρη η ζωή μου άλλαξε. Ήμουν...”*

20 λεπτά

### **Αναστοχασμός και ανατροφοδότηση**

- 1.** Ενθαρρύνετε την κοινότητα να προβληματιστεί σχετικά με το πώς βρήκε την εμπειρία της συγγραφής. *Ήταν εύκολη; Δύσκολη; Πώς και γιατί;* (2 λεπτά)
- 2.** Εξηγήστε πώς όλοι οι δημοσιευμένοι συγγραφείς πρέπει να βελτιώνουν τα γραπτά τους μέσω της αναδιτύπωσης και πώς το κάνουν αυτό ζητώντας από άλλους ανθρώπους να διαβάσουν το έργο τους. Εξηγήστε ότι οι αναγνώστες μπορούν να είναι πιο αντικειμενικοί σχετικά με το γραπτό, επειδή είναι πιο αποστασιοποιημένοι από ό,τι οι συγγραφείς. Εξηγήστε ότι η λήψη ανατροφοδότησης μπορεί να είναι δύσκολη και να κάνει τους συγγραφείς να αισθάνονται ευάλωτοι. Εξηγήστε ότι είναι σημαντικό τα μέλη της κοινότητας να το γνωρίζουν αυτό. (2 λεπτά)
- 3.** Ζητήστε από τους συγγραφείς να σχηματίσουν ζευγάρια και να μοιραστούν τα γραπτά τους. Αυτή τη φορά, κατά την ανάγνωση, ενθαρρύνετε τους αναγνώστες να γράψουν κάποια σχόλια. Αυτό θα πρέπει να ξεκινά με 2 πράγματα που σας αρέσουν στο γραπτό και 1 πράγμα που θα μπορούσε να αναπτυχθεί από τον συγγραφέα. Προσπαθήστε να ενθαρρύνετε τα μέλη της κοινότητας να δώσουν ανατροφοδότηση για πτυχές όπως: πώς ο συγγραφέας αποτυπώνει τη φωνή της πέτρας- πόσο πειστική είναι η οπτική γωνία- τι είδους προσωπικότητα μεταφέρει η πέτρα- πόσο ενδιαφέρουσα είναι η αφήγηση των γεγονότων. (5 λεπτά)
- 4.** Ζητήστε από τους αναγνώστες να δώσουν ανατροφοδότηση και συζητήστε την με τους συγγραφείς. (5 λεπτά)
- 5.** Ζητήστε από τους συγγραφείς να επαναδιατυπώσουν το κείμενό τους με βάση την ανατροφοδότηση. Ενθαρρύνετε τους συγγραφείς να είναι ριζοσπαστικοί εδώ και να μην αλλάξουν μόνο μερικές ορθογραφίες. (5 λεπτά)

Η ριζική επαναδιτύπωση είναι δύσκολη για όλους τους συγγραφείς. Ίσως χρειαστεί να μοιραστείτε τον τρόπο με τον οποίο θα επανασχεδιάσετε το κομμάτι του γραπτού σας ή να ζητήσετε από κάποιον άλλο συγγραφέα να μοιραστεί εθελοντικά τις αλλαγές του με την κοινότητα, προκειμένου να ενισχύσετε τη διαδικασία. Δείξτε πόσο βρώμικο είναι να διαγράψετε ολόκληρες φράσεις, γραμμές, παραγράφους...

# Οι ζωές των λίθων 3.3 (1 ώρα)

## Ανατροπή της οπτικής γωνίας

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
20 λεπτά	<p><b>Εισαγωγή</b></p> <p>“Στην τελευταία συνεδρία όλοι μας αφηγηθήκαμε ένα σημαντικό γεγονός του παρελθόντος από την οπτική γωνία της πέτρας μας. Σε όλα αυτά τα γεγονότα υπήρχε κάποιος είδους σύγκρουση, μεταξύ της πέτρας και κάποιου ή κάτι άλλου. Σήμερα, θα σκεφτούμε τον χαρακτήρα αυτού του κάποιου ή κάποιου άλλου και πώς θα διηγούνταν την ιστορία του ίδιου γεγονότος που συνέβη στο παρελθόν. Η ιδέα εδώ είναι ότι ο καθένας ή τα πάντα βιώνουν τα γεγονότα με διαφορετικό τρόπο. Ανάλογα με το ποιος αφηγείται την ιστορία, ανάλογα με το ποιανού την οπτική γωνία ακούμε, μας δίνονται δυνητικά πολύ διαφορετικές εκδοχές των γεγονότων. Έτσι, θα αντιστρέψουμε την οπτική γωνία και θα σκεφτούμε την επιρροή που έχει αυτό στις ιστορίες μας. Αυτό θα προσθέσει ένα επιπλέον επίπεδο στη βασική μας ιδέα της αποενοχοποίησης”.</p> <p><b>Γνωρίστε τον ανταγωνιστή της πέτρας σας</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ενθαρρύνετε τα μέλη της κοινότητας να προβληματιστούν σχετικά με το πώς ένιωθαν όταν έδιναν και λάμβαναν ανατροφοδότηση. Τονίστε ότι είναι φυσιολογικό να αισθάνεστε ευάλωτοι, αλλά πώς, σε μια κοινότητα φροντίδας όπως αυτή, η ανατροφοδότηση γίνεται χρήσιμη και όχι απειλητική. (4 λεπτά)</li> <li>2. Ως κοινότητα, συζητήστε την έννοια του ανταγωνιστή (κάποιος ή κάτι που αποτελεί άμεση απειλή για τον πρωταγωνιστή). Συζητήστε γιατί οι ανταγωνιστές αποτελούν βασικό συστατικό σχεδόν όλων των ιστοριών (χωρίς σύγκρουση δεν υπάρχει ιστορία). Προσπαθήστε να σκεφτείτε διάσημους ανταγωνιστές από τη λαϊκή κουλτούρα και συζητήστε για το πώς συχνά δεν είναι απλώς κακοί αλλά έχουν και μια καλή πλευρά και γιατί συμβαίνει αυτό. (5 λεπτά)</li> <li>3. Σε ζευγάρια, ζητήστε από τους συγγραφείς να ζωγραφίσουν τον ανταγωνιστή τους (μπορεί να είναι άνθρωπος, ζώο ή αντικείμενο) σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί. Στη συνέχεια θα πρέπει να γράψουν: λέξεις για να περιγράψουν τη φυσική εμφάνιση του ανταγωνιστή στο εξωτερικό μέρος του σχεδίου- και λέξεις για να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα, τα συναισθήματα και τις διαμορφωτικές εμπειρίες στο εσωτερικό του ανταγωνιστή. Υπενθυμίστε στους συγγραφείς να σκεφτούν τους ανταγωνιστές τους τόσο ως κακούς όσο και ως καλούς. (5 λεπτά)</li> <li>4. Σε ζευγάρια, ζητήστε από τους συγγραφείς να κάνουν “hotseat” στον ανταγωνιστή και στη συνέχεια να προσθέσουν περαιτέρω πληροφορίες στο σχέδιο. (5 λεπτά)</li> <li>5. Αν υπάρχει χρόνος, ζητήστε από τους συγγραφείς να κολλήσουν τη ζωγραφιά τους στον τοίχο και να τη μοιραστούν με την κοινότητα. (2 λεπτά)</li> </ol>	<p>Διαχείριση της τάξης:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ζητήστε από τους συγγραφείς να σχηματίσουν ζευγάρια, καθισμένοι σε τραπέζια των 4 ή 6 ατόμων.</li> <li>• Τοποθετήστε ημερολόγια γραφής, στυλό, μεγάλα φύλλα χαρτιού ή χαρτιού και μαρκαδόρους σε κάθε τραπέζι.</li> <li>• Τοποθετήστε τις πέτρες ή τις εκτυπωμένες εικόνες των πετρών σε ένα ξεχωριστό τραπέζι.</li> </ul>



20 λεπτά

### Εισαγωγή

“Ουάου! Η φαντασία σας δουλεύει υπερβολικά σήμερα. Τώρα θα σκεφτούμε πώς θα περιέγραφε ο ανταγωνιστής σας το σημαντικό γεγονός που σχετίζεται με την πέτρα. Αυτό που είναι βασικό εδώ είναι ότι η οπτική γωνία είναι πιθανό να είναι πολύ διαφορετική. Τόσο πολύ, ώστε η οπτική γωνία του ανταγωνιστή θα πρέπει να αλλοιώσει την οπτική γωνία της πέτρας”.

### Ο ανταγωνιστής μιλάει

- Σε ζευγάρια, σκεφτείτε τη φωνή του ανταγωνιστή σας. *Πώς θα μιλούσε και γιατί;* (2 λεπτά)
- Ενθαρρύνετε την κοινότητα να μοιραστεί κάποιες ιδέες σχετικά με τη φωνή του ανταγωνιστή τους. Ενθαρρύνετε την κοινότητα να σκεφτεί πόσο διαφορετική μπορεί να είναι αυτή η φωνή από εκείνη της πέτρας. (2 λεπτά)
- Σε ζευγάρια, σκεφτείτε το παρελθοντικό γεγονός που επηρέασε την πέτρα και πώς θα μπορούσε να το δει ο ανταγωνιστής. (1 λεπτό)
- Ζητήστε από τους συγγραφείς να γράψουν την ιστορία του παρελθόντος γεγονότος από την οπτική γωνία της πέτρας. Ενθαρρύνετε τους να δουν τα γεγονότα με διαφορετικό τρόπο και να δημιουργήσουν μια διαφορετική φωνή. (15 λεπτά)

Για παράδειγμα, για την πέτρα, το γεγονός μπορεί να ήταν μεγάλη υπόθεση- για τον ανταγωνιστή, μια ασήμαντη στιγμή.

### Αναστοχασμός και ανατροφοδότηση

- Ως κοινότητα, συζητήστε πώς οι συγγραφείς βρήκαν αυτό το κείμενο. *Εύκολο; Δύσκολο; Πώς και γιατί; Πόσο διαφορετικά είδε ο ανταγωνιστής σας το γεγονός σε σύγκριση με την πέτρα; Γιατί ο ανταγωνιστής είδε τα γεγονότα με αυτόν τον τρόπο;* (3 λεπτά)
- Κατά περίπτωση, ζητήστε από τους συγγραφείς να μοιραστούν τα γραπτά τους με ένα διαφορετικό μέλος της κοινότητας. Αυτός είναι ένας τρόπος για να συνηθίσουν οι συγγραφείς να μοιράζονται τα γραπτά τους με διαφορετικούς αναγνώστες. (5 λεπτά)
- Ως αναγνώστες, ζητήστε από κάθε μέλος της κοινότητας να ανατροφοδοτήσει δύο θετικές πτυχές του γραπτού και έναν τομέα για ανάπτυξη. Ενθαρρύνετε τους συγγραφείς να ανατροφοδοτήσουν πτυχές όπως: πώς ο συγγραφέας αποτυπώνει τη φωνή του ανταγωνιστή- πόσο πειστική είναι η οπτική γωνία- τι είδους προσωπικότητα μεταφέρει ο ανταγωνιστής- πόσο ενδιαφέρουσα είναι η αφήγηση των γεγονότων. (5 λεπτά)
- Ζητήστε από τους συγγραφείς να επαναδιατυπώσουν το κείμενό τους με βάση την ανατροφοδότηση. Ενθαρρύνετε τους συγγραφείς να είναι ριζοσπαστικοί εδώ και να μην αλλάξουν απλώς μερικές ορθογραφίες. (5 λεπτά)
- Αν υπάρχει χρόνος, ενθαρρύνετε την κοινότητα να αναλογιστεί πώς αισθάνθηκε όταν έδωσε και έλαβε ανατροφοδότηση. Επίσης, ενθαρρύνετε τα μέλη της κοινότητας να συζητήσουν τις αλλαγές που έκαναν και πώς αυτές οι αλλαγές βελτίωσαν το γραπτό τους. (2 λεπτά)

### Πιθανά επόμενα βήματα

Ανάλογα με την κοινότητα, ορισμένοι συγγραφείς μπορεί να επιθυμούν να αναπτύξουν περαιτέρω τα γραπτά τους και στη συνέχεια να τα δημοσιεύσουν στους συνομηλίκους τους και στους γονείς και φροντιστές. Ακολουθούν ορισμένες ιδέες που μπορείτε να μοιραστείτε με τους συγγραφείς σας:

- Η διπλή αφήγηση: οι συγγραφείς μπορούν να αντιπαραθέσουν τις δύο αφηγήσεις. Ενθαρρύνετε τους συγγραφείς να αναδιατυπώσουν προκειμένου να τονίσουν τις αντίθετες φωνές και οπτικές γωνίες.
- Η συγκολλημένη αφήγηση: οι συγγραφείς μπορούν να συγκολλήσουν τις δύο αφηγήσεις μεταξύ τους, εναλλάσσοντας τις δύο οπτικές γωνίες. Ενθαρρύνετε τους συγγραφείς να σκεφτούν πότε να αλλάξουν οπτική γωνία και ποιο μπορεί να είναι το αποτέλεσμα αυτής της αλλαγής.
- Ανάπτυξη της αφήγησης: οι συγγραφείς μπορεί να επιθυμούν να συμπεριλάβουν περαιτέρω γεγονότα που μπορεί να χρησιμεύσουν για την επίλυση της σύγκρουσης μεταξύ των δύο χαρακτήρων. Η αφήγηση θα μπορούσε στη συνέχεια να γραφτεί είτε ως πρωτοπρόσωπη αφήγηση, είτε ως διπλή αφήγηση, είτε ως συγκολλημένη αφήγηση, είτε ως τριτοπρόσωπη αφήγηση.

Φυσικά, οι συγγραφείς μπορεί να έχουν τις δικές τους ιδέες για ανάπτυξη, πράγμα που είναι υπέροχο. Ό,τι κι αν κάνουν, ενθαρρύνετε τους να συνεχίσουν να ζητούν ανατροφοδότηση από την κοινότητά τους και να δίνουν ανατροφοδότηση σε αυτήν, ώστε να καταστεί δυνατή η ριζική αναδιαμόρφωση.

# Οι Θεότητες της Φύσης και ο Μαγικός Δάσκαλος

## Ζωντανή δράση Παιχνίδι ρόλων

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

### Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργικοί γενναίοι χώροι

Το φυσικό περιβάλλον μπορεί να έχει θετική επίδραση στη σωματική και ψυχική υγεία των ανθρώπων. Το όμορφο περιβάλλον, οι μυρωδιές και οι ήχοι μας βοηθούν να χαλαρώσουμε και να νιώσουμε ηρεμία. Καθώς δεν είναι πάντα εύκολο να επισκεφτούμε ένα δάσος ή έναν φυσικό χώρο όταν ζούμε σε πόλεις, τα edularps είναι η καλύτερη μεθοδολογία μέσω της οποίας προσομοιάζει μια διαφορετική πραγματικότητα. Η χρήση των edularps στην τάξη βοηθά τους μαθητές να βγουν από την πολύπλοκη και αγχωτική καθημερινότητά τους. Η μεθοδολογία μπορεί να ενισχύσει τα εσωτερικά κίνητρα των μαθητών, καθώς είναι ελκυστική και συναρπαστική. Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να μάθουν και να αποκτήσουν τις γνώσεις τους μέσα από δράσεις και να μπουν σε ρόλο με υπερδυνάμεις χτίζοντας οι ίδιοι τον χαρακτήρα τους. Επιπλέον, με τη χρήση του edularp, οι μαθητές θα νιώσουν τελικά καλά με τον εαυτό τους και θα ενδυναμωθούν, ειδικά όταν ο εσωτερικός τους εαυτός ευθυγραμμίζεται με την εξωτερική εμπειρία.

### Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- EduLARP (εκπαιδευτικά παιχνίδια ρόλων ζωντανής δράσης)
- Ομαδική εργασία
- Φαντασία

### Γνώση που δημιουργήθηκε

#### Ποια γνώση δημιουργείται;

Η συνεργασία στο edularp, ενισχύει τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών και τη συναισθηματική και κινητική νοημοσύνη, επιτρέποντας την ενδυνάμωση του εαυτού, αλλά και την ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Συγκεκριμένα, οι ικανότητες που δημιουργούνται είναι:

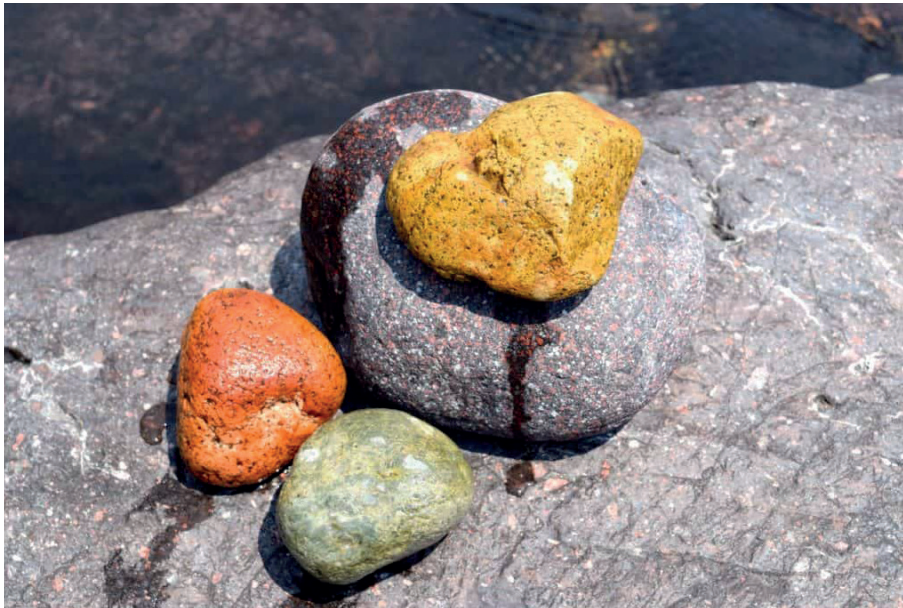
- Συνεργασία
- Δημιουργικότητα
- Φαντασία
- Ενσυναίσθηση
- Έκφραση μέσω της κίνησης και των ενεργειών του σώματος
- Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία
- Οργανισμός και αυτοεκτίμηση

## Πώς δημιουργείται η γνώση;

Το EduLARP (Educational / Edu, Live Action Role Playing / LARP) είναι το παιχνίδι ρόλων ζωντανής δράσης που χρησιμοποιείται για τη μετάδοση προκαθορισμένου παιδαγωγικού ή διδακτικού περιεχομένου.

Η εργασία μέσω τεχνικών δράματος, όπως το EduLARP, τα παιχνίδια ρόλων και η αφήγηση ιστοριών, είναι μια εξαιρετική ευκαιρία για τους μαθητές να ενεργοποιηθούν και να αναπτύξουν πολλαπλές δεξιότητες ταυτόχρονα. Μέσω της μεθοδολογίας LARP, οι μαθητές εισέρχονται σε έναν φανταστικό κόσμο, σχεδιάζοντας τους ρόλους τους και τα πιθανά σενάρια με δεδομένο ένα ερέθισμα ή μια ιδέα προς επεξεργασία. Η χρήση αυτής της μεθοδολογίας για μαθησιακούς σκοπούς (Edu) είναι αυτό που ονομάζουμε μέθοδος προσανατολισμένη στη δράση. Αυτό σημαίνει ότι οι συμμετέχοντες μαθαίνουν όχι μέσω επίπεδων θεωριών ή διαλέξεων από τον πίνακα, αλλά με το να γίνονται πραγματικά ενεργοί στο μάθημα ή το θέμα δοκιμάζοντας το οι ίδιοι, μέσα από τις δικές τους ενέργειες. Το EduLarp είναι μάθηση μέσω της πράξης. Σε έναν φανταστικό κόσμο ιστοριών, οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά (σωματικά και συναισθηματικά) στη διαδικασία δημιουργίας μιας ιστορίας, γεγονός που μπορεί να βοηθήσει στην ενεργοποίηση της δράσης και της δημιουργικότητάς τους.

Τέλος, θεωρείται ότι η φανταστική εμπύθιση και οι φαντασιώσεις, οι οποίες προκαλούνται από τη φαντασία από την άποψη του κόσμου στο παιχνίδι, μπορούν να ενισχύσουν γνωστικά το χαλαρά συνδεδεμένο πλαίσιο της μάθησης.



Παράδειγμα λίθων για χρήση στο εργαστήριο

# Εργαστήριο 4: Μαγικός Δάσκαλος

3 ώρες / 170 λεπτά με διαλείμματα

Ηλικία-στόχος: 11-16

Τομείς γνώσεων:

Τέχνες, Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Φυσικές Επιστήμες, Ηθική

EduLARP: Πώς σχεδιάζω;

Για να παίξεις ή να μην παίξεις: Edu-Larp σε διδακτικές ρυθμίσεις  
[https://www.youtube.com/watch?v=Afz712\\_o2n4](https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2n4)

Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- Πέτρες
- Στηρίγματα
- Πανιά
- Ένα μικρό καμπανάκι ή ένα μικρό όργανο για την αρχή και το τέλος του παιχνιδιού.

Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών;

Θεατρική αγωγή, μαθήματα γλώσσας και δεύτερης γλώσσας, γεωγραφία, μυθολογία, γλωσσολογία, τέχνες και πολιτισμός

# Σχέδιο εργαστηρίου 3 ωρών

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
45 λεπτά	<b>1. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ</b> Θα πρέπει να προετοιμάσετε την αίθουσα διδασκαλίας με τέτοιο τρόπο ώστε οι μαθητές να έχουν όσο το δυνατόν περισσότερο χώρο για να κινηθούν. Συνιστάται έντονα να προετοιμάσετε επίσης μερικά σκηνικά, που χρησιμοποιούνται ως σκηνικά φόντα. Συνιστάται να υλοποιήσετε τη δραστηριότητα ως υπαίθρια συνεδρία.	
	<b>1.1 Εισαγωγή (15 λεπτά)</b> Σε αυτό το εργαστήριο, οι μαθητές θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν την τεχνική EduLarping για να υποδυθούν φανταστικούς χαρακτήρες, οι οποίοι θα κληθούν να καταπολεμήσουν την κλιματική αλλαγή. Αλλά, πρώτα, πρέπει να εξηγήσετε τι είναι ένα edularp, χρησιμοποιώντας ένα σύντομο βίντεο ή / και αφήγηση (ελέγξτε τους πόρους). Στη συνέχεια, παρουσιάστε την ιστορία που θα διαδραματιστεί κατά τη διάρκεια της επόμενης φάσης της Δραστηριότητας. <b>ΥΠΟΘΕΣΗ:</b> "Το μέγεθος και η εξάπλωση της Κλιματικής Αλλαγής προκαλούν απότομες αλλαγές στα οικοσυστήματα και τη βιοποικιλότητα των φυσικών περιβαλλόντων, όπως τα γνωρίζουμε. Καθώς οι πολιτικοί, οι επιστήμονες και οι ειδικοί δεν έχουν καταφέρει να κάνουν τις κατάλληλες κινήσεις για τον μετριασμό και την προσαρμογή, το Συμβούλιο Κλίματος των Φοιτητών αποφάσισε να καλέσει τις αρχαίες Θεότητες της Φύσης -προστάτες του Περιβάλλοντος- να τους βοηθήσουν να καταπολεμήσουν την Κλιματική Αλλαγή με τις πέτρες δύναμής τους, τα Πέτρινα Σύμβολα τους. Κάθε Θεότητα της Φύσης συνδέεται με μια κλιματική περιοχή: τροπική, θερμή έρημος, μεσογειακή, ωκεάνια, πολική. Έχουν όμως τη δύναμή τους κλειδωμένη σε μια πέτρα, μια πολύ συγκεκριμένη πέτρα από την περιοχή τους. Μόνο ο Μαγικός Δάσκαλος μπορεί να ενεργοποιήσει αυτά τα Πέτρινα Σύμβολα με ένα μαγικό τελετουργικό για να ξυπνήσει τις θεότητες της Φύσης".	Πόροι: Τι είναι ένα edularp (για εκπαιδευτικούς): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s">https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s</a> Παράδειγμα δανικών σχολείων που χρησιμοποιούν τη μεθοδολογία larping (για μαθητές): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SXBLx0ZjsTY">https://www.youtube.com/watch?v=SXBLx0ZjsTY</a> Για να χρησιμοποιήσετε για την αφήγηση του EduLARP (μπορεί επίσης να μεταφραστεί με το Google translate) <a href="https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/">https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/</a>
	<b>1.2 Δημιουργία ομάδων (7 λεπτά)</b> Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 6. Σε κάθε ομάδα, 5 από τους μαθητές θα κληθούν να υποδυθούν μία από τις 5 Θεότητες της Φύσης. Ο 6ος μαθητής θα παίξει το ρόλο του Μαγικού Δασκάλου, ο οποίος είναι εκεί για να ενεργοποιήσει τα Πέτρινα Σύμβολα με το μαγικό τελετουργικό. Απλώστε στους μαθητές τις πέτρες που θα χρησιμοποιηθούν ως τοτέμ, μέσω των οποίων θα απελευθερωθεί η θεότητα της Φύσης- οι μαθητές θα ενσαρκώσουν την επιλεγμένη θεότητα της Φύσης και με τις μαγικές τους δυνάμεις θα συνεργαστούν για να σώσουν τη γη.	



### 1.3 Δημιουργία χαρακτήρων (23 λεπτά)

Παρουσιάστε τις **κλιματικές ζώνες στους μαθητές** και ζητήστε τους να εξετάσουν τις πέτρες (να τις ψηλαφίσουν, να τις χτυπήσουν, να τις μυρίσουν, να ελέγξουν τα χρώματά τους) και να εμπνευστούν από αυτές για τη δημιουργία των χαρακτήρων τους. Οι μαθητές θα **δημιουργήσουν τον δικό τους χαρακτήρα**, την ιδέα της ιστορίας τους, μαζί με τα προσωπικά τους χαρακτηριστικά, με βάση τα συναισθήματα και τις σκέψεις που τους ενέπνευσε η αλληλεπίδρασή τους με τα Πέτρινα Σύμβολα.

Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, ενθαρρύνετε τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν το **“Φύλλο Χαρακτήρα”**, για να τους βοηθήσει να ξεκλειδώσουν τη δημιουργικότητά τους, αλλά και να έχουν την κυριότητα του χαρακτήρα στο παιχνίδι. Αυτό το βήμα είναι σημαντικό για να είναι ο μαθητής οργανωμένος για την επόμενη φάση του αυτοσχεδιασμού, αλλά και για να εμπλακεί ενεργά στη φάση δημιουργίας της ταυτότητας, ενσωματώνοντας τους νέους τρόπους σκέψης και συμπεριφοράς, καθ’ όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η φάση αυτή χρησιμοποιείται επίσης για να ενισχύσει τη δημιουργικότητα και τις επικοινωνιακές δεξιότητες και να ενεργοποιήσει τη φαντασία, καθώς οι χαρακτήρες αυτοί μπορούν να έχουν όλες τις πιθανές δυνάμεις.

Πριν φύγετε από τη συνεδρία, ζητήστε από τους μαθητές να κάνουν έρευνα **για τις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής στην κλιματική περιοχή που επέλεξαν** για τη θεότητά τους και να επιστρέψουν με διαφορετικά αποτελέσματα για να τα χρησιμοποιήσουν στο παιχνίδι ρόλων. Οι μαθητές θα πρέπει επίσης να σκεφτούν πώς να χρησιμοποιήσουν πολύχρωμα υφάσματα ή σκηνικά ή φυσικά υλικά (φύλλα, ξύλα, χώμα κ.λπ.) για να αναπαραστήσουν τη θεότητά τους ή το ρόλο του σαμάνου κατά την προετοιμασία του παιχνιδιού ρόλων.

Ο χαρακτήρας σας θα είναι αυτός του Game Master, ο οποίος διευκολύνει το παιχνίδι και είναι ο αφηγητής της ιστορίας.

### ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Θα βρείτε μια **παρουσίαση των κλιματικών ζωνών** για παρουσίαση στην τάξη στην ενότητα “Πηγές” του ιστοτόπου μας.

Βρείτε επίσης **έτοιμα προς χρήση φύλλα χαρακτήρων**<sup>6</sup>, τα οποία οι μαθητές θα πρέπει να συμπληρώσουν κατά τη φάση δημιουργίας των χαρακτήρων.

Λάβετε υπόψη ότι ο ρόλος του Μαγικού Δασκάλου είναι ενεργός μόνο στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού ρόλων, οπότε προσπαθήστε να ενθαρρύνετε τους μαθητές να επιλέξουν αυτόν τον ρόλο, *τονίζοντας τη σημασία του χαρακτήρα για ολόκληρη την πλοκή.*

6 Το φύλλο χαρακτήρων δημιουργήθηκε για αυτό το έργο και είναι εμπνευσμένο από τα φύλλα χαρακτήρων που χρησιμοποιούνται στο επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων *Dungeons & Dragons*.

<p>100 λεπτά</p>	<p><b>2. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ</b></p> <p>Οι εκπαιδευτικοί θα παρουσιάσουν ξανά την κύρια ιστορία και τον στόχο του edularp. Οι μαθητές ντύνονται. Εσείς ως Game Master ξεκινάτε την ιστορία:</p> <p><i>“Οι Θεότητες της Φύσης απελευθερώνονται και συγκεντρώνονται σε μια συνέλευση για να συζητήσουν τι έχει γίνει ο κόσμος, τι επιπτώσεις έχει επιφέρει η κλιματική αλλαγή στην περιοχή τους και να συνεργαστούν για λύσεις μέσω των δυνάμεών τους”</i></p> <p>Χτύπησε το κουδούνι. Το παιχνίδι ξεκινά.</p> <p>(Τώρα όλοι είναι σε ρόλο - συμπεριλαμβανομένου και εσάς)</p> <p><u>ΒΗΜΑ 1</u></p> <p>Το πρώτο βήμα που πρέπει να γίνει, είναι να <b>“παρατηρήσουν”</b> οι Θεότητες <b>τις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής</b>, ώστε να είναι σε θέση να τις αντιμετωπίσουν- οι μαθητές θα συζητήσουν τι έχουν βρει μέσα από έρευνα γραφείου και θα αυτοσχεδιάσουν.</p> <p>Ποιες είναι οι επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής στα φυσικά οικοσυστήματα;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Τι πρέπει να γίνει;</i></li> <li>● <i>Με ποιον πρέπει να συνεργαστείτε για να πετύχετε;</i></li> </ul> <p><u>ΒΗΜΑ 2</u></p> <p>Αφού ολοκληρώσουν τον κατάλογο των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής, θα πρέπει να καταρτίσουν έναν κατάλογο των αποτελεσμάτων, τα οποία θα αντιμετωπίσει η ανθρωπότητα μετά τον μετριασμό της κλιματικής αλλαγής.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Καθαρίστε τα νερά</li> <li>● Σταματήστε τα φαινόμενα θέρμανσης</li> <li>● Προστασία των δασών από πυρκαγιές και άλλα ακραία φαινόμενα</li> <li>● Εμπλουτίστε τη γη με θρεπτικά στοιχεία</li> <li>● <i>Τίποτα άλλο;</i></li> </ul> <p>Πατήστε το κουδούνι για να τερματίσετε το παιχνίδι.</p>	<p><b>ΣΤΟΧΟΣ:</b> Συνεργασία και ομαδική εργασία μεταξύ των χαρακτήρων των Θεοτήτων της Φύσης, καθώς θα εμφανίζονται ως διαφορετικές προσωπικότητες, για την αντιμετώπιση των επιπτώσεων της Κλιματικής Αλλαγής στα φυσικά οικοσυστήματα.</p> <p>Ο χρόνος θα ήταν αρκετός για να ξεδιπλώσουν όλα τα στάδια του παιχνιδιού και να τους αφήσουν να ξεδιπλώσουν όλες τις ιδιότητες και τους αυτοσχεδιασμούς των χαρακτήρων τους.</p> <p><b>ΣΥΜΒΟΥΛΗ 1:</b> Πριν από την έναρξη της δράσης, υπενθυμίστε στους μαθητές ότι θα πρέπει να σέβονται, να μη χρησιμοποιούν βία ή σωματική επαφή χωρίς άδεια και να παραμένουν στο ρόλο τους καθ’ όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.</p> <p><b>ΣΥΜΒΟΥΛΗ 2:</b> Ωστόσο, είναι σημαντικό οι μαθητές να έχουν τη δυνατότητα να επιλέγουν τις ενέργειές τους. Αυτό καθιστά το παιχνίδι πιο προσανατολισμένο στους μαθητές.</p> <p>Η ιστορία είναι εμπνευσμένη από τον Στόχο Βιώσιμης Ανάπτυξης 15 “Η ζωή στη γη”, μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στον ακόλουθο σύνδεσμο: <a href="https://sdgs.un.org/goals/goal15">https://sdgs.un.org/goals/goal15</a></p>
<p>35 λεπτά</p>	<p><b>3. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ (στην τάξη)</b></p> <p>Κατά τη διάρκεια της συνεδρίας αναστοχασμού, οι μαθητές -και εσείς- βγαίνουν από το ρόλο-χαρακτήρα και θα πρέπει να βγάλουν τα κοστούμια / σκηνικά τους.</p> <p>Χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια και ζητήστε τους να συζητήσουν την εμπειρία τους για 10 λεπτά.</p> <p>Μετά τη συζήτησή τους, θα πρέπει να επιστρέψουν και να συζητήσουν τις σκέψεις τους όλοι μαζί σε ένα μεγάλο κύκλο.</p> <p>Οι εκπαιδευτικοί θα ενθαρρύνουν τους μαθητές να αναστοχαστούν σχετικά με τις εμπειρίες τους:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Πώς αισθανθήκατε κατά τη φάση της υποκριτικής;</li> <li>● Πιστεύετε ότι ο χαρακτήρας σας είχε παρόμοια προσωπικά χαρακτηριστικά με τον εαυτό σας;</li> <li>● Τι μάθατε από αυτή την εμπειρία;</li> </ul>	

# Ο ταξιδιώτης

## Θέατρο Ιστορίας

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

### Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργία γενναίων χώρων, Δημιουργία αλλαγών

Κατά τη δραματική εργασία, οι μαθητές μαθαίνουν να μπαίνουν στη θέση των άλλων και αυτό συμβάλλει συστηματικά στην ενίσχυση της ταυτότητάς τους (Thorakelsdóttir, 2022). Έτσι, είναι πιο πιθανό να λάβουν αποφάσεις με βάση τις δικές τους απόψεις και συναισθήματα και όχι με βάση την επιρροή των άλλων. Τα παιδιά έχουν ιδιαίτερη ανάγκη να εκφράζονται στο παιχνίδι ρόλων και έχουν επίσης έναν μοναδικό τρόπο να αλλάζουν το περιβάλλον τους προς όφελος του παιχνιδιού ρόλων στο οποίο βρίσκονται κάθε φορά (Thorakelsdóttir, 2022). Η κατανόηση του υλικού με το οποίο εργάζονται οι μαθητές συχνά αυξάνεται όταν χρησιμοποιούνται οι μέθοδοι του δράματος. Με τη χρήση του σώματος, της αντίληψης και της φωνής, οι μαθητές μπορούν να αυξήσουν την κατανόησή τους και να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους για το θέμα και να το προσαρμόσουν στον δικό τους κόσμο εμπειριών. Το θέατρο ιστοριών είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να αφηγηθείτε μια ιστορία με απλό τρόπο.

Στο θέατρο ιστοριών δουλεύουμε με τους χαρακτήρες- επίσης, μέσω του θεάτρου ιστοριών οι μαθητές κατανοούν καλύτερα την πλοκή και τη δομή του μυθιστορηματικού έργου. Με αυτόν τον τρόπο δουλεύουμε, για παράδειγμα, με το σώμα, τις χειρονομίες, τις εκφράσεις του προσώπου και τη φωνή. Επιπλέον, η σύνδεση μεταξύ του ηθοποιού και των θεατών γίνεται επίσης πολύ πραγματική. Ο ηθοποιός στρέφεται απευθείας προς τον θεατή και του απευθύνεται άμεσα.

Στο θέατρο παραμυθιών χρησιμοποιούμε ένα έργο μυθοπλασίας ή παραμύθια που προσαρμόζονται για τη σκηνή (Thorakelsdóttir & Jónsdóttir, 2022). Είναι απαραίτητη η συγγραφή ενός σεναρίου και είναι καλή ιδέα να δώσουμε στους μαθητές την ευκαιρία να συμμετάσχουν στη συγγραφή του σεναρίου. Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να προβάρουν το έργο όπου κάθε συμμετέχων μπορεί να είναι ένας χαρακτήρας και ένας αφηγητής.

Το σκηνικό του έργου είναι πολύ απλό. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει ανάγκη για σκηνικό ή σκηνή. Το θέατρο ιστοριών μπορεί να παιχτεί σχεδόν οπουδήποτε.

### Μέθοδος

Αυτό που χαρακτηρίζει το θέατρο ιστοριών είναι:

- Ένας καλός αφηγητής.
- Πολύ σαφής χαρακτηρισμός.
- Ένας σαφής χαρακτηρισμός είναι απαραίτητος για να μπορούν οι θεατές να δουν αμέσως ποιον χαρακτήρα υποδύεται ο κάθε ηθοποιός. Μπορεί να πρόκειται για διάφορους χαρακτήρες.
- Μπορεί επίσης ένας μόνο ηθοποιός να είναι αφηγητής και να υποδύεται όλους τους ρόλους της ιστορίας.
- Κάθε ηθοποιός πρέπει να έχει αρκετό κείμενο και το κείμενο πρέπει να ρέει.
- Το κείμενο πρέπει να γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε να μην υπάρχουν μεγάλες ή περίπλοκες σκηνές (όπως σκηνές μάχης) ή σκηνές που απαιτούν περίπλοκο σκηνικό σχεδιασμό.
- Οι σκηνές πρέπει να είναι απλές.

## Γνώση που δημιουργήθηκε

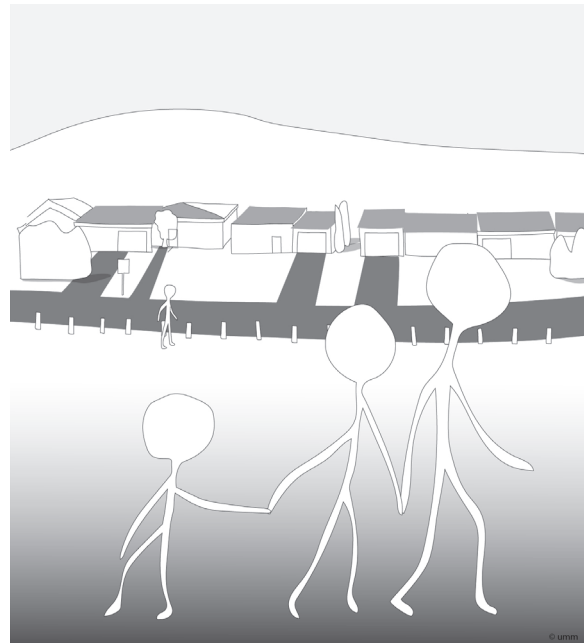
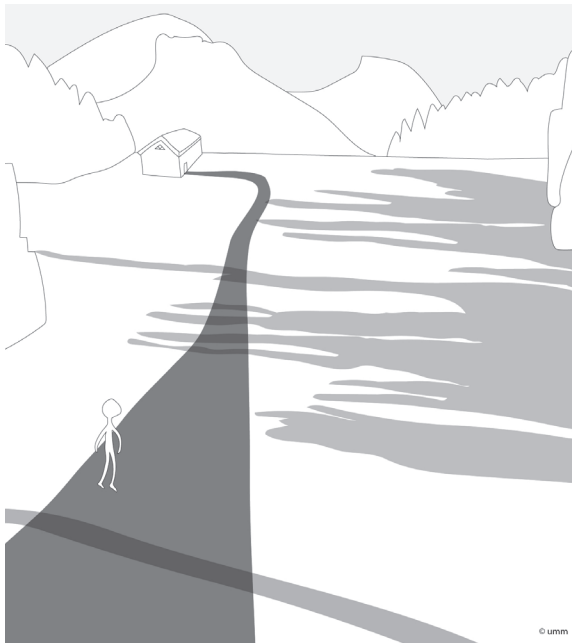
### Ποια γνώση δημιουργείται;

Δώστε στους μαθητές την ευκαιρία να κάνουν πρόβες και να μάθουν πώς να είναι:

- Αφηγητές
- Δημιουργικοί συγγραφείς
- Κριτικοί στοχαστές

Ενισχύει την έκφραση των μαθητών:

- Αυτοεκτίμηση
- Επίλυση προβλημάτων
- Ομαδική δυναμική
- Αυτοπεποίθηση να ακούει και να εκφράζει διαφορετικές ιδέες



Εικονογραφήσεις που θα χρησιμοποιηθούν στο εργαστήριο

# Εργαστήριο 5: Ο ταξιδιώτης

4 ώρες / 3 συνεδρίες των 80 λεπτών

Ηλικία-στόχος: 11-16

Τομείς γνώσεων:

Τέχνες, Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Φυσικές Επιστήμες, Ηθική

**Θέατρο Ιστορίας: Πώς σχεδιάζω;**

Πώς σχεδιάζω την απόδοση των μαθητών;

Μερικά πράγματα που πρέπει να έχετε κατά νου όταν δημιουργείτε θέατρο ιστοριών:

- Κάθε δράση βασίζεται στην επόμενη
- Αν υπάρχει αντίσταση/σύγκρουση, δώστε χρόνο στον εαυτό σας να το συζητήσετε και προσπαθήστε να βοηθήσετε τους μαθητές να βρουν τις δικές τους λύσεις. Τότε δεν θα βρεθούν σε καταστάσεις όπου θα αισθάνονται άβολα.
- Βεβαιωθείτε ότι είναι σαφές ποιος μιλάει πότε και όταν κάποιος μοιράζεται τη γνώμη του, υποστηρίξτε τον να μιλήσει από τη δική του εμπειρία.
- Φροντίστε να έχετε αρκετό χρόνο για περισυλλογή. Συχνά εκεί συμβαίνει η μάθηση.

**Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο:**

- Χώρος για να κινείστε. Μπορεί να είναι η αίθουσα διδασκαλίας σας με τα τραπέζια και τις καρέκλες στην άκρη ή έξω στο διάδρομο.
- 4 εικόνες ή περισσότερες, ανάλογα με το πόσες ομάδες έχετε.
- 4 ώρες (3x80 λεπτά).

**Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών;**

Μπορείτε να εργαστείτε με οποιοδήποτε θέμα ή υλικό μελέτης και να το μάθετε, για παράδειγμα μέσω της ενσωμάτωσης όπως: Κοινωνικές Σπουδές, Μαθηματικά.

# Ο ταξιδιώτης 5.1 - Περιγραφή του τι γίνεται

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
25 λεπτά	<p><b>Προθέρμανση και εισαγωγή</b></p> <p>Σήμερα: Θα δημιουργήσουμε σύντομες παραστάσεις για το τι βλέπουμε σε αυτή την εικόνα.</p> <p><b>Αγώνας σε αργή κίνηση</b></p> <p>Ο νικητής είναι το τελευταίο άτομο που θα φτάσει στο στόχο. Όταν ξεκινήσει ο αγώνας, οι μαθητές δεν επιτρέπεται να σταματήσουν να κινούνται και κάθε κίνηση πρέπει να γίνεται όσο το δυνατόν πιο αργά.</p> <p><b>Πείτε τη δική σας ιστορία</b></p> <p>Μια καρέκλα τοποθετείται στη μέση του δωματίου. Όλοι οι μαθητές περπατούν σιωπηλά γύρω από την καρέκλα μέχρι ένας μαθητής να καθίσει στην καρέκλα. Αυτός ο μαθητής θα μοιραστεί μια εμπειρία που είχε. Οι υπόλοιποι μαθητές ακούνε και στη συνέχεια δημιουργούν το δικό τους πίνακα της εμπειρίας της. Μετά από αυτό αρχίζουν όλοι να περπατούν ξανά και η διαδικασία επαναλαμβάνεται με έναν άλλο μαθητή.</p>	<p>Εδώ είναι καλό να έχετε κατά νου να δίνετε συμβουλές στους συμμετέχοντες και να βεβαιώνετε ότι όλοι συμμετέχουν.</p>
15 λεπτά	<p><b>Σκεφτείτε την εικόνα σε ομάδες των τεσσάρων</b></p> <p>Στην αρχή, η ομάδα κοιτάζει την εικόνα που της ανατέθηκε. Είναι καλό να ξεκινήσετε τη συζήτηση με μερικές ερωτήσεις σχετικά με την εικόνα, όχι με απαντήσεις. Τι βλέπουμε στην εικόνα; Τι είναι αυτό; Γιατί βρίσκονται εκεί; Τι κοιτάζουν; Ποια είναι η σχέση τους; Τι φαίνεται να συμβαίνει; Ποιος είναι ο τόνος και η ατμόσφαιρα της εικόνας; Τι συμβαίνει στη συνέχεια;</p>	<p>Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων.</p> <p>Δώστε χρόνο στους μαθητές σας να παρατηρήσουν πραγματικά την εικόνα.</p>
40 λεπτά	<p><b>Γράψτε τι βλέπετε στις εικόνες σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων (15 λεπτά).</b></p> <p>Ζητήστε από κάθε ομάδα να καταγράψει τις εντυπώσεις, τις ιδέες, τα σχόλια και τις ερωτήσεις της σχετικά με την εικόνα. Υπενθυμίστε στους μαθητές να μην σκέφτονται μπροστά από το τελικό αποτέλεσμα.</p> <p>Συγκεντρωθείτε στην ανταπόκριση στην εικόνα. Πείτε τους να μην απορρίψουν τίποτα και να δεχτούν τις σκέψεις του καθενός για την εικόνα και να τις καταγράψουν.</p> <p><b>Γράφεται από τις εντυπώσεις (30 λεπτά):</b> Βάλτε τους μαθητές σας να εργαστούν μαζί για να γράψουν με βάση τις ερωτήσεις: Ποιος, τι, πότε, πού και γιατί;</p>	<p>Είναι καλή ιδέα να γράψετε στον πίνακα τις ερωτήσεις:</p> <p>Ποιος, τι, πότε, πού και γιατί, ώστε οι μαθητές να μπορούν να τα βλέπουν κατά τη διάρκεια της εργασίας.</p>



# Ο Ταξιδιώτης 5.2 - Για να δημιουργήσετε ένα έργο

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
80 λεπτά	<p><b>Οι μαθητές παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους (35 λεπτά):</b> Οι μαθητές κάθε ομάδας διαβάζουν τις σκηνές τους ο ένας στον άλλο.</p> <p><b>Για να δημιουργήσετε ένα έργο:</b> Οι μαθητές γράφουν το σενάριο ενός θεατρικού έργου με βάση την προηγούμενη εργασία τους.</p> <p>Τι συμβαίνει στη σκηνή και πού συμβαίνει; Θυμηθείτε τις έξι ερωτήσεις</p> <p><b>Ποιος παίζει στη σκηνή/στο έργο;</b></p> <p><b>Τι συμβαίνει;</b></p> <p><b>Πότε συμβαίνει;</b></p> <p><b>Γιατί συμβαίνει αυτό;</b></p> <p><b>Πώς συμβαίνει αυτό;</b></p> <p><b>Τι άλλο; Τι θα γίνει μετά;</b></p>	<p>Υπενθυμίστε στους μαθητές ότι είναι καλό να κρατάτε τις έξι ερωτήσεις στον πίνακα.</p>

# Ο ταξιδιώτης 5.3 - Οι μαθητές κάνουν πρόβα το έργο και το παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
60 λεπτά	<b>Οι μαθητές προβάουν</b> το έργο σκεπτόμενοι την αρχή, τη μέση και το τέλος. Κατά τη διαδικασία αυτή πρέπει να αποφασίσουν ποιος θα είναι ο αφηγητής και τι θα κάνουν οι υπόλοιποι όσο μιλάει ο αφηγητής (μπορεί να είναι ακίνητες εικόνες ή κινήσεις σε αργή κίνηση κ.λπ.).	Τώρα δώστε χρόνο στους μαθητές να εξασκηθούν.
20 λεπτά	<b>Οι μαθητές παρουσιάζουν τα θεατρικά έργα στους συμμαθητές τους και δίνουν ανατροφοδότηση</b> Αφού γίνει αυτό, ακολουθεί επικοινωνιακή κριτική.	
	<b>Επικοινωνιακή ανατροφοδότηση</b> Η μέθοδος περιλαμβάνει αυτά τα τέσσερα βήματα αφού παρουσιαστεί κάτι: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Οι θεατές ερωτώνται: “Τι ήταν ενδιαφέρον;”, αναδεικνύοντας έτσι τα θετικά στοιχεία των σκηνών.</li><li>2. Οι παίκτες ρωτούν τους θεατές για το τι θέλουν να σχολιάσουν (για παράδειγμα: “Ήταν οι χαρακτήρες αρκετά σαφείς; “Ήταν ξεκάθαρο τι έπρεπε να συμβεί;” κ.λπ.)</li><li>3. Όσοι δίνουν ανατροφοδότηση (θεατές και δάσκαλος) κάνουν ουδέτερες ερωτήσεις (δηλ. μην αφήνετε να βγουν προς τα έξω οι επικριτικές σας απόψεις).</li><li>4. Όσοι δίνουν σχόλια μπορούν να εκφράσουν τη γνώμη τους και να ασκήσουν κριτική, ΑΛΛΑ μόνο αν οι παίκτες θέλουν να τα ακούσουν. Μπορούν να πουν για παράδειγμα: “Έχω μια γνώμη για την τοποθέτηση του πιάνου, ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙΣ;”. Η γνώμη δίνεται μόνο αν οι παίκτες θέλουν να την ακούσουν.</li></ol> <p>Εδώ μπορείτε επίσης να εξετάσετε και να συζητήσετε τι κοινό έχουν οι σκηνές / τα έργα, π.χ. παρόμοια πλοκή, κοινούς χαρακτήρες κ.λπ.</p> <p>Και στη συνέχεια, φυσικά, μπορείτε πάντα να συνεχίσετε το έργο, να συνδυάσετε τις σκηνές / τα έργα και να δημιουργήσετε ένα μεγαλύτερο έργο και να το παρουσιάσετε.</p>	

# Έξω από το πλαίσιο

## Θεατρικά παιχνίδια

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

### Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργία γενναίων χώρων, Δημιουργία αλλαγών

Δημιουργία γενναίων χώρων: αυτή η δραστηριότητα είναι σημαντική για τη δημιουργία μιας αίσθησης κοινότητας μέσα στην τάξη, ώστε οι μαθητές να μάθουν να μπαίνουν στη θέση του άλλου, να κατανοούν τις ανάγκες του και να μη φοβούνται να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.

Συλλογική δημιουργία: όλες οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες για να δημιουργούν από κοινού

Αλλαγή: με αυτές τις δραστηριότητες θα μπορείτε να κάνετε τη διαφορά μεταξύ παθητικής διδασκαλίας και ενεργητικής, πρακτικής, δημιουργικής διδασκαλίας.

### Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Αποκλεισμός
- Ένταξη ή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς
- Σχολεία χωρίς αποκλεισμούς
- Πρόσβαση
- Διαφορετικότητα
- Επικοινωνία
- Παγωμένο καρτέ

### Γνώση που δημιουργήθηκε

#### Ποια γνώση δημιουργείται;

Οι φοιτητές θα αναπτύξουν τις ακόλουθες ικανότητες:

- Ανάγνωση
- Μαθαίνοντας να προβληματίζομαι
- Επικοινωνία
- Κριτική σκέψη
- Κατανόηση κοινωνικών και πολιτικών θεμάτων
- Ενσυναίσθηση
- Δημιουργία ομάδας
- Αγκαλιάζοντας διαφορετικές προοπτικές

## Πώς δημιουργείται η γνώση;

Με αυτή τη δραστηριότητα, θα εξερευνήσετε την ιδιαίτερη και αλληλοεξαρτώμενη σχέση μεταξύ παιχνιδιού και μάθησης. Η δραστηριότητα προσφέρει πρακτικές οδηγίες για το πώς να παίξετε και να προσαρμόσετε τα παιχνίδια μας στο θέμα σας. Η γνώση δημιουργείται με τη συμμετοχή ολόκληρης της τάξης, μαθητών και εκπαιδευτικών, μέσα από μια ολιστική πορεία που θα οδηγήσει τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν καλύτερα τα χαρίσματα και τις ικανότητές τους, καθώς και να αναπτύξουν μια πιο συνεκτική ομάδα της τάξης.

Στα σχολεία, τα παιχνίδια περιορίζονται συνήθως στα διαλείμματα και στις συνεδρίες εξωσχολικών δραστηριοτήτων. Οι μαθητές έχουν χρόνο να παίζουν για να χαλαρώσουν και να ξεσκάσουν μεταξύ των μαθημάτων: μια πρακτική που είναι αρκετά συνηθισμένη μεταξύ των εκπαιδευτικών είναι η περιστασιακή χρήση παιχνιδιών προς το τέλος ενός μαθήματος, με σκοπό να βοηθήσει τους μαθητές να χαλαρώσουν μετά από ένα ιδιαίτερα ενημερωτικό και συχνά κουραστικό μάθημα. Αυτή η διχοτόμηση, παιχνίδι έναντι εργασίας, είναι πλέον κοινά αποδεκτή: ενώ είναι αλήθεια ότι εξ ορισμού το παιχνίδι υποδηλώνει ένα διάλειμμα από την πραγματικότητα και από την υποχρέωση, φαίνεται ότι υπάρχει μεγάλο κοινό έδαφος μεταξύ αυτών των δύο δραστηριοτήτων. Και οι δύο διέπονται από πολύ συγκεκριμένους κανόνες, απαιτούν πειθαρχία και θέτουν και οι δύο μια πρόκληση στην οποία οι συμμετέχοντες πρέπει να ανταποκριθούν. Συνεπώς, το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως προετοιμασία για την ενήλικη ζωή, και ως εκ τούτου προωθεί τον πειραματισμό και τη δημιουργικότητα, διατηρώντας παράλληλα την αίσθηση της πειθαρχίας και της αναζήτησης επιτευγμάτων.



Παράδειγμα εικόνας για χρήση στο εργαστήριο

# Εργαστήριο 6: Έξω από το πλαίσιο

120 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 11-16

Τομείς γνώσεων:

Θέατρο, λογοτεχνία, μουσική, ιστορία, γλώσσες

Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- **Καθορίστε τον χώρο σας:** διασφαλίζοντας ότι το περιβάλλον παιχνιδιού είναι ασφαλές για δημιουργική χρήση, θα πρέπει να αντιμετωπιστούν οι ανάγκες του φυσικού χώρου. Βεβαιωθείτε ότι έχετε αρκετό χώρο για την κίνηση που απαιτείται
- **Παρουσιάστε τη δραστηριότητά σας:** παρουσιάστε εν συντομία τη δραστηριότητά σας. Είναι σημαντικό για τους συμμετέχοντες να γνωρίζουν τι αναμένεται από αυτούς και ποια είναι τα επιτυχή αποτελέσματα
- **Πρότυπο:** επιλέξτε έναν συμμετέχοντα που πιστεύετε ότι θα κατανοήσει εύκολα τις οδηγίες σας και επομένως θα είναι σε θέση να δώσει το παράδειγμα που χρειάζεται το παιχνίδι.
- **Παιχνίδι:** εφαρμόστε τη δραστηριότητά σας με τους συμμετέχοντες. Θυμηθείτε: όλοι πρέπει να έχουν την ευκαιρία να παίξουν. Ξεκινήστε με τη βασική εκδοχή του παιχνιδιού και σταδιακά εισαγάγετε την πολυπλοκότητα. Επαναλάβετε τις οδηγίες περισσότερες από μία φορές, εάν χρειάζεται
- **Επανεξέταση, βελτίωση, επανάληψη και εξάλειψη:** είναι σημαντικό να επαναλαμβάνονται οι δραστηριότητες περισσότερες από μία φορές, ενδεχομένως με διαφορετικές ομάδες, ώστε να δημιουργούνται νέες μαθησιακές εμπειρίες για τους παίκτες.

Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών;

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εσάς για να δημιουργήσετε τις κατάλληλες συνθήκες μάθησης. Αυτή μπορεί να είναι μια καλή πηγή για την ένταξη, επειδή όλα τα παιδιά περιλαμβάνονται σε δραστηριότητες ομαδικής εργασίας για την πραγματοποίηση μιας παρουσίασης.

Δραστηριότητες επέκτασης

Ζητήστε από τους μαθητές να τραβήξουν φωτογραφίες - με τη φωτογραφική τους μηχανή ή το κινητό τους τηλέφωνο - έξω από το σχολείο, από σκηνές της καθημερινής ζωής, για να δείξουν την άποψή τους.

Οι μαθητές μπορούν επίσης να παρουσιάσουν αυτές τις εικόνες μπροστά στην ομάδα και αυτοί να μαντέψουν περί τίνος πρόκειται.

# Σχέδιο εργαστηρίου 2 ωρών

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
20 λεπτά	<p><b>Δραστηριότητα προθέρμανσης: Τάξη σε ομάδες</b> Παγοθραύστης ή άσκηση προθέρμανσης για να βοηθηθεί η ομάδα να λειτουργήσει/συμφωνήσει ως σύνολο. Όλοι αρχίζουν να περιφέρονται στην αίθουσα. Στη συνέχεια τους ζητάτε να παραταχθούν, σύμφωνα με διάφορα κριτήρια. Ξεκινώντας με απλές φυσικές εντολές, όπου οι παίκτες χρειάζεται μόνο να κοιτάξουν ο ένας τον άλλον, προχωρήστε σε πιο σύνθετες εντολές που απαιτούν διάλογο, ανάλυση, αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση από τους ίδιους και τους συμμαθητές τους.</p> <p>Αυτή η δραστηριότητα διαρκεί περίπου 20 λεπτά, συμπεριλαμβανομένων των παραγγελιών που θέλετε να συμπεριλάβετε.</p> <p>Παραδείγματα εντολών:</p> <p><b>Ύψος:</b> από ψηλό έως λιγότερο ψηλό</p> <p><b>Ονόματα:</b> από εκείνα που αρχίζουν από Α έως εκείνα που αρχίζουν από Ζ ή αρχίζουν από Ζ και πηγαίνουν σε Α</p> <p><b>Γενέθλια:</b> από τον Ιανουάριο έως τον Δεκέμβριο</p> <p><b>Χρώμα</b> (ρούχα) από ανοιχτό προς σκούρο</p> <p><b>Συναίσθημα:</b> χρησιμοποιώντας το αλφάβητο για το πρώτο γράμμα του πώς αισθάνεστε</p> <p><b>Αθλητικός:</b> πόσο αθλητικός είσαι;</p> <p><b>Μουσική:</b> πόσο μουσικός είστε;</p> <p><b>Ευρωπαίος:</b> πόσο Ευρωπαίος είσαι;</p> <p>Μαθησιακά αποτελέσματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Να βλέπετε τον εαυτό σας ως μέρος μιας ομάδας</li><li>● Κοινή χρήση προσωπικών πληροφοριών</li><li>● Αυτοαξιολόγηση</li><li>● Αξιολόγηση από ομότιμο σε ομότιμο</li><li>● Εκφράζοντας την άποψή σας</li></ul>	<p>Χωρική απαίτηση: αρκετός χώρος για να σχηματιστεί μια γραμμή με όλους τους συμμετέχοντες όρθιους!</p>



<p>60 λεπτά</p>	<p><b>Όνομα δραστηριότητας: Έξω από το πλαίσιο Προετοιμασία</b></p> <p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι ο στόχος είναι να αναπαραστήσετε ένα γεγονός σε περιορισμένο αριθμό συνδεδεμένων καρέ παγώματος.</p> <p>Οι παίκτες σχηματίζουν ομάδες των 5 ή 6 ατόμων.</p> <p>Ο εκπαιδευτής μπορεί να παρέχει κάρτες με θέματα για τις ομάδες. Οι ομάδες δεν πρέπει να αποκαλύψουν το θέμα της εργασίας τους.</p> <p>Παίζοντας</p> <p>Στην κλασική έκδοση του παιχνιδιού, οι παίκτες επιλέγουν μια διάσημη ταινία. Δεν είναι απαραίτητο να την έχουν δει όλοι στην ομάδα. Από την ταινία πρέπει να επιλέξουν τέσσερις από τις πιο εμβληματικές σκηνές.</p> <p>Στην ομάδα τους πρέπει να αναπαραστήσουν αυτές τις σκηνές ως παγωμένα καρέ. Όλοι πρέπει να συμμετέχουν σε κάθε σκηνή. Οι παίκτες μπορούν να παίξουν αντικείμενα, καρέκλες, τραπέζια, δέντρα κ.λπ. Δεν μιλούν.</p> <p>Όταν τα τέσσερα καρέ παγώματος έχουν δοκιμαστεί, η ομάδα καλείται να παρουσιάσει τα καρέ μπροστά στην ευρύτερη ομάδα.</p> <p>Η ευρύτερη ομάδα παρακολουθεί σιωπηλά και μετά την τέταρτη σκηνή καλείται να πει αν γνωρίζει την ταινία. Οι θεατές ξεκινούν με μια περιγραφή των όσων βλέπουν και κάνουν υποθέσεις για την ταινία/το γεγονός που αναπαριστούν οι παίκτες. Σε αυτή τη φάση, το κοινό γίνεται ενεργό, καθώς πρέπει να εξηγήσει τις παρατηρήσεις του και να βγάλει συμπεράσματα. Είναι σημαντικό η ομάδα που παίζει δεν απαντά στις εικασίες του κοινού, αλλά περιμένει τη σωστή ερμηνεία.</p> <p>Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής μπορεί να ζητήσει από τους παίκτες να πάρουν ξανά θέση για κάθε καρέ και να εξηγήσουν κάθε σκηνή στην ευρύτερη ομάδα. Το κοινό εκπαιδεύεται να γίνει κριτικός της παράστασης και να κατανοήσει τεχνικές ενσωμάτωσης μηνυμάτων χρησιμοποιώντας μόνο το σώμα μας.</p> <p>Μαθησιακά αποτελέσματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ευκαιρία να δείξετε τι γνωρίζετε για οποιοδήποτε θέμα</li> <li>● Σχεδιασμός, συζήτηση και απόδοση</li> <li>● Το δράμα της διαδικασίας σε δράση</li> <li>● Προσδιορισμός των βασικών δράσεων και του τρόπου σύνδεσής τους</li> <li>● Ομάδες που αναπτύχθηκαν</li> <li>● Διαπραγμάτευση του νοήματος και κατανόηση των προτεραιοτήτων</li> </ul>	<p>Απαιτούμενος χώρος απόδοσης.</p> <p>Οι εκπαιδευτές πρέπει να υποστηρίζουν τις ομάδες στην προετοιμασία τους, να κυκλοφορούν, να ακούν και να συμβουλευτούν σχετικά με το περιεχόμενο των πλαισίων.</p>
-----------------	--	---

30 λεπτά

### **Αναστοχασμός στην τάξη**

Μετά τη δραστηριότητα, κρατήστε 30 λεπτά για αναστοχασμό. Ο χρόνος αναστοχασμού είναι απαραίτητος για την επιτυχία της δραστηριότητας. Είναι σημαντικό να αναστοχαστείτε μαζί με τους μαθητές, να είστε μέρος της ομάδας και όχι απλώς να κάνετε ερωτήσεις απ' έξω. Θυμηθείτε να διεγείρετε τις σκέψεις των μαθητών!

# Μια πόλη φτιαγμένη από πέτρα

## Jeux Dramatiques και Δημιουργική Γραφή

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

### Ηθικοί πυλώνες: Δημιουργία γενναίων χώρων, Δημιουργία αλλαγών

Τα 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 τους μαθητές. Οι παίκτες επιλέγουν και αναπτύσσουν τους ρόλους τους ατομικά και στη συνέχεια παίζουν αυτούς τους ρόλους σε μια αφήγηση υπό το συντονισμό ενός αρχηγού της ομάδας. Οι μαθητές αρχίζουν να χρησιμοποιούν την ελευθερία να εμπλακούν και να βιώσουν τον εαυτό τους σε μη λεκτικές εκφράσεις και έτσι, γίνονται πιο επιδέξιοι και εκφραστικοί. Το Jeux Dramatiques προσφέρει στους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης μια παιγνιώδη προσέγγιση βασικών ζητημάτων της ζωής. Σε αυτό το στάδιο της ζωής ανακύπτουν ζητήματα οικειότητας, απομόνωσης και αλληλεγγύης. Πώς να βρεις τη φιλία, την κοινότητα, τις συνεργασίες και να τις ζήσεις; Η ελεύθερη δημιουργία ρόλων και η υλοποίηση αυθόρμητων ιδεών παιχνιδιού επιτρέπει στους νέους να ξεπεράσουν τα όρια των εκφραστικών τους δυνατοτήτων.

Η δημιουργική γραφή ως τρόπος εμπλουτισμού της μεθόδου Jeux Dramatiques έχει χρησιμοποιηθεί για να εξερευνήσει το δημιουργικό δυναμικό και να εμπνεύσει τη φαντασία μας - ο στόχος της συγγραφής σε ομάδες είναι να αναπτυχθεί και να ξεδιπλωθεί η γλωσσική αυτοπεποίθηση καθώς και η δημιουργικότητα, ώστε να μπορέσουν οι νέοι να βρουν τις δικές τους μορφές έκφρασης. Ο συνδυασμός των δύο μεθόδων οδηγεί στη δημιουργία νέων προοπτικών με πολλούς τρόπους.

### Βασικοί όροι

Οι ορισμοί αυτών των όρων μπορούν να βρεθούν στο γλωσσάριο.

- Jeux Dramatiques
- Δημιουργική γραφή

### Γνώση που δημιουργήθηκε

#### Ποια γνώση δημιουργείται;

- Δημιουργία γενναίων χώρων και κοινοτήτων σε ένα μη επικριτικό μέρος
- Κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες
- Γλωσσικές ικανότητες, ανάπτυξη γλωσσικών ικανοτήτων
- Εμπιστοσύνη στους νέους
- Αγκαλιάζοντας την ποικιλομορφία και τη διαφορετικότητα για να ακούσουμε όλες τις φωνές
- Δημιουργία κοινότητας σε έναν χώρο χωρίς κριτική διάθεση
- Απόλαυση, αυτοέκφραση, αυτοπεποίθηση (θετική ευεξία)
- Συμπόνια και ενσυναίσθηση, προώθηση πολλαπλών και κριτικών προοπτικών
- Ενεργός ενδυνάμωση και οικοδόμηση φορέων

## Πώς δημιουργείται η γνώση;

Μέσω της δημιουργικής μεθόδου Jeux Dramatiques, οι νέοι έχουν την ευκαιρία να μάθουν την επίλυση προβλημάτων - ειδικά την επίλυση προβλημάτων ως ομάδα. Πρέπει να βρουν μια κοινή λύση- πρέπει να συνεργαστούν ώστε η ιστορία να λειτουργήσει και να ικανοποιήσει όλους. Το να παίζουν μαζί, να μένουν σε έναν ρόλο και να έχουν επίγνωση του πώς αισθάνονται σε αυτόν τον ρόλο τους κάνει να γνωρίζουν τις δυνάμεις τους, τους βοηθά να αναπτύξουν μια υγιή αυτοεκτίμηση και να αισθάνονται ασφαλείς σε μια ομάδα.

Οι νέοι έχουν επίσης την ευκαιρία να μάθουν για τις διαφορές σε μια ομάδα, για τις ομοιότητες και μαθαίνουν καλά πώς να προβληματίζονται για τον εαυτό τους και για μια κατάσταση. Είναι πολλά και για την επίλυση συγκρούσεων.



Παράδειγμα εικόνας για χρήση στο εργαστήριο

# Εργαστήριο 7: Μια πόλη φτιαγμένη από πέτρα

3 ώρες

Λικία-στόχος: 11-16

## Τομείς γνώσεων:

Το Jeux Dramatiques είναι ένας δημιουργικός τρόπος για να δώσουμε στους νέους την ευκαιρία να παίξουν και να συνεργαστούν με παιγνιώδη τρόπο και να τους απομακρύνουμε από την καθημερινή ζωή. Με απλό τρόπο δημιουργούνται γνώσεις για διαφορετικούς ανθρώπους, διαφορετικές ιστορικές περιόδους, γεωγραφικές περιοχές και θέματα για τα οποία μαθαίνουν στο σχολείο. Οι γνώσεις αυτές βοηθούν στην οικοδόμηση της αυτοεκτίμησης και της αυτοπεποίθησης που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και έξω από την τάξη. Ταυτόχρονα, είναι ένας πολύ καλός τρόπος να ενισχυθούν οι προηγούμενες γνώσεις που έχουν ήδη διαχθεί στο σχολείο.

## Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο:

- Χώρος για δράση (μεγάλη αίθουσα διδασκαλίας, αίθουσα σεμιναρίων)
- Αντικείμενα που θα ενσωματωθούν στο έργο (μαντήλια, καπέλα, ρούχα, πέτρες κ.λπ.)
- Ζητείται από τους μαθητές να φέρουν μια πέτρα στο εργαστήριο (ο συντονιστής μπορεί να παρέχει πέτρες αν οι μαθητές το ξεχάσουν).
- Στυλό και χαρτί για δημιουργική γραφή

## Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί με το πρόγραμμα σπουδών;

Αγγλικά, Αγγλικά ως ξένη γλώσσα, γλωσσικά μαθήματα, ιστορία και πολιτικές σπουδές, γεωγραφία

## Δραστηριότητες επέκτασης

Μετά τη δραστηριότητα:

Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν για τα συναισθήματά τους και για τις ιστορίες τους, είτε για τον εαυτό τους είτε ως εργασία για το σπίτι και να την επαναλάβουν την επόμενη μέρα ή στην επόμενη τάξη.

Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν:

Τι θα ήθελαν να μάθουν οι άλλοι από την ιστορία τους;

Τι μας λέει η ιστορία / η όλη διαδικασία;

Τι μαθαίνουμε από την ιστορία;

Αναλογιζόμενοι πώς ένιωθαν για την πρόοδο που έκανε η ιστορία τους μέσα από το παιχνίδι.

# Σχέδιο εργαστηρίου 3 ωρών

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
5 λεπτά	<p><b>Παρουσίαση του σκηνικού</b> Ο δάσκαλος / αφηγητής εισάγει την ιστορία.</p> <p>Μια φορά κι έναν καιρό, υπήρχε αυτή η πέτρα που κάποιος βρήκε στην κεντρική πλατεία μιας μεγάλης πόλης, αυτή η πόλη θα μπορούσε να είναι οπουδήποτε - σκεφτείτε την πόλη στην οποία θα θέλατε να βρίσκεται η πέτρα και προσπαθήστε να φανταστείτε πώς μοιάζει η πόλη (μπορεί να είναι μια πραγματική πόλη που έχετε ήδη επισκεφθεί ή μια ονειρική/φανταστική πόλη στην οποία θα θέλατε να ζήσετε). Προσπαθήστε να φανταστείτε μια καλή εικόνα του σκηνικού στο οποίο βρέθηκε η πέτρα και προσπαθήστε να βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις ή/και εικόνες και να τις μοιραστείτε με την ομάδα. Ένα σημαντικό γεγονός είναι ότι η πόλη χρειάζεται βοήθεια, χρειάζεται τη βοήθειά σας, τη βοήθεια της πέτρας - οι άνθρωποι στην πόλη έχουν χάσει την ικανότητά τους να δείχνουν συναισθήματα, κανείς δεν χαμογελάει, κανείς δεν κλαίει ή είναι θυμωμένος”.</p>	<p>Ζητήστε από τα παιδιά πριν από το εργαστήριο να φέρουν τη δική τους πέτρα στην τάξη - μια πέτρα που είχαν ήδη ή που βρήκαν στο δρόμο τους για το σχολείο εκείνη την ημέρα.</p> <p>Θυμηθείτε να φέρετε μερικές πέτρες μαζί σας για τα παιδιά που μπορεί να ξεχάσουν να φέρουν μία.</p>
20 λεπτά	<p><b>Είσοδος στην ιστορία</b></p> <p>Τώρα προσπαθούμε να εστιάσουμε στην πέτρα (μια πέτρα που έφεραν στην τάξη ή επιλέγουμε από τις πέτρες που έφερε ο παραμυθιάς στην τάξη) - Τι κάνει η πέτρα σε αυτή την πόλη; Γιατί η πέτρα βρίσκεται στη μέση της κεντρικής πλατείας και ποιος την έφερε εκεί; Τι αισθάνεται η πέτρα και πώς μοιάζει η πέτρα; Γιατί αυτή η πόλη; Υπάρχει κάποια σύνδεση μεταξύ της πόλης και της πέτρας και δίνει κανείς σημασία στην πέτρα; Πώς μοιάζει η πέτρα;</p> <p>Καλέστε τους μαθητές, έναν προς έναν, να μιλήσουν για τις πέτρες τους στον κύκλο και να παρουσιάσουν την πέτρα στην κοινότητα. Καλούνται να πουν σε όλους πού βρήκαν την πέτρα.</p> <p>Θα πρέπει τώρα να προσπαθήσουν να μιλήσουν για την πέτρα τους στο σκηνικό της κεντρικής πλατείας της πόλης. Τι το ιδιαίτερο έχει η πέτρα τους και ποια είναι η σχέση της πόλης με την πέτρα; Τι θα συμβεί στη συνέχεια; Τι θα ήθελαν να συμβεί; Τι αρέσει στην πέτρα και γιατί και πώς θα μπορούσε η πέτρα να βοηθήσει την πόλη και τους ανθρώπους που ζουν στην πόλη;</p> <p>Στο τέλος, όλοι βάζουν τις πέτρες τους σε μια κουβέρτα στη μέση του κύκλου για να δείξουν πόσο διαφορετικές είναι όλες. Αυτό κάνει τις διαφορές ορατές και δίνει την ευκαιρία να αποδεχτούν και τα δικά τους ιδιαίτερα χαρακτηριστικά.</p>	



20 λεπτά	<p><b>Μετακίνηση μέσα από την ιστορία</b></p> <p>Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια και παίζουν διάφορες καταστάσεις με τις πέτρες τους: π.χ. ο ένας πιστεύει ότι η πέτρα είναι πολύ πολύτιμη, ενώ ο άλλος δεν το πιστεύει.</p> <p>Ή: Κάποιος ανακαλύπτει ότι η πέτρα είναι διαμάντι και θέλει να την πουλήσει - ποια είναι η σχέση του με την πέτρα, πρέπει να την πουλήσει;</p> <p>Ή: Το άτομο που πουλάει την πέτρα - πώς αισθάνεται γι' αυτό;</p> <p>Γύρος αναστοχασμού όπου οι μαθητές και εσείς συζητάτε για το πώς ένιωσαν παίζοντας τους ρόλους τους. Πώς ήταν όταν πουλήθηκε η πέτρα ή γιατί δεν πουλήσατε την πέτρα;</p>	<p>Να θυμάστε ότι Jeux Dramatiques σημαίνει να παίζετε χωρίς να μιλάτε!</p>
40 λεπτά	<p><b>Μετακίνηση μέσα από την ιστορία μέσω της γραφής - Δραστηριότητα δημιουργικής γραφής</b></p> <p>Δώστε σε κάθε άτομο ένα χαρτί και ένα στυλό. Θα γράψουν για την πέτρα (είχαν κάποιες εμπειρίες παίζοντας σε ζευγάρια), δηλαδή τους ζητείται να γράψουν ένα “έντεκα” (ένα κείμενο με 11 λέξεις), π.χ.</p> <p>Κόκκινη</p> <p>Η πέτρα</p> <p>Κατασκευασμένη από σίδηρο</p> <p>Σκληρό, πορώδες και όμως</p> <p>Μαλακό</p> <p>Όλοι διαβάζουν δυνατά τις δημιουργίες τους και τα “Έντεκα” συνδέονται με ένα νέο παιχνίδι (βλ. παρακάτω).</p>	<p>Η ελεύθερη γραφή σε αυτό το στάδιο βοηθά τα παιδιά να αναστοχαστούν πάνω σε όσα μόλις συνέλεξαν και να καταγράψουν τις σκέψεις τους.</p> <p>Βεβαιωθείτε ότι στο τέλος του μαθήματος τα κείμενα μπορούν να μεταφερθούν στο σπίτι - αυτό κάνει τους νέους υπερήφανους για αυτό που δημιούργησαν και τα κείμενα θα ξυπνήσουν αναμνήσεις σχετικά με την εμπειρία.</p>

<p>50 λεπτά</p>	<p><b>Μετακίνηση μέσα από την ιστορία μέσω της υποκριτικής - Δραστηριότητα Jeux Dramatiques</b></p> <p>Κάθε μαθητής επιλέγει έναν ρόλο (π.χ. είμαι ένας άνθρωπος φτιαγμένος από πέτρα ή θέλω να είμαι κάτι που είναι σκληρό αλλά και μαλακό). Τι ρόλο θα μπορούσε να παίξει κάθε μαθητής στην ιστορία της πέτρας σε αυτή την πόλη χωρίς συναισθήματα; Πώς θα μπορούσε ο κάθε μαθητής να βοηθήσει και γιατί;</p> <p>Ποια είναι τα δυνατά σημεία και οι ιδιότητες κάθε πέτρας/κάθε μαθητή; Πώς και γιατί είναι σε θέση να βοηθήσουν; Ή γιατί δεν μπορούν να βοηθήσουν (αυτό είναι επίσης μια επιλογή φυσικά); Πρόκειται για την εστίαση στα συναισθήματα και τις ικανότητες των νέων.</p> <p>Τώρα όλοι ντύνονται και στήνουν το σκηνικό. Οι μαθητές προσπαθούν τώρα να παίξουν μια ιστορία γύρω από την πέτρα της πόλης που χρειάζεται βοήθεια.</p> <p>Η πόλη χρειάζεται βοήθεια, οι άνθρωποι στην πόλη έχουν χάσει την ικανότητά τους να δείχνουν συναισθήματα, κανείς δεν χαμογελάει, κανείς δεν είναι θυμωμένος ή χαρούμενος. Γιατί συνέβη αυτό; Έχει να κάνει με την πέτρα; Τι αντιπροσωπεύει η πέτρα; Ζητείται από τα παιδιά να επικεντρωθούν στους δικούς τους ρόλους, τους ρόλους που δημιούργησαν στα προηγούμενα βήματα.</p>	<p>Να θυμάστε ότι Jeux Dramatiques σημαίνει να παίζετε χωρίς να μιλάτε! Ο δάσκαλος παίρνει το ρόλο του αφηγητή και περιγράφει τι συμβαίνει στην αίθουσα κατά τη διάρκεια του έργου, έχοντας πάντα κατά νου τους ατομικούς ρόλους που έχουν επιλέξει τα παιδιά για τον εαυτό τους.</p> <p>Αυτό το παιχνίδι θα μπορούσε να αναδείξει τα συναισθήματα των μαθητών στην τάξη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού - το αποτέλεσμα εδώ εξαρτάται σίγουρα από την ικανότητα των μαθητών να παίζουν μαζί και να δημιουργούν κάτι από κοινού.</p>
<p>20 λεπτά</p>	<p><b>Ξεπερνώντας την ιστορία - Αναστοχασμός στην τάξη</b></p> <p>Συγκεντρώστε τις ιδέες και τις ιστορίες των μαθητών και περιγράψτε τον πλούτο και τις δημιουργικές πτυχές της εισροής. Τονίστε τη σημασία τους για την κοινότητα.</p> <p>Ανατρέξτε στη δραστηριότητα επέκτασης που περιγράφεται παραπάνω για περαιτέρω δραστηριότητα προβληματισμού.</p>	

# Σχολείο ζόμπι

## Ψηφιακή αφήγηση

### Ηλικία

Γυμνάσιο (11-16 ετών)

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

Η δημιουργία ταινιών στα σχολεία μπορεί να ενισχύσει τη δημιουργικότητα. Οι νέοι μπορούν να αναλάβουν ρόλους που ταιριάζουν στα 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 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.

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

### Γνώση που δημιουργήθηκε

#### Ποια γνώση δημιουργείται;

- Δημιουργία γενναίων χώρων και κοινοτήτων σε ένα μη επικριτικό μέρος
- Κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες
- Εμπιστοσύνη στους νέους
- Αγκαλιάζοντας την ποικιλομορφία και τη διαφορετικότητα για να ακούσουμε όλες τις φωνές
- Δημιουργία κοινότητας σε έναν χώρο χωρίς κριτική διάθεση
- Απόλαυση, αυτοέκφραση, αυτοπεποίθηση (θετική ευεξία)
- Συμπόνια και ενσυναίσθηση, προώθηση πολλαπλών και κριτικών προοπτικών
- Ενεργός ενδυνάμωση και οικοδόμηση φορέων
- Πραγματοποίηση αλλαγών

### Πράγματα που πρέπει να θυμάστε

Υπάρχουν πέντε βασικά βήματα στη διαδικασία παραγωγής ταινιών:

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

#### Συγγραφή / Έρευνα

##### 1: Άποψη

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 τις εικονογραφημένες αποτυπώσεις σεναρίων (storyboards). 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 οποια 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.



# Εργαστήριο: Σχολείο Ζόμπι

120 λεπτά

Ηλικία-στόχος: 11-16

Τομείς γνώσεων:

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

Τι χρειάζεστε για το εργαστήριο:

Μια αίθουσα διδασκαλίας

Σημειώσεις Post-it

Αντίγραφα της ιστορίας των δασκάλων

Πώς συνδέεται με το πρόγραμμα σπουδών:

Δράμα, Τέχνη, Αγγλικά, Ιστορία, Δεύτερες Γλώσσες.

# Σχέδιο εργαστηρίου 2 ωρών

Χρόνος	Περιγραφή της δραστηριότητας	Προτάσεις και πόροι
15 λεπτά	<p>Εισαγωγή:</p> <p>Ξεκινήστε συγκεντρώνοντας σε κύκλο.</p> <p>Γενική προθέρμανση: διατάσεις και εργασία σε ζευγάρια, καθρέφτισμα και συνεργασία.</p> <p>Πίσω στον κύκλο. Βρείτε έναν χώρο στο πάτωμα και ξαπλώστε ανάσκελα. Ξαπλώνετε στο πάτωμα και χαλαρώνετε.</p> <p><i>Κλείστε τα μάτια σας και ακούστε τους ήχους μέσα στην τάξη και τυχόν ήχους που έρχονται από έξω. Προσπαθήστε να εντοπίσετε και να αναγνωρίσετε όσους περισσότερους ήχους μπορείτε. Ακούστε για περίπου 3 λεπτά. Αναπαραστήστε τους ήχους που ακούτε χρησιμοποιώντας τη φωνή και το σώμα σας. Δημιουργήστε μια ηχητική εικόνα. Εργαστείτε μαζί για να την αναπαραστήσετε.</i></p> <p>Ζητήστε από τους μαθητές να ανοίξουν τα μάτια τους και να καθίσουν για να συζητήσουν τους ήχους και να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους για τους ήχους και την προέλευσή τους. Συζητήστε τυχόν ιστορίες που αναδύονται ή υποδηλώνονται στους ήχους. Ενθαρρύνετε την ομάδα να μοιραστεί αυτές τις σκέψεις.</p> <p>Στη συνέχεια, ξανασηκωθείτε στα πόδια σας και ζητήστε από τους μαθητές να περπατήσουν στο χώρο δίνοντας χώρο στους άλλους αλλά χωρίς να εμπλέκουν. Περπατήστε μέσα στο χώρο χωρίς να μιλάτε. Συνεχίστε να επαναπροσδιορίζετε την κατεύθυνση προς την οποία περπατάτε. Προσέξτε για καθοδήγηση και ακούστε τις προτροπές.</p> <p>Προτροπές:</p> <p><i>Περπατήστε μέσα στο χώρο βιαστικά, αργά, με ενθουσιασμό, περπατήστε σαν να έχετε αργήσει πολύ, αλλά όχι τρέχοντας. Περπατήστε σαν να βρίσκεστε στο φεγγάρι, στο νερό, στον ουρανό, αιωρείστε στο διάστημα. Περπατήστε σαν ένα τρίχρονο παιδί, περπατήστε σαν τη μητέρα του. Σαν τη γιαγιά της. Περπάτα σαν φάντασμα. Σαν ζόμπι.</i></p>	



15 λεπτά	<p>Εισαγωγή του θέματος</p> <p>Αναδημιουργήστε την αίθουσα διδασκαλίας. Ως ομάδα, επαναφέρετε την αίθουσα όπως ήταν.</p> <p><i>Τι είναι η αίθουσα διδασκαλίας; Τι σημαίνει για εσάς;</i></p> <p><i>Βρείτε το χώρο σας στην Τάξη. Πού κάθεστε; Αναπαραστήστε την άφιξη στο σχολείο και την είσοδό σας στην τάξη. Επαναλάβετε. Μπείτε στο χώρο και καθίστε στο θρανίο σας. Πώς αισθάνεστε;</i></p> <p><i>Τι είδους μέρα περιμένετε; Πόσες ώρες την ημέρα βρίσκεστε συνήθως σε αυτό το κτίριο; Πού βρίσκονται οι αγαπημένοι σας τώρα; Πού είναι οι φίλοι σας; Πού είναι ο δάσκαλος της τάξης σήμερα;</i></p> <p>Όλοι παραμένουν καθιστοί. Θέλω να παρατηρήσετε.</p> <p>Σβήστε όλα τα φώτα της αίθουσας διδασκαλίας.</p> <p><i>Μιλήστε μου για το χώρο τώρα. Πώς έχει αλλάξει; Πώς αισθάνεστε; Τι μπορείτε να ακούσετε;</i></p> <p>Ανάψτε το φως.</p> <p>Συζητήστε</p> <p><i>Τι θα γινόταν αν σας έλεγα ότι δεν θα φύγετε από το σχολείο την κανονική ώρα σήμερα.</i></p> <p><i>Κι αν σου έλεγα ότι πρέπει να μείνεις εδώ απόψε;</i></p> <p><i>Τι πρέπει να συμβεί για να γίνει αυτό δυνατό;</i></p> <p>Συζητήστε</p>
----------	---

<p>20 λεπτά</p>	<p>Τώρα πείτε την ιστορία του Δασκάλου:</p> <p><i>Τι τρελό πρωινό. Η νταντά δεν εμφανίστηκε. Ευτυχώς ο David είναι στο σπίτι σήμερα για να ασχοληθεί με αυτό. Η κυκλοφορία ήταν αδύνατη. Άφησα το αυτοκίνητο και περπάτησα το τελευταίο κομμάτι για να είμαι στην ώρα μου. Πήγα κατευθείαν στην τάξη. Την άνοιξα. Άφησα μερικά παιδιά να μπουν και μετά πήγα στο μηχάνημα για καφέ.</i></p> <p><i>Όταν επέστρεψα στην αίθουσα διδασκαλίας υπήρχε μια αναστάτωση. Μια από τις τάξεις που μόλις είχε φτάσει ήταν ταραγμένη και φώναζε.</i></p> <p><i>“Με δάγκωσαν. Ο Liam Broadbent με δάγκωσε, δεσποινίς. Μου επιτέθηκε σωματικά! Αιμορραγώ, κοιτάξτε! Δεν έκανα τίποτα, δεσποινίς. Απλά μου επιτέθηκε. Αυτό δεν είναι σωστό.</i></p> <p><i>Προσπάθησα να τους ηρεμήσω. Τότε ήταν που είδα πόσο σοβαρός ήταν ο τραυματισμός.</i></p> <p><i>Αποφάσισα να πάω το θύμα αμέσως στη σχολική νοσοκόμα, για να τα απομακρύνω από την αίθουσα με τα έντυπα και να εξετάσω την πληγή.</i></p> <p><i>“Δεν φεύγω δεσποινίς.</i></p> <p><i>Ο Λίαμ είναι ακόμα εκεί έξω.</i></p> <p><i>Τότε ήταν που χτύπησε ο πρώτος σπασμός... με κοίταζε βουβά θεμελιωμένος... προσπαθούσε να με φτάσει... ξαπλωμένος στο πάτωμα της τάξης, πεινασμένος για αέρα. Μετά σιωπή.</i></p> <p><i>Θα διακόψω την ιστορία εδώ.</i></p> <p><i>Θα σας βάλω σε ομάδες τώρα</i></p> <p><i>Ακολουθεί ένα αντίγραφο της ιστορίας των Εκπαιδευτικών για να το δείτε.</i></p> <p><i>Θέλω να μιλήσετε για την ιστορία στην ομάδα σας.</i></p> <p><i>Θέλω να φανταστείτε ότι ήσασταν ένας από τους μαθητές που ήταν μάρτυρες της ιστορίας.</i></p> <p><i>Αφηγηθείτε την ιστορία από την οπτική γωνία των μαθητών.</i></p> <p><i>Τι είδατε;</i></p> <p><i>Εργαστείτε μαζί για να παρουσιάσετε τι συνέβη στην αίθουσα του εντύπου εκείνο το πρωί.</i></p> <p><i>Δώστε στους μαθητές 15 λεπτά για να συζητήσουν και να επινοήσουν σε ομάδες.</i></p>	<p>Να είστε έτοιμοι να προτρέψετε και να καθοδηγήσετε τις ομάδες</p>
-----------------	---	--

<p>20 λεπτά</p>	<p>Φέρτε την τάξη πάλι μαζί.</p> <p><i>Αυτό που κάνουμε σήμερα είναι να ερευνούμε και να αναπτύσσουμε ιδέες για ιστορίες.</i></p> <p><i>Είμαι πραγματικά ενθουσιασμένος να δω τι έχετε σκεφτεί.</i></p> <p><i>Δείξτε το έργο που δημιουργήθηκε. Κάθε ομάδα πρέπει να αποφασίσει πού στην τάξη θα τοποθετήσει τη σκηνή και από πού στην αίθουσα θα τη βλέπει το κοινό.</i></p> <p>Μιλήστε για τις διαφορετικές εκδοχές της ιστορίας και μοιραστείτε τις σκέψεις σας με την ομάδα, μοιραστείτε και τις δικές τους. Και στη συνέχεια θέστε τις ερωτήσεις που διέπουν την ιστορία.</p> <p><i>Τι συμβαίνει σε αυτό το σχολείο;</i></p> <p><i>Τι συνέβη εκείνη την ημέρα;</i></p> <p><i>Τι θα συμβεί στη συνέχεια;</i></p> <p>Εργασία σε ομάδες για 10 λεπτά. Συζητήστε τα τρία ερωτήματα.</p> <p>Χρησιμοποιήστε σημειώσεις Post-it για να καταγράψετε τις ιδέες που σας αρέσουν και, στη συνέχεια, αναρτήστε τις σε έναν τοίχο.</p>	<p>Είναι σημαντικό κάθε ομάδα να λαμβάνει ανατροφοδότηση μετά από κάθε παράσταση από τον υπεύθυνο του εργαστηρίου και τις άλλες ομάδες. Είναι μια ευκαιρία να επικυρωθεί το έργο, να ασκηθεί κριτική, να προταθούν αλλαγές, να επισημανθούν δυνατότητες και να ενισχυθεί η κουλτούρα ενός γενναίου χώρου που προσπαθούμε να δημιουργήσουμε.</p>
-----------------	--	---

<p>30 λεπτά</p>	<p>Φέρτε τους όλους μαζί και ζητήστε από κάθε ομάδα να αναφερθεί με τη σειρά της.</p> <p>Συζητήστε.</p> <p>Συγκεντρωθείτε σε κύκλο.</p> <p><i>Φανταστείτε ότι είχατε την ευκαιρία να παρουσιάσετε την ιδέα σας σε μια κινηματογραφική εταιρεία.</i></p> <p>Με μια πρόταση τι θα τους λέγατε;</p> <p>Μοιραστείτε τα γήπεδα. Πηγαίνετε γύρω από τον κύκλο. Ο καθένας έχει το λόγο του, αυτή πρέπει να είναι μια ενθαρρυντική και ανοιχτή διαδικασία.</p> <p>Διευκολύνετε μια συζήτηση γύρω από τις ιδέες και τα σενάρια που έχουν δημιουργηθεί.</p> <p>Στη συνέχεια, παρουσιάστε την ιδέα ότι αυτή η τάξη θα γυρίσει μια ταινία. Τι θα χρειαστούμε για να γίνει αυτό; Μιλήστε εν συντομία για τη διαδικασία δημιουργίας ταινιών και στη συνέχεια επισημάνετε τα διάφορα στάδιά της. Μιλήστε για τους διάφορους ρόλους και τις ευθύνες (χρησιμοποιήστε post it notes). Ηθοποιός. Χειριστής κάμερας. Χειριστής ήχου. Σχεδιασμός σκηνικών. Κοστούμια. Μακιγιάζ. Διευθυντής τοποθεσίας. Συνθέτης / Ηχητικός σχεδιασμός.</p> <p>Σκηνοθέτης. Εκδότης.</p> <p><i>Θα γυρίσουμε λοιπόν μια ταινία.</i></p> <p><i>Είμαι ο παραγωγός αυτής της ταινίας.</i></p> <p><i>Και θα αναθέσω σε αυτή την τάξη να το φτιάξει.</i></p> <p><i>Ο τίτλος εργασίας της ταινίας είναι 'Zombie School'</i></p> <p><i>Πρόκειται για την ιστορία μιας ομάδας νέων που ενώθηκαν για να προσπαθήσουν να επιβιώσουν από την εισβολή ζόμπι στο σχολείο τους.</i></p> <p><i>Βρισκόμαστε στην αρχή αυτής της διαδικασίας.</i></p> <p><i>Δημιουργήσατε πολλές ιστορίες σήμερα και θέλω να σκεφτείτε πώς μπορούν να ενσωματωθούν στην ταινία. Βρισκόμαστε στο στάδιο της ιδέας. Τώρα δημιουργούμε το σενάριο.</i></p> <p><i>Θα δουλέψουμε πάνω σε αυτές τις ιδέες τις επόμενες εβδομάδες. Την επόμενη φορά θα ασχοληθούμε με τα ζόμπι. Πώς κινούνται; Πόσο γρήγορα κινούνται; Και τι θέλουν, τι είναι; Πώς φαίνονται; Από πού προέρχονται;</i></p>	<p>Τονίστε την ομαδική εργασία και τον προγραμματισμό που απαιτείται.</p>
-----------------	---	---

20 λεπτά

### Ολοκλήρωση για σήμερα

Εργαστείτε για την προώθηση της ιστορίας. Δημιουργία storyboards. Σκέψιες για τους χαρακτήρες και τον τρόπο με τον οποίο οι ιστορίες θα μπορούσαν να διαπλέκονται. Κοιτάξτε την τάξη και ποια αντικείμενα σε αυτήν θα μπορούσαν να βοηθήσουν στην εξέλιξη της ιστορίας. Πώς ξεκίνησε η μόλυνση;

Τι συμβαίνει στον κόσμο έξω από το σχολείο;

# Γλωσσάριο βασικών όρων:

**Πρόσβαση:** Η ευκαιρία να παρακολουθήσει κανείς το σχολείο

**Ενεργή γραφή (Agentic Writing):** Ο σκοπός της χρήσης αυτών των μεθόδων είναι να διασφαλιστεί ότι οι μαθητές επενδύουν στη διαδικασία της γραφής. Αντί να τους λένε τι να γράψουν και πώς να γράψουν, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα επιλογής και μέσω αυτής της επιλογής και της υποστήριξης της κοινότητας, βιώνουν τη συγκίνηση της δημιουργίας. Όπως έδειξαν τα μέλη της ομάδας arted σε ερευνητικό πρόγραμμα μικρής κλίμακας με μαθητές ηλικίας 8 έως 11 ετών, η γραφή που προκύπτει με τη μέθοδο του πράκτορα είναι εξελιγμένη, καινοτόμος και ευφάνταστη (Dobson and Stephenson, 2017).

**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.

**Συνεργατική μάθηση (συνδεδεμένη με την ομαδοποίηση):** Είναι ένας τύπος μάθησης όπου κάθε άτομο φέρνει τη δική του εμπειρία στην ομαδική μάθηση. Αυτό το είδος μάθησης προσφέρει την ευκαιρία για οριζόντια ανταλλαγή δεξιοτήτων, γνώσεων και εμπειρογνωμοσύνης.

**Επικοινωνία:** Συνήθως σε προφορική ή γραπτή μορφή.

**Κοινότητα συγγραφέων:** Σε μια κοινότητα συγγραφέων, όλοι, συμπεριλαμβανομένου του δασκάλου, γράφουν. Οι συγγραφείς μοιράζονται τα γραπτά τους με άλλα μέλη της συγγραφικής κοινότητας, λαμβάνοντας εποικοδομητική ανατροφοδότηση, η οποία βοηθά τους συγγραφείς να επανασχεδιάσουν τα κείμενά τους. Η πράξη της ανατροφοδότησης είναι επίσης ωφέλιμη για τους συγγραφείς, καθώς μπορεί να τους βοηθήσει να δημιουργήσουν ιδέες για τα δικά τους γραπτά, καθώς και να τους βοηθήσει να προβληματιστούν σχετικά με τη δική τους τέχνη. Χρειάζεται χρόνος για να οικοδομηθεί η κοινότητα των συγγραφέων ως ένας γενναίος χώρος και τα μέλη μπορεί αρχικά να θέλουν απλώς να μοιραστούν το έργο τους με έναν συνεργάτη για ανατροφοδότηση, ενώ η αυτοπεποίθησή τους αυξάνεται. Αν θέλετε να διαβάσετε περισσότερα σχετικά με τη δημιουργία μιας κοινότητας συγγραφέων με την τάξη σας, τότε το βιβλίο των Teresa Cremin και Debra Myhill, που γράφτηκε το 2012, θα σας φανεί χρήσιμο.

**Δημιουργική γραφή:** Γράψιμο για την ανάπτυξη και το ξεδίπλωμα γλωσσικών και δημιουργικών ικανοτήτων, ώστε να βρει κανείς τη δική του φωνή.

**Κριτική σκέψη:** Η διαδικασία ικανοποίησης πληροφοριών ή μιας κατάστασης προκειμένου να διαμορφωθεί μια αντίδραση ή άποψη.

**Διαφορετικότητα:** Μια σειρά διαφορετικών ανθρώπων με διαφορετικά χαρακτηριστικά και γνωρίσματα.

**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.

**Δράμα Worldbuilding (Δραματική Οικοδόμηση Κόσμων):** 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 μέσα σε ένα φανταστικό πλαίσιο, όπου οι νέοι ασκούνται σε κοινωνικές λύσεις ως φορείς αλλαγής. Βασισμένο σε εμπειρική έρευνα, υποστηρίζεται από οκτώ δημιουργικές διαθέσεις για ευημερία και μεταβιβάσιμες ικανότητες του 21ου αιώνα (Stephenson, 2022). Η ορθοφωνία και η επικοινωνία, οι δεξιότητες κριτικής σκέψης, ο συναισθηματικός γραμματισμός και η συνεργατικότητα βρίσκονται 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 έξω από τη φανταστική ιστορία, προβληματιζόμενοι, 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.

**Εξαίρεση:** Η απομάκρυνση από το σχολείο για πειθαρχικούς λόγους ή η άρνηση πρόσβασης σε μια ευκαιρία / εκδήλωση / τάξη.

**EduLARP:** EduLARP (Educational / Edu, Live Action Role Playing / LARP) είναι το παιχνίδι ρόλων ζωντανής δράσης που χρησιμοποιείται για τη μετάδοση προκαθορισμένου παιδαγωγικού ή διδακτικού περιεχομένου. Αυτή η μεθοδολογία για εκπαιδευτικούς σκοπούς (Edu) είναι αυτό που ονομάζουμε μέθοδος προσανατολισμένη στη δράση.

**Φαντασία:** συχνά περιλαμβάνει παραδοσιακούς μύθους και μαγικά πλάσματα και μερικές φορές ιδέες ή γεγονότα από τον πραγματικό κόσμο.

**Ελεύθερη γραφή:** Κάποιες από τις δραστηριότητες γραφής περιγράφονται ως “ελεύθερη γραφή”. Σε μια ελεύθερη γραφή, ο δάσκαλος δίνει συνήθως ελάχιστες οδηγίες στην κοινότητα των συγγραφέων και τίθεται αυστηρό χρονικό όριο για τη συγγραφή. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να γράφουν χωρίς να παίρνουν τα στυλό ή τα μολύβια τους από το χαρτί - να γράφουν οτιδήποτε τους έρχεται στο μυαλό. Η ελεύθερη γραφή αναγνωρίζει ότι η δημιουργική γραφή είναι πρωτίστως διαισθητική και εγκεφαλική. Οι ιδέες έρχονται συχνά από το υποσυνείδητο, για να μετασχηματιστούν με τη διαδικασία της γραφής.

**Παγωμένο καρτέ:** Μια συγκεκριμένη θεατρική σκηνή στην οποία τα άτομα που συμμετέχουν παραμένουν ακίνητα και αναπαριστούν ένα συγκεκριμένο γεγονός ή εικόνα με το σώμα και τη στάση του σώματός τους.

**Ακίνητη εικόνα/καρτέ παγώματος:** 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.

**Ενσωμάτωση ή εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς:** Η εκπαίδευση που βασίζεται σε έννοιες, μοντέλα και διαδικασίες που εστιάζουν στην ισότιμη πρόσβαση και συμμετοχή στη μάθηση για όλα τα παιδιά, ανεξάρτητα από το φύλο, τις ικανότητες, την αναπηρία, τη φυλή, τη θρησκεία, τη σεξουαλικότητα, την κοινωνικοοικονομική κατάσταση ή οποιαδήποτε άλλη διαφορά.

**Σχολεία χωρίς αποκλεισμούς:** Σχολεία που βρίσκονται σε ένα ταξίδι προς την ένταξη/εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς και προσπαθούν να εφαρμόσουν μια παιδαγωγική χωρίς αποκλεισμούς.

**Jeux Dramatiques:** Θεατρική μέθοδος που καταργεί τη γλώσσα.

**Χαρτογράφηση:** Οι νέοι 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 εξερευνησετε να μοιραστείτε ιδέες από την ομάδα.

**Αφήγηση:** Αφήγηση ιστοριών εντός ή εκτός ρόλου για να δοθούν πληροφορίες και να στηθεί το σκηνικό.

**Επίλυση προβλημάτων:** Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, ενθαρρύνεται ως ένας τρόπος για να βρίσκουν οι μαθητές τις δικές τους λύσεις σε συγκρούσεις ή λύσεις σε σύνθετα ζητήματα.

**Επαναδιατύπωση:** Δεν υπάρχει ούτε ένας δημοσιευμένος συγγραφέας στον κόσμο του οποίου το έργο δεν έχει περάσει από διαδικασία επανασχεδιασμού. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι δεν είναι δυνατόν να γραφτεί ένα ποιοτικό, ευφάνταστο κείμενο με την πρώτη φορά. Κανείς δεν είναι τόσο καλός! Παραδόξως, όμως, πολλοί μαθητές δυσκολεύονται να επανασχεδιάσουν το κείμενό τους πέρα από τεχνικές αλλαγές στην ορθογραφία, τη στίξη και τη γραμματική. Το να μοιράζεστε τα γραπτά σας σε μια κοινότητα συγγραφέων και να ζητάτε ανατροφοδότηση είναι το πρώτο βήμα για να μάθετε πώς να αναδιατυπώνετε. Η ανατροφοδότηση από τους άλλους μπορεί να φαίνεται απειλητική στην αρχή, αλλά τα μέλη της κοινότητας θα αρχίσουν να θεωρούν την ανατροφοδότηση ως ένα εξαιρετικά πολύτιμο αγαθό. Ως αναγνώστες, η κοινότητα έχει αρκετή απόσταση από το γραπτό κείμενο για να βοηθήσει τον συγγραφέα να σκεφτεί ποια μέρη λειτουργούν και ποια μέρη θα μπορούσαν να βελτιωθούν. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε πιο ριζικές αναδιατυπώσεις από αυτές που συχνά συναντάμε στα σχολεία, καθώς οι συγγραφείς, για παράδειγμα, αλλάζουν την αφηγηματική οπτική γωνία, αναπτύσσουν χαρακτήρες, δημιουργούν περισσότερη ένταση...

**Ρόλος στον τοίχο:** μελομακάρονο σε χαρτί, το οποίο βοηθά στην κατανόηση του χαρακτήρα. Τα παιδιά γράφουν γεγονότα που γνωρίζουν ότι είναι αληθινά μέσα στο σχήμα και ερωτήσεις στο εξωτερικό. Αυτό μπορεί επίσης να αναπτυχθεί σε μεγάλη κλίμακα, ώστε να δημιουργήσετε ένα περίγραμμα σε φυσικό μέγεθος (ίσως σχεδιάζοντας γύρω από ένα παιδί σε ένα μεγάλο φύλλο χαρτιού). Η τάξη μπορεί στη συνέχεια να συνεισφέρει γράφοντας τις σκέψεις του χαρακτήρα στο πάνω μισό του σώματος και τα συναισθήματα στο κάτω μισό. Γύρω από το σώμα θα μπορούσαν να υπάρχουν είτε ερωτήσεις είτε απόψεις/αποσπάσματα για τον χαρακτήρα από ανθρώπους που γνωρίζει.

**Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση:** Είναι μια διαδικασία μάθησης κατά την οποία οι μαθητές έχουν τον έλεγχο και είναι ενεργοί στο τι και πώς μαθαίνουν.

**Θέατρο ιστοριών:** Στο θέατρο ιστοριών δουλεύουμε με τους χαρακτήρες- επίσης, μέσω του θεάτρου ιστοριών οι μαθητές κατανοούν καλύτερα την πλοκή και τη δομή του μυθιστορηματικού έργου. Με αυτόν τον τρόπο δουλεύουμε, για παράδειγμα, με το σώμα, τις χειρονομίες, τις εκφράσεις του προσώπου και τη φωνή. Επιπλέον, η σύνδεση μεταξύ του ηθοποιού και των θεατών γίνεται επίσης πολύ πραγματική. Ο ηθοποιός στρέφεται απευθείας προς τον θεατή και του απευθύνεται άμεσα. Στο θέατρο παραμυθιών χρησιμοποιούμε ένα έργο μυθοπλασίας ή παραμύθια που προσαρμόζονται για τη σκηνή. Είναι απαραίτητη η συγγραφή ενός σεναρίου και είναι καλή ιδέα να δώσετε στους μαθητές την ευκαιρία να συμμετάσχουν στη συγγραφή του σεναρίου. Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να προβάρουν το έργο όπου κάθε συμμετέχων μπορεί να είναι ένας χαρακτήρας και ένας αφηγητής. Το σκηνικό του θεατρικού έργου είναι πολύ απλό. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει ανάγκη να υπάρχει σκηνικό ή σκηνή. Το θέατρο ιστοριών μπορεί να παιχτεί σχεδόν οπουδήποτε.

**Οι εκπαιδευτικοί ως συγγραφείς:** Για να αναπτυχθεί πλήρως μια κοινότητα συγγραφέων, είναι πολύ σημαντικό εσείς, ο δάσκαλος, να γράφετε μαζί με τους μαθητές σας, για τους μαθητές σας και με τους μαθητές σας. Αυτό μπορεί να αισθάνεστε άβολα στην αρχή. Η συγγραφή είναι μια δύσκολη και ακατάστατη διαδικασία, γεμάτη αγωνία, λανθασμένες εκκινήσεις και αυτοαμφιβολίες. Ωστόσο, η έρευνα δείχνει ότι το να γράφουν οι εκπαιδευτικοί μαζί με την τάξη τους βοηθά τόσο στην εξουδετέρωση των παραδοσιακών δυναμικών εξουσίας μεταξύ ενός εκπαιδευτικού και των μαθητών του όσο και στο να δοθεί στον εκπαιδευτικό η ευκαιρία να μοιραστεί τη διαδικασία της γραφής του με τους μαθητές του. Αυτό ενισχύει τη διαδικασία της γραφής για τους μαθητές, ιδίως κατά τις πρώτες ημέρες της δημιουργίας μιας νέας κοινότητας γραφής.

**Ο δάσκαλος ως παραμυθάς:** Όλοι οι δάσκαλοι είναι παραμυθάδες. Στη Δραματική Παγκόσμια Οικοδόμηση, αυτή η στρατηγική επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να μετατοπίζει επιδέξια: τη θέση εξουσίας του, να διαμορφώνει την κατεύθυνση της μάθησης, να αφηγείται και να συνυφαίνει 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.

**Ομαδική εργασία:** (Baker, Salas, King, Battles & Barach, 2005; Ballangrund et al., 2017)

**Ημερολόγιο σκέψων:** 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 ασφαλείς χώροι που μπορούν να χρησιμοποιούν και να μοιράζονται ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Η έρευνα του συναδέλφου arted έχει δείξει ότι τα ημερολόγια σκέψης μπορούν να λειτουργήσουν ως ασφαλείς χώροι για τους μαθητές (Stephenson, 2023). Οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνονται επίσης να τηρούν ημερολόγιο σκέψης.

**Τα ημερολόγια γραφής ως γενναίοι χώροι:** Είναι πραγματικά σημαντικό η γραφή που λαμβάνει χώρα σε αυτά τα εργαστήρια να θεωρείται ξεχωριστή από τη γραφή που λαμβάνει χώρα στις καθημερινές τάξεις. Αυτό γίνεται για να διασφαλιστεί ότι οι συγγραφείς της κοινότητας βλέπουν το γραπτό τους ως δικό τους και όχι ως κάτι που γράφεται μόνο για να το αξιολογήσετε εσείς, ο δάσκαλος. Προκειμένου να διευκολυνθεί αυτό, προτείνουμε στα μέλη της κοινότητας των συγγραφέων να χρησιμοποιούν ειδικά ημερολόγια γραφής. Αυτά μπορούν να είναι είτε σε χαρτί είτε σε ηλεκτρονική μορφή. Είναι γενναίοι χώροι, όπου οι συγγραφείς επεξεργάζονται τις ιδέες τους χωρίς το φόβο της κρίσης. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα αξιολογήσετε τις καταχωρήσεις ενός συγγραφέα στο ημερολόγιο και, ανάλογα με τον εκάστοτε συγγραφέα, τα ημερολόγια μπορεί να είναι τακτοποιημένα και δομημένα ή μπορεί να είναι ακατάστατα και χαοτικά, γεμάτα σχέδια και μουτζούρες, αδιέξοδα και πεταμένες ιδέες...

# 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 πέτρινη μάσκα

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

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>.

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)

## Ποιος είναι ο ειδικός; Ρωτήστε εμένα!

Εκπαίδευση για την κοινωνική δικαιοσύνη

Γενναίος χώρος

*Γενναίος χώρος:*

*Χώροι: Ασφαλείς Χώροι, Γενναίοι Χώροι: Book by John Palfrey*

*Από τους ασφαλείς χώρους στους γενναίους χώρους: 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](https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt_R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9_-MXMzwV8/edit)

Γλωσσάριο Platzfürdiveritaet:

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

Γενναίο διάστημα:

[https://vimeo.com/548442294?embedded=true&source=vimeo\\_logo&owner=138159670](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.%2020244-286.pdf](https://moodle.europa-uni.de/pluginfile.php/306737/mod_resource/content/1/Arendt%20-%20Vita%20activa%20-%20S.%2020244-286.pdf)

Απομάθηση:

σσ. 15-30.

Ξεμάθηση της λευκότητας <https://unlearningwhiteness.cargo.site>

## Οι ζωές των λίθων

Το **βιβλίο της** Teresa Cremin και της Debra Myhill, γραμμένο το 2012

Ωστόσο, η **έρευνα** δείχνει ότι το να γράφουν οι εκπαιδευτικοί με την τάξη τους βοηθά αφενός να εξουδετερώσουν τις παραδοσιακές δυναμικές εξουσίας μεταξύ του εκπαιδευτικού και των μαθητών του και αφετέρου να δώσουν στον εκπαιδευτικό την ευκαιρία να μοιραστεί τις διαδικασίες γραφής του με τους μαθητές του.

Όπως έδειξαν τα μέλη της ομάδας arted σε ένα **ερευνητικό πρόγραμμα** μικρής κλίμακας με μαθητές ηλικίας 8 έως 11 ετών, η γραφή που προκύπτει είναι εκλεπτυσμένη, καινοτόμος και ευφάνταστη.

Dobson, T. and Stephenson, L. (2019) "Νομίζω ότι ταιριάζει": Using Process Drama to Promote Agentive Writing with Primary School Children. *Literacy*. 53(2), σσ. 69-76. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο από: <http://dx.doi.org/10.1111/lit.12145>.

Dobson, T. and Stephenson, L. (2017) Δημιουργική γραφή μαθητών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης: *Enacting Identities in a Community of Writers: Enacting Identities in a Community of Writers*. *Literacy*. 51(3), σσ. 162-168. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/lit.12118>.

## Οι Θεότητες της Φύσης και ο Μαγικός Δάσκαλος

Για να παίξεις ή να μην παίξεις: Edu-Larp σε διδακτικές ρυθμίσεις

[https://www.youtube.com/watch?v=Afz712\\_o2](https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2)

Τι είναι ένα edularp (για εκπαιδευτικούς):

<https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s>

Παράδειγμα δανέζικων σχολείων που χρησιμοποιούν τη μεθοδολογία larping (για μαθητές):

<https://www.youtube.com/watch?v=SXBLx0ZjsTY>

Για να χρησιμοποιήσετε για την αφήγηση του EduLARP (μπορεί επίσης να μεταφραστεί με το Google translate)

<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>

## Ο ταξιδιώτης - Θέατρο ιστοριών

Rannveig Björk Thorkelsdóttir (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)

Thorkelsdóttir, 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 κριτική-δημιουργική μάθηση στην τριτοβάθμια εκπαίδευση- Bindi IV, Nr. 8). Aalborg University Press.

## Έξω από το πλαίσιο

<https://www.inclusiveschools2.net/>

## Μια πόλη φτιαγμένη από πέτρα

Marion Seidl-Hofbauer (επιμ.): Theater Spielen, Jeux Dramatiques, Κολωνία 2016.  
[www.jeux.at](http://www.jeux.at)

## Πιστώσεις φωτογραφιών

Εξώφυλλο - Φωτογραφία από [USGS](https://www.usgs.gov/) στο [Unsplash](https://www.unsplash.com/)- 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.