

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων

3^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



5 & 6
Νοεμβρίου
2022

ΤΟΜΟΣ ΠΕΡΙΛΗΨΕΩΝ

3ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση

Τόμος Περιλήψεων

Υπό την Αιγίδα
του Υπουργείου Παιδείας και
Θρησκευμάτων



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας
και Θρησκευμάτων



5-6 Νοεμβρίου 2022

Επιστημονική Επιτροπή

Πρόεδροι

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

Εργαστηρίου Ψυχοπαιδαγωγικών Ερευνών στην Προσχολική Αγωγή

Δρ. Καλλιόπη Εικοσπεντάκη, Καθηγήτρια, Ακαδημαϊκή Υπεύθυνη Τομέα Παιδαγωγικών Μητροπολιτικό Κολλέγιο

Μέλη

Μαρία Αργυροπούλου, ΕΔΙΠ Τμήματος Διοίκησης Τουρισμού Πανεπιστημίου Πατρών

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

Δρ. Αθανάσιος Γιαννίκας, Σύμβουλος του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

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

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

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

Μαρία Κλαδάκη, Επίκουρη Καθηγήτρια, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

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

Αγγελική Μάνου, Σύμβουλος Α' του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Χριστίνα Παλαιολόγου, Επίκουρη Καθηγήτρια ΤΑΦΠΠΗ – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Αλκιβιάδης Παναγόπουλος, Καθηγητής, Τμήμα Διοίκησης Τουρισμού, Πανεπιστήμιο Πατρών

Παναγιώτα Παπαδημητρίου, Δρ Ιστορίας, ΣΕΠ ΕΑΠ

Μαρέττα Σιδηροπούλου, ΣΕΠ ΕΑΠ

Τρυφαίνη Σιδηροπούλου, Καθηγήτρια ΤΑΦΠΠΗ – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

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

Οργανωτική Επιτροπή

Πρόεδρος

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

Μέλη

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

Δρ. Δανάη Γιαμπίλη, Καθηγήτρια BA Early Childhood Studies

Ευφροσύνη Δήμα, Υποψήφια Διδάκτωρ-Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

Νίκη Κάντζου, Νηπιαγωγός-Συγγραφέας

Μαριάννα Μιχαλάκη, Καθηγήτρια και Ακαδημαϊκή Υπεύθυνη BA Early Childhood Studies

Ζωή Παπαδοπούλου, Υποψήφια Διδάκτωρ ΤΑΦΠΠΗ – Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

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

Διαμάντω Σαμιωτάκη, Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια - Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Μελπομένη Σχίζα, Υποψήφια Διδάκτωρ ΕΑΠ

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

Δρ. Αγγελική Φουστέρη, Ψυχολόγος, Καθηγήτρια BA Special Education

Σοφία Χωλίδη, Εκπαιδευτικός Π.Ε. 60, ΙΕΠ, PhD, M.A., M.Ed. Ντολιοπούλου Έλση, Καθηγήτρια, Α.Π.Θ.

**3ο Πανελλήνιο Συνέδριο
Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της
δημιουργικότητας και της καινοτομίας**

Επιμέλεια Τόμου Περιλήψεων:

Ευαγγελία Κανταρτζή, Θάνος Φουργκατσιώτης

ISBN 978-618-5458-50-8

Κεντρικές Ομιλίες

Μαρία Αργυροπούλου, Ανδριάννα Παπακωνσταντοπούλου & Παναγιώτα Βάθη-Σαράβα

Το παραμύθι και οι κοινωνικές ανισότητες

Αν το σχολείο -ως δημιουργήμα πολιτικών και ιδεολογικών σχέσεων που στηρίζονται σε μια συγκεκριμένη παραγωγική διαδικασία- αναπαράγει κοινωνικές ανισότητες και επικυρώνει την προϋπάρχουσα κοινωνική ιεραρχία και αν μέσω το πολιτιστικού κεφαλαίου επιβάλλονται «σημασίες», τότε πως τα παραμύθια συνεισφέρουν σε έναν ομοιογενή τρόπο προσφοράς της γνώσης σε παιδιά προσχολικής ηλικίας που προέρχονται από διαφορετικές κοινωνικές αφετηρίες; Τα παραμύθια, ως φανταστικές διηγήσεις με «χαρούμενο» τέλος, αντικατοπτρίζουν τις κοινωνικές σχέσεις σε ορισμένο χρόνο και τόπο, πολλές φορές μάλιστα, με την επίκληση απίστευτων και απίθανων γεγονότων. Παράλληλα, ενώ προβάλλουν ένα αξιακό σύστημα, την ίδια στιγμή ενυπάρχει η αντίθεση και η πάλη με τον αντίποδά του, δημιουργώντας, έτσι, ιστορίες που έχουν να κάνουν με την πραγματική ζωή. Επιπλέον, η γλώσσα και η παράδοση αποτελούν συστατικά στοιχεία του παραμυθιού που λειτουργούν συμβολικά. Η διερεύνηση του τρόπου που τα παραμύθια αναπαράγουν κοινωνικές ανισότητες κατά την εκπαιδευτική διαδικασία στην προσχολική ηλικία αποτελεί αντικείμενο της παρούσας εισήγησης.

Ευαγγελία Γκασδόγκα & Πασχαλίνα Χαραλάμπους

Ζωντανεύοντας τα Παιχνίδια της Μικράς Ασίας

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται το πρόγραμμα «Ζωντανεύοντας τα Παιχνίδια της Μικράς Ασίας» που υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2021-2022 στο 1ο Νηπιαγωγείο Καλαμαριάς. Το σχολείο μας, βρίσκεται σε μία περιοχή που αποτέλεσε ένα από τα πρώτα σημεία των ξεριζωμένων πληθυσμών. Η Καλαμαριά έφερε και πάλι την προσφυγική μνήμη στο προσκήνιο με αφορμή τα 100 χρόνια από τη Μικρασιατική Καταστροφή. Το νηπιαγωγείο μας συμμετείχε στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Παιχνίδια της Μικράς Ασίας» της Αντιδημαρχίας Παιδείας Αθλητισμού Νεολαίας & Δια Βίου Μάθησης του Δήμου Καλαμαριάς που υλοποιήθηκε σε συνεργασία με το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης με αφορμή την Επέτειο Μνήμης 100 χρόνων και σκοπό είχε την εκμάθηση και την εκπαίδευση των παιδιών στα παραδοσιακά παιχνίδια και την εξοικείωσή τους μ'αυτά. Τα παραδοσιακά παιχνίδια αποτελούν ένα πυλώνα παράδοσης που μας συνδέει με το τότε και δεν πρέπει να τα ξεχνάμε, καθώς η απλότητα με την οποία προσεγγίζουμε το παιδί, τους δίνει μοναδική θέση στην καρδιά των μικρών και των μεγάλων. Αντλώντας έμπνευση από το υλικό που δημιουργήθηκε για το σκοπό αυτό, από το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης, πραγματοποιήσαμε μαζί με τα παιδιά, και συνταξιδιώτες τις οικογένειές τους, ένα ταξίδι στο χρόνο μέσα από το οποίο αναζήτησαν την καταγωγή τους, έπαιξαν παλιά παιχνίδια της εποχής, έμαθαν λαχνίσματα, γλωσσοδέτες, τραγούδια και κατασκεύασαν τα παιχνίδια της εποχής με απλά υλικά. Η ολοκλήρωση του προγράμματος πραγματοποιήθηκε με την διοργάνωση εκδήλωσης όπου παρουσιάστηκε θεατρικό δρώμενο από τα παιδιά και πολλά παιχνίδια τα οποία έπαιξαν τα παιδιά αλλά και οι οικογένειες τους. Επιπλέον, οργανώθηκε εκθεσιακός χώρος όπου εκτέθηκαν οι δημιουργίες των παιδιών. Μέσα από το πρόγραμμα δόθηκε η δυνατότητα στα παιδιά και στις οικογένειες τους να πραγματοποιήσουν τη δική τους ξεχωριστή ιστορική αναδρομή στις ρίζες τους, να ξαναζωντανέψουν και να ψυχαγωγηθούν μέσα από την παράδοση των παιδικών παιχνιδιών.

Μαρία Δροσινού Κορέα & Μαρία Σχινά

"Κακοποιητικά παιχνίδια" και έμφυλα στερεότυπα στην τέχνη του κινηματογράφου: Το αφήγημα της Μονάκριβης

Η παρούσα μελέτη αποσκοπεί στην συστημική εμπειρική παρατήρηση της αντιμετώπισης των εκπαιδευτικών γενικής εκπαίδευσης και ειδικής αγωγής αναφορικά με τον τρόπο ένταξης μαθητών/τριών που έχουν υποστεί γονεϊκή κακοποίηση. Στις υποθέσεις εργασίας, με την βοήθεια της τέχνης του κινηματογράφου διερευνώνται τα "κακοποιητικά παιχνίδια" αναφορικά με τα έμφυλα στερεότυπα[1], με την νοητική αναπηρία[2]. Πιο συγκεκριμένα η μελέτη εστιάζει στην ταινία «Η Μονάκριβη» ή αλλιώς «Precious», η οποία μέσα από την τέχνη του κινηματογραφικού αφηγήματος περιγράφει "τα κακοποιητικά παιχνίδια" από την ζωή μιας έφηβης μαθήτριας που μεγαλώνει στο Χάρλεμ της Νέας Υόρκης. Η μεθοδολογία της μελέτης περίπτωσης είναι προσανατολισμένη στο εκπαιδευτικό μοντέλο της ειδικής αγωγής και χρησιμοποιεί το παιδαγωγικό εργαλείο ΣΑΔΕΠΕΑΕ. Ο εκπαιδευτικός εφαρμόζει τα κριτήρια που

δηλώνουν ότι πρόκειται για ένα Στοχευμένο, Ατομικό, Διδακτικά Δομημένο Διαφοροποιημένο, Ενταξιακό, Πρόγραμμα Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης. Με τη Μεθοδολογία παρατήρησης των ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών καταγράφονται με ορισμένα πρωτόκολλα ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης τα χαρακτηριστικά στοιχεία της μελέτης περίπτωσης, τα κακοποιητικά παιχνίδια και τις συνέπειες που έχουν για την ζωή της. Με την συστημική εμπειρική παρατήρηση σύμφωνα με την πρώτη φάση ΣΑΔΕΠΕΑΕ ο εκπαιδευτικός στα πλαίσια της ΑΠΑ (Ατυπής παιδαγωγικής αξιολόγησης) καταγράφει τη σκληρή πραγματικότητα των σύνθετων γνωστικών συναισθηματικών και κοινωνικών δυσκολιών και της κακοποίησης που έχει υποστεί από τους γονείς της. Επιπρόσθετα, στην μεθοδολογία με ερωτηματολόγιο διερευνώνται οι απόψεις των εκπαιδευτικών γύρω από την τέχνη, τον κινηματογράφο και τα αφηγήματα των παιχνιδιών. Εξετάζεται αν οι εκπαιδευτικοί είναι σε θέση να συναισθανθούν και να κατανοήσουν τις παρατηρήσεις γύρω από την ψυχосύνθεση μιας γονεϊκά κακοποιημένης μαθήτριας, όπως "η Μονάκριβη". Στα αποτελέσματα παρουσιάζονται τα ευρήματα από τις παρατηρήσεις στο πλαίσιο της στοχοθετημένης ένταξη της κακοποιημένης μαθήτριας που εκτίθενται στην ταινία μέσω της τέχνης. Στα συμπεράσματα επισημαίνεται η δυσκολία των εκπαιδευτικών να κατανοήσουν με παιδαγωγικό ρεαλισμό τα κακοποιητικά παιχνίδια και τα έμφυλα στερεότυπα.

Βίκυ Ξανθοπούλου

Παίζουμε βιβλίο; Αναγνωστικές εμπυχωσεις και εκπαιδευτικό παιχνίδι

Οι βασικές αρχές του προγράμματος αναγνωστικών εμπυχωσεων «Παίζουμε βιβλίο;» και η δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών μέσα από ένα project αναγνωστικής εμπυχωσης με αφορμή το βιβλίο «Παίζουμε;» της Σοφίας Πανίδου σε εικονογράφιση της Ντανιέλας Σταματιάδη.

Χαρίκλεια Κανάρη, Αναστασία Ζωή Σουλιώτου & Φωτεινή Γεωργούλα

Εικαστικές τέχνες, προσβασιμότητα και συμπερίληψη: Τεχνικές και εκπαιδευτικές εφαρμογές σε τυπικά και μη τυπικά περιβάλλοντα μάθησης

Τα μουσεία διεθνώς αλλά και στη χώρα μας επιδιώκουν να αυξήσουν την προσβασιμότητά τους και να παρέχουν ευκαιρίες απόλαυσης των πολιτιστικών αγαθών, εκπαίδευσης και συμμετοχής σε όλους. Οι σύγχρονες αντιλήψεις και η διεθνής πρακτική αναφορικά με τον σχεδιασμό χώρων, εκθέσεων, εκπαιδευτικών προγραμμάτων και υλικού, τη συμπερίληψη και τη μάθηση, καταδεικνύουν ότι οι πρακτικές προσβασιμότητας έχουν πολλαπλά οφέλη για όλους τους επισκέπτες των μουσείων. Παράλληλα, στον χώρο της εκπαίδευσης γίνεται ολοένα και περισσότερο κατανοητός ο ρόλος του σχολείου στην ενίσχυση της προσβασιμότητας και της συμμετοχής όλων των παιδιών στις τέχνες και στον πολιτισμό, είτε στο πλαίσιο δραστηριοτήτων εντός του σχολείου, είτε στο πλαίσιο σχολικών επισκέψεων σε μουσεία. Η παρούσα εργασία αφορά στα εικαστικά έργα και συγκεκριμένα σε έργα ζωγραφικής. Μέσα από παραδείγματα –περισσότερο ή λιγότερο εξειδικευμένα- απτικής απόδοσης έργων ζωγραφικής σε μουσεία αλλά και υλικού από εκπαιδευτικούς παρουσιάζονται ζητήματα τεχνικών απόδοσης έργων ζωγραφικής σε προσβάσιμη μορφή. Επιπλέον, εκτός από τις δυνατότητες ανεξάρτητης περιήγησης και την πλαίσιωση των έργων αυτών με πρόσθετη προσβάσιμη πληροφορία, γίνεται συζήτηση για το πώς ορισμένες από αυτές τις τεχνικές αποτελούν παράλληλα αφορμή και έμπνευση για εκπαιδευτικές, εικαστικές και πολυαισθητηριακές δραστηριότητες. Τέλος, γίνεται συζήτηση για τη σημασία εκπαίδευσης και επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών διαφορετικών βαθμίδων και ειδικοτήτων για την ανάπτυξη διαφοροποιημένου υλικού και ανάλογων δραστηριοτήτων για την ενίσχυση της κατανόησης, της ενεργητικής εμπλοκής και δημιουργικής έκφρασης όλων των παιδιών ανεξάρτητα από τις διαφορές τους. Λέξεις κλειδιά: εικαστικές τέχνες, προσβασιμότητα, συμπερίληψη, εκπαίδευση.

Ηλίας Στουραϊτης & Απόστολος Λαύκας

Αξιοποιώντας την παιχνιδοκεντρική μάθηση στην ιστορία

Η ιστορία δεν συγκροτείται μόνο από τη γραφή της σε ακαδημαϊκό επίπεδο, αλλά και από το σύνολο των πρακτικών που διαμορφώνουν τη σχέση των ανθρώπων με το παρελθόν. Κατ' αυτόν τον τρόπο, η παραγωγή της ιστορίας δεν προκύπτει μόνο από τους ιστορικούς, αλλά από το σύνολο των ανθρώπων που

ασχολούνται με το παρελθόν (δημοσιογράφοι, δραματουργοί, εξωραϊστικοί σύλλογοι, εκπαιδευτικό υλικό, κοινωνικές οργανώσεις, μουσειακοί επιμελητές κ.ά.). Η αξιοποίηση πρακτικών που ενισχύουν την επαφή των νεαρών ατόμων με το ιστορικό παρελθόν πέρα από την αφήγηση του σχολικού βιβλίου αναδεικνύουν νέες μεθόδους επεξεργασίας της ιστορικής εκπαίδευσης. Μία από αυτές τις πρακτικές είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια που περιλαμβάνουν ιστορικό περιεχόμενο. Η παρούσα ανακοίνωση θα παρουσιάσει τέσσερις εμπειρικές έρευνες μαθητών/τριών από Α' Γυμνασίου μέχρι Α' Λυκείου σχετικά με την επεξεργασία ιστορικού περιεχομένου αξιοποιώντας διαφορετικές μορφές επιτραπέζιων παιχνιδιών. Οι ερευνητές αξιοποίησαν επιτραπέζια παιχνίδια για να διδάξουν ή να κάνουν επανάληψη σε θεματικές ενότητες της αρχαίας, μεσαιωνικής και σύγχρονης ιστορίας. Τα ερωτήματα που έθεσαν περιελάμβαναν τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας της ιστορίας μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών, πώς αισθάνονται οι μαθητές, κατά πόσο ενεργοποιούνται μέσα στην τάξη και αν κατακτούν την ιστορική πληροφορία. Γι' αυτό και σε κάθε εμπειρική έρευνα υπήρχε τάξη ελέγχου με μία παραδοσιακή λογική μαθήματος. Τέλος, θα παρουσιαστούν οι διαφοροποιήσεις ανάμεσα στις τάξεις ελέγχου σε σχέση με τη χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως προς την επαφή των νεαρών ατόμων με την ιστορική πληροφορία και διαχείρισή της.

Μαίρη Τρύφων

Ταξιδεύοντας μέσα από τις βιβλιοθήκες

Οι Δημοτικές Βιβλιοθήκες Π. Φαλήρου συνεχίζουν χωρίς διακοπή να πραγματοποιούν δράσεις και προγράμματα για μικρούς και μεγάλους, παρά τις όποιες δυσκολίες που είχαμε να αντιμετωπίσουμε μετά την πανδημία. Από τον χώρο της Παιδικής Δημοτικής Βιβλιοθήκης πέρασαν σχεδόν όλα τα σχολεία της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης του Δήμου μας, συμμετέχοντας στο πρόγραμμα « Η Βιβλιοθήκη αφηγείται ». Οι βιβλιοθήκες ανέλαβαν και πραγματοποιούν την δράση των ιστορικών περιπάτων στο Παλιό Φάληρο, με συνεργάτη το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης και τη συμβολή τοπικών φορέων. Ξεκινήσαμε να δημιουργούμε ένα δίκτυο με Υπαίθριες βιβλιοθήκες ώστε να μπορούν όλοι να έχουν ελεύθερη πρόσβαση στο βιβλίο. Δημιουργούμε εκπαιδευτικά και πολιτιστικά και καινοτόμα προγράμματα, και το κυριότερο είναι ότι η παρουσία μας είναι σε πολλά και διαφορετικά σημεία της πόλης, ώστε όλοι να μπορούν να συμμετέχουν με τον δικό τους τρόπο και χρόνο. Μικροί και μεγάλοι χρειάζονται φαντασία, χαρά, γέλιο και όνειρα κι εμείς σας περιμένουμε στην Δημοτική βιβλιοθήκη, να σας τα προσφέρουμε!

Φανή Τσατσάια

Μαθαίνοντας ιστορία μέσα από τα ψηφιακά εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα

Τα τελευταία χρόνια, τα μουσεία βρέθηκαν σε πρωτόγνωρες συνθήκες και απέδειξαν τη δύναμή τους να μεταμορφώνουν τον κόσμο, παρουσιάζοντας το παρελθόν, διαμορφώνοντας νέες καινοτόμες ιδέες και ανοίγοντας νέους ορίζοντες, πάντα με τη σκέψη της οικοδόμησης ενός καλύτερου μέλλοντος. Στον άξονα της προσβασιμότητας των μουσειακών συλλογών μέσα από ψηφιακά προγράμματα, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Αναζητώντας την κληρονομιά του εικοσιένα στη Μακεδονία του 19ου αιώνα», μέσα από κειμήλια που διαθέτει το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα, καθώς και μέσα από τη συλλογή τεκμηρίων του συλλέκτη Γιώργου Κωνσταντινίδη αναδεικνύει την έννοια του ήρωα, της αυταπάρνησης, των δεινών των αμάχων, την κοινωνική και πολιτιστική κληρονομιά των Ελλήνων της Μακεδονίας και, τέλος, τη διαχείριση της μνήμης ενός γεγονότος που άλλαξε την πορεία της ελληνικής ιστορίας, αλλά και επηρέασε βαθιά τα εθνικά κινήματα των βαλκανικών χωρών. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα επιχειρεί να μεταφέρει στον ψηφιακό διαδικτυακό κόσμο και να προσφέρει στο ευρύ κοινό τη δυνατότητα να ανακαλύψει την οθωμανική Μακεδονία στα χρόνια της προετοιμασίας και εξέλιξης της Ελληνικής Επανάστασης. Το έργο υλοποιήθηκε σε συνεργασία με το Ινστιτούτο Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΙΠΤΗΛ) του ΕΚΕΤΑ και με την υποστήριξη του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού, στο πλαίσιο της Πρόσκλησης Εκδήλωσης Ενδιαφέροντος του ΥΠΠΟΑ για επιχορήγηση ή/και αιγίδα δράσεων Μουσείων, Πινακοθηκών και Συλλογών 2021. Το πρόγραμμα «Εξατομικευμένη Αλληλεπίδραση με Ιστορικά Πολιτιστικά Στοιχεία σε Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα» (CuRVE) που υλοποιείται από το 2019 σε συνεργασία με την Ερευνητική ομάδα Απεικόνισης Πληροφορίας και Εικονικής Πραγματικότητας (VVR) του τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Τεχνολογίας Υπολογιστών, Πανεπιστήμιο Πατρών και την N-CODE ΕΠΕ,

Εταιρεία παραγωγής Κινηματογραφικών και Τηλεοπτικών παραγωγών, αφηγείται τη σημαντικότερη επιτυχία του ελληνικού ναυτικού και του κυβερνήτη του Τορπιλοβόλου 11, Νικόλαου Βότση, κατά τη διάρκεια του Α΄ Βαλκανικού Πολέμου, έναντι των Οθωμανών τον τορπιλισμό και τη βύθιση του θωρηκτού Feth-i Bülehd (Ένδοξη Νίκη).



Ανακοινώσεις



Μαρία Αθανασέκου & Εύη Λεβέντη

Προσέγγιση του θανάτου μέσα από την τέχνη και το παιχνίδι στην εκπαίδευση

Από μικρή ηλικία, τα παιδιά πρόκειται να αντιμετωπίσουν διαφορετικά είδη απωλειών, συμπεριλαμβανομένου του θανάτου ενός αγαπημένου προσώπου. Περίπου το 4–7% των παιδιών θα βιώσουν το θάνατο ενός συγγενή μέχρι την ηλικία των 16 ετών (Talwar, Harris, & Schleifer, 2011). Η παρούσα ανακοίνωση εξετάζει την προσέγγιση του θανάτου μέσα από την τέχνη και το παιδαγωγικό παιχνίδι στην εκπαίδευση, παρουσιάζοντας πιθανές προσεγγίσεις στο σχολικό πλαίσιο, που αφορούν στη λειτουργία και τα οφέλη τους. Ο θάνατος αποτελεί μια από τις τελευταίες αρχετυπικές εκφάνσεις ταμπού. Η ιατρικοποίηση, η απογύμνωση του από τελετουργικά στη σύγχρονη κοινωνία η οποία δεν επιτρέπει πια την εξοικείωση μας μαζί του, καθώς επίσης η δυσανεξία στο πένθος, κοινωνικά, δυσχεραίνουν την έκφραση και αποσαφήνιση, τη διαχείριση και τελικά την αποδοχή της απώλειας, ειδικά στα παιδιά. Το σχολείο καλείται να διαδραματίσει ένα πολύ σημαντικό έργο, προετοιμάζοντας τα παιδιά για 'να βγουν στον κόσμο', στερώντας τους, όμως, τη βασικότερη γνώση και προετοιμασία – την εκπαίδευσή τους στην προσέγγιση και διαχείριση της απώλειας. Ο θάνατος είναι ένα αναπόφευκτο γεγονός και δεν μπορεί να αγνοηθεί από την εκπαιδευτική διαδικασία, κάτι, ωστόσο, που συμβαίνει, ενώ απουσιάζει πλήρως από το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών σχετικό μάθημα. Ο θάνατος είναι ένα κοινωνικό γεγονός με ποικίλες πολιτισμικές εκφάνσεις. Το τέλος της ζωής ενός ατόμου είναι μια ανατρεπτική «κοινωνική απώλεια» που γίνεται αισθητή από το σύνολο του κοινωνικού δικτύου του ατόμου. Η θλίψη αποκαλύπτεται σωματικά, συμπεριφορικά, ψυχολογικά, κοινωνικά και πνευματικά, επηρεάζοντας το σύνολο της ευημερίας του ατόμου. Το σύγχρονο σχολείο είναι απαραίτητο να εντάξει και αυτή την πτυχή της ζωής στη μέριμνά του, αξιοποιώντας την τέχνη και το παιχνίδι ως μέσα διαχείρισης της απώλειας και εκπαίδευσης στην ψυχική ανθεκτικότητα.

Παρασκευή Αθανασοπούλου

Τέχνη και Μουσειοσκευή για παιχνίδι όλοι μαζί!

Το εκπαιδευτικό σενάριο που προτείνεται στην παρούσα εργασία αφορά στην αξιοποίηση των Μουσειοσκευών από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Σκοπός του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου είναι η ανάδειξη της Τέχνης και του Παιχνιδιού μέσα από την ενασχόληση με τις Μουσειοσκευές και την Ιστορία. Επιπλέον, η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, η ενίσχυση της ομαδικότητας των μαθητών, η ενδυνάμωση της κριτικής σκέψης και η ανάδειξη της πρωτοβουλίας. Οι δραστηριότητες που προτείνονται στο παρόν διδακτικό σενάριο απευθύνονται σε μαθητές πρώτης σχολικής ηλικίας.

Παναγιώτης Αλεξόπουλος & Μαρία Δροσινού Κορέα

Ψηφιακή προσβασιμότητα και εκπαιδευτικά παιχνίδια για μαθητές με αυτισμό

Η παρούσα εργασία επιχειρεί να αναδείξει τη σχέση των νέων τεχνολογιών και της διαφοροποιημένης διδασκαλίας μέσω του παιχνιδιού με ψηφιακές γνωστικές μηχανές σε μαθητές με αυτισμό με εξατομικευμένες παρεμβάσεις. Ειδικότερα, στην μεθοδολογία δόθηκε ένα ερωτηματολόγιο με την "google form" που εξετάζει τις απόψεις εκπαιδευτικών, φιλολόγων, φοιτητών της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών και Πολιτισμικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, γονέων και άλλων ενδιαφερομένων σχετικά με την ψηφιακή προσβασιμότητα και τη συμμετοχή των μαθητών στα ψηφιακά παιχνίδια. Επίσης, λήφθηκαν συνεντεύξεις από δύο άτομα με αυτισμό, χρήστες ψηφιακών παιχνιδιών. Σύμφωνα με τη θεωρητική παιδαγωγική αρχή της ομαδοσυνεργατικότητας, της μαθητοκεντρικότητας και της φιλοσοφίας του Πλαισίου Αναλυτικού Προγράμματος Ειδικής Αγωγής [ΠΑΠΕΑ] (Χρηστάκης, 2000), προσεγγίζονται οι παρεμβάσεις στην διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων στον αυτισμό. Αυτές υποστηρίζουν την κατανόηση κειμένων μέσω διαφοροποιημένης διδασκαλίας (Χρηστάκης, 2011) γνωρίζοντας ότι οι σχεδιαστές των ψηφιακών παιχνιδιών χρησιμοποιούν τρισδιάστατους κόσμους, εξελιγμένα και σχεδόν ρεαλιστικά γραφικά, χαρακτήρες με προσωπικότητα που προσφέρουν στον χρήστη μια επαυξημένη αίσθηση ενός πραγματικού κόσμου χωρίς ωστόσο να λαμβάνουν υπόψη τις ιδιαιτερότητες των μαθητών με αυτισμό (Konstantinidis et al., 2009). Επίσης, σύμφωνα με τους Noraddin & Kian (2014), τα 'σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια' αποσκοπούν στην μάθηση μέσω της ψυχαγωγίας με το ηλικιακό φάσμα των χρηστών να είναι ευρύτατο και να κυμαίνεται [από 0-99] χρόνων. Στα αποτελέσματα, παρατίθενται οι

απόψεις των ερωτωμένων ως προς τις ειδικές εκπαιδευτικές προϋποθέσεις που απαιτούνται για την ψηφιακή προσβασιμότητα, εστιάζοντας στην συμμετοχή και τις ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών με αυτισμό στη διαφοροποιημένη διδακτικά υλοποίηση κειμένων με ψηφιακές γνωστικές μηχανές που προάγουν τις κοινωνικές δεξιότητες. Τέλος, παρατίθενται οι απόψεις από την εφαρμογή του παιδαγωγικού εργαλείου ΣΑΔΕΠΕΑΕ (Στοχευμένο, Ατομικό, Διαφοροποιημένο – Δομημένο, Ενταξιακό Πρόγραμμα Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης), (Δροσινού Κορέα, 2017) στα εκπαιδευτικά παιχνίδια με τις ψηφιακές γνωστικές μηχανές και τις δυνατότητές του να βοηθήσει τους μαθητές να ελέγξουν τις αυτιστικές συμπεριφορές, συνδυάζοντας την ειδική αγωγή και εκπαίδευση με την ψυχαγωγία.

Γεώργιος Αναγνωστάκης

Τα παιδιά ως χρήστες και δημιουργοί διαδικτυακών ηλεκτρονικών εφαρμογών παιχνιδιών. Πρόταση διδακτικού σεναρίου για την προπαίδεια

Στην παρούσα εργασία επιχειρείται μια διδακτική πρόταση για τη διδασκαλία της προπαίδειας με την χρήση των Τ.Π.Ε. Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο αποτελείται από δραστηριότητες οι οποίες χαρακτηρίζονται από έντονα διαδραστικά χαρακτηριστικά, ενώ οι παιγνιώδεις δραστηριότητες αποκτούν ξεχωριστό ρόλο στην όλη προσπάθεια. Αρχικά, γίνεται προσπάθεια να αποσαφηνιστεί ο βαθμός στον οποίο οι μαθητές έχουν ήδη κατακτήσει την προπαίδεια, έπειτα ακολουθεί η προτεινόμενη διδασκαλία, δηλαδή η εισαγωγή των ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιούνται για την κατάκτηση των επιδιωκόμενων στόχων, ενώ ακολουθεί η παρουσίαση όλης της προσπάθειας στη Σχολική Κοινότητα, με την ταυτόχρονη συμμετοχή σε έναν προτεινόμενο μαθητικό διαγωνισμό. Με λίγα λόγια, γίνεται προσπάθεια να γίνει αλλαγή του ρόλου των μαθητών από παθητικούς αποδέκτες μιας διδασκαλίας σε ενεργά μέλη μιας ψηφιακής τάξης προκειμένου να κατακτήσουν ευκολότερα την προπαίδεια. Από την άλλη η εισαγωγή των Τ.Π.Ε., στο προτεινόμενο διδακτικό σενάριο, προωθεί την υιοθέτηση, από μέρους του εκπαιδευτικού, μεθόδων που του επιτρέπουν να λειτουργήσει ως εμπυχωτής και μέντορας των μαθητών. Απώτερος σκοπός της διδακτικής πρότασης είναι να καταφέρουν οι μαθητές να μάθουν την προπαίδεια με έναν παιγνιώδη τρόπο, εκμεταλλευόμενοι τις δυνατότητες τις τεχνολογίας που επιτρέπει τη δημιουργία τέτοιου είδους ψηφιακών περιβαλλόντων μάθησης. Τέλος, η αξιολόγηση του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου πραγματοποιείται σε τρεις διαφορετικές φάσεις, έτσι ώστε να υπάρχει συνεχής ανατροφοδότηση για τα μαθησιακά αποτελέσματα που προκύπτουν από την εφαρμογή του.

Κωνσταντίνα Αναγνωστοπούλου

Το θεατρικό παιχνίδι ως μέσο παρέμβασης στο σχολικό εκφοβισμό

"Το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί μία βιωματική δραστηριότητα που διέπεται από ψυχοπαιδαγωγικούς κανόνες και ενθαρρύνει την ελεύθερη έκφραση και τη συμμετοχή των παιδιών. Το θεατρικό παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να ανακαλύπτουν, να προσφέρουν, να συμμετέχουν και να διευρύνουν τον κώδικα επικοινωνίας τους μέσα σε ένα πλαίσιο χαράς και δημιουργίας. Τα παιδιά διαφοροποιούν τη συμπεριφορά τους, υπερβαίνοντας στους κατεστημένους τρόπους συμπεριφοράς και αλληλεπίδρασης που περιχαρακώνουν τη φαντασία και περιορίζουν τη δράση τους μέσα στην ομάδα. Το θεατρικό παιχνίδι αντιμετωπίζει το παιδί ως ολότητα που έχει ανάγκη από ψυχική ισορροπία και αρμονία. Σκοπός του θεατρικού παιχνιδιού αποτελεί η ουσιαστική επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας όπου τα μέλη της μοιράζονται τις ιδέες τους. Για να επιτευχθεί αυτό, είναι απαραίτητη η βίωση της αίσθησης της ασφάλειας, της αποδοχής, αλλά και της εμπιστοσύνης του παιδιού στην ομάδα. Παίζοντας, το παιδί ενσαρκώνει διάφορους κοινωνικούς ρόλους με τη φαντασία του, αξιοποιώντας τόσο το λόγο όσο και το σώμα του, και βλέπει τον αντικατοπτρισμό των πράξεών του στα μέλη της ομάδας. Με το παιχνίδι το παιδί ενθαρρύνεται προς την ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτορρύθμισης στο παιδί, δηλαδή σε μία δυναμική και διαδραστική διαδικασία σύγκρισης του πραγματικού με τον ιδανικό εαυτό του. Έτσι, το παιδί διαμορφώνει την κοινωνική του ταυτότητα βοηθούμενο και σε αλληλεπίδραση με τους άλλους. Βασική αιτία που τόσο οι θύτες όσο και τα θύματα του σχολικού εκφοβισμού αδυνατούν να συνυπάρξουν, αποτελεί η δυσκολία τους στην έκφραση αλλά και στην υγιή εκτόνωση των συναισθημάτων τους. Τα παιδιά βιώνουν έντονα εμπόδια στην επικοινωνία τους, κάτι που τα καθιστά επιρρεπή στην εκδήλωση -στο ένα άκρο- βίαιης συμπεριφοράς είτε -στο άλλο άκρο- στην πλήρη αποσιώπηση του εαυτού και απουσία λόγου και προβολής αντίστασης ή διαμαρτυρίας. Το θεατρικό παιχνίδι έρχεται να γεφυρώσει το χάσμα στην επικοινωνία θύτη και θύματος

φέρνοντας τους κοντά, σε μία προσπάθεια όχι απλώς να συνυπάρξουν αλλά πολλώ δε μάλλον να συνδημιουργήσουν."

Ιωάννα Αναγνώστου

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι στην προσχολική εκπαίδευση και η επίδραση αυτού στα στάδια ανάπτυξης της προσχολικής ηλικίας

Η παρούσα εισήγηση πραγματεύεται το θέμα της χρήσης του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην προσχολική εκπαίδευση, υπο το πρίσμα των αναπτυξιακών σταδίων των μικρών ανθρώπων ηλικίας 0-6. Αρχικά, προσεγγίζεται το θέμα της προσχολικής εκπαίδευσης και η σημαντικότητά της στην ανάπτυξη και ενίσχυση των κοινωνικών, συναισθηματικών και γνωστικών δεξιοτήτων του μικρού ανθρώπου. Στη συνέχεια, γίνεται αναφορά στη χρήση των ΤΠΕ στη διδασκαλία και στην αξία τους στην προσχολική εκπαίδευση, με ιδιαίτερη έμφαση στα ψηφιακά παιχνίδια και εκπαιδευτικά λογισμικά που συναντώνται στην προσχολική διδασκαλία. Κατόπιν, γίνεται μια προσέγγιση της νευροεπιστήμης στην εκπαίδευση, παρουσιάζοντας τα αναπτυξιακά στάδια του μικρού ανθρώπου ηλικίας 0-6 ετών βάσει της συναισθηματικής υγείας, της κοινωνικοποίησης, της γνωστικής ανάπτυξης αλλά και της προσωπικής εξέλιξης. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται η παρουσίαση των ευρημάτων της βιβλιογραφικής έρευνας από τα πεδία των επιστημών της αγωγής και της νευροεπιστήμης, σε μια προσπάθεια να προσδιοριστεί η συμβολή του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην ανάπτυξη του προσχολικού εγκεφάλου, της συναισθηματικής και γνωστικής ανάπτυξης αλλά και της κοινωνικοποίησης στα πρώτα στάδια διαμόρφωσής τους, κατά τη διάρκεια της προσχολικής διδασκαλίας.

Μαρία Αναμουρλόγλου & Φωτεινή Κατάκαλου

Φιλοσοφικά αφηγήματα και αρχιτεκτονικές κατασκευές στη προσχολική ηλικία

Η ανάπτυξη της παιδικής φαντασίας και δημιουργικότητας στις μικρές ηλικίες προϋποθέτει κατά κύριο λόγο την ύπαρξη απτικών υλικών. Η διαχείριση των υλικών αυτών επιτρέπει στο κάθε παιδί να δομήσει με τον δικό του μοναδικό τρόπο συνθέσεις, να αναζητήσει τρόπους ευσταθούς οικοδόμησής τους, να τις νοηματοδοτήσει, να τις χρωματίσει, παρουσιάζοντας έτσι μια πρώιμη αισθητική αντίληψη και να εντάξει τελικά αυτές τις συνθέσεις σ' ένα φανταστικό περιβάλλον, δημιουργώντας τον δικό του φανταστικό χώρο. Η παρούσα εργασία αποτελεί μια διδακτική πρόταση για παιδιά προσχολικής ηλικίας, με στόχο να αναδειχθεί η χρήση των πλατωνικών στερεών μέσα σε αρχιτεκτονικές κατασκευές. Μέσα από αυτές τις κατασκευές θα αναδυθούν υπόρρητες θεμελιώδεις γεωμετρικές έννοιες και έννοιες της φυσικής και της μηχανικής. Αρχικά, με αφορμή το φιλοσοφικό κείμενο του Πλάτωνα «Τίμαιος» από την αρχαία ελληνική γραμματεία, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τη φιλοσοφία και τις πλατωνικές γεωμετρικές προτάσεις. Στη συνέχεια, διερευνώνται ιδέες- προτάσεις των παιδιών, πρώτα ως προς τη κλίμακα μεγέθους των αρχιτεκτονικών αυτών στερεών και έπειτα για τη διευθέτηση του εσωτερικού χώρου αυτών των συγκεκριμένων αρχιτεκτονικών κατασκευών. Τέλος, πλάθονται διαφορετικές ιστορίες - αφηγήματα με επίκεντρο την κατασκευή αυτή. Για την εφαρμογή της συγκεκριμένης πρότασης χρησιμοποιήθηκαν φυσικά υλικά, όπως καλάμια, ανακυκλώσιμα υλικά, υφάσματα και εργαλεία μέτρησης, όπως αλφάδι και νήμα της στάθμης. Πειραματικά η πρόταση εφαρμόστηκε στο νηπιαγωγείο «Καραμέλα» σε ομάδα 18 παιδιών ηλικίας 4-7 ετών, 1,5 ώρα εβδομαδιαίως και εντός δύο μηνών με ιδιαίτερα θετικά αποτελέσματα. Επιμέλεια προγράμματος: Άρης Μαυρομάτης.

Όλγα Ανδρεδάκη & Δήμητρα Λαμπράκη

Το Παιχνίδι και η Τέχνη μέσα από τη Φύση και τον Μινωικό Πολιτισμό

Ο μίτος της Αριάδνης ξετυλίγεται από τα παιδικά χεράκια μέσα από τον Μινωικό Πολιτισμό, τη Φύση και τη Τέχνη. Τα παιδιά πιάνουν την άκρη του νήματος και τρέχουν μέσα στον λαβύρινθο, ανακαλύπτοντας καινούργιους κόσμους. Οι μικροί αρχαιολόγοι ανακαλύπτουν: 1η την τοιχογραφία του Πρίγκιπα με τα Κρίνα. Μέσα από παιχνίδια παρατήρησης, με το σώμα και φαντασίας. Ακόμα, παιχνίδια με τη Φύση και τη Τέχνη (τα λουλούδια- κρινάκια της θάλασσας μέσα από την μουσειακή αγωγή και το εκπαιδευτικό πρόγραμμα-Μουσείο Λυχνοστάτης Ηράκλειο), 2η την τοιχογραφία η Ελιά και ο Ταύρος. Παιχνίδια κινητικά, μίμησης και αναπαράστασης του Ταύρου και των συμβόλων. Επίσης, παιχνίδια με το ιερό δέντρο της Ελιάς,

μαθηματικά παιχνίδια, όπως μέτρημα καρπών, βημάτων, φύλλων. Γλωσσικά παιχνίδια με παροιμίες, αινίγματα. Ηχητικά παιχνίδια (άνεμος, δέντρο, φύλλα, κλαδιά), παιχνίδια με το δέντρο και το περιβάλλον, με τον ήλιο (σκιά- φως), 3η την τοιχογραφία Οι Γαλάζιες Κυρίες. Μέσα από παιχνίδια με το ανθρώπινο σώμα και τα χαρακτηριστικά, 4η την τοιχογραφία Τα Δελφίνια. Μέσα από τον κόσμο του υγρού στοιχείου, την θάλασσα, παιχνίδια γεωγραφίας (νησί, ήπειρος). Ηχητικά παιχνίδια θάλασσα και γλώσσα των δελφινιών. Θεατρικά παιχνίδια με ζώα. Επιπρόσθετα, επιδαπέδια παιχνίδια (κατασκευή πάζλ τοιχογραφιών), παιχνίδια με την κεραμική τέχνη (βιωματικό εργαστήριο και κατασκευή τοιχογραφιών από τα παιδιά). Παιχνίδια που αφορούν τα συναισθήματα των προσώπων, των τοιχογραφιών και των καλλιτεχνών που τις δημιούργησαν. Ρομποτικά παιχνίδια στη Μινωική Κρήτη (Το 1ο ρομπότ στον κόσμο, ο Τάλως δώρο του Δία στο Βασιλιά Μίνωα για την προστασία της Κρήτης). Επισκέψεις στο παλάτι της Κνωσού και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου. Εκδρομή στα Ταλαία Ορη, όπου παράγεται ο σίδηρος. Εργαστήριο ζωγραφικής με χρώματα από την φύση. Στόχος της παρούσας εισήγησης είναι η παιδαγωγική προσέγγιση του Μινωικού Πολιτισμού, της Κρητικής Φύσης και της Τέχνης με παιγνιώδη τρόπο όπως αρμόζει για την ηλικία των παιδιών του Νηπιαγωγείου.

Νικόλαος Αποστόλου

Κυκλοφορώ στον δρόμο με ασφάλεια: δημιουργία εκπαιδευτικού ψηφιακού κουίζ

Η παρούσα εργασία έχει ως κύριο σκοπό της να παρουσιάσει μία ενδιαφέρουσα διδακτική πρόταση, η οποία υλοποιείται στο πλαίσιο της θεματικής ενότητας «Υγεία: Διατροφή-Αυτομέριμνα, Οδική ασφάλεια» των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων της Α΄ Γυμνασίου. Η διδακτική πρόταση έχει ως στόχο την εξοικείωση των μαθητών με τον Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας και την υιοθέτηση από την πλευρά των μαθητών σωστών τρόπων συμπεριφοράς κατά την κυκλοφορία τους στον δρόμο είτε ως πεζοί είτε ως ποδηλάτες. Για την υλοποίηση της διδακτικής παρέμβασης αξιοποιείται η μέθοδος πρότζεκτ, μέσω της οποίας οι ομάδες των μαθητών διερευνούν το θέμα της οδικής ασφάλειας και συγκεντρώνουν υλικό για τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού κουίζ. Το εκπαιδευτικό κουίζ που συνιστά το τελικό προϊόν της εργασίας των ομάδων δημιουργείται με την εφαρμογή σχεδιασμού και αναπαραγωγής κουίζ Kahoot και φιλοδοξεί να συμβάλει στην επίτευξη των διδακτικών στόχων του συγκεκριμένου Εργαστηρίου Δεξιοτήτων. Παράλληλα, έχει ως στόχο να αποτελέσει μια διασκεδαστική και δημιουργική εμπειρία για τους μαθητές και να τους παρέχει κίνητρα συμμετοχής στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Νικόλαος Αποστόλου

Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας με χρήση του Taleblazer

Καθώς η χρήση παιχνιδιών επαυξημένης πραγματικότητας για εκπαιδευτικούς σκοπούς συνεχώς αυξάνεται, στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται η δημιουργία ενός τέτοιου παιχνιδιού από κοινού με μία τάξη μαθητών. Η εν λόγω διδακτική πρόταση υλοποιείται με τη βοήθεια της πλατφόρμας δημιουργίας και αναπαραγωγής παιχνιδιών επαυξημένης πραγματικότητας Taleblazer του εργαστηρίου MIT STEP Lab. Κατά την υλοποίηση του πρότζεκτ, οι ομάδες των μαθητών μαθαίνουν να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα με στόχο να δημιουργήσουν ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία τοπικής ιστορίας, γεωγραφίας και περιβαλλοντικής εκπαίδευσης. Στην πορεία σχεδιασμού του παιχνιδιού οι μαθητές υπό την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού γνωρίζουν τον εθνικό δρυμό των Πρεσπών και την ιστορία του και δημιουργούν ως τελικό προϊόν το εκπαιδευτικό παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας «Εξερευνώντας τις Πρέσπες» παίρνοντας μέρος σε μια πρωτότυπη και ευχάριστη εμπειρία μάθησης.

Έλλη Αρσενίου & Κλειώ Τσιμή

DREAMythodea: η επιστήμη μέσω του παιχνιδιού και της τέχνης σε έναν πανελλήνιο μαθητικό διαγωνισμό 2021-22 από μαθητές/τριες με ειδικές ανάγκες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται στην συμμετοχή μαθητών/μαθητριών με ειδικές ανάγκες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στον 3ο Πανελλήνιο Διαγωνισμό «Διαστημικές Εικόνες και Καλλιτεχνική Έκφραση» 2021-22 με τον τίτλο DREAMythodea, η επιστήμη μέσω του παιχνιδιού και της τέχνης. Για τον σκοπό αυτό παρουσιάζεται η έννοια του επιστήμονα, το παιχνίδι και η τέχνη, τα στοιχεία υλοποίησης της εκπαιδευτικής δράσης, οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν, τα οφέλη, αλλά και οι περιορισμοί κατά την

εφαρμογή τους. Ειδικότερα, ο μαθητικός διαγωνισμός υλοποιήθηκε από το Ενιαίο Ειδικό Επαγγελματικό Γυμνάσιο Λύκειο Λαμίας σε συνεργασία με την Ένωση Ελλήνων Φυσικών και Ελληνικού Ιδρύματος Πολιτισμού κατά την σχολική χρονιά 2021-22. Μαθητές/μαθήτριες συμμετείχαν από τον Νοέμβριο 2021 έως τον Μάρτιο 2022 σε συνεργατικές επιστημονικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες. Η εκπαιδευτική εκδρομή που πραγματοποιήθηκε σε κοντινό Πλανητάριο, η προετοιμασία και υλοποίηση ενός θεατρικού δρώμενου, όπως και η κατασκευή μακέτας δορυφόρου ενεργοποίησαν τους μαθητές/μαθήτριες και τους ενέπλεξαν σε ευχάριστες εκπαιδευτικές δράσεις. Εκτός από την τιμητική διάκριση του επαίνου που απέσπασε το σχολείο ανάμεσα σε εκατοντάδες άλλα σχολεία, αναντίρρητα, τα μαθησιακά οφέλη ήταν πολλαπλά. Μολονότι παρουσιάστηκαν ποικίλες δυσκολίες, όπως έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής και περιορισμούς λόγω πανδημίας κορωνοϊού, αφενός αποτέλεσε ενδιαφέρουσα πρόκληση η ενασχόληση με την μουσική και το διάστημα αφετέρου αναδείχθηκε σε μέσο φιλαλληλίας και ενδυνάμωσης της αυτοπεποίθησης των μαθητών με ειδικές ανάγκες.

Έλλη Αρσενίου

Lamia Energy: Δημιουργία παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας για την σχολική τάξη με την χρήση του Taleblazer από μαθητές/τριες με ειδικές ανάγκες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

Η γνωριμία με την ενέργειά και η εξοικονόμησή της γίνεται ευχερέστερη μέσα από τις νέες τεχνολογίες και μάλιστα, μέσω της εφαρμογής Taleblazer, ειδικά όταν αφορά μαθητές/μαθήτριες με ειδικές ανάγκες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Στο πλαίσιο «κινητής μάθησης» ψηφιακών παιχνιδιών, δημιουργήθηκε ένα παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality games) με τίτλο «Lamia Energy» για την μελέτη της ενέργειας σε πραγματικό κόσμο, στην πόλη της Λαμίας. Οι μαθητές/τριες από το Ενιαίο Ειδικό Επαγγελματικό Γυμνάσιο Λύκειο Λαμίας κατά τη σχολική χρονιά 2021-22 έπαιζαν το συγκεκριμένο παιχνίδι και διασκέδασαν. Για τον σκοπό αυτό παρουσιάζεται η επαυξημένη πραγματικότητα, τα συστήματα επαυξημένης πραγματικότητας που βασίζονται στην τοποθεσία (location-based AR), τα τεχνολογικά μέσα προβολής της επαυξημένης πραγματικότητας, η περιγραφή του παιχνιδιού, η διεξαγωγή του από τους μαθητές/τριες, τα οφέλη, αλλά και οι περιορισμοί κατά την εφαρμογή του. Μολονότι το πρόγραμμα αντιμετώπισε ποικίλες δυσκολίες, όπως περιορισμούς λόγω πανδημίας κορωνοϊού και παγκοσμίων ακραίων καιρικών φαινομένων, αφενός, αποτέλεσε ενδιαφέρουσα πρόκληση για χρήση Τ.Π.Ε στη διδασκαλία, αφετέρου, αναδείχθηκε σε μέσο ψυχαγωγίας, προσωπικής ανάπτυξης και κοινωνικοποίησης με την τοπική κοινότητα.

Σπύρος Βαζούρας

Ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι: η εμπειρία της διδακτικής πράξης στο 5ο Δημοτικό Σχολείο Λιβαδειάς

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια αποτελούν ειδικές εφαρμογές λογισμικού που αξιοποιούν την υπολογιστική και διαδικτυακή πολυμεσική τεχνολογία για να δημιουργήσουν ελκυστικές καταστάσεις παιχνιδιού και μάθησης οι οποίες ανταποκρίνονται με επιτυχία σε συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους. Με την ενσωμάτωση των τεχνολογιών της πληροφορικής και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία, τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια αναδεικνύονται σε μια σημαντική διδακτική ευκαιρία και δυνατότητα η οποία δικαιολογημένα προσελκύει το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας. Στην εργασία παρουσιάζεται ο πολυδιάστατος χαρακτήρας της διδακτικής αξιοποίησης των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη, καθώς αυτά μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία οικοδόμησης και εμπέδωσης της νέας γνώσης, καταγραφής μαθησιακών αποτελεσμάτων, ελέγχου και αυτοαξιολόγησης, ανάπτυξης και διεύρυνσης ποικίλων δεξιοτήτων. Αναδεικνύονται, επίσης, ενδιαφέροντα στοιχεία της διδακτικής εμπειρίας, όπως είναι η συμβατότητα μεταξύ της μάθησης και της ψυχαγωγίας, αλλά και τα όρια της διδακτικής αποτελεσματικότητας της χρήσης ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, ενώ επισημαίνεται η ιδιαίτερη σημασία των παιδαγωγικών αντιλήψεων των ίδιων των εκπαιδευτικών για την ενσωμάτωση και την εδραίωση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη σχολική τάξη. Πιο συγκεκριμένα, παρουσιάζεται η εμπειρία της διδακτικής χρήσης ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών από μαθητές/τριες της πέμπτης και της έκτης τάξης του 5ου Δημοτικού Σχολείου Λιβαδειάς, κατά το σχολικό έτος 2021-2022, στο πλαίσιο του μαθήματος Τεχνολογίες Πληροφορικής & Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) και ειδικότερα για το γνωστικό αντικείμενο της ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου. Οι μαθητές/τριες επιλύουν διαδραστικά ψηφιακά σταυρόλεξα και κουίζ ερωτήσεων σωστού - λάθους σχετικά με τους κανόνες της

ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο και παίζουν ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι ακολουθώντας διάφορες διαδρομές σε περιβάλλον προσομοίωσης, ρίχνοντας ηλεκτρονικό ζάρι και επιλέγοντας κάρτες που περιγράφουν καλές και κακές πρακτικές για την ασφαλή χρήση του διαδικτύου. Οι μαθητές/τριες συμμετέχουν ενεργητικά στην εκπαίδευση, είτε ατομικά, είτε σε ομάδες, ανάλογα με τις πραγματικές συνθήκες οργάνωσης και λειτουργίας του σχολικού εργαστηρίου πληροφορικής, οικοδομούν νέες γνώσεις και δεξιότητες, ανακαλούν βασικές έννοιες του μαθησιακού αντικειμένου και εισάγονται στη διαδικασία της αυτοαξιολόγησης.

Κωνσταντίνα Βαρελά

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου «ζωντανεύουν» την Ιστορία και καλλιεργούν τη φαντασία...

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα που εκτελούνται στα Μουσεία προσφέρουν γνώση, μάθηση και δημιουργούν ερεθίσματα στους συμμετέχοντες μαθητές, ανεξαρτήτως εκπαιδευτικής βαθμίδας. Πώς όμως το εκπαιδευτικό παιχνίδι μέσω των εκπαιδευτικών πολιτιστικών προγραμμάτων μπορεί να βοηθήσει τον κάθε συμμετέχοντα ξεχωριστά, να «εισβάλει» στον δικό του χώρο και να τον προσεγγίσει; Πώς οι μαθητές σαν ομάδα θα λειτουργήσουν καλύτερα στον χώρο του Μουσείου; Πώς θα «χρησιμοποιήσει» το Μουσείο τα διαθέσιμα προς αυτό εργαλεία για να τραβήξει και να διατηρήσει το ενδιαφέρον και να κινήσει την περιέργεια που θα οδηγήσει σε γνώση μέσω προσχεδιασμένων εγκεκριμένων εκπαιδευτικών πολιτιστικών προγραμμάτων; Με αφετηρία το Μουσείο, τα εκθέματα, τις πηγές, την αρχαιολογία και την ιστορία και στόχο τους μαθητές στην παρούσα αναρτημένη ανακοίνωση παρουσιάζονται συγκεκριμένα παραδείγματα από εκπαιδευτικά πολιτιστικά προγράμματα που προάγουν τη μάθηση, τη γνώση και τη διασκέδαση μέσα από τον πολιτισμό και την τέχνη.

Διονύσης Βασάλος & Κωνσταντίνος Μωραϊτης

Διατρέχοντας την ιστορία της εκπαίδευσης και της τέχνης: Από τον Friedrich Froebel και τον Piet Mondrian στις σύγχρονες εφαρμογές

Η παρουσίασή μας αφορά στην εγγενή διασύνδεση της τέχνης με τις επιστήμες και ειδικότερα με τα μαθηματικά και τις ΤΠΕ. Ως συνδετικό κρίκο χρησιμοποιούμε τον πρωτοπόρο Γερμανό παιδαγωγό του 18ου αιώνα Friedrich Froebel, τον ιδρυτή του Kindergarten, του πρώτου εκπαιδευτικού ιδρύματος για νήπια, μιας πρωτοποριακής σχολικής εμπειρίας που ενσωμάτωνε την έννοια του δομημένου καθοδηγούμενου παιχνιδιού ως ακρογωνιαίο λίθο της μάθησης (Elster, 2014). Το παιχνίδι αποτέλεσε βασική αρχή του συστήματος Froebel, ο οποίος υποστήριζε ότι τα παιδιά πρέπει να μαθαίνουν με παιγνιώδη τρόπο (Liebschner, 1992). Η ανάγκη των παιδιών να είναι δραστήρια και να παίζουν, οδήγησε τον Froebel να δημιουργήσει τα «δώρα», μία σειρά από εκπαιδευτικά παιχνίδια, που θεωρούνται η σημαντικότερη συμβολή του στην εκπαίδευση (Provenzo, 2009). Η μελέτη μας έχοντας αφετηρία τη νηπιακή εκπαίδευση, εστιάζει στην επόμενη εκπαιδευτική βαθμίδα, το δημοτικό, συμπλέοντας με τις απόψεις του Resnick (2007) ο οποίος υποστήριξε πως η σχολική εκπαίδευση και η ζωή γενικότερα πρέπει να μοιάσουν στο νηπιαγωγείο καθώς οι μέθοδοί του ταιριάζουν περισσότερο στις ανάγκες του 21ου αιώνα. Στο πλαίσιο της μελέτης μας, θα παρουσιάσουμε παιγνιώδεις δραστηριότητες που εμπλέκουν τη ζωγραφική με τα μαθηματικά και τον προγραμματισμό, αξιοποιώντας το Scratch, μία γλώσσα οπτικού προγραμματισμού που δημιούργησε ο Resnick με την ομάδα του συνδυάζοντας τη φιλοσοφία των «δώρων» του Froebel με την τεχνολογία του 21ου αιώνα. Σχετικά με τον προγραμματισμό, ο Berry (2013) εικάζει ότι θα μπορούσε να πάρει τη θεμελιακή θέση που κατέχει το παιχνίδι στην εκπαιδευτική φιλοσοφία του Froebel, καθώς όπως και το παιχνίδι προάγει τη φαντασία, την ευελιξία του νου, επιτρέπει στα παιδιά να ελέγχουν τις ιδέες τους και να μαθαίνουν από τα λάθη τους. Ολοκληρώνοντας, είναι σημαντικό να σημειώσουμε πως οι δραστηριότητες που παρουσιάζουμε βασίζονται σε έργα του Ολλανδού ζωγράφου Piet Mondrian που κατάγεται παιδαγωγικά από το εκπαιδευτικό σύστημα Froebel καθώς ως νήπιο γαλουχήθηκε με τις αρχές του Froebel και αργότερα υπήρξε στέλεχος σε Kindergarten. Γίνεται, επομένως, εμφανέστατη η συσχέτιση τέχνης και σχολικής εκπαίδευσης κατά τη νεωτερική περίοδο, όπως και η επιρροή των παλαιότερων καταστατικών μεθόδων παιδαγωγικής, στη σύγχρονη περίοδο.

Αγγελική Βενετσάνου

Ένταξη του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στο επιμορφωτικό πρόγραμμα «Επικοινωνώντας στα τουρκικά» του ΚΕΔΙΒΙΜ του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

Η ξενόγλωσση εκπαίδευση στην Ελληνική Τριτοβάθμια Εκπαίδευση χαρακτηρίζεται από μία μακρόχρονη επιτυχημένη πορεία προώθησης των επιταγών της πολυγλωσσικής και πολυπολιτισμικής νέας πραγματικότητας. Η ένταξη της Τουρκικής στο Πρόγραμμα Σπουδών συγκεκριμένων πανεπιστημιακών τμημάτων και επιμορφωτικών προγραμμάτων απηχεί μεν τις ευρωπαϊκές πολιτικές που επιτάσσουν την προσέγγιση της γλωσσικής διδασκαλίας πολυγλωσσικά, αλλά ταυτόχρονα αναγνωρίζει τη στενή επαφή των γειτονικών χωρών Ελλάδας - Τουρκίας σε πολλαπλά επίπεδα. Το Κέντρο Επιμόρφωσης και Δια Βίου Μάθησης (ΚΕΔΙΒΙΜ) του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας είναι ένας από τους σημαντικούς φορείς επιμόρφωσης στην Ελλάδα, το οποίο προσφάτως ενέταξε το «Επικοινωνώντας στα τουρκικά» στην πλούσια λίστα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του. Από την άλλη, όσον αφορά το εκπαιδευτικό παιχνίδι, πολλοί θεωρητικοί, ανεξάρτητα από τον προσανατολισμό τους, συμφωνούν ότι το παιχνίδι μπορεί να παίξει αξιοσημείωτο ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι, βρίσκει εφαρμογή σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και στα περισσότερα γνωστικά αντικείμενα. Οι υποστηρικτές της θεωρούν ότι μέσω των παιχνιδιών μπορούν να επιτευχθούν οι γνωστικοί στόχοι των μαθημάτων και να αυξηθούν τα κίνητρα για μάθηση. Με βάση τις παραπάνω παρατηρήσεις, γεννήθηκε ο προβληματισμός για το αν θα μπορούσε να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά η σχέση εκπαιδευομένων/επιμορφουμένων και εκπαιδευτικών παιχνιδιών με σκοπό την προώθηση των διδακτικών στόχων. Το βασικό ερώτημα που τέθηκε προς διερεύνηση είναι το εάν και κατά πόσο η εφαρμογή εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία των τουρκικών στο «Επικοινωνώντας στα τουρκικά» επιφέρει καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα σε σχέση με συμβατικές-παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας.

Δημήτριος Βεργόπουλος

Η τέχνη του κινηματογράφου, αρωγός στην εκπαίδευση

Η συνεχής ανάπτυξη της τεχνολογίας και η επέκτασή της σε όλο και περισσότερους τομείς της ζωής μας, δεν θα μπορούσε να μην καταστήσει αναγκαία την εισαγωγή της στα σχολεία. Η τεχνολογία που έχει δημιουργηθεί από τον άνθρωπο μπορεί να αποτελέσει με μεγάλη επιτυχία έναν επικουρικό ρόλο για τους εκπαιδευτικούς αν εισαχθεί με το κατάλληλο πρόγραμμα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Είναι σημαντικό επίσης, τα παιδιά να διδαχθούν κάποιες από τις νέες τεχνολογίες που θα τους φανούν αργότερα χρήσιμες όταν θα είναι πια ενεργά μέλη της κοινωνίας. Ένας από τους τομείς, όπου η τεχνολογία αναπτύσσεται συνεχώς είναι ο κινηματογράφος. Νέες τεχνολογίες προστίθενται συνεχώς στη διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας, βελτιώνοντας εκπληκτικά το παραχθέν προϊόν. Στόχος αυτού του άρθρου είναι να αναγνωριστούν συγκεκριμένες θεματικές ενότητες και να επισημανθούν ποιες από αυτές τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στον κινηματογραφικό χώρο θα μπορούσαν να εισαχθούν στο σημερινό ελληνικό σχολείο και με ποιους τρόπους, προκειμένου οι κινηματογραφικές τεχνικές νέων τεχνολογιών είτε ως μέθοδος διδασκαλίας, είτε ως διδασκόμενο μάθημα, αλλά και ο κινηματογράφος ως οντότητα να συμβάλλουν στη βελτίωση της εκπαίδευσης κυρίως με ομαδοσυνεργατικές μεθόδους κάνοντας χρήση σύγχρονων τεχνολογιών.

Μαρία Βίγλη

Η αλληλεπιδραστική σχέση Τέχνης και Ποίησης στο περιβάλλον του σύγχρονου σχολείου

Η αξιοποίηση της αισθητικής εμπειρίας στην παιδαγωγική διαδικασία τυπικής και άτυπης μάθησης συνιστά, τα τελευταία χρόνια, ικανό στόχο αυτοβελτίωσης τόσο για τους εκπαιδευτικούς, όσο και για τους μουσειολόγους. Παράλληλα, σύγχρονες μαθησιακές θεωρίες, όπως η αυτή της Μετασηματίζουσας Μάθησης, προκαλούν το ενδιαφέρον για την εφαρμογή τους, κατά περίπτωση, και σε ανήλικους εκπαιδευόμενους. Έτσι, η πρόταση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος σε μαθητές της Γ' Λυκείου, με αντικείμενο την επεξεργασία ενός ποιήματος με φόντο την Τέχνη και σε συνάρτηση με τις κοινωνικές συνιστώσες, θα μπορούσε να αποτελέσει σημαντικό σημείο εκκίνησης για τον προβληματισμό επί της αλληλεπιδραστικής σχέσης Τέχνης και Ποίησης στο σύγχρονο σχολείο.

Μαγδαλινή Βλάμη & Σταυρούλα Τεντόμα

Ο παιγνιώδης χαρακτήρας της ηλεκτρονικής πλατφόρμας 'MY SMART SCHOOL'

Στην εποχή μας η ηλεκτρονική μάθηση μας επέτρεψε να αποκτήσουμε πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση από οπουδήποτε στον κόσμο προσαρμοσμένη στις ανάγκες των μαθητών και των καθηγητών, οι οποίοι διαχειρίζονται τη μάθηση. Είναι μια πολύ άνετη και ευέλικτη μέθοδος που επέτρεψε σε πολλούς να δουν την εκπαιδευτική διαδικασία από μια νέα ενδιαφέρουσα σκοπιά ως μια επικουρική ή/και εναλλακτική λύση στην παραδοσιακή μάθηση. Ωστόσο, εξακολουθούν να υπάρχουν πολλές σημαντικές πτυχές στις οποίες πρέπει να συνεχίσουμε να εργαζόμαστε για να αυξήσουμε τα οφέλη τους στη διαδικασία διδασκαλίας-εκμάθησης. Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιαστεί ένα νέο μοντέλο εκπαίδευσης για εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης βασισμένο σε ανοιχτούς διαδικτυακούς εκπαιδευτικούς πόρους και σε μια ψηφιακή πλατφόρμα μάθησης, την πλατφόρμα MY Smart School η οποία προσφέρει ευέλικτα ψηφιακά εργαλεία και εργαλεία αξιολόγησης για την αξιοποίηση τους από τους εκπαιδευτικούς κατά την διάρκεια των διαδικτυακών μαθημάτων. Η ανάδειξη του παιγνιώδους χαρακτήρα και των δυνατοτήτων που προσφέρει η πλατφόρμα MY Smart School μπορεί να συμβάλλει σημαντικά στην κινητοποίηση και ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για το μάθημα με απώτερο στόχο την ανάπτυξη των γνωστικών, κοινωνικών και τεχνολογικών δεξιοτήτων των μαθητών. Η εφαρμογή της παιχνιδοποίησης ως τεχνικής εκμάθησης είναι το κίνητρο για τη συμμετοχή, την ενασχόληση και το ενδιαφέρον του παιδιού. Με τη χρήση της επιτυγχάνεται η αυξημένη εμπλοκή του μαθητή με το εκάστοτε αντικείμενο διδασκαλίας, ενώ σε δεύτερο χρόνο είναι ικανή να βοηθήσει το παιδί να υιοθετήσει ευνοϊκές, για την απόκτηση γνώσης, συμπεριφορές. Τα παιδιά νιώθουν ενθουσιασμό και ενθάρρυνση, χωρίς παράλληλα να έχουν στο μυαλό τους την έννοια της μάθησης, γεγονός ιδιαίτερα σημαντικό και για τους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές δυσκολίες και ανάγκες. Στο πλαίσιο της ανακοίνωσης θα επιχειρηθεί να δοθούν σαφή παραδείγματα αξιοποίησης της συγκεκριμένης πλατφόρμας κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας διαφόρων γνωστικών αντικειμένων με την χρήση των εργαλείων και δυνατοτήτων που αυτή προσφέρει.

Γεωργία Βλαχονικολέα

Το παιχνίδι που βασίζεται στον παράγοντα αγόη. Κείμενο και διακεκίμενο στην "Eroica" του Κοσμά Πολίτη και στα "Παιδιά της Νιόβης" του Τάσου Αθανασιάδη

Ο Χουζίνγκα (1989, σ. 78) υποστηρίζει ότι: "Οι δύο διαρκώς επαναλαμβανόμενες μορφές, με τις οποίες αναπτύσσεται ο πολιτισμός μέσα στο παιχνίδι και ως παιχνίδι, είναι η ιεροτελεστία και ο εορταστικός αγώνας. ... Ο αγώνας έχει όλα τα τυπικά και τα περισσότερα από τα λειτουργικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού ... Στενά συνδέεται με το παιχνίδι η ιδέα της νίκης. ... Νίκη σημαίνει να αναδεικνύεται κανείς καλύτερος με την έκβαση ενός παιχνιδιού". Στην τυπολογία των παιχνιδιών, που προτείνει ο Callois, πάλι, περιλαμβάνεται και η κατηγορία αγόη (συγκεκριμένος ανταγωνισμός με ορισμένο διακύβευμα – εξαιρετικό παράδειγμα αποτελούν τα αθλητικά παιχνίδια) (Callois, 2001). Η παρούσα εργασία στοχεύει στην ανάδειξη της θεματικής του παιχνιδιού που βασίζεται στον παράγοντα αγόη, όπως αυτή αναπαρίσταται στο λογοτεχνικό φαινόμενο. Υλικό της μελέτης αποτελούν τα μυθιστορηματικά έργα δύο καταξιωμένων μεσοπολεμικών πεζογράφων: η "Eroica" του Κοσμά Πολίτη και τα "Παιδιά της Νιόβης" του Τάσου Αθανασιάδη. Ως μεθοδολογικό εργαλείο χρησιμοποιείται η διακεκίμενη θεωρία (Παρίσης, 2007) στο μέτρο της υποβολής στον αναγνώστη από την πλευρά του Αθανασιάδη της λειτουργίας του διαλόγου ανάμεσα στο μεταγενέστερο ανθολογηθέν έργο του και στο προγενέστερο του Πολίτη.

Ευαγγελία Βολονάκη

Τα 7 τυφλά ποντίκια και τι ανακάλυψαν!

Γνωστοί παιδαγωγοί όπως ο Vygotsky, και ο Piaget έχουν εξαίρει τη συμβολή του παιχνιδιού και τη σημασία του στην ανάπτυξη του παιδιού γιατί προωθεί τη φαντασία, ενδυναμώνει τη θέληση, την αφηρημένη σκέψη και την ηθική συνείδηση. Γι' αυτό και στην προσχολική εκπαίδευση το παιχνίδι αποτελεί την κύρια δραστηριότητα αλλά και το μέσο μέσα από το οποίο τα παιδιά προσλαμβάνουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες, αφού όπως υποστηρίζει και η Montessori η κύρια δουλειά των παιδιών είναι το παιχνίδι

αφού το παιχνίδι και η δουλειά δεν είναι αντίθετα, ούτε το ένα αποκλείει το άλλο όπως συμπληρώνει και η Youell. Η επίδραση του παιχνιδιού είναι σημαντική για την ανάπτυξή του και για τη μαθησιακή του εξέλιξη. Ενσωματώνει γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ερεθίσματα, παρέχει το νόημα για την πρόσληψη νέων συνδέσεων και σχέσεων μεταξύ ιδεών, εμπειριών, ικανοτήτων και γνώσεων. Διευκολύνει τη μάθηση εκθέτοντας τα παιδιά σε νέες εμπειρίες, δραστηριότητες και ιδέες. Στα πλαίσια αυτής της φιλοσοφίας δημιουργήθηκε το επιτραπέζιο παιχνίδι βασισμένο σε ένα βιβλίο που λέγεται «7 Blinde Mause» από τις εκδόσεις Altberliner ή αλλιώς στα ελληνικά «τα 7 Τυφλά Ποντίκια». Είναι ένα παιχνίδι μνήμης και αντίληψης όπου συνδυάζοντας πληροφορίες που έχουν ήδη αποκτήσει από την ανάγνωση και επεξεργασία του βιβλίου τα παιδιά φτάνουν στο τέρμα μετά από πολλές ανατροπές. Βασίστηκε στη λογική του γνωστού παιχνιδιού «φιδάκι» όπου ο πρώτος μπορεί να βρεθεί τελευταίος αν δε φέρει τον απαιτούμενο αριθμό στο ζάρι, με αποτέλεσμα να κρατά το ενδιαφέρον των παιδιών αμείωτο και με την αγωνία να χτυπά το κόκκινο.

Πανωραία Γαϊτάνου

Παιδικό βιβλίο και έμφυλα στερεότυπα: το παραμύθι και ο ρόλος της Σχολικής Βιβλιοθήκης

Τα τελευταία χρόνια, η παιδική λογοτεχνία έχει ανθήσει σε μεγάλο βαθμό, καθώς θεωρείται ότι ψυχαγωγεί τα παιδιά και τα οδηγεί σε πνευματική ανάταση και καλλιέργεια. Επιπρόσθετα, συμβάλλει στην ανάπτυξη της αισθητικής αντίληψης και της ελεύθερης συνείδησης, καθώς και τη διαμόρφωση της προσωπικότητας (Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011). Η παιδική λογοτεχνία ή αλλιώς λογοτεχνία για παιδιά είναι δύσκολο να ορισθεί σε λίγες γραμμές, ώστε να συμπεριληφθούν όλες οι πτυχές και τα χαρακτηριστικά της. Κατά καιρούς έχουν διατυπωθεί διάφοροι ορισμοί, ένας εκ των οποίων είναι και ο ακόλουθος: πρόκειται για «άρτια λογοτεχνικά έργα τα οποία απευθύνονται, άμεσα ή έμμεσα, στις αισθητικές απαιτήσεις και τα ενδιαφέροντα της παιδικής ηλικίας και ανταποκρίνονται στο αντιληπτικό, γλωσσικό και συναισθηματικό τους επίπεδο» (Δελώνης, 1990). Ένα από τα πιο δημοφιλή και αγαπητά είδη της παιδικής λογοτεχνίας είναι το παραμύθι, το οποίο παράλληλα αποτελεί αξιόλογο παιδαγωγικό μέσο και διδακτικό εργαλείο. Το παραμύθι, μέσα από φανταστικές διηγήσεις μπορεί να ταξιδέψει τον ακροατή σε κόσμους μαγικούς, ενώ ταυτόχρονα έχει τη δυνατότητα να διδάσκει με τρόπο ψυχαγωγικό για τις αξίες και τα πρότυπα που πρέπει να προβάλλονται. Ωστόσο, τις τελευταίες δεκαετίες, ορισμένοι μελετητές υποστηρίζουν ότι το παραμύθι ενδέχεται να μεταδίδει σεξιστικά πρότυπα στα παιδιά, προάγοντας έμφυλα στερεότυπα και ενίοτε αναπαράγοντας κοινωνικές ανισότητες εις βάρος των γυναικών. Τα έμφυλα στερεότυπα είναι γενικευμένες πεποιθήσεις για τα χαρακτηριστικά των ατόμων με βάση αποκλειστικά και μόνο το φύλο τους. Το περιεχόμενο των στερεοτύπων συνήθως περιλαμβάνει χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, συμπεριφορές, φυσικά χαρακτηριστικά, ρόλους, προτιμήσεις, στάσεις, δεξιότητες και ενδιαφέροντα, μεταξύ άλλων. Τα στερεότυπα έχουν ιδιαίτερη σημασία για την ψυχολογία του φύλου, επειδή διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επεξεργάζονται τις πληροφορίες σχετικά με το φύλο και επηρεάζουν τις κρίσεις που γίνονται σχετικά με μέλη των διαφόρων ομάδων (Casad & Wexler, 2017). Η πρώτη γνωριμία του παιδιού με το βιβλίο επιδιώκεται ήδη από τη νηπιακή ηλικία και πολλές έρευνες έχουν δείξει ότι η στάση του απέναντι στο βιβλίο διαμορφώνεται από πολύ νωρίς και επηρεάζεται καθοριστικά από τον τρόπο με τον οποίο έρχεται σε επαφή με αυτό (Καρπόζηλου, 1994), είτε μέσα από το οικογενειακό είτε από το σχολικό περιβάλλον. Το σχολείο αποτελεί αναμφισβήτητα τον πιο θεμελιώδη κοινωνικό θεσμό μετά την οικογένεια, για την κοινωνικοποίηση των νεαρών μαθητών και μαθητριών, όπου δίδεται μεγάλη έμφαση στις πρώτες επαφές του παιδιού με τη παιδική λογοτεχνία. Ειδικότερα, η σχολική βιβλιοθήκη αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά περιβάλλοντα, όπου ενισχύεται η μάθηση μακριά από την τυπική διδασκαλία στην τάξη, αποτελεί συμπληρωματική οδό προς την κατάκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων, ενώ παράλληλα, ενθαρρύνεται η ανάγνωση ως ψυχαγωγική δραστηριότητα. Συνεπώς, το ερώτημα που γεννάται είναι κατά πόσο η σχολική βιβλιοθήκη μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό παράγοντα στην προσπάθεια περιορισμού των έμφυλων στερεοτύπων. Η παρούσα μελέτη έχει ως στόχο να καταδείξει την ανάγκη της χρήσης της σχολικής βιβλιοθήκης με στόχο τη βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων και κυρίως την προαγωγή της συμπερίληψης και της ισότητας, με την υλοποίηση καινοτόμων μεθόδων μάθησης. Ειδικότερα, μέσα από προγράμματα φιλιανγνωσίας και τη διδασκαλία παραμυθιών της προφορικής λαϊκής παράδοσης, η σχολική βιβλιοθήκη μπορεί να ενισχύσει το ρόλο των εκπαιδευτικών, ώστε να οδηγήσουν τους μαθητές στην αποδόμηση των έμφυλων στερεοτύπων και την καθιέρωση ισότιμων ρόλων και προτύπων συμπεριφοράς και για τα δύο φύλα.

Ελένη Γεωργίου

Η πορεία και η εξέλιξη της τέχνης του θεάτρου στην εκπαίδευση: Μια επισκόπηση σε θεωρίες και εφαρμογές

Θα κάνουμε μια αναδρομή, μια επισκόπηση στον χρόνο από την αρχαιότητα μέχρι τις μέρες μας, διατρέχοντας τις θεωρίες, τις θεατρικές πρακτικές και εστιάζοντας στις προσωπικότητες που με τη μεθοδολογία τους και τις σχολές στους καθόρισαν την εξέλιξη του θεάτρου στην εκπαίδευση. Μέσα από αυτό το ταξίδι στο χρόνο και στον τόπο του θεάτρου θα κατανοήσουμε τους λόγους για τους οποίους οι θεατρικές δεξιότητες, ενδυναμώνουν το παιδί ή τον έφηβο στην κατανόηση του κόσμου και η αναπαράσταση καταστάσεων που είναι κρίσιμες για την ύπαρξη δεν περιορίζεται μόνο στην προσωπική έκφραση και επικοινωνία αλλά μετασχηματίζεται σε μία νέα γνώση που συμβάλει στη συγκρότηση του εαυτού.

Λεωνίδας Γιαννόπουλος & Μάρθα Καλαϊτζίδου

Λέξεις - Ήχοι – Αγάλματα

Στην προσπάθειά μας να φέρουμε τα παιδιά της Β΄ τάξης του Δημοτικού σχολείου σε επαφή με έναν από τους σπουδαιότερους αρχαιολογικούς χώρους της πατρίδας μας, δημιουργήσαμε ένα παιχνίδι που συνδυάζει ήχους, λέξεις και «αγάλματα». Η τάξη μας αποτελείται από 24 παιδιά διαφορετικών εθνοτήτων που δεν είναι όλων των παιδιών η Ελληνική γλώσσα η μητρική τους. Έχοντας πρώτα εργαστεί σε ομάδες στον προαύλιο χώρο του σχολείου, είχαμε δει εικόνες ελληνικών αγαλμάτων ή και συμπλεγμάτων, είχαμε αντιστοιχήσει λέξεις με αυτά (όπως άλογα, παιχνίδι, πιθάρι, πανοπλία κ.ά.). Ταυτόχρονα, είχαμε γράψει σε χαρτί Α3 τις λέξεις που είχαμε χρησιμοποιήσει. Κάθε φορά που ο δάσκαλος έπαιζε στην κιθάρα του μια νότα ή μια συγχορδία, κάποιο παιδί -αρχικά μόνο του και στη συνέχεια με όλο και μεγαλύτερη ομάδα παιδιών- «πάγωναν» σε μια θέση αγαλματος, π.χ. ο παλαιστής και τα υπόλοιπα παιδιά της ομάδας κλήθηκαν να μαντέψουν τη λέξη και να τη γράψουν στο χαρτί Α3 με μαρκαδόρο. Μετά από αρκετή εξάσκηση τα παιδιά είχαν αγαπήσει το παιχνίδι, ζητούσαν να παίζεται με κάθε ευκαιρία. Για το λόγο αυτό, οι δύο τελειόφοιτοι του Παιδαγωγικού Τμήματος και ο δάσκαλος της τάξης επιφύλασαν μια έκπληξη στα παιδιά. Πραγματοποίησαν εκπαιδευτική επίσκεψη στις Μυκήνες, όπου αφού τα παιδιά επισκέφτηκαν τον Αρχαιολογικό χώρο των Μυκηνών, το μουσείο έπαιξαν το παιχνίδι μπροστά στην Πύλη των Λεόντων. Με το παιχνίδι αυτό τα παιδιά έδωσαν σχήμα και μορφή στις λέξεις, κυρίως λέξεις που προέρχονταν από το μακρινό παρελθόν αλλά και ήχοι και «παγωμένες εικόνες» συνθέτουν ένα ευφάνταστο σκηνικό ώστε τα παιδιά να γνωρίσουν με έναν διαφορετικό τρόπο την Ελληνική Γλώσσα, παιδιά που δεν είναι πάντα φυσικοί ομιλητές της. Όλα αυτά διαδραματίστηκαν σε χώρο πολιτισμού που δημιουργεί και καλλιεργεί όμορφες αναφορές για την γλώσσα και τη συνέχειά της στον αρχαιολογικό χώρο των Μυκηνών.

Όλγα Γιώτη

Ροζ και μπλε πλυντήριο

Το παιχνίδι είναι θεμελιώδους σημασίας για τη μάθηση και την ανάπτυξη κάθε παιδιού. Η ενίσχυση έμφυλων στερεοτύπων ακόμα και μέσα από το παιχνίδι καταδεικνύει τον τρόπο που πολλές φορές τα παιδιά κοινωνικοποιούνται και μαθαίνουν να συμπεριφέρονται απέναντι στο άλλο φύλο. Ειδικότερα σήμερα με τα αυξανόμενα περιστατικά έμφυλης βίας η εκπαιδευτική κοινότητα οφείλει να βρει νέους τρόπους για την προσέγγιση των φύλων, ώστε να υπάρχει κοινωνική αρμονία και ειρηνική συνύπαρξη. Το «Ροζ και μπλε πλυντήριο» είναι ένα ολοκληρωμένο Θεατροπαιδαγωγικό Πρόγραμμα για την ευαισθητοποίηση και την ενδυνάμωση της μαθητικής κοινότητας στα έμφυλα στερεότυπα. Οι βιωματικές δραστηριότητες που περιλαμβάνει χρησιμοποιούν τεχνικές θεάτρου και δραματοποίησης. Στόχος της παρέμβασης είναι η παροχή ενός ασφαλούς και παιγνιώδους πλαισίου στους μαθητές και τις μαθήτριες προκειμένου να διερευνήσουν τις στάσεις τους απέναντι στα στερεότυπα των δυο φύλων και να αναπτύξουν στάσεις αυτοσεβασμού και σεβασμού στους άλλους. Μέσα από τις δραστηριότητες θα μπορέσουν να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν τις έννοιες των στερεοτύπων, να καλλιεργήσουν την έννοια της ενσυναίσθησης και της σημασίας να προσπαθούν να μπαίνουν στη θέση του άλλου, να αποδεχτούν τη διαφορετικότητα του φύλου των συνομηλίκων τους και να αισθανθούν άνετα με τον εαυτό τους και με τα συναισθήματά τους.

Ιωάννα Γρηγορίου

Το παιχνίδι στη Φυσική Αγωγή ως μέσο ενθάρρυνσης της έκφρασης και αποδοχής της διαφορετικότητας

Με την παρούσα προσέγγιση παρουσιάζεται η περίπτωση των παιδιών της Γ΄ Λυκείου του ΓΕΛ Ερμιόνης, όπου μέσα από το παιχνίδι και τη Φυσική Αγωγή, ενθαρρύνθηκαν να εκφράσουν και να αποδεχτούν την πολυμορφία στις ιδιαίτερες δεξιότητες, τα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ και τις ιδιαίτερες ικανότητες τους λίγο πριν δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους μέσα από τη διαδικασία των Πανελλαδικών Εξετάσεων και την προσπάθεια να επιτύχουν την εισαγωγή τους στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση. Σε μια μεγάλης ποικιλίας σειρά δραστηριοτήτων και αλληλουχία παιχνιδιών, που είχαν ως κοινή συνισταμένη την τέχνη, συμμετείχαν τριάντα δύο μαθήτριες και μαθητές που φοιτούσαν κατά τη σχολική χρονιά 2021-22 στο Γενικό Λύκειο Ερμιόνης, με την καθοδήγηση της καθηγήτριας Φυσικής Αγωγής του σχολείου. Η προσέγγιση έλαβε χώρα σε όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς. Το παιχνίδι μέσα από διαδικασίες καλλιέργειας της ενσυναίσθησης, της αποδοχής των ιδιαίτερων ικανοτήτων και δεξιοτήτων των παιδιών που σχετίζονται με την εθνική τους καταγωγή, με το διαφορετικό κοινωνικό -οικονομικό κεφάλαιο που φέρουν, τις θρησκευτικές τους πεποιθήσεις, το ιδιαίτερο μαθησιακό προφίλ του κάθε μαθητή, όπως και των διαφορετικών τύπων νοημοσύνης (σύμφωνα με τη θεωρία του Gardner), λειτούργησε με τρόπο λυτρωτικό αποφορτίζοντας την πίεση των παιδιών, πίεση για απόδοση και επίδοση σε συγκεκριμένα πλαίσια, αυτά που επιτάσσουν οι εξετάσεις και είναι κοινά για όλα τα παιδιά. Η προσπάθεια αυτή έλαβε χώρα κατά τις τρεις διδακτικές ώρες εβδομαδιαία που προβλέπονται σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα. Στόχος ήταν έκφραση και η αποδοχή της διαφορετικότητας αλλά και η βαθιά κατανόηση ότι αυτή η πολυμορφία, αποτελεί γόνιμο τόπο ανάπτυξης στις σύγχρονες κοινωνίες της πολυπολιτισμικής συνύπαρξης.

Φωτεινή Γριτσοπούλου

Το Μιούζικαλ και ο χορός στον κινηματογράφο και το θέατρο. Ένα πολιτιστικό πρόγραμμα στη Γ΄ Γυμνασίου

Στο συγκεκριμένο πολιτιστικό πρόγραμμα οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με το Μιούζικαλ στον κινηματογράφο. Το πρόγραμμα αυτό σχεδιάστηκε για την Γ΄ Γυμνασίου και η διάρκειά του είναι μια σχολική χρονιά. Στο πρώτο τετράμηνο οι μαθητές θα ασχοληθούν με τη συγκέντρωση υλικού που αφορά το θέμα, ενώ, στη συνέχεια, θα σχεδιάσουν και θα προετοιμάσουν το ανέβασμα του μιούζικαλ Ωραία μου Κυρία. Η ομαδική εργασία και η ενασχόληση με την πολιτιστική δραστηριότητα κάνουν το σχολείο, χώρο χαράς και δημιουργικότητας ενώ οι μαθητές συμμετέχουν προσφέροντας ο καθένας αυτό που επιθυμεί και μπορεί. Η οργάνωση ενός πολιτιστικού προγράμματος αποτελεί μια μέθοδο διδασκαλίας που βασίζεται στην ενεργητική μάθηση, αφού ο καθηγητής δεν μεταδίδει τη γνώση με την παραδοσιακή μέθοδο αλλά προσφέρει ερεθίσματα στους μαθητές να ανακαλύψουν τη γνώση μόνοι τους μέσα από τη συνεργασία και την έρευνα σε πεδία που δεν περιλαμβάνει το παραδοσιακό Αναλυτικό Πρόγραμμα. Τα Πολιτιστικά Προγράμματα μέσα από συνεργατικές διεργασίες παρέχουν τη χαρά της ανακάλυψης, βοηθούν τους μαθητές να αντλήσουν έμπνευση και να εκφραστούν δημιουργικά με αφορμή την τέχνη και τον πολιτισμό και υποστηρίζουν τη μάθηση μέσα από τον πολιτισμό. Παράλληλα, η συμμετοχή σε μια θεατρική παράσταση προσφέρει στους μαθητές τη δυνατότητα να αναπτύξουν την αυτοεκτίμησή, την κοινωνικότητα και την ικανότητα να συνεργάζονται. Ο σχεδιασμός ενός Πολιτιστικού Προγράμματος περιλαμβάνει τον καθορισμό του τίτλου, τις θεματικές ενότητες, το σκοπό, τους στόχους, τη μεθοδολογία, το χρονοδιάγραμμα και τους τρόπους διάχυσης και προβολής των αποτελεσμάτων στη σχολική ή και ευρύτερη κοινότητα, στοιχεία τα οποία παρουσιάζονται στη συγκεκριμένη εξ αποστάσεως ασύγχρονη ανακοίνωση.

Σταύρος Γρόσδος & Κατερίνα Αναγνωστάκη

Φωτογραφικά παιχνίδια: Μύηση στους φωτογραφικούς κώδικες και στη δημιουργία φωτογραφικών μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες παιδιών και ενηλίκων

Ένα εργαστήριο φωτογραφίας, στο οποίο παιδιά και ενήλικες γνωρίζουν τους φωτογραφικούς κώδικες, παίζοντας διασκεδαστικά παιχνίδια. Οι συμμετέχοντες/ουσες στο εργαστήριο απολαμβάνουν τον μαγευτικό κόσμο της φωτογραφίας, προσεγγίζουν εμπειρικά φωτογραφίες, εκφράζουν τα συναισθήματά τους,

ανακαλύπτουν τις προθέσεις των δημιουργών φωτογράφων, γνωρίζουν τα εργαλεία και τις τεχνικές της φωτογραφίας, και τελικά, δημιουργούν φωτογραφίες -απεικονίζοντας έννοιες- και φωτο-ιστορίες, χρησιμοποιώντας τεχνικές δημιουργικής γραφής.

Κωνσταντίνα Δημητρίου & Ανθή Βλαχογιάννη

Πολιτιστικό –εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την προσέγγιση της Ελληνικής Επανάστασης του 1821 μέσα από την τέχνη

Το πρόγραμμα αφορά στο εγχείρημα προσέγγισης της ιστορικής μαρτυρίας μέσα από την τέχνη. Οι μαθητές και οι μαθήτριες του Γυμνασίου Φαιάκων κατά το σχολικό έτος 2021-2022 εργάστηκαν με τις εκπαιδευτικούς Κωνσταντίνα Δημητρίου και Ανθή Βλαχογιάννη σε συνεργασία με την Εθνική Πινακοθήκη – Παράρτημα Κέρκυρας για την υλοποίηση ψηφιακών αφηγήσεων με αφορμή το 1821. Οι μαθητές/τριες που συμμετείχαν στο πρόγραμμα επισκέφθηκαν την Εθνική Πινακοθήκη και τη Δημοτική Πινακοθήκη του Δήμου Κεντρικής Κέρκυρας και Διαποντίων Νήσων και ήρθαν σε επαφή με έργα τέχνης που αντλούν τη θεματική τους από την Ελληνική Επανάσταση. Παράλληλα, συζήτησαν δημιουργικά το θέμα της οπτικής γωνίας ενός έργου τέχνης (π.χ. πίνακας, φωτογραφία). Οι συμμετέχοντες/χουσες είχαν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν θεατρικό σεμινάριο αφήγησης από τον ηθοποιό Ζαχαρία Ρόχα, ο οποίος εστίασε στη σκηνοθεσία της προφορικής αφήγησης. Στη συνέχεια εμπνεόμενοι/ες από τους πίνακες που οι ίδιοι επέλεξαν δημιούργησαν με τη βοήθεια της καθηγήτριας της Πληροφορικής τις ψηφιακές αφηγήσεις τις οποίες επένδυσαν με εικόνα (από επιλεγμένους πίνακες), αφήγηση, μουσική και ηχητικά εφέ. Το πολιτιστικό πρόγραμμα χαρακτηρίζεται από διαθεματικότητα, διεπιστημονικότητα, ομαδοσυνεργατικό πνεύμα μαθητών/τριών και καθηγητών /τριών και παράλληλα σε μέγιστο βαθμό αποτέλεσε έκφραση της δημιουργικότητας των ίδιων των συμμετεχόντων που εργάστηκαν με ενθουσιασμό. Ανέπτυξε την αισθητική τους σε συνδυασμό με την ιστορική τεκμηρίωση. Τέλος, συνέβαλε θετικά και γόνιμα στη κατανόηση του διαλόγου που αναπτύσσεται μεταξύ ιστορίας και τέχνης, τέχνης και σύγχρονης τεχνολογίας, καθώς και τέχνης και εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Κωνσταντίνος Δημουλάς

Προαιρετική, αντί υποχρεωτικής, σχολική εργασία, στο σπίτι

Πρακτική, το υλικό της οποίας επεξεργάζεται, για αξιοποίηση, υποομάδα (Ευριπίδης Κ. Δημουλάς, Έλλη Κ. Βέλλιου, Θεοδώρα Ευ. Παπαδημητρίου, Αγγελική Α. Κουτσαβάκη, Γεώργιος Ζαμπέτογλου, Δημήτριος Δημάκας, Νεκταρία – Φιλίτσα Αγραφιώτη, Χρήστος Αυγερινίδης, Ανθή Βαχτσεβάνου, Κωνσταντίνος Ζαμπάκας, Ειρήνη – Χρυσοβαλάντη Δροσινού, Χρήστος Μπαμπάλης, Διονύσιος Μπαρμπάκας, Σταματία Καππέ, Ιωάννης Τρίγκας, Δημήτριος Γ. Λιόβας, Χρήστος Πολύζος) της ανοιχτής, διεπιστημονικής, Ομάδας Εργασίας Ψυχοβιοαναλυτικής Έρευνας της Κοινωνικής Συνεταιριστικής Επιχείρησης Συλλογικής και Κοινωνικής Ωφέλειας «Οργανισμός Ψυχοβιοαναλυτικής Μόρφωσης «έκ τῶν ὑστέρων»», αντικατάστασης, με εντελώς προαιρετική, της υποχρεωτικής σχολικής εργασίας των παιδιών, στο σπίτι, από τον δάσκαλο και, στην συνέχεια (επί τιμή Α΄, πλέον) Σχολικό Σύμβουλο Φιλολόγων και Παιδαγωγικής και Επιστημονικής Καθοδήγησης όλων των ειδικοτήτων, Κωνσταντίνο Β. Δημουλά. Η τάξη, ξεκινώντας, μετωπικά, ανακάλυπτε, στην πορεία, ότι κανείς μαθητής δεν μπορούσε να έχει λόγο, για τα τεκταινόμενα, στην αίθουσα, αφού κανείς δεν έβλεπε κανέναν, για το πώς, ακριβώς, ήταν η όλη παρουσία του άλλου, στην τάξη, παρέκαμπτε το πρόβλημα, με την αλλαγή της διάταξης των θρανίων, σε κύκλο, όπου όλοι, ενώπιος ενώπιω, με τον δάσκαλο, πλέον, απλά, συντονιστή, συνεργάζονται, εκ των πραγμάτων, όλοι με όλους, ρυθμιστές, συνερευνητικά, στο μαθησιακό γίνεσθαι, του αποτελέσματος. Το μάθημα δεν τέλειωνε ποτέ, αφήνοντας, άλυτα, ερωτήματα, αιωρούμενα, μετά το κουδούνι λήξης της μαθησιακής ώρας, ως το σπίτι, όπου, οιονεί, συνεχιζόταν, προαιρετικά, το μάθημα του σχολείου. Τα μαθησιακά αποτελέσματα αποτυπώνονταν, προαιρετικά, σε συνθετικές εργασίες, διαγωνιστικού τύπου, οι οποίες κρίνονταν, σε εβδομαδιαία, μηνιαία, τριμηνιαία / τετραμηνιαία και ετήσια βάση, με αυτοβαθμολογοδιασταυρωτική κρίση, από τα παιδιά και (μόνον, αν χρειαζόταν, ελάχιστα: +3 του μέσου όρου της διασταυρωτικής αυτοβαθμολόγησης των παιδιών, με βάση το αρχικό και το όποιο ενδιάμεσο κοινωνιόγραμμά του) τον δάσκαλο, εκτός σχολικού προγράμματος. Τα αποτελέσματα παραδίδονταν, στο τέλος των περιόδων αυτών, στο διοικητικό συμβούλιο της ολομέλειας, για εξαγωγή των μέσων όρων και παράδοσή τους, στον δάσκαλο, για ανακοίνωση των αποτελεσμάτων. (Λέξεις κλειδιά: συνεχές μάθημα, σχολική εργασία, εργασία κατ' οίκον).

Κωνσταντίνος Δημουλάς
«Αρχείο Μαθητικής Δημιουργίας»

Το «Αρχείο Μαθητικής Δημιουργίας» (μεγάλος, οροφοδιαμερισματικός, χώρος: Τριανταφύλλου 5, 41221 Λάρισα) περιλαμβάνει το υλικό της σαραντάχρονης πρακτικής του δάσκαλου και, στην συνέχεια (επί τιμή Α', πλέον) Σχολικού Συμβούλου Φιλολόγων και Παιδαγωγικής και Επιστημονικής Καθοδήγησης όλων των ειδικοτήτων Κωνσταντίνου Β. Δημουλά, το οποίο επεξεργάζεται, για αξιοποίηση, υποομάδα (Ευριπίδης Κ. Δημουλάς, Έλλη Κ. Βέλλιου, Θεοδώρα Ευ. Παπαδημητρίου, Αγγελική Α. Κουτσαβλάκη, Γεώργιος Ζαμπέτογλου, Δημήτριος Δημάκας, Νεκταρία – Φιλίτσα Αγραφιώτη, Χρήστος Αυγερινίδης, Ανθή Βαχτσεβάνου, Κωνσταντίνος Ζαμπάκας, Ειρήνη – Χρυσοβαλάντη Δροσινού, Χρήστος Μπαμπαλής, Διονύσιος Μπαρμπάκας, Σταματία Καππέ, Ιωάννης Τρίγκας, Δημήτριος Λιόβας, Χρήστος Πολύζος) της ανοιχτής, διεπιστημονικής, Ομάδας Εργασίας Ψυχοβιοαναλυτικής Έρευνας της Κοινωνικής Συνεταιριστικής Επιχείρησης Συλλογικής και Κοινωνικής Ωφέλειας «Οργανισμός Ψυχοβιοαναλυτικής Μόρφωσης «έκ τῶν ὑστέρων»». Περιλαμβάνει: βιβλία (της χρήσης των παιδιών και μη, που, σε άλλη περίπτωση, θα τα κατέστρεφαν), τετράδια (δικών τους και μη, όσων παιδιών δεν τα ήθελαν και τα εχάριζαν, για μουσειοποίηση) ποικίλων εργασιών, διαγωνίσματα (όσα κατέστη δυνατόν να διασωθούν, από το πυρ του πρωτόκολλου καταστροφής), ζωγραφικά έργα, πίνακες, κατασκευές, λευκώματα, αναθηματικά, συλλογές (κάθε έμπνευσης), μικροαντικείμενα, έρευνες και μελέτες των, βραβεία και έπαινοι και διακρίσεις, που αποσπάστηκαν, πρακτικά (που κρατούσαν τα παιδιά) της λειτουργίας της τάξης τους, μαθητικά ημερολόγια, ποικίλοι (μεταξύ παιδιών, όχι, μόνο, της τάξης των, αλλά και του σχολείου, γενικότερα, αλλά, πολύ, πιο πέρα, και, εκτός σχολείου, ενδιαφερόμενων, που διοργάνωνε η τάξη) διαγωνισμοί, εργασίες (προαιρετικού, εντελώς, χαρακτήρα, όχι, μόνο, στο σχολικό πλαίσιο, αλλά και εκτός αυτού, με αξιέπαινη εκμετάλλευση του ελεύθερου χρόνου των παιδιών), κοινωνιογράμματα, σημειώματα, αυτοαξιολογητήρια, απομνημονεύματα, ποικίλο (δικό τους ή ξένο), φωτογραφικό, υλικό, που συγκεντρωνόταν, μαγνητοφωνική και μαγνητοσκοπική αρχειοθήκη, υλικό, από θεατρικά έργα, που έπαιζαν, μυθιστορήματα, που συνέγραψαν, άλλα λογοτεχνήματά των, ψηφοφορίες (από την αμεσοδημοκρατική λειτουργία της τάξης των), εκθέσεις (λαογραφικές και άλλες, που έκαναν), εξωσχολικό (που, για να μην πεταχτεί, διατηρούσαν) υλικό, Όλα, με, εντελώς (χωρίς καμιά του σχολείου), του δασκάλου, χρηματοδότηση. (Λέξεις κλειδιά: μαθητική δημιουργία, αρχείο μαθητικού υλικού).

Ηλίας Διακαντώνης

Το ψηφιακό παιχνίδι στο σχολείο του 21ου αιώνα

Το σύγχρονο σχολείο ασχολείται με μια γενιά μαθητών που γεννήθηκαν και μεγάλωσαν σε ψηφιακό περιβάλλον και απαιτούν άλλες μεθόδους διδασκαλίας. Οι αλλαγές στις τεχνολογικές και κοινωνικές συνθήκες της σύγχρονης κοινωνίας χρειάζονται νέες επαγγελματικές δεξιότητες, οι οποίες συχνά αποκαλούνται «δεξιότητες του 21ου αιώνα». Αυτές οι δεξιότητες θα πρέπει να αναπτυχθούν ξεκινώντας από το δημοτικό σχολείο, καθώς είναι περισσότερο συναισθηματικές και συμπεριφορικές, παρά πρακτικές. Η μάθηση με βάση το παιχνίδι και η παιχνιδιοποίηση είναι αποτελεσματικά μέσα ανάπτυξης τέτοιων δεξιοτήτων. Η χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών στη διδακτική πράξη μελετάται πολύπλευρα, μαζί με τις μορφές και τις απαιτήσεις του εκπαιδευτικού παιχνιδιού, τις μεθόδους αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας και την επίδραση των παιχνιδιών στους μαθητές. Η μέχρι σήμερα αμφιλεγόμενη φύση της επίδρασης της μάθησης με βάση το παιχνίδι στους μαθητές απαιτεί βαθύτερη έρευνα, καθώς η αύξηση των κινήτρων και της μαθησιακής αποτελεσματικότητας δεν μπορεί να αμφισβητηθεί, όπως και ο αρνητικός αντίκτυπος ενός μακροχρόνιου παιχνιδιού στις γνωστικές ικανότητες, τη συναισθηματική κατάσταση και τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών.

Γιώργος Δορμπαράκης & Σταματίνα Πριμικήρη

Παιχνίδια φιλαναγνωσίας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση φιλαναγνωστικών δράσεων που συνδέουν το παιχνίδι με την τέχνη της λογοτεχνίας και έχουν ως σκοπό τη δημιουργία φιλαναγνωστικών συναισθημάτων σε μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Τα προγράμματα φιλαναγνωσίας που εντάσσονται στη σχολική

ζωή έχουν πάντοτε ως αφητηρία, έναυσμα και σημείο αναφοράς το λογοτεχνικό βιβλίο. Σκοπός των προγραμμάτων είναι να δημιουργήσουν φιλαναγνωστικά αισθήματα στους νέους αναγνώστες, να δημιουργήσουν ισχυρούς δεσμούς με τη λογοτεχνία και να προβάλλουν στάσεις ζωής. Τα φιλαναγνωστικά προγράμματα οργανώνονται από τον δάσκαλο με κέντρο το λογοτεχνικό βιβλίο το οποίο επιλέγεται από κοινού από τους μαθητές και τον δάσκαλο και χωρίζονται σε δράσεις και δραστηριότητες, με συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο, συγκεκριμένη στοχοθεσία και δεδομένα αναμενόμενα αποτελέσματα, τα οποία εξάγονται και αξιοποιούνται δημιουργικά – κριτικά. Οι δραστηριότητες που έχουν ως σκοπό την προαγωγή της φιλαναγνωσίας χωρίζονται σε τρεις ενότητες. Αρχικά, οι δραστηριότητες που υλοποιούνται πριν την ανάγνωση του λογοτεχνικού βιβλίου και έχουν σκοπό να εισαγάγουν ομαλά τους μαθητές στη θεματική του βιβλίου, να εξάψουν την περιέργεια, να προκαλέσουν το ενδιαφέρον και να δημιουργήσουν προσμονή για την ανάγνωση του βιβλίου. Εν συνεχεία, οι δραστηριότητες που υλοποιούνται κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης και έχουν ως σκοπό να παρακινήσουν τους μαθητές να συνεχίσουν την ανάγνωση, να δημιουργήσουν προσδοκίες σχετικά με την πορεία ή την ολοκλήρωση της πλοκής του λογοτεχνικού βιβλίου και να υποδαυλίσουν το ενδιαφέρον που ίσως έχει μειωθεί. Τέλος, οι δραστηριότητες που υλοποιούνται μετά το τέλος της ανάγνωσης όλου του λογοτεχνικού έργου και έχουν ως σκοπό να συνοψίσουν, να επεκτείνουν, να ολοκληρώσουν τα νοήματα, να προκαλέσουν φιλαναγνωστικά αισθήματα και τελικά να δημιουργήσουν «παντοτινούς» αναγνώστες.

Μαριλή Δουζίνα

Παίζοντας ανάγνωση και γραφή: παιγνιώδεις δραστηριότητες Δημιουργικής Ανάγνωσης και Γραφής

Η πράξη της ανάγνωσης και της γραφής για τον σημερινό έφηβο μαθητή φαίνεται να συνδέεται περισσότερο με τον καταναγκασμό παρά με την απόλαυση και την ψυχαγωγία. Η απώθηση απέναντι στο βιβλίο, και δη το λογοτεχνικό, και το «μπλοκάρισμα» απέναντι στο λευκό χαρτί είναι συνήθη συμπτώματα. Η στοχευμένη και μελετημένη ένταξη παιχνιδιών δημιουργικής ανάγνωσης και γραφής στη συμβατική τάξη ή στο εργαστήριο δημιουργικής γραφής φαίνεται ότι μπορεί να θετικοποιήσει τη στάση των μαθητών απέναντι στην ανάγνωση και τη γραφή. Παρουσιάζονται εφαρμοσμένες και αξιολογημένες παιγνιώδεις δραστηριότητες δημιουργικής ανάγνωσης και γραφής. Αναφέρονται ενδεικτικά α. παιγνιώδεις δραστηριότητες δημιουργικής ανάγνωσης: 1. «το άδειο κουτί» (οι μαθητές καλούνται να αδειάσουν το «κουτί» του μυαλού τους από εικόνες και ήχους που συνέλεξαν κατά την ανάγνωση – στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι, μεταξύ άλλων, η ενεργοποίηση της φαντασίας, η ενθάρρυνση της σκηνοθετικής ματιάς απέναντι στο κείμενο, η συνειδητοποίηση της πολλαπλότητας και της διαφορετικότητας των υποκειμενικών συλλήψεων των μαθητών) 2. η αναγνωστική παντομίμα (οι μαθητές καλούνται να αναπαραστήσουν μια σκηνή από το κείμενο αναφοράς μέσα από μια αυτοσχέδια δραματοποίηση με στόχο τη «σωματοποίηση» του κειμένου) 3. το «σκονάκι» της ανάγνωσης (οι μαθητές καλούνται να γράψουν σε ένα χαρτάκι μια ερώτηση ή έναν προβληματισμό με αφορμή το κείμενο αναφοράς και να δώσουν το χαρτάκι σε έναν συμμαθητή τους, εγκαινιάζοντας έναν διάλογο πάνω στο κείμενο – στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι η απελευθέρωση των μαθητικών ανταποκρίσεων και η σταδιακή τόνωση της αναγνωστικής αυτοπεποίθησης) και β. παιγνιώδεις δραστηριότητες δημιουργικής γραφής: 1. παιχνίδια αναίρεσης (οι μαθητές καλούνται να ακυρώσουν στοιχεία της τεχνικής του δημιουργού –όπως για παράδειγμα να ακυρώσουν τη λειτουργία της μεταφοράς ή να αναιρέσουν την ομοιοκαταληξία ενός ποιήματος με στόχο την κατανόηση της σκοπιμότητας των επιλογών του δημιουργού και της λειτουργίας τους) 2. «ξεχείλωμα» του κειμένου (οι μαθητές συμπληρώνουν τα κενά και τις σιωπές του κειμένου συνειδητοποιώντας την οικονομία του).

Τριανταφυλλιά (Λίλιαν) Δούμα

Πέντε πίνακες του Κλέε, μια ιστορία αγάπης και αποδοχής. Προσεγγίζοντας τη συμπερίληψη στο νηπιαγωγείο με όχημα την τέχνη

Η αξιοποίηση της τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία σε όλες τις βαθμίδες, κερδίζει συνεχώς έδαφος καθώς θεωρείται, αναμφίβολα μέσο που συμβάλλει στην πολύπλευρη ανάπτυξη του ατόμου. Οι γνωστικές λειτουργίες, οι ικανότητες σκέψης, η αισθητική ανάπτυξη, η καλλιέργεια στάσεων και αντιλήψεων, είναι μόνο μερικά από τα πεδία που αγγίζει ευεργετικά η τέχνη όταν ενσωματώνεται στην εκπαίδευση των παιδιών. Επιπλέον, μέσα από μία σειρά καινοτόμων προσεγγίσεων (Artful Thinking, Visible Thinking κ.ά.)

στο πλαίσιο διαφόρων προγραμμάτων η τέχνη αποτελεί το μέσο για την ανάπτυξη του κριτικού στοχασμού, τόσο στα παιδιά, όσο και στους ενήλικες. Σε αυτό το πλαίσιο, με στόχο την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, της αποδοχής και όλων όσων η συμπεριληπτική εκπαίδευση πρεσβεύει, σχεδιάστηκε ένα project το οποίο συνδύασε το θεατρικό παιχνίδι με την εικαστική και προφορική έκφραση των παιδιών, με σημείο εκκίνησης και έμπνευσης πέντε πίνακες του Paul Klee. Η ιδέα βασίστηκε στις αρχές της Ορατής Σκέψης (Visible Thinking) και του Έντεχνου Συλλογισμού (Artful Thinking), καθώς τα παιδιά οδηγήθηκαν σε καταστάσεις κριτικού στοχασμού μέσα από την παρατήρηση των έργων τέχνης. Πιο συγκεκριμένα, οι πίνακες “Senecio” και “Actor’s mask” προκάλεσαν τον προβληματισμό στα παιδιά για τη διαφορετικότητα και τα οδήγησαν να κατασκευάσουν με διάφορα υλικά δικές τους πρωτότυπες μάσκες με τις οποίες επιδόθηκαν σε θεατρικό παιχνίδι. Στην πορεία τα έργα “Large chessboard” και “Castle and sun”, τα οποία και αυτά κατασκευάστηκαν με διάφορες τεχνικές, έγιναν η αφορμή για να εκφράσουν τα παιδιά τις σκέψεις τους σχετικά με τη φιλία, την ειρήνη, την αγάπη και αντίθετα τη φιλονικία, τον πόλεμο, το μίσος. Αμέσως μετά παρουσιάστηκε ο πίνακας “Green Church and Steeple”, όπου, ακολουθώντας την ίδια πορεία κριτικού στοχασμού, γίνεται η αφόρμηση για τη δημιουργία μιας προφορικής ιστορίας, αξιοποιώντας και τα πέντε έργα. Τέλος, τα παιδιά δραματοποίησαν την ιστορία.

Ελένη Κων/να Εγγλέζου & Ελισάβετ Ταχσιδίου

Η προσέγγιση των λογοτεχνικών κειμένων μέσα από το εκπαιδευτικό παιχνίδι. Διδακτική πρόταση: Ο «Μικρός Πρίγκιπας» παίζει με τα παιδιά του νηπιαγωγείου

Η ενασχόληση με ποικίλες μορφές Τέχνης και η παιγνιώδης προσέγγιση της γνώσης καταλαμβάνουν σημαντική θέση στα Αναλυτικά Προγράμματα του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ και Νέο Οδηγό Σπουδών) και συμβάλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη των μαθητών. Στο παρόν άρθρο προσεγγίζεται το λογοτεχνικό αριστούργημα του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ «Ο Μικρός Πρίγκιπας» μέσα από την οπτική ματιά και τους γνωστικούς περιορισμούς των μαθητών προσχολικής ηλικίας. Παρουσιάζεται το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε, σύμφωνα με τις αρχές της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης και της βιωματικής αντίληψης της τέχνης της λογοτεχνίας, εξασφαλίζοντας την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών σε όλα τα στάδια του προγράμματος. Παράλληλα, αναδεικνύονται τα πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη στην καλλιέργεια των δεξιοτήτων ζωής (4Cs) των μικρών μαθητών. Τέλος, παρουσιάζονται ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια και η αξιοποίησή τους, στα πλαίσια τόσο της διαδικασίας αξιολόγησης του προγράμματος, όσο και ως εργαλείο ενδυνάμωσης της επικοινωνίας των μαθητών συμβάλλοντας στην περεταίρω βελτίωση του σχολικού κλίματος.

Στάλω Ευαγγέλου & Μύρια Πιερίδου

Οικοδομικό παιχνίδι: Τρόποι εμπλοκής παιδιών και εκπαιδευτικού

Η έρευνα με θέμα “Οικοδομικό παιχνίδι: τρόποι εμπλοκής παιδιών και εκπαιδευτικού”, σκοπό είχε να δώσει έμφαση στην εμπλοκή της εκπαιδευτικού στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού των παιδιών. Αυτό επιτεύχθηκε με την ποικιλία υλικών, τη διαμόρφωση του χώρου καθώς και το πλαίσιο (εικόνες έτοιμων οικοδομημάτων, αυτοσχέδια ιστορία, υλικά κοινωνικό-δραματικού παιχνιδιού), που δημιουργούσε η εκπαιδευτικός στις έξι συναντήσεις που πραγματοποίησε μαζί με τα παιδιά. Στην έρευνα έλαβαν μέρος παιδιά προσχολικής ηλικίας (3-4χρονών), κατά τον ελεύθερο τους χρόνο, και πραγματοποιήθηκε σε εργαστήριο νηπιοσχολικής εκπαίδευσης. Η συλλογή των δεδομένων έγινε μέσω βιντεοσκοπήσεων και στοχαστικού ημερολογίου της εκπαιδευτικού/ερευνήτρια. Τα αποτελέσματα της έρευνας κατέληξαν στην δημιουργία επτά ρόλων (πρότυπο μίμησης για τα παιδιά, συμμετείχε ενεργά στο παιχνίδι των παιδιών, ενθάρρυνε τη συνεργασία, παρακινούσε για εμπλουτισμό και επέκταση του οικοδομήματος, υπέβαλε ερωτήσεις σχετικά με τα οικοδομήματα, παρείχε πληροφορίες γνωστικού περιεχομένου, επιβράβευε τα παιδιά) τους οποίους έπαιρνε η εκπαιδευτικός με βάση τα διάφορα ερεθίσματα που παρείχε στο παιχνίδι των παιδιών. Μέσα από τα συμπεράσματα της έρευνας προέκυψαν τρεις θεματικές: οι ρόλοι της εκπαιδευτικού, η σύνδεση του οικοδομικού παιχνιδιού με τα γνωστικά αντικείμενα και τα ερεθίσματα τα οποία παρείχε η νηπιαγωγός στα παιδιά. Καταλήγοντας, η συγκεκριμένη έρευνα εστιάζει στο οικοδομικό είδος παιχνιδιού σε σχέση με την σημασία και το ρόλο εμπλοκής της εκπαιδευτικού. Φάνηκε η σημαντικότητα της εμπλοκής αυτής καθώς μπορούσε να κατευθύνει και να εξελίξει το παιχνίδι των παιδιών στο συγκεκριμένο είδος.

Μαριάννα Ζάχου & Κατερίνα Σουρλατζή

Εργαστήρια Κατασκευής Παιχνιδιών του Κόσμου στην Πρόληψη των Ψυχοκοινωνικών Προβλημάτων

Στη συγκεκριμένη ανακοίνωση θα παρουσιαστούν τα εργαστήρια κατασκευής των «Παιχνιδιών του Κόσμου», στο πλαίσιο δράσεων πρόληψης στην τοπική και σχολική κοινότητα. Τα «Παιχνίδια του Κόσμου» είναι ξύλινα, παραδοσιακά παιχνίδια, προερχόμενα από διάφορους πολιτισμούς και ιστορικές περιόδους του κόσμου και κατασκευασμένα από επαναχρησιμοποιημένα υλικά. Πρόκειται για παιχνίδια στρατηγικής, μνήμης, κινητικά και δεξιοτήτων για παιδιά και ενήλικες. Αρχικά, θα περιγραφεί η φιλοσοφία των «Παιχνιδιών του Κόσμου», με έμφαση στα εργαστήρια κατασκευής τους σε συνεργασία με πολίτες, θεσμούς, φορείς και συλλογικότητες. Στη συνέχεια, θα παρουσιαστούν οι στόχοι της χρήσης τους και πώς αυτοί συνάδουν με τη φιλοσοφία της πρόληψης των ψυχοκοινωνικών προβλημάτων. Επιπλέον, θα δοθούν πληροφορίες για τον τρόπο υλοποίησης των εργαστηρίων, καθώς και παραδείγματα από την πραγματοποίησή τους στην σχολική κοινότητα. Τέλος, θα συζητηθούν συμπεράσματα από την εμπειρία της αξιοποίησης των «Παιχνιδιών του Κόσμου» σε δράσεις πρόληψης από το Πρόγραμμα Προαγωγής Αυτοβοήθειας. Τα εργαστήρια κατασκευής των «Παιχνιδιών του Κόσμου» μπορούν να αποτελέσουν εργαλείο πρόληψης, θεραπείας και επανένταξης, καθώς στόχος τους είναι η προώθηση της επικοινωνίας και της συλλογικής δράσης, η διάδοση του παιχνιδιού ως μέσο εκπαίδευσης, κοινωνικής και πολιτιστικής ανάπτυξης, η ενδυνάμωση της σχολικής κοινότητας και η προαγωγή αξιών στην πράξη, όπως η συλλογικότητα, η συνεργατικότητα και ο σεβασμός στη διαφορετικότητα. Η εμπειρία από τις δράσεις με τα «Παιχνίδια του Κόσμου» αποδεικνύει ότι μπορούν να συμβάλλουν στη δημιουργία δικτύων μεταξύ των πολιτών ή στην ενίσχυση ήδη υπαρχόντων. Επιπλέον, μπορεί να αποτελέσουν αφορμή για γνωριμία και αλληλεπίδραση διαφορετικών μεταξύ τους πληθυσμών (πχ. πρόσφυγες/ισσες με ντόπιους/ες, ηλικιωμένοι/ες με παιδιά κ.α.) και τη δημιουργία χώρου συμπερίληψης, χωρίς διακρίσεις και αποκλεισμούς. Το Πρόγραμμα Προαγωγής Αυτοβοήθειας του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης λειτουργεί με τη χρηματοδότηση του Υπουργείου Υγείας και τη συνεργασία του ΟΚΑΝΑ. Υποστηρίζει ανθρώπους με προβλήματα εξάρτησης και αναπτύσσει δράσεις πρόληψης των ψυχοκοινωνικών προβλημάτων στην τοπική και σχολική κοινότητα.

Αναστασία Ζέζου & Ευαγγελία Δημητρίου

Τα αρχαία παιχνίδια της Ρόδου στο νηπιαγωγείο

Το παιχνίδι από την αρχαιότητα ακόμη συνδέθηκε με το παιδί και την εκπαίδευση. Ο Πλάτων και ο Αριστοτέλης ήδη από τον 4ο αιώνα π.Χ. αναφέρθηκαν στη σπουδαιότητα του παιχνιδιού για τη μαθησιακή, ψυχική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού μέσα στο πλαίσιο της διάπλασης και της προετοιμασίας των μελλοντικών πολιτών της αρχαίας πόλης. Πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι στην αρχαιότητα βρίσκουμε τόσο μέσω της τέχνης (αθύρματα σε παιδικούς τάφους, απεικονίσεις σε αγγεία, επιτύμβιες στήλες, πήλινα ειδώλια και αγάλματα) όσο και μέσω γραπτών πηγών. Ωστόσο, προκύπτουν πολλά ζητήματα, καθώς συνήθως δεν υπάρχουν εικονιστικές απεικονίσεις των παιχνιδιών που περιγράφονται στα γραπτά μνημεία. Σε γενικές γραμμές, θεωρείται ότι τα καλύτερα δείγματα απεικόνισης αθυρμάτων απαντούν στις εικονιστικές παραστάσεις των παιδικών οινόχων. Άλλη μία πλούσια σε πληροφορίες κατηγορία παιχνιδιών είναι εκείνη των πήλινων ειδωλίων. Για το νησί της Ρόδου ειδικότερα, οι πηγές όσον αφορά στα αρχαία παιχνίδια είναι ευάριθμες. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ωστόσο, παρουσιάζουν τα διάσπαρτα εκτεθειμένα πήλινα αθύρματα στο Αρχαιολογικό Μουσείο του νησιού, τα οποία προέρχονται από τις νεκροπόλεις της Ιαλυσού και της Καμείρου. Με αφορμή την παραπάνω συλλογή, η ανακοίνωση αυτή έχει σκοπό να παρουσιάσει αφενός τα παιδικά παιχνίδια, τα οποία έφερε στο φως η αρχαιολογική σκαπάνη στη Ρόδο, και αφετέρου μια σχετική με τα αρχαία παιχνίδια εκπαιδευτική δράση στο νηπιαγωγείο, με απώτερο στόχο τη σύνδεση του παρελθόντος με το παρόν μέσω της προσέγγισης και γνωριμίας της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Αναστασία Ζέζου & Ειρήνη Μπαριανού

Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή φωτογραφία στο νηπιαγωγείο

Ο 21ος αιώνας χαρακτηρίζεται από τη χρήση τεχνολογικών και ψηφιακών μέσων (media) στην καθημερινότητα, ενώ ταυτόχρονα απαιτούνται και αντίστοιχες προσαρμογές στις μεθόδους διδασκαλίας και στο σύγχρονο πρόγραμμα σπουδών όλων των εκπαιδευτικών βαθμίδων. Ειδικότερα, τα μικρά παιδιά εκτίθενται ποικιλοτρόπως τόσο σε οπτικές εικόνες, όσο και σε ψηφιακά μέσα ήδη από τη γέννησή τους, κάτι που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ευρύτερο πλαίσιο μάθησης, επικοινωνίας και κοινωνικοποίησης στο νηπιαγωγείο. Ένα από τα σύγχρονα και δημοφιλή ψηφιακά μέσα αποτελεί η φωτογραφία, η οποία χρησιμοποιήθηκε ήδη από τις απαρχές της εφεύρεσής της τον 19ο αιώνα, μέσα στο πλαίσιο της βιομηχανικής επανάστασης, είτε για προπαγανδιστικούς σκοπούς είτε για αισθητικούς και καλλιτεχνικούς, είτε για εμπορικούς είτε για καταγραφικούς σκοπούς, αποτυπώνοντας ποικίλες όψεις της ανθρώπινης έκφρασης και πραγματικότητας. Οι εκπαιδευτικοί ενσωματώνουν ολοένα και περισσότερο δραστηριότητες φωτογραφίας σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που αφορούν την πρώιμη σχολική ηλικία, καθώς οι δυνατότητες των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών και της φωτογραφίας καθίστανται ισχυρά εκπαιδευτικά εργαλεία, που κεντρίζουν το ενδιαφέρον των νηπίων. Παράλληλα, η λήψη φωτογραφιών μέσω του κινητού και του τάμπλετ συνετέλεσε στην εξοικείωση των παιδιών με την τέχνη αλλά και την τεχνική της φωτογραφίας. Ο σκοπός της παρούσας μελέτης έγκειται στην αποτύπωση του θεωρητικού πλαισίου που αφορά αφενός την τέχνη της φωτογραφίας και αφετέρου τη δυνατότητα χρήσης της από μικρά παιδιά αλλά και τα πλεονεκτήματά της ως εκπαιδευτικού εργαλείου στο νηπιαγωγείο.

Αικατερίνη Ζησάκη

Το παιχνίδι και η τέχνη στο νηπιαγωγείο: έκφραση, δημιουργία, μάθηση

Το παιχνίδι αποτελεί βασικό συστατικό μιας επιτυχημένης σύγχρονης εκπαιδευτικής διαδικασίας. Σύγχρονα προγράμματα σπουδών προτείνουν το παιχνίδι ως βασικό εργαλείο διδασκαλίας, ώστε να επιτευχθεί η προσέγγιση της γνώσης με αβίαστο και ευχάριστο τρόπο. Η τέχνη συμβάλλει στην ανάπτυξη των παιδιών και μας βοηθά να κατανοήσουμε το επίπεδο εξέλιξής τους αλλά και να καταλάβουμε πώς βλέπουν τον κόσμο γύρω τους. Η ενασχόληση των παιδιών με εικαστικές δραστηριότητες ενισχύει την έκφραση, την εξερεύνηση, τον πειραματισμό και τη δημιουργία. Αρκετά προγράμματα σπουδών έχουν ως επίκεντρο τις τέχνες μέσω των οποίων οι μαθητές προσεγγίζουν τη μάθηση πολλών γνωστικών περιοχών, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τα σχολεία του Reggio Emilia στην Ιταλία. Τα ελληνικά αναλυτικά προγράμματα σπουδών (ΔΕΠΠΣ, ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ) αναγνωρίζουν τις τέχνες ως μια περιοχή μάθησης ιδιαίτερης σημασίας για το χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιάσει τρόπους που το παιχνίδι και η τέχνη ενώνουν τη μάθηση με την ανάπτυξη, στον χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης.

Ηλέκτρα Ζούρου

Ας χορέψουμε παραδοσιακά: Προσεγγίζοντας τους ελληνικούς παραδοσιακούς χορούς στο σύγχρονο νηπιαγωγείο

Οι παραδοσιακοί χοροί συνιστούν μια από τις κύριες εκφράσεις του Λαϊκού Πολιτισμού. Τα παιδιά μέσα από τον χορό ταξιδεύουν στο παρελθόν, μαθαίνουν την ιστορία του χορού, γνωρίζουν τις αξίες, τα ήθη και έθιμα μιας άλλης εποχής, συνδέουν το παρελθόν με το παρόν. Η παρούσα εργασία παρουσιάζει ένα εκπαιδευτικό πολιτιστικό πρόγραμμα το οποίο διεξήχθη με τη συμμετοχή των μαθητών του νηπιαγωγείου. Βασικός σκοπός του πολιτιστικού προγράμματος ήταν η προσέγγιση των παραδοσιακών χορών στο σύγχρονο νηπιαγωγείο. Κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος, τα νήπια ήρθαν σε επαφή με τους παραδοσιακούς χορούς διαφόρων περιοχών της Ελλάδας, γνώρισαν την ελληνική παραδοσιακή μουσική, ιχνηλάτησαν τις ρίζες της ελληνικής παράδοσης.

Μάρθα Ηλιοπούλου

Δεξιότητες Καθημερινής Ζωής: Καθημερινές Δραστηριότητες

Η αυτονομία των ατόμων με νοητική υστέρηση ή αυτισμό αποτελεί καθημερινή πρόκληση τόσο για τα ίδια όσο και για την οικογένειά τους. Από τη μία πλευρά, τα ίδια τα άτομα ματαιώνονται και περιορίζονται και από την άλλη πλευρά η οικογένεια βιώνει συναισθηματικούς και πρακτικούς περιορισμούς. Αναλογιζόμενοι την παραπάνω κατάσταση, δημιουργήθηκε ένα διδακτικό υλικό το οποίο έχει ως στόχο των κατανόηση των

προκλήσεων της καθημερινότητας, προκειμένου τα άτομα με δυσκολίες προσαρμογής να τις αντιμετωπίζουν αυτόνομα. Το παρόν υλικό απευθύνεται σε μαθητές με νοητική υστέρηση και αυτισμό (8 - 17 ετών) και η μεθοδολογία του περιλαμβάνει κοινωνικές ιστορίες, παιχνίδια ρόλων, οπτικό υλικό και ανάλυση έργου η οποία περιέχει τα στάδια που απαιτούνται για την εκτέλεση των δραστηριοτήτων καθημερινής ζωής. Τα αποτελέσματα του διδακτικού υλικού ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά καθώς συνέβαλε στην αυτόνομη διευθέτηση των καθημερινών αναγκών των μαθητών.

Μάρθα Ηλιοπούλου

Διαχείριση Συμπεριφοράς

Η οριοθέτηση επιθετικών συμπεριφορών και η ανάπτυξη κριτική σκέψης, προκειμένου να αποφεύγονται ακατάλληλες αντιδράσεις αποτελούν δύσκολες διαδικασίες. Χρειάζεται να αλλάξει τόσο το μαθησιακό περιβάλλον όσο και το ευρύτερο περιβάλλον με το οποίο έρχεται σε επαφή ένας μαθητής, ώστε να είναι ικανός να αναγνωρίζει τα λάθη, να τα διακρίνει από τις σωστές πράξεις και να αντιμετωπίζει τις καθημερινές καταστάσεις με ενσυναίσθηση. Η δυσκολία της παραπάνω διαδικασίας οδήγησε στη δημιουργία ενός διδακτικού υλικού με βασικό σκοπό την οριοθέτηση της συμπεριφοράς των μαθητών και την ενίσχυση των κοινωνικών τους δεξιοτήτων. Απευθύνεται σε μαθητές της σχολικής και εφηβικής ηλικίας (8 - 12 ετών) με διάγνωση αυτισμού, ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας καθώς και προβλημάτων συμπεριφοράς. Ακολουθεί μεθοδολογία υποστήριξης για την οριοθέτηση συμπεριφοράς αξιοποιώντας οπτικό υλικό και σχετικές δραστηριότητες. Τα αποτελέσματα του διδακτικού υλικού ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά καθώς βελτιώθηκαν, τόσο οι κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών όσο και η ικανότητα ορθής διαχείρισης των συναισθημάτων τους.

Χαρίκλεια Θεοδωράκη & Ευαγγελία Κανταρτζή

Εργαστήρια Φυσικών Επιστημών στο Μουσείο Σχολικής Ζωής κι εκπαίδευσης. STEAM -άροντας τη γνώση

Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστούν εναλλακτικοί τρόποι εισαγωγής της STEAM εκπαίδευσης στην μη τυπική εκπαίδευση. Στο Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης πραγματοποιούνται, την τελευταία 10ετία, εργαστήρια Φυσικών Επιστημών κάθε Κυριακή με σταθερό και εναλλασσόμενο κοινό. Μέσω της παρούσας εργασίας θα παρουσιάσουμε διαφορετικούς τρόπους αξιοποίησης της επιστημονικής γνώσης και των Φυσικών Επιστημών σε ένα μη τυπικό περιβάλλον μάθησης και, μάλιστα, σε ένα Μουσείο που δεν ταυτίζεται με τις Φυσικές Επιστήμες. Τα εργαστήρια STEAM αποτελούν καινοτομία για τους μη τυπικούς χώρους εκπαίδευσης, προάγοντας τις δεξιότητες του 21ου αιώνα (4 Cs), με παιχνιδιώδη, διαδραστικό κι ευχάριστο τρόπο. Στην παρούσα εργασία θα αποτυπωθούν τόσο οι παιδαγωγικές διαδικασίες που χρησιμοποιούνται για στα εργαστήρια, όσο και το θεωρητικό πλαίσιο πίσω από την οργάνωση και διαμόρφωση των εργαστηρίων που πραγματοποιούνται στο Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης.

Χαρίκλεια Θεοδωράκη & Μιχάλης Ιωάννου

STEAM στο Νηπιαγωγείο μέσα από το παιχνίδι. Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα “SPARK the use of STEAM in Preschool Education”

Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστεί το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα Erasmus+ “Spark the Use of STEAM in Preschool Education” (2021-2-PT01-KA210-SCH-000047925), το οποίο υλοποιείται από το 54ο Νηπιαγωγείο Πειραιά, σε συνεργασία με τον οργανισμό Associação Kokoro από την Πορτογαλία. Οι εκπαιδευτικοί-Ερευνητές του 54ου Νηπιαγωγείου στοχεύουν στην ενίσχυση της εκπαίδευσης STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics) στην προσχολική ηλικία. Ειδικότερα, το έργο στοχεύει στην ενίσχυση των εκπαιδευτικών προσχολική ηλικίας στην υλοποίηση δραστηριοτήτων STEAM στην τάξη. Οι δραστηριότητες που θα σχεδιαστούν θα είναι ελεύθερα διαθέσιμες μέσα από τις ιστοσελίδες των εταιρών. Οι εκπαιδευτικοί θα έχουν πρόσβαση σε έτοιμες δραστηριότητες που συνδυάζουν τις Φυσικές Επιστήμες, την Τεχνολογία, τη Μηχανική, τις Τέχνες και τα Μαθηματικά αλλά και την Γλώσσα, την Λογοτεχνία και άλλες γνωστικές περιοχές. Μέσω της παρούσας εργασίας, λοιπόν, θα παρουσιαστεί ο τρόπος σχεδιασμού και υλοποίησης δραστηριοτήτων STEAM σε τοπικό κι ευρωπαϊκό επίπεδο.

Παντελής Ιωακειμίδης

«Ποταμάκια και λιμνούλες, ας τα δούμε με βαρκούλες»: μια καινοτόμος διδακτική πρόταση για την εφαρμογή δράσεων Θεατρικής Αγωγής στην Ε΄ Δημοτικού

Μέσα από την εν λόγω διδακτική πρόταση επιχειρείται η διασύνδεση του διδακτικού αντικειμένου της Θεατρικής Αγωγής με το αντίστοιχο της Γεωγραφίας. Ειδικότερα, προτείνεται ένα εκπαιδευτικό σενάριο με δραστηριότητες Θεατρικής Αγωγής για τη διδασκαλία των εννοιών 'Ποτάμια-Λίμνες της Ελλάδας και η ζωή σε αυτά' της Ε΄ Δημοτικού. Η οργάνωση δραστηριοτήτων Θεατρικής Αγωγής θεωρείται ίσως το προσφορότερο μέσο για την διδασκαλία της συγκεκριμένης διδακτικής ενότητας στα παιδιά. Στην αρχή της μελέτης κατατίθενται στοιχεία και πληροφορίες αναφορικά με το προτεινόμενο σενάριο διδασκαλίας. Βασική επιδίωξη της συγκεκριμένης διδακτικής πρότασης αποτελεί η γνωριμία των παιδιών με τα σημαντικότερα ποτάμια και λίμνες της χώρας μας (καθώς και με τη ζωή των κατοίκων γύρω από αυτά) μέσα από τη βιωματική συμμετοχή τους σε παιγνιώδεις δράσεις. Σημαντικό ρόλο για την πραγματοποίηση και ολοκλήρωση της προσπάθειας διαδραματίζουν οι διάφορες μορφές δραματικής έκφρασης, μέσα από τις οποίες δημιουργείται ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον για τους συμμετέχοντες στα δρώμενα.

Παντελής Ιωακειμίδης

«Η βλάστηση στην Επιφάνεια της Γης»: ένα σενάριο διδασκαλίας για την εφαρμογή δράσεων Θεατρικής Αγωγής στο διδακτικό αντικείμενο της Γεωγραφίας της ΣΤ΄ Δημοτικού

Μέσα από την εν λόγω διδακτική πρόταση επιχειρείται η διασύνδεση του διδακτικού αντικειμένου της Θεατρικής Αγωγής με το αντίστοιχο της Γεωγραφίας. Ειδικότερα, προτείνεται ένα εκπαιδευτικό σενάριο με δραστηριότητες Θεατρικής Αγωγής για τη διδασκαλία της ενότητας 'Οι Ζώνες Βλάστησης' της ΣΤ΄ Δημοτικού. Μέσα από την εποπτικότητα και ποικιλία των δράσεων και την προσφορά πλούσιων ερεθισμάτων στο παιδί, οι συμμετέχοντες ενεργοποιούνται σε μεγαλύτερο βαθμό και η διδασκαλία καθίσταται περισσότερο αποτελεσματική. Όλα τα παραπάνω αναδεικνύουν την οργάνωση δραστηριοτήτων Θεατρικής Αγωγής ως το προσφορότερο μέσο για την διδασκαλία της συγκεκριμένης διδακτικής ενότητας στα μικρά παιδιά. Βασική επιδίωξη της συγκεκριμένης διδακτικής πρότασης αποτελεί η γνωριμία των παιδιών με τις ζώνες βλάστησης των φυτών μέσα από τη βιωματική τους συμμετοχή σε παιγνιώδεις δράσεις. Σημαντικό ρόλο για την πραγματοποίηση και ολοκλήρωση της προσπάθειας κατέχουν οι διάφορες μορφές δραματικής έκφρασης, μέσα από τις οποίες δημιουργείται ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον για τους συμμετέχοντες στα δρώμενα.

Ροδή Καζαντζόγλου, Παναγιώτα Σαρήογλου & Αλκμήνη Αλεξανδρή

«Εγώ & εσύ μαζί... μια ομάδα μια ψυχή!» Διδακτική αξιοποίηση του θεατρικού παιχνιδιού για την ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας σε παιδιά προσχολικής ηλικίας

Στο επίκεντρο των σύγχρονων παιδαγωγικών αναζητήσεων βρίσκονται ζητήματα που αφορούν στη διερεύνηση διδακτικών εργαλείων και πρακτικών που προωθούν την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στη βιωματική μάθηση και στην ελεύθερη έκφραση. Επιπρόσθετα, το ενδιαφέρον για τις κοινωνικές δεξιότητες έχει αυξηθεί παγκοσμίως καθώς αποτελούν δεξιότητες σημαντικές για τον πολίτη του 21ου αιώνα. Ο εκπαιδευτικός χώρος δε θα μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστος, αφού μέσα σε αυτόν εκκολάπτονται οι πολίτες του μέλλοντος. Με την εφαρμογή κατάλληλων παρεμβάσεων επιτυγχάνεται η αντιμετώπιση των σύγχρονων προκλήσεων που προκύπτουν στην εκπαιδευτική πράξη. Μέσα από το προτεινόμενο παρεμβατικό πρόγραμμα «εγώ & εσύ μαζί... μια ομάδα μια ψυχή!», το οποίο έχει δομηθεί με βάση τη Θεωρία της Αλλαγής, θα τονιστεί η αξία του θεατρικού παιχνιδιού αλλά και της συνεργασίας στην προσχολική εκπαίδευση. Στόχος του παρεμβατικού προγράμματος είναι να δημιουργήσει ένα ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον μάθησης μέσα από δραστηριότητες θεατρικού παιχνιδιού, το οποίο συμβάλει στην επίτευξη ποικίλων στόχων. Για την εφαρμογή του παρεμβατικού προγράμματος θα χρησιμοποιηθούν τρία τμήματα δημόσιων νηπιαγωγείων στο νομό Θεσσαλονίκης, τα οποία θα λειτουργήσουν ως πιλοτική, πειραματική και ομάδα ελέγχου αντίστοιχα. Πέρα από τις δραστηριότητες που θα πραγματοποιηθούν στο χώρο του σχολείου, σημαντική είναι η εμπλοκή της οικογένειας. Η συνεργασία με την οικογένεια και η συνέχεια των δραστηριοτήτων

σχολείου - σπιτιού θα συμβάλει στην αποτελεσματικότητα της παρέμβασης. Το πρόγραμμα αποτελείται από δεκαέξι διδακτικά σενάρια, τα οποία εφαρμόζονται σε διάρκεια δυόμιση μηνών. Τα παιδιά συμμετέχουν σε δραστηριότητες που προωθούν τη συνεργασία και ολοκληρώνουν το πρόγραμμα με την παρουσίαση του δικού τους θεατρικού δρώμενου. Άλλωστε, τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μπορούν να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες για να αλληλεπιδράσουν και να συνεργαστούν με τους συνομήλικούς τους αρκεί να διδαχθούν πώς να το κάνουν. Η θεατρική τέχνη αποτελεί αναμφίβολα ένα εξαιρετικό διδακτικό εργαλείο που μπορεί να αξιοποιηθεί προς αυτήν την κατεύθυνση.

Πολυξένη Καϊμάρα, Σοφία-Μαρία Πουλημένου & Κωνσταντίνος Βόγκλης

Παίζω, ανακαλύπτω και μαθαίνω στην Παλιά Πόλη της Κέρκυρας μέσω Παιχνιδιών και Παιγνιδικών Διαδικασιών

Το παιχνίδι αποτελεί μία από τις αρχαιότερες μορφές της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης. Η ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών εξαρτάται κατά πολύ από την ποιότητα του παιχνιδιού τους. Η ιδέα της αξιοποίησης των παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς χρονολογείται από τους πρώτους χρόνους της ανθρώπινης ύπαρξης ενώ στην ψηφιακή εποχή, το παιχνίδι λαμβάνει ψηφιακή μορφή. Οι σύγχρονοι ερευνητές αναγνωρίζουν την δυναμική των παιχνιδιών να προσελκύουν την προσοχή των παιδιών και να τα παρακινούν να εξερευνούν τα όρια των ικανοτήτων, των δεξιοτήτων και των γνώσεών τους. Η μάθηση που είναι βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι είναι μια καινοτόμος μορφή διαδραστικού περιεχομένου που σε αντίθεση με τις άμεσες μορφές διδασκαλίας, εδράζεται στο βίωμα, προσφέροντας σημαντικές ευκαιρίες μάθησης. Τα χαρακτηριστικά του σχεδιασμού των παιχνιδιών, όπως είναι ο σκοπός και οι στόχοι, οι κανόνες, η προσαρμοστικότητα, η έκβαση και η ανατροφοδότηση, η σύγκρουση και ο ανταγωνισμός, η επίλυση προβλημάτων, η διαδραστικότητα, η κοινωνική αλληλεπίδραση, η αφήγηση και η κατάσταση νίκης, υποστηρίζουν τη μαθησιακή εμπειρία. Η δυναμική της μάθησης βασίζεται στην ποιότητα των χαρακτηριστικών αυτών, τα οποία είναι κοινά είτε πρόκειται για κλασικά παιχνίδια είτε για παιχνιδοποιημένες εφαρμογές. Σκοπός του παρούσας ανακοίνωσης είναι να παρουσιάσει τον σχεδιασμό μιας καινοτόμου μουσειοπαιδαγωγικής εφαρμογής που αναφέρεται στην πολιτιστική διαχείριση και τη βιώσιμη ανάπτυξη της Παλιάς Πόλης της Κέρκυρας, η οποία και αποτελεί Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO. Η εφαρμογή αξιοποιεί τις αρχές της διαμεσικής μάθησης και απευθύνεται σε οργανωμένες ομάδες στο πλαίσιο των προγραμμάτων τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης, λαμβάνοντας υπόψη τις προδιαγραφές της προσβασιμότητας και τις αρχές της ισότιμης εκπαίδευσης. Η παιδαγωγική τεκμηρίωση της μουσειοπαιδαγωγικής εφαρμογής θεμελιώνεται στα δομικά στοιχεία των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, στις αρχές των θεωριών μάθησης, της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, του καθολικού σχεδιασμού για τη μάθηση και της πολυμεσικής μάθησης, στην παιδαγωγική αξιοποίηση του λάθους καθώς και στις παιδαγωγικές δυνατότητες της επαυξημένης πραγματικότητας.

Ευαγγελία Καλδέλη

Παιχνίδια Φιλαναγνωσίας

Στο πλαίσιο λειτουργίας μαθητικής Λέσχης - Εργαστηρίου Ανάγνωσης, με σκοπό τον εμπλουτισμό του μαθήματος της Λογοτεχνίας στο σχολείο, προτείνουμε ενδεικτικές δημιουργικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες προσέγγισης του λογοτεχνικού βιβλίου και ανάπτυξης της Φιλαναγνωσίας.

Κωνσταντίνος Καλέμης & Κωνσταντίνα Καλλίνη

Στάσεις και προκλήσεις στην πρόσβαση των γυναικών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση: Ποσοτική μελέτη για το εκπαιδευτικό σύστημα της Ιορδανίας

Ο κύριος στόχος αυτής της έρευνας, είναι να διερευνήσει τις στάσεις και τις απόψεις σχετικά με την πρόσβαση των γυναικών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση στην Ιορδανία και να επικεντρωθεί σε τυχόν προβλήματα που προκύπτουν σε αυτή την πρόσβαση. Η έρευνα επικεντρώνεται στη στάση απέναντι στις γυναίκες στην Ιορδανία όταν επιθυμούν να συνεχίσουν τις σπουδές τους στο Πανεπιστήμιο και από την άλλη διερευνά τις συνθήκες για την επαγγελματική τους αποκατάσταση μετά την ολοκλήρωση των σπουδών τους. Μέσα από συγκεκριμένα ερευνητικά ερωτήματα, την ταχεία ανάπτυξη του ιορδανικού εκπαιδευτικού συστήματος, την απόλυτα θετική στάση όσον αφορά την ισότιμη πρόσβαση των γυναικών σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης και επιβεβαιώνεται η υψηλή θέση της Ιορδανίας στον τομέα της

εκπαίδευσης μεταξύ όλων των αραβόφωνων χωρών. Είναι χαρακτηριστικό ότι η έρευνά μας δείχνει ότι οι συμμετέχοντες αναφέρουν ότι το επάγγελμα σχετίζεται με την επιλογή του Πανεπιστημίου ως την πρώτη τους επιλογή και ότι έχουν αποφασίσει ποιο επάγγελμα ήθελαν να ακολουθήσουν στο μέλλον. Η έρευνα δείχνει ότι οι οικογένειες των κοριτσιών σέβονται τους εκπαιδευτικούς/επαγγελματικούς τους στόχους, χωρίς να προσπαθούν να παρέμβουν για να τους διαμορφώσουν σύμφωνα με τις επιθυμίες των γονέων, ενώ η ίδια μεταχείριση παρατηρείται και από την άποψη της στάσης και των δύο γονέων στο ότι ακόμα και αν διαφωνούν με τις εκπαιδευτικές και επαγγελματικές επιλογές των κοριτσιών, θα υποστηρίξουν την απόφασή τους. Λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα που παρουσιάζονται στην έρευνά μας, μπορεί να διαπιστωθεί ότι η ιορδανική κοινωνία ενθαρρύνει τις γυναίκες, σε μεγαλύτερο βαθμό, να χρησιμοποιούν εξειδικευμένα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών, την απόκτηση δεξιοτήτων (αναλυτική και συνθετική σκέψη, πρακτικότητα, αποτελεσματικότητα κ.λπ.) και την απόκτηση τεχνικών γνώσεων σχετικά με το θέμα του πτυχίου τους. Το μορφωτικό επίπεδο των γονέων των συμμετεχόντων σχετίζεται με την πρόσβαση στην τριτοβάθμια εκπαίδευση των κοριτσιών σε αυτές τις οικογένειες. Συμπερασματικά, διαπιστώθηκε ότι το μορφωτικό επίπεδο των γονέων και ιδιαίτερα του πατέρα επηρεάζει τις εκπαιδευτικές επιλογές των συμμετεχόντων και ειδικότερα την εισδοχή τους στην τριτοβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση. Η εκπαιδευτική μεταρρύθμιση στην Ιορδανία τις τελευταίες δεκαετίες, δίνει την έρευνά μας ιδιαίτερου ενδιαφέροντος, διότι: (α) η έρευνα διεξάγεται στα Ιορδανικά πανεπιστήμια, (β) η έρευνα ακολουθεί συμπεράσματα και προτάσεις που προέκυψαν από τις τέσσερις μεγάλες ισλαμικές παιδαγωγικές διασκέψεις στη Μέκκα, το Πακιστάν, τη Μαλαισία και το Κάιρο, και (γ) το γεγονός ότι υπάρχουν περιορισμένες έρευνες και μελέτες σχετικά με την εκπαίδευση των γυναικών στα πανεπιστήμια των μουσουλμανικών χωρών.

Κωνσταντίνος Καλέμης & Κωνσταντίνα Καλλίνη

Ο ρόλος και η αξιοποίηση της μητρικής γλώσσας ως εργαλείο στην αντιμετώπιση της σχολικής διαρροής των μαθητών/μαθητριών Ρομά στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Εμπειρική έρευνα πεδίου

Σκοπός της εργασίας είναι η διερεύνηση των παραγόντων, οι οποίοι επηρεάζουν τη φοίτηση των μαθητών/μαθητριών Ρομά στο σχολείο, ενισχύοντας τη σχολική διαρροή αλλά και την αξιοποίηση της μητρικής τους γλώσσας ως παράγοντα περιορισμού της διαρροής αυτής. Για την έρευνα αυτή εστίασαμε σε εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, οι οποίοι εργάζονταν κατά τη διάρκεια της έρευνας είτε σε αμιγείς σχολικές μονάδες με μαθητές/μαθήτριες Ρομά είτε σε μεικτές σχολικές μονάδες. Στο δείγμα των εκπαιδευτικών περιλαμβάνεται και δείγμα από Ισπανούς εκπαιδευτικούς επίσης της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, οι οποίοι συμμετείχαν στην έρευνα κατά τη διάρκεια συμμετοχής σε πρόγραμμα ERASMUS +. Η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε είναι η ποσοτική έρευνα πεδίου, με σκοπό να αναδείξει το ποσοστό και τις συσχετίσεις αναφορικά με τους παράγοντες που προκαλούν την διαρροή. Το ερευνητικό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε για τη συλλογή των δεδομένων της έρευνας, είναι το ερωτηματολόγιο. Σύμφωνα με τις απαντήσεις των εκπαιδευτικών, οι απόψεις τους για τα αίτια της σχολικής διαρροής διαμορφώνονται ανάλογα με την ειδικότητά τους, τα έτη προϋπηρεσίας τους στην εκπαίδευση, την ηλικία τους, τις σπουδές τους, αλλά και από τον αριθμό των Ρομά μαθητών τους στην τάξη και την επιμόρφωσή τους. Η έρευνα μας δείχνει ότι οι απόψεις των εκπαιδευτικών δεν επηρεάζονται από το φύλο τους.

Άννα Μαρία Καλή & Ίριδα Τσεβρένη

Αξιοποιώντας το ημερολόγιο της φύσης σε πρακτικές ψυχογεωγραφικού παιχνιδιού: ένα νέο παιδαγωγικό εργαλείο στην περιβαλλοντική εκπαίδευση

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται μια νέα πρόταση αξιοποίησης του ημερολογίου της φύσης (nature journaling) σε συνδυασμό με τις αρχές της ψυχογεωγραφίας στα όρια της πόλης. Λαμβάνοντας υπόψη τις βασικές αρχές της ψυχογεωγραφίας, όπως αναδείχθηκε από τους καταστασιακούς τη δεκαετία του 1950 και συνεχίζει να εξελίσσεται ως ερευνητικό πεδίο, αλλά και την προσέγγιση του ημερολογίου της φύσης που εκπαιδεύει τα παιδιά στην άμεση παρατήρηση και καταγραφή εντυπώσεων και σκέψεων στο φυσικό περιβάλλον, δημιουργείται ένα παιδαγωγικό υβρίδιο ικανό να αναδείξει τη σφαιρικότητα της συναισθηματικής, ενσώματης και δημιουργικής μαθησιακής προσέγγισης. Το ημερολόγιο της φύσης αποτελεί ένα παιδαγωγικό εργαλείο που οξύνει την παρατηρητικότητα των παιδιών ωθώντας τα σε καταγραφές και αναστοχασμό. Πρόκειται για μια ολιστική προσέγγιση της μαθησιακής διαδικασίας που

σκοπό έχει την ενίσχυση της συναισθηματικής και δημιουργικής συνάντησης με το φυσικό περιβάλλον. Με αφετηρία την αποξένωση των παιδιών από το περιβάλλον τους, την έλλειψη αυθεντικών εμπειριών και τον αποκλεισμό τους από τη συμμετοχή τους στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, προτείνεται η υλοποίηση ψυχογεωγραφικών περιπάτων και καταγραφών στο ημερολόγιο της φύσης ως μια εναλλακτική κατεύθυνση ολιστικής μάθησης. Ερευνάται πώς το ψυχογεωγραφικό παιχνίδι και οι αρχές του μπορούν να διευρύνουν το παραπάνω παιδαγωγικό εργαλείο σε ένα παιδαγωγικό υβρίδιο ενός δημιουργικού ημερολογίου εμπειριών έχοντας ως γνώμονα τη συμμετοχή και την καλλιτεχνική έκφραση και δράση των παιδιών στο πλαίσιο του καθημερινού περιβάλλοντός τους. Εξετάζεται η δυνατότητα αξιοποίησης των χειραφετικών και δημιουργικών διαστάσεων του ψυχογεωγραφικού παιχνιδιού στη διαδικασία καταγραφής και δημιουργίας του ημερολογίου της φύσης. Τέλος, το νέο παιδαγωγικό εργαλείο προτείνεται ως εναλλακτική παιδαγωγική πρακτική που μπορεί να αναμορφωθεί από εκπαιδευτικούς και εμπυχωτές που δραστηριοποιούνται στην περιβαλλοντική εκπαίδευση με κύρια κατεύθυνση την παιδαγωγική της πόλης στην πρώτη παιδική ηλικία.

Νίκη Καλογεροπούλου

Ψηφιακά Παιχνίδια: Διαδικτυακές Εκπαιδευτικές δράσεις στο πλαίσιο ψηφιακών εκθέσεων

Η ανάπτυξη ενός ψηφιακού παιχνιδιού με τη μορφή λογισμικού για μάθηση βασισμένη σε παιχνίδι έχει υιοθετηθεί σε πολιτιστικά περιβάλλοντα και μουσεία, θέτοντας σημαντικές προκλήσεις για τους επιμελητές των μουσείων/μουσειοπαιδαγωγούς, τους σχεδιαστές παιχνιδιών και τους μηχανικούς λογισμικού. Η ανάπτυξη του παιχνιδιού αποτελείται από ένα σύνολο πολύπλοκων διαδικασιών που απαιτούν πολύπλευρη γνώση σε πολλούς κλάδους όπως η ψηφιακή γραφιστική, η εκπαίδευση, ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός, η μοντελοποίηση, η προσομοίωση, η ψυχολογία, η μηχανική λογισμικού, οι εικαστικές τέχνες και ο θεματικός τομέας της μουσειακής μάθησης. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να πλαισιώνουν τις ψηφιακές εκθέσεις και να συνδέονται με τις ομάδες/στόχους χρηστών, ώστε να μπορούν να καλύψουν τις εκπαιδευτικές τους ανάγκες. Ωστόσο, κοινός παρανομαστής των παραπάνω είναι ότι τα ψηφιακά παιχνίδια σε ψηφιακές εκθέσεις αποτελούν μια αναγκαιότητα, καθώς ανανεώνουν σε σημαντικό βαθμό τη μουσειοπαιδαγωγική εμπειρία. Η παρούσα εργασία στοχεύει να δώσει έμφαση στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών από τους ψηφιακούς επισκέπτες κατά την πλοήγησή τους στην εξερεύνηση μιας ψηφιακής έκθεσης και να παρουσιάσει μια μελέτη περίπτωσης ψηφιακού παιχνιδιού.

Απόστολος Καλτσάς

Μια διδακτική πρόταση με τη χρήση του Robot Thymio II για την εισαγωγή των μαθητών/τριών της ΣΤ' Δημοτικού στο κόσμο της Ρομποτικής και του οπτικού προγραμματισμού

Ως προγραμματισμός θεωρείται η διαδικασία σύνταξης οδηγιών για την επίλυση ενός προβλήματος, έτσι, που ο υπολογιστής να τις κατανοεί και να τις εκτελεί. Η Ρομποτική είναι μια επιστήμη η οποία περιλαμβάνει τον σχεδιασμό, την κατασκευή και τον προγραμματισμό των ρομπότ. Η Εκπαιδευτική Ρομποτική βοηθά τους μαθητές/τριες να αποκτήσουν γνώσεις, να συνεργαστούν μεταξύ τους και ταυτόχρονα αναπτύσσει τη κριτική και δημιουργική τους σκέψη. Το Thymio II είναι ένα μικρό ρομπότ που επιτρέπει στους μαθητές/τριες να εξοικειωθούν με τις βασικές έννοιες της εκπαιδευτικής ρομποτικής αλλά και να μνηθούν στον προγραμματισμό περνώντας τους/τες ταυτόχρονα στον πραγματικό κόσμο. Το Thymio II μπορεί να προγραμματιστεί με οπτικό προγραμματισμό (Visual Programming Language, Blockly, Scratch) και με εισαγωγή εντολών (Aseba Text programming). Τα περιβάλλοντα προγραμματισμού που διαθέτει μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης. Στη παρούσα εργασία παρουσιάζεται ένα διδακτικό σενάριο μέσω του οπτικού προγραμματισμού ASEBA VPL το οποίο απευθύνεται στους/στις μαθητές/τριες της ΣΤ' Δημοτικού. Ο σκοπός του είναι η μύηση στο κόσμο των ρομπότ, μαθαίνοντας τις βασικές αρχές της ρομποτικής και του προγραμματισμού και ταυτόχρονα η δημιουργική απασχόληση - παιχνίδι στο χώρο του σχολείου. Μέσα από την αξιοποίηση του περιβάλλοντος οπτικού προγραμματισμού Aseba, προγραμματίζοντας με συμβάντα και τη χρήση του εκπαιδευτικού ρομπότ Thymio II οι μαθητές/τριες θα οικοδομήσουν τη νέα γνώση μέσα σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης, συνδυάζοντας, με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι με τη διερεύνηση και την ανακάλυψη της γνώσης. Συμπερασματικά, με την εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου οι μαθητές/τριες πέρα από το ότι θα ανακαλύψουν, παίζοντας, το φανταστικό κόσμο της ρομποτικής και της τεχνολογίας, θα αναπτύξουν την αυτοεκτίμηση και την αυτοπεποίθησή τους, το ερευνητικό τους πνεύμα αλλά και την ικανότητα τους να επιλύουν προβλήματα

και να λαμβάνουν αποφάσεις. Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να φροντίσει, ώστε όλοι οι μαθητές/τριες να συμμετάσχουν ενεργά στην υλοποίηση του σεναρίου, δημιουργώντας, ταυτόχρονα, ένα φιλικό περιβάλλον.

Τριανταφυλλιά Κανάρη & Παναγιώτης Αναστασόπουλος

Μαθητές Γυμνασίου μελετούν και σχεδιάζουν περιοδική έκθεση στο Μουσείο Ιστορίας του Πανεπιστημίου Αθηνών

Το άρθρο εμπίπτει στο αντικείμενο της μουσειακής εκπαίδευσης και παρουσιάζει τη συμμετοχή και τις δράσεις ομάδας μαθητριών και μαθητών της Α΄ τάξης του 4ου Γυμνασίου Νέας Ιωνίας Αττικής στον 3ο Μαθητικό Διαγωνισμό του Μουσείου Ιστορίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, το 2018, με θέμα «Χρήστος Τσούντας: στα χνάρια ενός αρχαιολόγου, στα χνάρια της προϊστορίας...». Το ζητούμενο του διαγωνισμού ήταν η μελέτη και ο σχεδιασμός μίας περιοδικής έκθεσης στο Μουσείο Ιστορίας του ΕΚΠΑ. Το πορτραίτο του Χρήστου Τσούντα, έργο του Περικλή Βυζάντιου, που εκτίθεται στο Μουσείο Ιστορίας, επελέγη ως το κύριο έκθεμα της περιοδικής έκθεσης του Μουσείου και αποτέλεσε το αντικείμενο της μουσειολογικής και μουσειογραφικής μελέτης. Επιπλέον, υπήρξε η αφορμή να γνωρίσουν τα παιδιά το επιστημονικό έργο του Χρήστου Τσούντα στην «προϊστορική εποχή» της αρχαιολογίας στην Ελλάδα και στο Πανεπιστήμιο Αθηνών. Η αρχική ιδέα να συνδεθεί ο θρυλικός αρχαιολόγος με τον ομηρικό Οδυσσέα και να παρουσιαστεί το ανασκαφικό και επιστημονικό έργο του κατά αντιστοιχία με τα κατορθώματα του ήρωα της προϊστορικής εποχής, έλαβε μορφή στη μελέτη με τίτλο «Το ηρωικό έπος του Χρήστου Τσούντα. Τι κρύβει ο μειλίχιος πανεπιστημιακός δάσκαλος στο πορτραίτο του Περικλή Βυζάντιου;». Η μελέτη αποτελεί την ολοκληρωμένη πρόταση των μαθητριών και των μαθητών για τον σχεδιασμό περιοδικής έκθεσης και περιλαμβάνει: το είδος και τον ρόλο του Μουσείου Ιστορίας του Πανεπιστημίου Αθηνών, το βιογραφικό του Χρήστου Τσούντα, την κεντρική ιδέα, τους στόχους, τις ενότητες της έκθεσης, τον εκθεσιακό χώρο, την αφήγηση του σεναρίου, τα εκθέματα που περιβάλλουν το κεντρικό, τα κείμενα που πληροφορούν τον επισκέπτη, τις κατασκευές και την επικοινωνία της περιοδικής έκθεσης.

Νίκη Κάντζου

Τι θα πάρω μαζί μου φεύγοντας...Ένα εργαστήριο ευαισθητοποίησης σε θέματα προσφύγων

Πόλεμος ... Ξεριζωμός ... Προσφυγιά ... Νοσταλγία ... Αναμνήσεις ... Ελπίδα ... Καινούρια Πατρίδα. Με αφετηρία το βιβλίο «Τι θα πάρω μαζί μου φεύγοντας» των Ν. Κάντζου και Τ. Νικολούδη (εκδόσεις Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης) οι συμμετέχοντες στο συγκεκριμένο εργαστήριο μέσα από ποικίλες αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες θα ευαισθητοποιηθούν σε θέματα προσφύγων κατανοώντας το δικαίωμα του καθενός για μια καλύτερη ζωή ανεξάρτητα από τον τόπο καταγωγής ή διαμονής. Στο εργαστήριο θα παρουσιαστεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα το οποίο στηρίχτηκε στο βιβλίο με τίτλο «Τα μυστικά της βαλίτσας» για παιδιά νηπιαγωγείου και μικρών τάξεων του δημοτικού.

Ευανθία Καραγιαννάκη & Έφη Παπαδημητρίου

Γλωσσικά παιχνίδια με πίνακες ζωγραφικής στη Β΄ τάξη Δημοτικού

Πώς θα ξεφύγουμε από τη σχολική μονοτονία του γλωσσικού μαθήματος στο Δημοτικό Σχολείο; Πώς θα ανανεώσουμε το κλίμα της τάξης; Οι μαθησιακές διαδρομές που υποβάλλονται από το γλωσσικό εγχειρίδιο προωθούν προκαθορισμένες πορείες και επαναλήψιμες διαδικασίες, γεγονός που υποθάλπει τη δημιουργικότητα των μαθητών και τη ζωντάνια της τάξης, αλλά και την ποιότητα και την αποτελεσματικότητα του διδακτικού έργου. Η διδακτική πρότασή μας λειτουργεί ανανεωτικά και δημιουργικά, αφήνοντας στην άκρη το σχολικό εγχειρίδιο και υιοθετώντας ως διδακτικό υλικό πίνακες ζωγραφικής Ελλήνων και ξένων ζωγράφων. Πρόκειται για υλικό που συνδέεται με προγενέστερες εμπειρίες των μαθητών μας. Από μια ευρεία συλλογή πινάκων αναδεικνύονται εννιά δημοφιλείς πίνακες, ύστερα από τη διερεύνηση των προτιμήσεων των παιδιών. Αυτοί οι πίνακες αποτελούν τον θεμέλιο λίθο των γλωσσικών διδασκαλιών, οι οποίες εντάσσονται σε μια έρευνα δράσης, που αποσκοπεί στην καλλιέργεια του κριτικού και οπτικού γραμματισμού, με παράλληλο γλωσσικό στόχο την ανάπτυξη του αφηγηματικού και περιγραφικού λόγου. Παιγνιώδεις προσεγγίσεις, όπως: δραματοποίηση, αναπαράσταση και κριτική αναδόμησή της, παιχνίδι ρόλων, πάγωμα-έκφραση σκέψεων και συναισθημάτων, αφηγηματικές βόλτες,

πινακοσαλάτα, καρέκλα συνέντευξης, κύκλος σκέψης, εικαστικές αποδόσεις των πινάκων με δυναμικές παρεμβάσεις, όπως: κριτική παραλλαγή τους, οπτικοποίηση δράσης με σχεδίαση βελών δράσης, μελλοντική εκδοχή τους, συμπλήρωση κειμένων σκέψης, συμβάλλουν στην κριτική εμπάθυνση των ιδεολογικών νοημάτων τους και στην αποκωδικοποίηση των οπτικών στοιχείων τους. Μέσα από αυτές τις διδακτικές διαδρομές, αποδείχθηκε ότι η συμμετοχή των μαθητών μας ήταν διευρυμένη και ενθουσιώδης, ενώ, συνάμα, διαπιστώθηκε η αποτελεσματική επίτευξη της στοχοθεσίας μας στο γλωσσικό μάθημα της Β' τάξης Δημοτικού.

Φωτεινή Καραγρηγόρη

Δημιουργώντας ασφαλείς, συμπεριληπτικές κοινότητες στις τάξεις μας

Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ασφαλή και χωρίς αποκλεισμούς κοινότητα στην τάξη, όπου κάθε μαθητής/-τρια αισθάνεται ότι ανήκει και ότι η συνεισφορά του/της είναι σημαντική; Αναπτύσσοντας κοινωνικο-συναισθηματικές δεξιότητες, όπως η κατανόηση και η διαχείριση συναισθημάτων, η ανάπτυξη ενσυναίσθησης, η δημιουργία και διατήρηση θετικών σχέσεων και η λήψη υπεύθυνων αποφάσεων, οι μαθητές/-τριες θα έχουν μια πιο θετική στάση απέναντι στον εαυτό τους, τους άλλους και το σχολείο, θα δείχνουν πιο θετικές κοινωνικές συμπεριφορές μέσα και έξω από την τάξη και θα αυξήσουν την ακαδημαϊκή τους απόδοση, ως αποτέλεσμα. Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, θα συζητήσουμε βασικές αρχές που χτίζουν την κοινότητα στην τάξη και βοηθούν τα παιδιά να γίνουν κοινωνικο-συναισθηματικά ικάνα ανθρώπινα όντα. Αυτό το εξ αποστάσεως εργαστήριο θα είναι βιωματικό, διασκεδαστικό και όσα μοιραστούμε θα είναι άμεσα εφαρμόσιμα στις τάξεις σας. Το εργαστήριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες που υποστηρίζουν παιδιά κάθε ηλικίας και όσους/-ες ενδιαφέρονται να διαπαιδαγωγούν παιδιά σε περιβάλλοντα σεβασμού και αξιοπρέπειας.

Κυριακή Καρατζούνη & Άννα-Μαρία Μαλεστούδη

Το δικαίωμα των παιδιών στην υγεία επί covid: έρευνα δράσης για την ενδυνάμωση σε μουσείο

Ο Covid έθεσε σε κίνδυνο τη ζωή εκατομμυρίων ανθρώπων σε όλο τον κόσμο, αποδεικνύοντας την ευθραυστότητα του δικαιώματος στην υγεία. Αν και τα παιδιά ως ομάδα θεωρήθηκαν λιγότερα ευάλωτα συγκριτικά με τους ενήλικες, επηρεάστηκαν άμεσα και έμμεσα με δυσάρεστες επιπτώσεις. Η ενδυνάμωση των παιδιών, προκειμένου να προασπίζουν τόσο το συγκεκριμένο δικαίωμα όσο και το σύνολο των δικαιωμάτων τους είναι σήμερα όσο ποτέ άλλοτε ζητούμενο. Μέσω της παρούσας μελέτης που αποτελεί έρευνα - δράσης που πραγματοποιήθηκε στο Παιδικό Μουσείο Θεσσαλονίκης τον Απρίλιο του 2022, επιδιώχθηκε, αρχικά, να εντοπιστούν οι ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών σχετικά με το δικαίωμα στην υγεία και τα μέσα προάσπισής του και στη συνέχεια να αναδειχθεί η σημασία του εν λόγω δικαιώματος και να ενδυναμωθούν τα παιδιά για την προστασία του. Τα αποτελέσματα της έρευνας, που στηρίχτηκαν σε 81 μαθητές πρώτης σχολικής ηλικίας χωρισμένους σε τέσσερα τμήματα, ανέδειξαν τη δυσκολία των παιδιών να τηρήσουν σημαντικούς υγειονομικούς κανόνες για την προστασία της υγείας τους στα πλαίσια της πανδημίας του covid-19 και τη σημασία της προώθησης γνώσεων εντός ενός διαδραστικού σχεδιασμού εκπαιδευτικών παρεμβάσεων.

Αναστασία Κατσούγκρη

Το κουκλοθέατρο στην ειδική αγωγή: Πώς μπορεί το κουκλοθέατρο να βοηθήσει ένα παιδί με αυτισμό

Το κουκλοθέατρο είναι από τις πανάρχαιες μορφές θεάτρου πολύ διαδεδομένη σε όλους τους λαούς σε όλους τους πολιτισμούς. Ο Gianni Rodari, θέλοντας να υπογραμμίσει την μεγάλη παιδαγωγική αξία του κουκλοθέατρου, επισημαίνει ότι «*Τα παιδιά έλεγαν ό,τι δεν θα τολμούσαν ποτέ να πουν στον αληθινό τους δάσκαλο*». Είναι μια μορφή αυτοέκφρασης για τα παιδιά αλλά και ελευθερίας για τον κουκλοπαίχτη, τον δάσκαλο. Στα χέρια των παιδαγωγών, η κούκλα παίρνει τεράστια δύναμη και γίνεται εργαλείο διαπαιδαγώγησης, δημιουργικότητας και φέρνει την γαλήνη και την ηρεμία όταν υπάρχει ένταση στην τάξη. Στην Ειδική Αγωγή, το κουκλοθέατρο έχει αποδειχτεί ότι βοηθάει τα παιδιά με αναπηρία ή και με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και στην επικοινωνία. Τι γίνεται, όμως, με τα παιδιά που είναι στο φάσμα του αυτισμού που έχουν δυσκολίες στην επικοινωνία και στις κοινωνικές δεξιότητες που δεν μπορούν να σκεφτούν έξω από το πλαίσιο που δεν μπορούν να παίξουν

φανταστικό παιχνίδι ή παιχνίδι ρόλων που για εκείνα η κούκλα είναι ένα πλαστικό παιχνίδι το οποίο δεν μπορεί να πάρει ανθρώπινη υπόσταση; Η παρούσα εργασία θα παρουσιάσει μέσα από επιστημονική τεκμηρίωση τα αποτελέσματα από πρακτική εφαρμογή προγράμματος παρέμβασης που εφαρμόστηκε σε Ειδικό Σχολείο σε παιδιά με αυτισμό χαμηλής λειτουργικότητας.

Αικατερίνη Κατσούλα & Ελένη Μουσένα

Πολιτισμικός Πλουραλισμός και Συμπερίληψη στην Προσχολική Εκπαίδευση

Η συμπερίληψη είναι η εκπαιδευτική μέθοδος που παρά τα διαφορετικά κοινωνικά συγκείμενα, με βάση την αρχή των ίσων ευκαιριών, δίνει την δυνατότητα να γίνει ουσιαστική ενσωμάτωση όλων παιδιών πάρα το διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο αλλά και τις διαφορετικές ανάγκες και δυνατότητες. Συμβάλλει στον περιορισμό φαινομένων απομόνωσης ομάδων παιδιών και η εφαρμογή της αφορά όλους τους εμπλεκόμενους με το σχολείο: τους μαθητές, τους γονείς, τους εκπαιδευτικούς, τη διοίκηση κ.α. (Howard & Felekidou, 2018). Η παρουσίαση των πτυχών του αναλυτικού προγράμματος που αναφέρονται στην συμπερίληψη παιδιών με διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο αλλά και τους τρόπους ενσωμάτωσης από τους εκπαιδευτικούς, ώστε να διασφαλιστεί ένα δημοκρατικό εκπαιδευτικό περιβάλλον με πολιτισμικό πλουραλισμό. Η μέθοδος που θα ακολουθηθεί είναι η κριτική βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνητικών μελετών που δημοσιεύτηκαν την τελευταία δεκαετία σε επιστημονικά περιοδικά και ιστοσελίδες: Google Scholar, Pub Med, Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Στην πράξη στο γενικό σχολείο η συμπερίληψη εκφράζεται συνήθως μέσα από την διαφοροποιημένη διδασκαλία δηλαδή μέσα από εξειδικευμένες εκπαιδευτικές προσαρμογές στην διαδικασία μάθησης ώστε να μπορούν όλοι οι μαθητές να ανταποκριθούν με ενεργό τρόπο (Παπαπέτρου, Μπαλκίτζας, Μπελεγράτη, & Υφαντή, 2013). Στο αναλυτικό πρόγραμμα η συμπερίληψη στα πλαίσια της γενικής τάξης αναφέρεται σε ένα μεγάλο εύρος αναγκών και δυνατοτήτων που χρήζει ενσωμάτωσης, ωστόσο θεσμικά και πρακτικά δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στον χώρο ειδικής αγωγής. Το πιο σημαντικό στοιχείο της συμπερίληψης είναι ότι συντελεί στην ύπαρξη ενός δημοκρατικού σχολικού περιβάλλοντος κατάλληλο για όλους τους μαθητές δίχως διακρίσεις. Παρά το γεγονός ότι υφίσταται αναλυτικό πρόγραμμα και προτεινόμενες μεθοδολογίες για την καλλιέργεια δημοκρατικών αξιών στο νηπιαγωγείο, δεν υπάρχει κεντρικά οργανωμένη εφαρμογή τους στην γενική τάξη, ώστε να καλλιεργηθούν αξίες, όπως της ελευθερίας της έκφρασης, της συμπερίληψης, της συμμετοχικότητας αλλά και του σεβασμού στη διαφορετική ταυτότητα (Μουσένα κ.ά., 2022). Ως αποτέλεσμα να εξαρτάται από την/τον εκάστοτε εκπαιδευτικό ο τρόπος καλλιέργειας δημοκρατικού κλίματος και πολιτισμικού πλουραλισμού μέσα στην τάξη.

Σοφία Κίγκα & Μάτα Κορτζή

Αρχαιολογική Φωτογραφία και παιχνίδι στο Μουσείο. Μια εκπαιδευτική δράση για την έκθεση «Αποσπάσματα»

Στην ανακοίνωσή μας θα παρουσιάσουμε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα για μαθητές Δημοτικού σχολείου με τίτλο «Flashback στην αρχαία τέχνη. Οι φωτογραφίες αφηγούνται», που υλοποίησε η Εφορεία Αρχαιοτήτων εμπλουτίζοντας την περιοδική έκθεση αρχαιολογικής φωτογραφίας «ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ» του Σωκράτη Μαυρομμάτη. Η έκθεση φιλοξενήθηκε στην Αίθουσα Πολλαπλών Εκδηλώσεων στην ακρόπολη Ιτς Καλέ του Κάστρου Ιωαννίνων την άνοιξη του 2022 και διοργανώθηκε από την Εφορεία Αρχαιοτήτων Ιωαννίνων σε συνεργασία με το Ίδρυμα Παναγιώτη και Έφης Μιχελή. Οι φωτογραφίες παρουσιάζουν με καλλιτεχνική διάθεση σημαντικές αρχαιότητες (γλυπτά, ζωγραφικά έργα, αρχιτεκτονήματα, έργα κεραμικής και μικροτεχνίας), καθώς και σημαντικούς αρχαιολογικούς χώρους της Ελλάδας (Ακρόπολη, Ελευσίνα, Αιγές), διατρέχοντας το σύνολο σχεδόν της ιστορίας της αρχαίας τέχνης. Επικεντρώνονται δε σε εικονογραφικές και αισθητικές λεπτομέρειες, οι οποίες, τις περισσότερες φορές, μας αποκαλύπτονται μόνο μέσα από το φωτογραφικό φακό. Στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος υπήρξε η γνωριμία με τις εμβληματικές αυτές αρχαιότητες που προέρχονται από διάφορες περιοχές και μουσεία της Ελλάδας. Η τέχνη της φωτογραφίας και κυρίως η προβολή της αντιστροφής των φωτογραφιών από το μέρος (απόσπασμα) στο όλον (συνολική απεικόνιση) αποτέλεσε το μέσο για μια περιεκτική περιήγηση στην τέχνη της αρχαιότητας. Ως κύριο εκπαιδευτικό εργαλείο χρησιμοποιήθηκε το παιχνίδι της επίλυσης ραβδίων και γρίφων, της

ελεύθερης κίνησης στο χώρο και της ανακάλυψης, της μαιευτικής μεθόδου των ερωτήσεων και απαντήσεων, καθώς και το εργαστήρι παραγωγής ομαδικών χειροτεχνιών. Παράλληλα, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα ανέδειξε τη σημασία της τέχνης της φωτογραφίας ως μέσου αρχαιολογικής τεκμηρίωσης αλλά και ως εργαλείου της άτυπης μάθησης που συντελείται στους χώρους των μουσείων.

Μαρία Κικίδου & Χριστίνα Καραγιάννη

Παίζω και μαθαίνω στο σχολείο;

Όταν το εκπαιδευτικό παιχνίδι αποτελεί το κλειδί για τη μάθηση, τότε, μπορεί η διασκέδαση, η συμμετοχή και η φαντασία να χαρακτηριστούν συνώνυμες έννοιες με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων και κατ' επέκταση η εκπαιδευτική διαδικασία ολοκληρωμένη και επιτυχής; Στη συγκεκριμένη διδακτική πρόταση επιχειρείται να παρουσιαστεί η υιοθέτηση και ενσωμάτωση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία της γλώσσας (ελληνικής και ξένης). Συγκεκριμένα, ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα χρησιμοποιούνται ως παρωθητικά περιβάλλοντα εκμάθησης της γλώσσας με έμφαση στην παιχνιδοκεντρική προσέγγιση, επιχειρώντας την ενίσχυση της θετικής διάθεσης σε σχέση με τη γλώσσα στόχο την ενεργοποίηση της φαντασίας των παιδιών, την περιέργεια, τη συμμετοχή! Πληθώρα ψηφιακών παιχνιδιών, όπως σταυρόλεξα, λαβύρινθοι, παιχνίδια μνήμης, quiz, παζλ, δωμάτια απόδρασης, χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία της γλώσσας σε αυθεντικά περιβάλλοντα επικοινωνίας, ώστε οι μαθητές/τριες σε σχολεία όλων των βαθμίδων να μπορούν να παίζουν και να μαθαίνουν αβίαστα και δημιουργικά!

Στεργούλα Κολιού

Παιχνίδι και ελεύθερος χρόνος: Προτιμήσεις των παιδιών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης αναφορικά με την αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου σε θεμιτό και πραγματικό επίπεδο

Διαχρονικά, η έννοια του ελεύθερου χρόνου και της αξιοποίησής του τόσο από τα παιδιά, όσο και από τους ενήλικες έχει απασχολήσει ιδιαίτερα την έρευνα. Σε ό,τι αφορά στην παιδική και εφηβική ηλικία σταθερό αντικείμενο διερεύνησης αποτελούν παράγοντες και θεσμοί που σχετίζονται με τις επιλογές αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου, όπως η οικογένεια, το σχολείο, τα προσωπικά χαρακτηριστικά και τα δημογραφικά χαρακτηριστικά, τόσο ως προς την ποσοτική, όσο και ως προς την ποιοτική του διάσταση. Χωρίς αμφιβολία στο παραπάνω πλαίσιο καταλυτικός είναι ο ρόλος του παιχνιδιού, το οποίο συμβάλλει ευεργετικά και προωθεί την πολύπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Σκοπός της παρούσας έρευνας, στο πλαίσιο εκπόνησης διδακτορικής διατριβής, είναι να παρουσιάσει τις επιλογές των παιδιών αναφορικά με τις δραστηριότητες με τις οποίες προτιμούν να ασχολούνται στον ελεύθερό τους χρόνο σε πραγματικό επίπεδο, αλλά και να αποτυπώσει τις επιθυμίες τους ως προς την επιλογή δραστηριοτήτων σε θεμιτό επίπεδο. Πληθυσμό στόχο της παρούσας έρευνας αποτέλεσαν οι μαθητές και οι μαθήτριες της Ε' και Στ' τάξης του δημοτικού σχολείου και το δείγμα της έρευνας ήταν τυχαίο δείγμα 1409 παιδιών σε πανελλαδικό επίπεδο. Μέσα από τα αποτελέσματα παρατηρήθηκε πως τα παιδιά σε πραγματικό επίπεδο ασχολούνταν κυρίως με τις νέες τεχνολογίες, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και επικοινωνίας και την τηλεόραση. Ωστόσο, σε θεμιτό επίπεδο οι επιλογές των παιδιών παρουσίασαν σημαντική διαφοροποίηση με το παιχνίδι με φίλες και φίλους, την ενασχόληση με αθλητικές δραστηριότητες και τις βόλτες, να αποτελούν τις πρώτες τους επιλογές. Συμπερασματικά, έγινε αντιληπτό πως αν και τα παιδιά ιδανικά επιλέγουν την προσωπική επαφή, το παιχνίδι και δραστηριότητες που χαρακτηρίζονται από δράση, στην πραγματικότητα στην πλειοψηφία τους αξιοποιούν τον ελεύθερό τους χρόνο, παραμένοντας στατικά και καθηλωμένα μπροστά από μια οθόνη.

Ναταλία Κοντόγγονα & Μαρία Βλάχου

Ψηφιακά παιχνίδια διαδικτυακών εφαρμογών και η χρήση τους στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο νηπιαγωγείο

Η παρούσα εισήγηση αφορά καλή πρακτική που εφαρμόστηκε σε νηπιαγωγείο της Ζακύνθου κατά την περίοδο της τηλεεκπαίδευσης. Ειδικότερα, αναφέρεται στην αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού διαδικτυακών εφαρμογών. Παρουσιάστηκε στην ημερίδα «Καλές πρακτικές για τη σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο Νηπιαγωγείο» που διοργανώθηκε από τη Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου

Νηπιαγωγών το 2020 στο πλαίσιο της διάχυσης καλών πρακτικών. Η πρακτική εφαρμόστηκε τη χρονική περίοδο Νοεμβρίου - Δεκεμβρίου του 2020 σε συνάρτηση με τη θεματική «τα Χριστουγεννιάτικα έθιμα ανά τον κόσμο». Απώτερος σκοπός του προγράμματος ήταν η ανάπτυξη μιας πολυτροπικής εκπαιδευτικής συνθήκης άρτια ανταποκρίσιμης στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών προσχολικής ηλικίας. Αυτό προϋπέθετε την ανάπτυξη ενός ελκυστικού ψηφιακού περιβάλλοντος μάθησης με πολλαπλά γνωστικά ερεθίσματα και με δυνατότητες ανάπτυξης διερεύνησης και δημιουργικής σκέψης. Ειδικότερα, στόχοι που τέθηκαν ως προς τη μεθοδολογική στρατηγική ήταν η δυνατότητα αλληλεπίδρασης και εμπλοκής των μαθητών/τριών με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων της πλατφόρμας Webex, καθώς και η γνωριμία, εξοικείωση και παιγνιώδης χρήση των εργαλείων του Web 2.0. Έτσι, αξιοποιήθηκαν ψηφιακές εφαρμογές και εργαλεία (learning apps, thinklink, radlet, powerpoint) αναπτυξιακά κατάλληλα για την προσχολική ηλικία, τα οποία προσέφεραν εμπλοκή και ενεργή μάθηση. Καλλιεργήθηκαν γνωστικές διαδικασίες και αναπτύχθηκαν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού. Επισημαίνεται δε, ότι η πρακτική είχε διαθεματικό χαρακτήρα και ανέδειξε προοπτικές διαπολιτισμικής μάθησης. Η πρακτική που εφαρμόστηκε κατά την διάρκεια του προγράμματος κατέδειξε ότι οι μαθητές εκδήλωσαν αυξημένο ενδιαφέρον για τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια και εμφανώς εξοικειώθηκαν με την χρήση των νέων τεχνολογιών. Επιπλέον, μέσω της πρακτικής αναδείχθηκε η εκπαιδευτική αξία των ψηφιακών παιχνιδιών και εφαρμογών. Δεδομένου ότι οι μαθητές ανταποκρίθηκαν θετικά στις δράσεις και επιτεύχθηκαν οι διδακτικοί στόχοι κρίθηκε σημαντική η διάχυση της πρακτικής στο πλαίσιο ενός συνεδρίου, προκειμένου να αναδειχθούν τα οφέλη της ενσωμάτωσης των διαδικτυακών ψηφιακών παιχνιδιών στο τυπικό πρόγραμμα για τη μάθηση στο νηπιαγωγείο.

Δημήτρης Κόρακας & Ανδριάνα Πατσιατζή

Τέχνη και φαντασία στη διδακτική των Φυσικών Επιστημών στο δημοτικό

Η ικανότητα να φανταζόμαστε νέες πραγματικότητες σχετίζεται με πολλούς τομείς της ζωής μας, όπως είναι το παιχνίδι, η μοντελοποίηση, τα σχήματα, οι τέχνες, η μουσική, η λογοτεχνία κ.ά. Στην παρούσα εργασία προτείνεται μία καινοτόμος διδακτική προσέγγιση για τη διδασκαλία ορισμένων εννοιών του μαθήματος των Φυσικών (π.χ. δομή και ιδιότητες της ύλης, το κύτταρο, το φως κ.ά) στο δημοτικό. Η διδακτική προσέγγιση «Φαντάζομαι, δημιουργώ και πειραματίζομαι στις Φυσικές Επιστήμες» δίνει έμφαση στη διέγερση της φαντασίας των μικρών μαθητών, ώστε να εκφραστούν δημιουργικά μέσω σχεδίων, ζωγραφικής, ώστε να κατανοήσουν βαθύτερα τις έννοιες του μαθήματος. Οι κατευθυντήριες υποθέσεις μας έχουν ως εξής: (1) Θα χρησιμοποιηθούν παρόμοια μοντέλα μαθημάτων, βασισμένα σε προηγούμενη μελέτη που αφορούσε μαθητές εφηβικής ηλικίας. (2) Προτείνονται ατομικές ή ομαδικές καλλιτεχνικές δραστηριότητες με θέματα εννοιών και φαινομένων, που διεγείρουν τη φαντασία των μαθητών. (3) Είναι σημαντικό να διερευνηθεί αν η διδασκαλία των παραπάνω εννοιών, μέσω της φαντασίας, φέρνει καλύτερα αποτελέσματα κατανόησης και μάθησης. (4) Επειδή είναι σημαντικό να προσεγγιστεί το θέμα μας και από την οπτική των Σπουδών της Παιδικής Ηλικίας, θα πρέπει να ληφθούν υπόψη οι απόψεις των ίδιων των παιδιών για το ρόλο και τη χρησιμότητα της φαντασίας και της τέχνης στην κατανόηση εννοιών των Φυσικών Επιστημών. Πολλαπλές μελέτες έχουν αποδείξει σαφείς δεσμούς μεταξύ φαντασίας και μάθησης. Ωστόσο, λίγες μελέτες προσπάθησαν να εξετάσουν τον πιθανό συντονιστικό ρόλο της φαντασίας και της τέχνης στην κατανόηση και μάθηση των Φυσικών Επιστημών στο δημοτικό. Η διδακτική προσέγγιση δίνει σημαντικές πρωτοβουλίες στους μαθητές και λαμβάνει υπόψη τις απόψεις των ίδιων των παιδιών για τον τρόπο που διαμορφώνουν από κοινού τις νοερές εικόνες τους για τις Φυσικές Επιστήμες, καθώς και τη σημαντικότητα του ρόλου της φαντασίας και της τέχνης στην κατανόηση αυτών των εννοιών.

Αριστέα – Ευαγγελία Κουκουνούρη, Άρνολν Τζελίλι & Άγγελος Παπαγεωργίου

Μια πόλη, μα ποια πόλη; Εργαστήριο Αστικού Σχεδιασμού για παιδιά

Τι είναι η πόλη; Πολλά σπίτια μαζί, αλλά και σχολεία και εκκλησίες. Όλα αυτά που λέμε κτίρια, μικρά και μεγάλα, γκρίζα και πολύχρωμα. Και μετά οι δρόμοι, μεγάλοι και μικροί, φαρδιοί και στενοί, με αυτοκίνητα και χωρίς αυτοκίνητα. Ας συμφωνήσουμε, για αρχή, ότι η πόλη είναι κτίρια και δρόμοι. [...] Το παρόν ερευνητικό εργαστήριο διεξήχθη το καλοκαίρι του 2021 στο πλαίσιο του 1ου «Bakakaki Festival», ενός εκπαιδευτικού φεστιβάλ για παιδιά ηλικίας 5-12 ετών. Η διοργάνωση ήταν σύμπραξη των Κέντρων Δημιουργικής Απασχόλησης Παιδιών και του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Η γενική θεματική του ήταν «7

Ημέρες 7 Τέχνες» (Αρχιτεκτονική – Γλυπτική – Θέατρο – Ζωγραφική – Μουσική – Λογοτεχνία – Ποίηση – Κινηματογράφος). Περιελάμβανε βιωματικά εργαστήρια, με πρόθεση την έκφραση των παιδιών μέσα από τις Καλές Τέχνες, την επαφή με έργα τέχνης, αλλά και τη γνωριμία με τον πολιτισμό και τη φυσική ομορφιά της πόλης. Η πρώτη ημέρα του φεστιβάλ είχε ως θεματική την Αρχιτεκτονική και διοργανώθηκε από το Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Το βιωματικό εργαστήριο δομήθηκε με κεντρικό άξονα τη δημιουργία δύο πόλεων, μίας οργανικά αναπτυσσόμενης (χρησιμοποιήθηκε ως παράδειγμα η πόλη των Ιωαννίνων) και μίας σχεδιασμένης σύμφωνα με το Ιπποδάμειο σύστημα. Σκοπός της αντιπαράθεσης αυτών ήταν ο προβληματισμός από πλευράς των παιδιών σχετικά με τους διαφορετικούς τρόπους που μπορεί να διαρθρωθεί ο αστικός ιστός, τα κενά και τα πλήρη και η επιρροή που ασκούν στην καθημερινότητα των πολιτών. Την ημέρα του εργαστηρίου τα παιδιά χωρίστηκαν σε δυο ομάδες όπου η κάθε ομάδα είχε το δικό της υπόβαθρο, χαραγμένο μέσω laser cutter. Πάνω σε αυτά τα υπό κλίμακα τμήματα πόλεων τοποθετούσαν κτίρια ποικίλων διαστάσεων και σχημάτων με την πυκνότητα που αυτά επιθυμούσαν. Η δράση ολοκληρώθηκε με μια ψηφοφορία για την επιλογή της «καλύτερης» πόλης η οποία συνοδεύτηκε από μια συλλογική συζήτηση σχετικά με τα αποτελέσματα του εργαστηρίου με έμφαση στον αναστοχασμό σχετικά με την όλη διαδικασία.

Μαρία Κουτσελίνη

Το παιχνίδι και η τέχνη ως μέσο συμπερίληψης

Οι πολιτικές και κοινωνικές αναταραχές της εποχής μας έχουν ασφαλώς επιπτώσεις και στην αγωγή, γιατί αυτή ξεκινά από την ελπίδα ότι τα πράγματα θα μπορούσαν να γίνουν καλύτερα, ότι με τα παιδιά θα μπορούσε να υπάρξει μια νέα αρχή, ότι θα μας δοθούν νέες δυνατότητες και ότι από τη δική μας ζωή θα μπορούσε να πραγματωθεί σ' αυτά ό,τι το καλύτερο, το πιο λογικό και ανθρώπινο (Flitner). Μέσα στην καθημερινή σχολική πραγματικότητα κάθε εκπαιδευτικός έχει τους προσωπικούς του στόχους που συνδέονται με όλο το κοινωνικό γίνεσθαι. Το προσωπικό στοίχημα του παιδαγωγού επιτυγχάνεται όταν αυτό βρίσκει καθολική εφαρμογή στους μαθητές της τάξης και όχι σε ένα μέρος αυτής, των «εκλεκτών» του τμήματος. Η σωστή καθημερινή επικοινωνία με τους μαθητές είναι μια εκπαιδευτική πρακτική που πρέπει να χρησιμοποιείται από το δάσκαλο, όχι σαν τεχνική, αλλά σαν «τέχνη» και μάλιστα «τέχνη» ανώτερης πνευματικής διάστασης. Η έκφραση αυτής της επικοινωνίας είναι διττή: το παιχνίδι από τη μια - καθώς αυτό είναι συνυφασμένο με τη ζωή του παιδιού- και η τέχνη-λογοτεχνία από την άλλη, αποτελούν πολύτιμα εργαλεία συμπερίληψης στα χέρια του δασκάλου. Γίνομαι ικανός να δημιουργώ σχέσεις σημαίνει : Να μπορώ να αγαπώ, να αναλαμβάνω μια υποχρέωση, να είμαι αξιόπιστος για τους άλλους, να αναλαμβάνω την ευθύνη για έναν άνθρωπο και για μια υπόθεση, να θέλω να ζω στην κοινότητα και να τη βοηθώ να στέκεται όρθια, να νιώθω συναρμόδιος για την ύπαρξη ειρήνης και για να παραμείνει κατοικήσιμος και ο μικρός και ο μεγάλος κόσμος γύρω μας. Όλα αυτά δεν μπορούμε να τα προκαλέσουμε, ούτε επίσης να τα διδάξουμε στα παιδιά . Μπορούμε, όμως, να τα αφήσουμε να τα βιώσουν απαιτώντας τα, με το βλέμμα στραμμένο προς τα παιδιά (Αυταρχική ή φιλελεύθερη αγωγή βιβλίο Andreas Flitner). Το παρόν πρόγραμμα φιλοδοξεί να πραγματοποιήσει αυτό τον στόχο.

Αγγελική Κωνσταντινίδου & Κώστας Στοφόρος

Η Πηνελόπη στην Χίο

Γεωργία Κωνσταντίνου

Δημιουργικότητα και παιχνίδι στην διδασκαλία μιας ξένης γλώσσας

Αξιολογώντας τις τρέχουσες διδακτικές πρακτικές και ακόμη και παρατηρώντας ιστορικές μεθοδολογικές πτυχές, οι μαθητές, σήμερα, αντιμετωπίζουν εξαιρετική δυσκολία στην ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων και στην απόκτηση γνώσεων στο τρέχον εκπαιδευτικό σύστημα. Ίσως αυτό να μην οφείλεται στην αναποτελεσματικότητα των μεθόδων, αλλά στη δυναμική της σχέσης του μαθητή με το περιβάλλον. Διαφορετικές ηλικιακές ομάδες απαιτούν διαφορετικές προσεγγίσεις, οι οποίες έχουν αλλάξει και χάνουν σημαντικά την αποτελεσματικότητά τους με την πάροδο του χρόνου. Έτσι, τα παιχνίδια όσον αφορά την

ηλικία και το θέμα μπορούν να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος προβολής περιεχομένου λόγω της καθολικότητας τους. Λαμβάνοντας υπόψη την τεχνολογική πρόοδο με σταθερό ρυθμό και ακόμη περισσότερο, παρατηρώντας ότι οι μεθοδολογίες πρέπει να συνοδεύουν αυτές τις αλλαγές με στόχο τη συνεχή βελτίωση, αυτό το εργαστήριο επιδιώκει να συσχετίσει τη χρήση παιχνιδιών με την πρακτική διδασκαλίας μιας ξένης γλώσσας. Αυτό το βιωματικό εργαστήριο στοχεύει να εξηγήσει γιατί τα παιχνίδια είναι ένα σημαντικό εργαλείο στην εκπαίδευση και να υποδείξει ορισμένους τρόπους εφαρμογής αυτών των εργαλείων στη διαδικασία διδασκαλίας και εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας. Ο σκοπός του βιωματικού αυτού εργαστηρίου είναι να προτείνει στους συμμετέχοντες πρακτικές και ιδέες μέσα από παραδείγματα οι οποίες θα ενισχύσουν την παραγωγική ατμόσφαιρα με σκοπό τη δημιουργία μιας τάξης που θα συνδυάζει μάθηση και χαρά.

Κατερίνα Κωστή

Παίζουμε ιστορία; Η ιστορία αλλιώς...

Όλες οι υπάρχουσες δομές γνώσης είναι, κατά γενική ομολογία, προϊόντα της εξέλιξης στον χρόνο και γι' αυτό πρέπει να εξετάζονται μέσα στο ιστορικό συγκείμενο που τις δημιούργησε και, φυσικά, μέσα στην ιστορική τους εξέλιξη. Έτσι, η σχολική ιστορία αποκτά έναν εξέχοντα γενικό στρατηγικό ρόλο στο πλαίσιο του αναλυτικού προγράμματος, να καταστήσει δηλαδή τον μαθητή «ιστορικά εγγράμματο», με απώτερο σκοπό την προσωπική, κοινωνική και πολιτική ενδυνάμωσή του. Για τον λόγο αυτό κρίνεται αναγκαία η αναθεώρηση της προσέγγισης του μαθήματος ως του κατεξοχήν κατάλληλου για αποστήθιση. Κατά τις τελευταίες δεκαετίες, παρατηρείται σε εκπαιδευτικούς, παιδαγωγούς και ιστορικούς μια τάση ανάδειξης νέων μεθόδων διδασκαλίας και παραγωγής εκπαιδευτικού υλικού, με έμφαση στην επιλογή του περιεχομένου, στις διεπιστημονικές προσεγγίσεις και στις ενεργητικές μορφές διδασκαλίας. Οι αλλαγές που συνήθως προτείνονται στο μάθημα της ιστορίας τουλάχιστον σε διεθνές επίπεδο έχουν μαθητοκεντρικό προσανατολισμό: στόχος είναι ένα μοντέλο άμεσης πρωτογενούς ιστορικής εμπειρίας, με την έννοια ότι οι μαθητές μπορούν να καταστούν ικανοί να γράψουν, έστω και περιορισμένα, τη δική τους ιστορία, αντί να αναπαράγουν μια απρόσωπη δευτερογενή αφήγηση. Ιδιαίτερης σημασίας είναι από αυτήν την άποψη ο δημιουργικός μετασχηματισμός της ιστορικής αφήγησης σε πιο ελεύθερες μορφές έκφρασης, όπως η δραματική τέχνη στην εκπαίδευση. Κι αυτό γιατί η δραματική τέχνη στην εκπαίδευση παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας πολυαισθητηριακών εμπειριών, ενεργοποιώντας συναισθήματα σε ολοκληρωμένα μαθησιακά περιβάλλοντα κι εμπλέκοντας τους μαθητές σε συναρπαστικές, ανοιχτές καταστάσεις που ενσωματώνουν δίκτυα σχέσεων, ερωτήματα, προβλήματα, πιθανές λύσεις και αποφάσεις μέσα σε ένα παιγνιώδες περιβάλλον. Πρόκειται για πρακτική που είναι δυνατό να εφαρμοστεί σε όλες τις μαθητικές ομάδες, δημοτικού, γυμνασίου και λυκείου. Η παρούσα εισήγηση προτείνει σχετικές εφαρμογές και αναδεικνύει αποτελέσματα ως προς την κριτική ιστορική σκέψη των παιδιών.

Αντώνιος Λαμπρόπουλος

Τα πλεονεκτήματα της ένταξης του παιχνιδιού και της τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Σε όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου υπάρχουν αρκετά μαθήματα που έχουν σχέση με την τέχνη. Σίγουρα το παιδί από την ενασχόλησή του με την τέχνη μόνο θετικά στοιχεία θα αποκομίσει. Τα παιδιά μέσω των εικαστικών τεχνών διαμορφώνουν μία στάση απέναντι στον κόσμο, μία οπτική αντίληψη και αρχίζουν να απελευθερώνονται. Σημαντική είναι η συμβολή της τέχνης στην συναισθηματική διαχείριση. Το παιδί γνωρίζει τα συναισθήματά του, μαθαίνει να τα εκφράζει, τα διαχειρίζεται, αρχίζει να έχει αυτονομία και τελικά γνωρίζει καλύτερα τον εαυτό του. Οι τέχνες αναπτύσσουν την παρατήρηση, την κρίση, τη φαντασία, κινητοποιούν όλες τις αισθήσεις, τα όργανα και τις λειτουργίες του σώματος και κεντρίζουν το εφευρετικό πνεύμα. Σημαντικές έρευνες δείχνουν ότι η χρήση του παιχνιδιού στη μάθηση βοηθάει στην ανάπτυξη της στρατηγικής σκέψης, στην επικοινωνία, στις διαπραγματευτικές δεξιότητες. Επίσης, τα παιδιά αναπτύσσουν τη λογική σκέψη, τις δεξιότητες της επίλυσης προβλημάτων μέσω των προσπαθειών για υπέρβαση των προκλήσεων και των εμποδίων. Αξιοσημείωτα είναι τα αποτελέσματα ερευνών που έγιναν προκειμένου να καταδειχθεί η θεραπευτική σχέση του παιχνιδιού σε παιδιά με αποκλίνουσα σκέψη. Τα παιδιά λοιπόν που συνήθιζαν να παίζουν παιχνίδια και έπρεπε να τηρούν κανόνες έδειξαν μείωση της αποκλίνουσας σκέψης. Ακόμα και η λελογισμένη χρήση βιντεοπαιχνιδιών έχει αποδειχθεί πολύ βοηθητική για τα παιδιά καθώς εκπαιδεύονται στην διαχείριση της οπτικής αλλαγής, στην επεξεργασία των ρών της

πληροφορίας, στη δυνατότητα πειραματισμού, στην αυτοπεποίθηση και την χρήση της μεθόδου της δοκιμής και της πλάνης Στα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια αναπτύσσονται οι τεχνικές και οι κινητικές δεξιότητες, καθώς τα μέλη εξασκούνται στην ορθή χρήση του χρόνου, στην παρατηρητικότητα, στην αυξημένη αντίληψη, στην προσαρμογή του παίχτη. Να τονιστεί ότι η τεχνολογία δεν αντικαθιστά το παιχνίδι αντίθετα επεκτείνει τις επιλογές που υπάρχουν με σκοπό την ανάπτυξη των γνωστικών, κοινωνικών και γνωσιακών δεξιοτήτων που είναι άλλωστε ο στόχος της μάθησης.

Στυλιανή Λαμτσίδου

«Θέλουμε να μείνουμε σπίτι μας»: Πρόταση μουσειοσκευής του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης με θέμα τις Μαγεμένες

Η μουσειοσκευή (ή αλλιώς μουσειοβαλίτσα) αποτελεί μια μορφή έμμεσης επικοινωνίας μεταξύ του μουσείου και του επισκέπτη. Είναι μία «κινητή εκπαιδευτική μονάδα», η οποία «ταξιδεύει εκτός των τειχών» του μουσείου. Μία από τις βασικότερες λειτουργίες της είναι ότι δίνει τη δυνατότητα σε ομάδες κοινού, οι οποίες βρίσκονται σε απομακρυσμένες περιοχές και δεν έχουν πρόσβαση στον μουσειακό χώρο, να δουν από κοντά τα εκθέματα του μουσείου. Η παρούσα μουσειοσκευή που φέρει τον τίτλο «Θέλουμε να μείνουμε σπίτι μας», αναφέρεται σε ένα επίκαιρο θέμα που σχετίζεται αφενός με το φαινόμενο της «αρπαγής» μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς από τον τόπο τους (το φαινόμενο της αρχαιοκαπηλίας) και αφετέρου με τη σημασία της διαφύλαξής τους. Στόχος της μουσειοσκευής είναι να τονίσει στα παιδιά, μέσω των δραστηριοτήτων, την μεγάλη σημασία που έχουν τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς αποτελούν τμήμα της ιστορίας μας, του παρελθόντος, της ταυτότητάς μας. Το μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς που «αρπάζεται» από τον τόπο του, είναι η «Στοά των Ειδώλων» που είναι γνωστή και ως «οι Μαγεμένες» ή «οι Καρυάτιδες της Θεσσαλονίκης». Το σημαντικό αυτό, για την πόλη της Θεσσαλονίκης, μνημείο είχε την ίδια τύχη με τα ελγίνεια μάρμαρα. Το 1864 ο Γάλλος Emmanuel Miller ή αλλιώς ο «Νέος Έλγιν», όπως χαρακτηρίστηκε από τον ιστορικό Α. Βακαλόπουλο, κατάφερε να αποσπάσει τις μορφές των Μαγεμένων από το μνημείο και να τις μεταφέρει στη Γαλλία (όπως και κάποια άλλα αρχιτεκτονικά μέλη της Στοάς), οι οποίες σήμερα εκτίθονται στο Μουσείο του Λούβρου. Η μουσειοσκευή θα απευθύνεται σε μαθητές και μαθήτριες της Α΄ Γυμνασίου και οι δραστηριότητες που θα εμπεριέχονται είναι πέντε. Οι δραστηριότητες της εκπαιδευτικής μουσειοβαλίτσας είναι διαμορφωμένες με τέτοιο τρόπο, ώστε τα παιδιά να γνωρίσουν το σημαντικό μνημείο της Θεσσαλονίκης: την ιστορία του, τη διακόσμηση με τις μορφές των Μαγεμένων, την τοποθεσία στην οποία βρισκόταν, την «αρπαγή» του καθώς και τις φθορές που υπέστη από τον Emmanuel Miller. Έμφαση θα δοθεί στο γεγονός ότι όλοι οι κάτοικοι της πόλης (Έλληνες, Εβραίοι, Τούρκοι) αντέδρασαν στην «αρπαγή» αυτή. Οι μαθητές, έχοντας γνωρίσει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τη «Στοά των Ειδώλων», θα μπορούν να εκφέρουν τη δική τους άποψη, να ανοίξουν συζήτηση και να κατανοήσουν τη σημασία που έχουν τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς και πως όλοι μαζί, ανεξαρτήτως χρώματος, θρησκείας και καταγωγής, πρέπει να μαχόμαστε και να παλεύουμε γι' αυτά, όπως έκαναν και οι κάτοικοι της Θεσσαλονίκης για το μνημείο των Μαγεμένων. Τα μνημεία αυτά αποτελούν τμήμα της πολιτιστικής ταυτότητας μας, γι' αυτό πρέπει να τα διαφυλάσσουμε και πρέπει να παραμένουν στον τόπο τους γιατί χωρίς το παρελθόν δεν υφίσταται ούτε το παρόν ούτε και το μέλλον.

Αθηνά – Ιωάννα Λειβαδάρα

Θεατροπαιδαγωγική και Ιλιάδα: Η τέχνη αρωγός στη μάθηση

"Μπορεί η τέχνη να συνδράμει με τέτοιο τρόπο, ώστε το μάθημα της Ιλιάδας να γίνει πιο ενδιαφέρον και η γνώση εύκολα προσβάσιμη στους μαθητές;" Αυτό το βασικό ερώτημα αποτέλεσε το έναυσμα για την ενσωμάτωση συγκεκριμένων δραστηριοτήτων στο μάθημα της Ιλιάδας, οι οποίες εντάσσονται στο πεδίο της θεατροπαιδαγωγικής επιστήμης. Ως θεατροπαιδαγωγική ορίζεται «η επιστήμη που συνδυάζει το παιχνίδι και το θέατρο ως πρακτική τέχνη και την παιδαγωγική ως επιστήμη» (Λενακάκης, 2008: 460). Η θεατροπαιδαγωγική εφαρμόζεται στην εκπαίδευση και όχι μόνο και έχει ως στόχο να συνδράμει στην ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας του ατόμου (γνωστικό επίπεδο, συναισθηματικό επίπεδο, κοινωνικό κ.ά.). Στη βάση αυτή, οι δραστηριότητες που αξιοποιήθηκαν από τον χώρο του θεάτρου, του χοροθέατρου, των εικαστικών, της συγγραφής και του παιχνιδιού είχαν ως πρωταρχικό στόχο την ενίσχυση της συγκέντρωσης και της συμμετοχής των μαθητών με σκοπό τη βελτίωση του μαθησιακού επιπέδου τους. Επιμέρους στόχοι υπήρξαν η ηχητική και σωματική ενεργοποίηση, η ανάπτυξη της φαντασίας και της

δημιουργικότητας, η δημιουργία περιβάλλοντος συνεργασίας, η ενθάρρυνση για γραπτή και προφορική έκφραση. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2021 – 2022 και συγκεκριμένα από τον Φεβρουάριο του 2022 έως τον Μάιο (του '22) σε τρία τμήματα του γυμνασίου Γουβών του νομού Ηρακλείου. Αναλυτικά οι δραστηριότητες που εφαρμόστηκαν όσο και τα αποτελέσματα της έρευνας θα παρουσιασθούν στο συνέδριο.

Ελισσάβη Λιντζεράκου

Η αξιοποίηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων

Στις τελευταίες δεκαετίες, τα ηλεκτρονικά ή ψηφιακά παιχνίδια έχουν γίνει ένα από τα βασικότερα μέσα ψυχαγωγίας, όπως, επίσης, και ένα από τα πιο κερδοφόρα. Η ταχεία ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών οφείλεται στην ευρεία αποδοχή τους από το ευρύ κοινό, κυρίως από τους νέους. Εκ παραλλήλου, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διαδραματίζουν πλέον σημαντικό ρόλο στην διδασκαλία και στη μάθηση. Η πρώιμη ψηφιακή ενηλικίωση των μαθητών, η οποία οφείλεται στην επαφή τους με τις νέες τεχνολογίες, έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αναζητούν, προσλαμβάνουν και επεξεργάζονται την πληροφορία. Με βάση τα παραπάνω, εισάγεται μία νέα κατηγορία παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία: τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά/ψηφιακά παιχνίδια. Τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια μετατρέπουν την μαθησιακή διαδικασία σε μία εποικοδομητική μορφή διασκέδασης με παράλληλη παροχή γνώσεων μέσω ευχάριστων μεθόδων. Η βάση δημιουργίας των παιχνιδιών αυτών αποτελεί ένα σύνθετο πλαίσιο θεωριών μάθησης που θέτει ως κέντρο της, τον ίδιο τον μαθητή. Στόχος της συγκεκριμένης εργασίας είναι να παρουσιάσει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και να αποτυπώσει τον ρόλο τους στην εκπαιδευτική διαδικασία γενικά και ειδικότερα, στην διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων (Ιστορία, Νεοελληνική γλώσσα και Αρχαία). Παράλληλα, πραγματοποιείται ιδιαίτερη αναφορά σε παραδείγματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εκπαιδευτικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα οποία μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο για τον εκπαιδευτικό.

Έλενα Λιόγα

ΨΗΦΙΑΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ: Μια προσέγγιση του προσφυγικού ζητήματος μέσω παιγνιοποιημένης διαδικασίας

Η παρούσα ερευνητική εργασία παρουσιάζει τη δημιουργία και την ανάπτυξη μιας παιγνιώδους εκπαιδευτικής προσέγγισης στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Σε μια εποχή που υπάρχει πληθώρα ψηφιακών μέσων και η χρήση τους αυξάνεται με ραγδαίους ρυθμούς, ο χώρος της εκπαίδευσης έχει ανάγκη από καινοτόμες και συγχρόνως λειτουργικές εκπαιδευτικές μεθόδους. Στόχος του πειράματος είναι η σύγκριση της συμβατικής διδασκαλίας με μία ολοκληρωμένη παιγνιοποιημένη διαδικασία, βασισμένη σε δύο διαδραστικά παιχνίδια που δημιουργήθηκαν για τον σκοπό αυτό, έχοντας ως θεματικούς άξονες την μεταναστευτική κρίση και το προσφυγικό ζήτημα. Δύο έννοιες που αν και είναι άμεσα συνδεδεμένες με τον ελληνικό χώρο, οι γνώσεις γύρω από αυτές είναι αρκετά περιορισμένες. Η αξιοποίηση των διαδραστικών παιχνιδιών στηρίχθηκε στην έννοια του “Gamification”, δηλαδή στους κανόνες που ορίζει μια παιγνιοποιημένη διαδικασία προκειμένου να είναι λειτουργική. Βασικοί στόχοι της προτεινόμενης μεθόδου αποτελούν αφενός η καλύτερη κατανόηση των κύριων εννοιών που θίγονται, της μεταναστευτικής κρίσης και του προσφυγικού ζητήματος, και αφετέρου η μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση των διδασκομένων γύρω από αυτές. Επιπλέον, ο βασικότερος σκοπός για την εξασφάλιση της επιτυχίας αυτού του εγχειρήματος, έγκειται στην αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για ενεργότερο συμμετοχή στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας αλλά και στην ενίσχυση της θέλησής τους να διευρύνουν τις γνώσεις τους γύρω από αυτό.

Δήμητρα Λογγίνου

Ένα μουσείο τέχνης από τα παιδιά

Το σενάριο αξιοποιεί τη μέθοδο του blended learning, η οποία συνδυάζεται, κατά διαστήματα, με τη διδασκαλία μέσω της μικροδιδασκαλίας, ώστε να προσφέρει εξατομικευμένη βοήθεια σε όλους τους μαθητές, με στόχο να συμπεριλάβει το σύνολο των παιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές καλούνται να αντενεργήσουν και να δημιουργήσουν ένα δικό τους μουσείο τέχνης μέσα στην τάξη με αντικείμενα από τη χώρα από την οποία προέρχονται και να παρουσιάσουν τη σημασία και τον

συμβολισμό τους στους υπόλοιπους συμμαθητές τους. Ταυτόχρονα, τα παιδιά καλλιεργούν τις οργανωτικές και διοικητικές τους ικανότητες, αφού καλούνται να ερευνήσουν τα στάδια δημιουργίας μιας μουσειακής εικαστικής έκθεσης και να την στήσουν ολοκληρωτικά μέσα στην τάξη. Οι μαθητές, στην προσπάθειά τους, έρχονται αντιμέτωποι με πλήθος προβλημάτων για τα οποία μόνοι τους πρέπει να προσπαθήσουν να συνεργαστούν και να βρουν μια λύση. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί και ελέγχει την όλη διαδικασία, ενθαρρύνει και διευκολύνει τους μαθητές να φέρουν σε πέρας το έργο τους. Η εκπαιδευτική προσέγγιση πραγματοποιήθηκε το έτος 2019 -2020, όπου τα σχολεία λειτούργησαν με μικτό τρόπο λόγω της πανδημίας του κορονοϊού.

Θεοδώρα Λυμπέρη

UNESCO-Ανάδειξη του γεωλογικού πλούτου της Λήμνου

Μέσα από τη συμμετοχή του Γενικού Λυκείου Μούδρου Λήμνου στο πρόγραμμα του δικτύου συνδεδεμένων σχολείων της UNESCO ASPnet ασχοληθήκαμε με τη μελέτη πεδίου και στη συνέχεια με την προβολή του γεωλογικού πλούτου του νησιού, με σκοπό την ανάδειξη χώρων γεωλογικού ενδιαφέροντος και την προώθησή τους στο ευρύ κοινό, ιδίως τους νέους. Σε συνεργασία με το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας Απολιθωμένου δάσους Λέσβου και με τη συνεχή υποστήριξη της Εθνικής συντονίστριας του προγράμματος του δικτύου συνδεδεμένων σχολείων της UNESCO, κ. Βέρας Δηλάρη, δημιουργήσαμε ψηφιακή παρουσίαση και ηλεκτρονικό βιβλίο σχετικά με τους γεώτοπους της Λήμνου. Στο υλικό αυτό επισυνάπτονται και εντυπώσεις από την πρόσφατη εκπαιδευτική επίσκεψη του σχολείου στη Θεσσαλονίκη και στην έκθεση "Μνήμες Γαίας". Το υλικό αυτό παρουσιάστηκε από τη μαθητική κοινότητα στην καταληκτική εκδήλωση των σχολείων του δικτύου και έλαβε πολύ θετικές αξιολογήσεις.

Γεώργιος Λυμπέρης

Δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών με αφορμή τα διδακτικά αντικείμενα της Στ Δημοτικού, στο πλαίσιο των εργαστηρίων δεξιοτήτων

Το παιχνίδι πέρα από αναφαίρετο δικαίωμα των παιδιών, συνεισφέρει πολλαπλώς στη ψυχική, πνευματική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών. Τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι αναπτύσσουν ποικίλες δεξιότητες που συμβάλλουν στην πορεία τους προς την ενηλικίωση. Σε ένα σχολείο που στόχο έχει την βιωματική προσέγγιση της γνώσης μέσα από τη μαθητοκεντρική μάθηση, η εισαγωγή του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να συμβάλει στην επίτευξη των παραπάνω στόχων. Το σχολικό έτος 2021-2022 η καθολική ένταξη των εργαστηρίων δεξιοτήτων στα σχολεία αποτέλεσε πρόσφορο έδαφος για την αξιοποίηση του παιχνιδιού ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστεί ο τρόπος αξιοποίησης των επιτραπέζιων παιχνιδιών με στόχο την ολιστική προσέγγιση των διδακτικών αντικειμένων, μέσα από τη δημιουργία δύο επιτραπέζιων παιχνιδιών από τους μαθητές. Η ενότητα των εργαστηρίων «Δημιουργώ και καινοτομώ» που θα παρουσιαστεί, πραγματοποιήθηκε το σχολικό έτος 2021-2022, σε δύο τμήματα της Στ δημοτικού, σε σχολείο του νομού Ροδόπης. Ακολουθήθηκε ο εκπαιδευτικός οδηγός «Το μάθημα... παιχνίδι!» από το ΕΚΟΜΕ, που βρίσκεται στο αποθετήριο προγραμμάτων του ΙΕΠ.

Αναστασία Μαγίδου

Το εκπαιδευτικό αφηγηματικό παιχνίδι «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές» και η επίδρασή του στη μακροδομή των ελεύθερων αφηγήσεων τριών παιδιών προσχολικής ηλικίας

Κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής, το παιχνίδι είναι πολύ μεγάλης σημασίας για την ανάπτυξη των παιδιών. Το παιχνίδι τους παρέχει τη δυνατότητα να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους, να επικοινωνήσουν και να οικοδομήσουν νέες εμπειρίες. Λαμβάνοντας υπόψη τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού για τα παιδιά, αλλά και την ανάγκη για σχεδιασμό και εφαρμογή παιχνιδιών με εκπαιδευτικό περιεχόμενο, που να ανταποκρίνεται στην προσχολική ηλικία, σχεδιάστηκε, εφαρμόστηκε και αξιολογήθηκε το εκπαιδευτικό αφηγηματικό παιχνίδι «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές». Η παρούσα εργασία αποτελεί μέρος της ευρύτερης έρευνας με τίτλο Η επίδραση του πακέτου εκπαιδευτικών παιχνιδιών «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές» στις ελεύθερες αφηγήσεις τριών παιδιών προσχολικής ηλικίας: Σχεδιασμός, ανάπτυξη, αξιολόγηση, η οποία έχει σκοπό τη λεπτομερή περιγραφή, ανάλυση, τεκμηρίωση και εν τέλει κατανόηση του τρόπου με τον οποίο επιδρά το συγκεκριμένο παιχνίδι στην αφηγηματική ικανότητα τριών παιδιών

προσχολικής ηλικίας, ένα πρόγραμμα το οποίο υλοποιήθηκε κατά το πρώτο τρίμηνο της σχολικής χρονιάς 2021-2022. Οι ελεύθερες αφηγήσεις των παιδιών λήφθηκαν με τη βοήθεια αυτοσχέδιων καρτών δημιουργικής γραφής στο τέλος κάθε κύκλου του παιχνιδιού και αξιολογήθηκαν με βάση την παρουσία των πέντε αφηγηματικών ενοτήτων των ιστοριών αστυνομικού μυστηρίου του Cawelti (1976). Τα αποτελέσματα της μελέτης φανερώνουν πως η αφηγηματική ικανότητα των παιδιών βελτιώθηκε, εφόσον ξεκίνησαν με περιορισμένες αφηγηματικές ενότητες αστυνομικού μυστηρίου στις αφηγήσεις τους και έφτασαν μέχρι και τέσσερις. Αντανάκλαση της βελτιωμένης εικόνας υπήρξε και στα ιχνογραφήματα των παιδιών, τα οποία λήφθηκαν κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού αφηγηματικού παιχνιδιού ως μέρος των δραστηριοτήτων. Στα ιχνογραφήματα, τα τρία παιδιά ξεκίνησαν με την παρουσία λιγοστών αφηγηματικών ενοτήτων και μέχρι την ολοκλήρωσή του προγράμματος έφτασαν μέχρι και τέσσερις.

Φωτεινή Μαγριπλή & Καλλιόπη Τρούλη

Επίδραση πειραματικού προγράμματος χορού-κίνησης στη βελτίωση της κινητικής δημιουργικότητας και του ρυθμού παιδιών προσχολικής ηλικίας

Ο χορός στο Νηπιαγωγείο γίνεται το μέσο για να ανακαλύψουν τα παιδιά τις κινητικές τους ικανότητες, να εκφράσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους, να γνωρίσουν τον εαυτό τους και τους άλλους. Μέσα από το Πρόγραμμα Σπουδών για την Παιδεία Χορού-Κίνησης (Π.Ι., 2011), το οποίο ενσωματώνει τις σύγχρονες τάσεις στο χώρο της χορευτικής παιδείας, δίνεται μια νέα διάσταση στη διδακτική διαδικασία εκμάθησης του χορού στο νηπιαγωγείο. Οι δραστηριότητες που προτείνονται σε αυτό το πρόγραμμα βασίζονται στη μουσικοκινητική αγωγή, στο δραματικό παιχνίδι και στην ελεύθερη έκφραση του παιδιού. Βασιζόμενοι στο παραπάνω πρόγραμμα σχεδιάσαμε πειραματική έρευνα με σκοπό τη μελέτη της επίδρασης που ασκεί ο χορός στην κινητική δημιουργικότητα και στο ρυθμό των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν 85 παιδιά προσχολικής ηλικίας από ημιαστικές και αγροτικές περιοχές του νομού Ηρακλείου, που χωρίστηκαν σε δύο ομάδες (40 στην πειραματική και 45 στην ελέγχου). Χρησιμοποιήθηκαν το Thinking Creatively in Action and Movement Test του Torrance και οι δοκιμασίες ρυθμού της Mira Stamback. Τα τεστ αυτά δόθηκαν στην ομάδα ελέγχου και στην πειραματική ομάδα πριν και μετά την τρίμηνη παρέμβαση. Οι δραστηριότητες των ημερήσιων παρεμβάσεων βασίστηκαν στο Πρόγραμμα Σπουδών για την Παιδεία Χορού-Κίνησης για παιδιά προσχολικής ηλικίας και εφαρμόστηκαν στις πειραματικές τάξεις που συμμετείχαν στην έρευνα στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων Αισθητικής Αγωγής. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι το Πρόγραμμα Σπουδών για την Παιδεία Χορού-Κίνησης βελτίωσε στατιστικά σημαντικά την κινητική δημιουργικότητα των νηπίων της πειραματικής ομάδας σε σχέση με την ομάδα ελέγχου, ενώ, στις δοκιμασίες ρυθμού οι δύο ομάδες δεν φάνηκε να διαφοροποιούνται. Τα αποτελέσματα της έρευνάς μας συνάδουν με αποτελέσματα προγενέστερων ερευνών που αναδεικνύουν το χορό ως ένα σημαντικό εργαλείο που συμβάλλει στην ανάπτυξη της φαντασίας, της πρωτοτυπίας και της ευχέρειας στην κίνηση των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Μαρία Μακριδάκη, Στέλλα Μπουμπουλάκη & Αντιγόνη Βεϊσάκη

Παίζω και δημιουργώ με την τέχνη θα εκφραστώ!

Στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας στην ενότητα: εκπαιδευτικά προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων, τα παιδιά του Βρεφονηπιακού Σχολείου και Νηπιαγωγείου «Τα Μελισσάκια μας» υπό τη διεύθυνση της κας Μαρίας Μακριδάκη-Μαρούση, ασχολήθηκαν με τη θεματική: Το παιχνίδι και η τέχνη στην προσχολική εκπαίδευση. Η παιδαγωγική προσέγγιση του θέματος, βασίστηκε στην μέθοδο project, τη συνεργατική μάθηση, τη διαθεματικότητα, εφόσον το παιχνίδι συνδέθηκε με όλα τα γνωστικά πεδία, τη γλώσσα, τα μαθηματικά, τις φυσικές επιστήμες, το θεατρικό παιχνίδι, την εικαστική επεξεργασία κτλ. Συναποφασίσαμε με τα παιδιά να ασχοληθούμε με το παιχνίδι και την τέχνη μέσα από διάφορες δράσεις, με κυρίαρχο το στοιχείο της βιωματικής μάθησης. Ήρθαμε σε επαφή με τα παραδοσιακά παιχνίδια και πως παρουσιάζονται στην τέχνη, αυτοσχέδια παιχνίδια αλλά και παιχνίδια στην θεατρική και μουσική τέχνη. Φτιάξαμε παιχνίδια με πλήθος υλικών, αλλά και τα δικά μας εικαστικά έργα με αφορμή πίνακες ζωγραφικής με θέμα το παιχνίδι και το ταξίδι συνεχίζεται...

Αικατερίνη Μαμούχα

Το κίνημα του Ιμπρεσιονισμού στη ΣΤ' Δημοτικού: Μια σειρά από δραστηριότητες παιγνιώδους χαρακτήρα με αφορμή τον κύκλο έργων Νούφαρα του Claude Monet

Η εισήγηση αφορά τη διδασκαλία του κινήματος του Ιμπρεσιονισμού στη ΣΤ' Δημοτικού, μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων παιγνιώδους χαρακτήρα, που στόχο έχουν την εμπλοκή των μαθητών/-τριών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά, έχοντας κατανοήσει τις τεχνικές και τη θεματολογία του κινήματος, ως «καλλιτέχνες» δημιουργούν δικής τους έμπνευσης έργα, τα οποία και εκτίθενται. Παράλληλα, η δημιουργική γραφή ξεδιπλώνει το κουβάρι αφηγήσεων, συνδέοντας πίνακες μεταξύ τους και δημιουργώντας πρωτότυπες ιστορίες βασισμένες στα έργα. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη και εκφράζονται μέσω των κειμένων που παράγουν, ενώ ταυτόχρονα καλλιεργούν γλωσσικές και επικοινωνιακές δεξιότητες. Παιχνίδια μνήμης (memory cards) που ετοιμάζει ο/η εκπαιδευτικός και αποτυπώνουν έργα διαφορετικών κινήματων και περιόδων βρίσκονται επίσης στο επίκεντρο. Με τα παιχνίδια αυτά τα παιδιά εξασκούν την αντιληπτική τους ικανότητα, συνδυάζουν τη δοσμένη θεωρία και οξύνουν τη μνήμη τους, πάντοτε σε ένα περιβάλλον που προασπίζεται την ψυχαγωγία. Καλλιτεχνική έκφραση και εκτόνωση προσφέρει και η δραματοποίηση έργων ή η απεικόνισή τους μέσω στατικής εικόνας (tableau vivant) με τους μαθητές/-τριες να χρησιμοποιούν τη στάση του σώματος και τις εκφράσεις του προσώπου τους για να αναπαραστήσουν τον εκάστοτε πίνακα. Οι παραπάνω δραστηριότητες αποτελούν μερικές από εκείνες που ένας/μία εκπαιδευτικός μπορεί να υλοποιήσει στην τάξη του. Πολύτιμος αρωγός στο να αποκτήσουν γνώσεις τα παιδιά για τον Ιμπρεσιονισμό αποτελεί η χρήση των νέων τεχνολογιών που δυναμικά εντάσσονται στην εκπαίδευση. Η εικονική περιήγηση στο Giverny -όπου έζησε ο Monet, εμπνεύστηκε τα νούφαρα και υπάρχει το ατελιέ του- η περιήγηση στις αίθουσες του Μουσείου Orangerie - που φιλοξενεί τα έργα του- και βίντεο με συνοδεία μουσικής, αφήγησης και αποσπασμάτων εγείρει το ενδιαφέρον τους, αναπτύσσει τις ψηφιακές τους δεξιότητες και την αυτονομία τους για εικονικές περιηγήσεις στις ιστοσελίδες μουσείων και τους/τις καθιστά ενεργά εμπλεκόμενους/-ες στη διδασκαλία.

Μαρία Μάντζιου

Προσεγγίζοντας μια θεατρική παράσταση με θέμα την επιστήμη

Το καινοτόμο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Προσεγγίζοντας μια θεατρική παράσταση με θέμα την επιστήμη», συνδέει την πορεία της εξέλιξης των ιδεών στις φυσικές επιστήμες με το θέατρο και αποτυπώνει τη δυναμική σχέση της τέχνης, της εκπαίδευσης και της επιστήμης. Οι φυσικές επιστήμες μπορούν να αποτελούν αντικείμενο σημαντικών θεατρικών έργων, εποικοδομητικής συζήτησης και εξερεύνησης, χρησιμοποιώντας βιβλία και άλλες δευτερεύουσες πηγές, με προσδοκώμενα αποτελέσματα την κατανόηση επιστημονικών εννοιών και φαινομένων, επίσης ότι οι ιδέες παράγονται από τους ανθρώπους μέσα από πολύμορφες και πολύπλοκες διαδικασίες όπως είναι η συστηματική παρατήρηση της φύσης και ο στοχασμός. Για την ανάπτυξη πνεύματος συνεργασίας και ομαδικότητας, για τη μελέτη της γνώσης που έχουν κληροδοτήσει οι προηγούμενες γενιές, εξετάζεται, μέσω μιας θεατρικής παράστασης, η περίοδος από την ιστορία της επιστήμης που έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον των ειδικών και είναι γνωστή ως Επιστημονική Επανάσταση, η αλλαγή στην επιστημονική σκέψη που έλαβε χώρα κατά τον 16ο και 17ο αιώνα. Αν η επιστημονική γνώση είναι αβέβαιη, δημιουργική, υπόκειται σε αλλαγές, ερμηνεύει μέσω παρατηρήσεων τον φυσικό κόσμο, αναπτύσσεται με συνεργασία, περιλαμβάνει την ανθρώπινη δημιουργική φαντασία, είναι κοινωνικά και πολιτισμικά ενσωματωμένη και το θέατρο εμπεριέχει την αβεβαιότητα της ερμηνείας, τον προβληματισμό, τη φαντασία, την υλοποίηση, τότε υπάρχουν κοινά στοιχεία, η προσέγγιση αυτή καλλιεργεί τη δημιουργικότητα και την καινοτομία και η συνεργασία αυτή δίνει ελπίδα για κριτική σκέψη.

Σωφρονία Μαραβελάκη

Children's Games: Μία βραβευμένη διδακτική πρόταση που ενσωματώνει την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, την εικονική πραγματικότητα και το παιχνίδι στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Η διδακτική πρόταση "Children's Games", υλοποιήθηκε σε ένα Γυμνάσιο της περιφέρειας κατά τη διάρκεια της συμμετοχής του σχολείου στο πρόγραμμα Built with Bits, το οποίο διοργάνωσε η Europeana Education Community στο πλαίσιο του Νέου Ευρωπαϊκού κινήματος Bauhaus της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η διδακτική πρόταση κέρδισε το πρώτο βραβείο για την Ελλάδα στον αντίστοιχο διαγωνισμό:

<https://pro.europeana.eu/page/built-with-bits-designing-virtual-spaces-for-the-future>. Η ιδέα για τη διδακτική πρόταση με τον τίτλο Children's Games προήλθε από τον ομώνυμο πίνακα του Φλαμανδού ζωγράφου Pieter Bruegel the Elder. Ο πίνακας του καλλιτέχνη παρουσιάζει περίπου 200 παιδιά να παίζουν περισσότερα από 80 παιχνίδια, απεικονίζοντας με αυτό τον τρόπο την εφευρετικότητα και τη δημιουργικότητα των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής των παιδιών και δε θα πρέπει να λείπει από καμία εκπαιδευτική διαδικασία. Το παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους και να γίνουν σωστοί και υπεύθυνοι πολίτες μέσω της δημιουργικής απασχόλησης, της συνεργασίας και της επικοινωνίας. Οι μαθητές, εμπνευσμένοι από την πρωτοβουλία New European Bauhaus, που στοχεύει στη διαμόρφωση όμορφων, βιώσιμων και χωρίς αποκλεισμούς χώρων συμβίωσης, δημιούργησαν το δικό τους εικονικό χώρο μάθησης και ψυχαγωγίας, ένα είδος ζωντανού πίνακα «tableau vivant» του καλλιτεχνικού έργου που μελέτησαν και ερεύνησαν στο εργαλείο Mozilla Hubs. Οι μαθητές γνωρίζουν το σημαντικό ρόλο που παίζει η εκπαίδευση στη βελτίωση του τρόπου ζωής τους. Επιθυμούν ένα σχολείο που να περιλαμβάνει έναν ανοιχτό και προσβάσιμο χώρο τον οποίο θα μοιράζεται με την τοπική κοινωνία, όπου γονείς, εκπαιδευτικοί και μαθητές θα συμβιώνουν με αποδοχή και σεβασμό. Το διδακτικό σενάριο συνδυάζει ψηφιακά αντικείμενα από το αποθετήριο της Europeana και διαφορετικές διδακτικές προσεγγίσεις όπως τον έντεχνο συλλογισμό, την ανεστραμμένη τάξη και τη διαφοροποιημένη διδασκαλία με τη χρήση των ΤΠΕ. Οι μαθητές δημιούργησαν το δικό τους ψηφιακό πολιτιστικό υλικό στο οποίο έχουν πρόσβαση μαθητές και εκπαιδευτικοί από την Ευρώπη, και όχι μόνο, με σκοπό να συμβάλλουν ουσιαστικά στην πρωτοβουλία New European Bauhaus για ένα όμορφο και βιώσιμο μέλλον.

Μαρία Μαστοράκη & Αντωνία Δελασούλα

«STEAM στο Θέατρο Σκιών»: Διδακτική προσέγγιση με αξιοποίηση του θεάτρου σκιών σε πρόγραμμα e-Twinning εθνικού επιπέδου

Το σύγχρονο σχολείο της συμπερίληψης και της διαπολιτισμικότητας χαρακτηρίζεται από έντονη ανομοιογένεια που εξαρτάται τόσο από την πολιτισμική προέλευση (διαφορετική μητρική γλώσσα, διαφορετική κουλτούρα) όσο και από τις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών (μαθησιακή ετοιμότητα, ρυθμός και στυλ μάθησης, ενδιαφέροντα των μαθητών). Γι' αυτό θα πρέπει να αποτελεί ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης για όλους τους μαθητές με στόχο τη δημιουργία μελλοντικών ενεργών πολιτών που θα είναι σε θέση να επιλύουν προβλήματα έχοντας αναπτύξει κριτική σκέψη και δεξιότητες συνεργασίας, αποδοχής και διαχείρισης κρίσεων. Σκοπός της παρούσας διδακτικής πρότασης είναι η παρουσίαση μιας διαφοροποιημένης-διαθεματικής διδασκαλίας με αξιοποίηση του Θεάτρου Σκιών σε ένα πρόγραμμα e-Twinning εθνικού επιπέδου εντάσσοντας το στο αναλυτικό ωρολόγιο πρόγραμμα. Η πολυσύνθετη, πολυδιάστατη και πολύπλοκη φύση της τέχνης του Θεάτρου Σκιών έχει τη δυνατότητα να εντάξει μια πληθώρα θεματικών ενοτήτων καλύπτοντας ένα ευρύ φάσμα μαθημάτων αναδεικνύοντας τη διαθεματική και διεπιστημονική ταυτότητα της. Μέσα από τη διαθεματική αυτή προσέγγιση οι μαθητές απέκτησαν σφαιρική αντίληψη της γνώσης, ήρθαν σε επαφή με τις νέες τεχνολογίες, εκπαιδεύτηκαν σε ψηφιακά εργαλεία και ανέπτυξαν ποικίλες δεξιότητες και στοιχεία της προσωπικότητάς τους εργαζόμενοι ατομικά αλλά και σε ομάδες ενδοσχολικές και διασχολικές. Αποτέλεσμα αυτής της προσέγγισης ήταν η παρουσίαση μιας παράστασης Θεάτρου Σκιών (crankie shadow theatre) από τους μαθητές, στην οποία ενσωμάτωσαν την τεχνολογία (λειτουργία με τη βοήθεια του μικροελεγκτή arduino).

Χρυσάνθη Μηλίτση

Το παιχνίδι ως εργαλείο για την ανάπτυξη του γραμματισμού των νηπίων

Αρκετές είναι οι έρευνες που, εδώ και κάποιες δεκαετίες, μελετάνε το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία. Το παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον των μελετητών λόγω του ότι θεωρείται μία θεμελιακή διαδικασία των πρώτων χρόνων της ζωής του ανθρώπου (McInnes et al., 2011). Από τα πρώτα έτη ζωής του παιδιού ξεκινάει, επίσης, και η ανάπτυξη του γραμματισμού. Ο εν λόγω όρος χρησιμοποιείται ως ένας όρος «ομπρέλα» που περιλαμβάνει τις στάσεις, τις γνώσεις και τις δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής των παιδιών. Αυτές, με τη σειρά τους, συνδέονται με τις ικανότητες κωδικοποίησης, αποκωδικοποίησης και κατανόησης του γραπτού λόγου μέσω μία συνεχούς εξελισσόμενης και δυναμικής διαδικασίας κατάκτησης (Παπούλια-Τζελέπη, 2001). Όπως υποστηρίζει ο Στελλάκης (2008), η κατάκτηση

του αναδυόμενου γραμματισμού ξεκινά από μία προσπάθεια που καταβάλλει το ίδιο το παιδί κατά τις πλαισιωμένες αλληλεπιδράσεις του με τους ενήλικες. Ερχόμενο, το παιδί, σε επαφή με άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, αποκτά επίγνωση του περιβάλλοντος και προσπαθεί να αντλήσει νόημα από τα ερεθίσματα του γραπτού λόγου που το περιβάλλουν. Με γνώμονα τα ανωτέρω και δεδομένου του ότι το παιχνίδι συμβάλλει στην ολόπλευρη (κοινωνική, συναισθηματική, γλωσσική, κινητική και γνωστική) ανάπτυξη των παιδιών (Sayeed & Guerin, 2000) και, επομένως, στην ανάπτυξη του γραμματισμού των παιδιών προσχολικής ηλικίας, θεωρήθηκε απαραίτητη η δημιουργία του εν λόγω άρθρου. Σε αυτό θα γίνει μνεία στους ορισμούς του παιχνιδιού και του γραμματισμού καθώς και στους τρόπους που μπορεί το πρώτο να χρησιμοποιηθεί για να βοηθήσει τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να αναπτυχθούν στον τομέα του γραμματισμού, έχοντας πάντα ως συνοδοιπόρο τους τον εκπαιδευτικό.

Πάμελα Μίνη, Ευδοξία Στεφανή, Άννα Καντούρου & Κωνσταντίνα Αναγνωστοπούλου
Σημειωματάρια Τέχνης

Η τέχνη είναι ένας πηγαίος τρόπος έκφρασης των συναισθημάτων του ανθρώπου, ένα δημιούργημα της φαντασίας και της βαθιάς παρατήρησης του κόσμου που μας περιβάλλει. Είναι ένα είδος γλώσσας, ένα όργανο επικοινωνίας που μιλά στην ψυχή και στο μυαλό, ψυχαγωγεί, καλλιεργεί ιδέες και ανοίγει νέους δρόμους στη σκέψη και στον πολιτισμό. Ο ρόλος της τέχνης είναι να αφυπνίζει το πνεύμα, να γεννά προβληματισμούς, να οξύνει τη φαντασία, να καλλιεργεί αισθητικά και ηθικά, να εξανθρωπίζει, να ενθαρρύνει τις πρωτοβουλίες, να προσφέρει διεξόδους στον άνθρωπο και να παρεμβαίνει στην κοινωνία. Σε περιόδους που μια κοινωνία περνάει κρίση, ο ρόλος της τέχνης και των πνευματικών ανθρώπων είναι αναγκαίος. “Είμαστε όλοι έργα σε εξέλιξη”* και η τέχνη είναι αυτή που βοηθά τον άνθρωπο να ευαισθητοποιηθεί, να εμπνευστεί, να εκφραστεί και να έρθει πιο κοντά στον συνάνθρωπό του. Λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαίτερες συνθήκες διαβίωσης της εποχής μας, οι βιβλιοθήκες οφείλουν να είναι χώρος ενημέρωσης, έμπνευσης, εξέλιξης για όλους τους ανθρώπους που επιθυμούν να εκφραστούν ελεύθερα, τόσο σε ατομικό όσο και συλλογικό επίπεδο. Είναι μια ευκαιρία να αφυπνίσουν συνειδήσεις, να προτείνουν εναλλακτικούς τρόπους σκέψης και να οδηγήσουν τα μέλη τους σε νέα μονοπάτια της γνώσης και της δημιουργίας. Η Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος (ΕΒΕ) δημιούργησε έναν κύκλο εκπαιδευτικών προγραμμάτων με τίτλο “Σημειωματάρια Τέχνης” ο οποίος περιλαμβάνει δράσεις εμπνευσμένες από μια σύγχρονη βιβλιογραφία στον τομέα των Γραμμάτων και των Τεχνών. Τα παιδιά μπορούν να καλλιεργήσουν τα αισθητικά τους κριτήρια και να αναπτύξουν δεξιότητες και συναισθήματα παίρνοντας μέρος σε δράσεις δημιουργώντας έτσι τα δικά τους Σημειωματάρια στην Τέχνη. Τα “Σημειωματάρια Τέχνης” αποτελούνται συνολικά από 11 εργαστήρια τα οποία περιλαμβάνουν δράσεις δημιουργικής γραφής, εικαστικών, μουσικής, θεάτρου, κινηματογράφου, κόμικς, φωτογραφίας και απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας 3 έως 16 ετών. Γιατί “η Τέχνη έχει τον ανιδιοτελή χαρακτήρα του παιδιού” **...

* O. Jeffers

** I. Kant

Χριστίνα Μισαηλίδου & Γεώργιος Πολύδωρος

Ενσωμάτωση των «παιχνιδιών σοβαρού σκοπού» στην εκπαιδευτική διαδικασία

Τα «παιχνίδια σοβαρού σκοπού» ή «σοβαρά παιχνίδια» («serious games», «SGs»), εκμεταλλευόμενα τις πιο πρόσφατες τεχνολογίες προσομοίωσης και οπτικοποίησης, προσαρμόζουν την εμπειρία της/του παίκτης/κτη σε προκλητικά, ρεαλιστικά περιβάλλοντα. Η προσεκτική ενσωμάτωση τέτοιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την πρόκληση και την υποστήριξη «αυθεντικής» μάθησης. Είναι, λοιπόν, απαραίτητος ο εμπλουτισμός της σχετικής βιβλιογραφίας με κατάλληλη μεθοδολογία και αποτελεσματικά εργαλεία για την εποικοδομητική εισαγωγή τέτοιων παιχνιδιών στην διδακτική πρακτική. Η συγκεκριμένη εργασία φιλοδοξεί να προσφέρει ακριβώς αυτό: έναν πρακτικό οδηγό για την επιτυχή ενσωμάτωση των σοβαρών παιχνιδιών στην σχολική τάξη.

Βασιλική Μιχαλογιάννη
Το καθαρό μας περιβάλλον

Το σενάριο «Περιβάλλον» αποσκοπεί στην ανάδειξη των ανθρωπίνων δικαιωμάτων καθώς και στη ευαισθητοποίηση σχετικά με προβλήματα του φυσικού και ανθρωπογενούς περιβάλλοντος. Το εκπαιδευτικό κλίμα μεταβάλλεται προς όφελος των μαθητών και ο ρόλος του εκπαιδευτικού εξελίσσεται σε αυτόν του διευκολυντή και του διαμεσολαβητή της διδακτικής διαδικασίας. Το πρόγραμμα εφαρμόστηκε στα παιδιά της Β΄ τάξης, με τη συνεργασία και βοήθεια της Περιφερειακής Διεύθυνσης Γρεβενών. Οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες προκειμένου να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας, δεξιότητες επικοινωνίας και διερευνητικής μάθησης. Το πρόγραμμα αυτό βοηθάει τους μαθητές/τριες: Να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με προβλήματα του φυσικού και ανθρωπογενούς περιβάλλοντος, να αξιολογήσουν τη σημασία της ανακύκλωσης, να αναγνωρίσουν τις ανθρώπινες παρεμβάσεις στα δάση και να αξιολογήσουν τη χρησιμότητα του δάσους, να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, να προβληματιστούν για τις συνέπειες των ανθρωπίνων πράξεων σε βάρος του πλανήτη και να αποκτήσουν οικολογική συνείδηση και τέλος να εξοικειωθούν με τη χρήση των λογισμικών. Διεξάγονται εργαστηριακές δραστηριότητες οι οποίες περιλαμβάνουν ζωγραφική, συζήτηση σκέψεων και απόψεων, δημιουργικές ομαδικές συνεργασίες, καθώς και χρήση διαφόρων λογισμικών στον υπολογιστή και προγραμμάτων με αποτέλεσμα την καλύτερη απόδοση των μαθητών στο πρόγραμμα. Με την εφαρμογή του προγράμματος στην τάξη ενισχύεται η ψυχοκοινωνική υγεία των μαθητών/τριών και δημιουργείται ευνοϊκό περιβάλλον για την υγιή ανάπτυξή τους. Μαθαίνουν με βιωματικό τρόπο να αξιοποιούν στον ύψιστο βαθμό τις ατομικές τους ικανότητες, ώστε να μάθουν πώς να μαθαίνουν, πώς να εφαρμόζουν αυτά που έμαθαν, πώς να συνεργάζονται και να συνυπάρχουν με τους άλλους ως ολοκληρωμένες προσωπικότητες.

Ελένη Μιχελάκη

Ο δημιουργικός χορός ως εκπαιδευτικό μέσο για μαθητές νηπιακής ηλικίας

Σκοπός αυτής της ανακοίνωσης είναι η παρουσίαση ενός μαθήματος δημιουργικού χορού το οποίο έχει δημιουργηθεί για τους σκοπούς διδακτορικής έρευνας καθώς και των εκπαιδευτικών προεκτάσεων που μπορεί να έχει η διδασκαλία του δημιουργικού χορού στους μαθητές προσχολικής ηλικίας με έμφαση: στην ανάπτυξη της σωματικής - κιναισθητικής νοημοσύνης και της κινητικής δημιουργικότητάς τους.

Παναγιώτης Μπαρμπαγιάννης & Αναστασία Τοτώνη

Η Παιδαγωγική Θεάτρου και το Θεατρικό Παιχνίδι ως Εργοθεραπευτικό και Λογοθεραπευτικό Εργαλείο σε Σχολικές Μονάδες Ειδικής Αγωγής κι Εκπαίδευσης. Το παιχνίδι ως εργαλείο συμπερίληψης

Ο, εν γένει, διαχωρισμός της ειδικής από την γενική εκπαίδευση από το ίδιο το εκπαιδευτικό σύστημα, σε συνδυασμό με την προσπάθεια που γίνεται για τη συν-ένωση και συν-πόρευση αυτών των δύο «κόσμων» (στα πλαίσια της συμπερίληψης), οδηγεί στην δημιουργία ενός παράδοξου χώρου «όσο...τόσο». Από τη μία, όσο χρησιμοποιούνται όροι, λέξεις και τεχνικές που βασίζονται σε ήδη δομημένες έννοιες που έχουν γεννηθεί από αυτό το διαχωρισμό, τόσο εντώνονται οι προσπάθειες αυτής της συνένωσης. Και από την άλλη, όσο ενισχύονται οι προσπάθειες αυτής της συν-ένωσης, τόσο περισσότερο εξειδικεύονται οι όροι, οι λέξεις και οι τεχνικές που αξιοποιούνται δημιουργώντας, τελικά ένα μεγαλύτερο χάσμα των δύο αυτών «κόσμων». Η Παιδαγωγική Θεάτρου, σε συνδυασμό με τις τεχνικές της εργοθεραπευτικής και της λογοθεραπευτικής πράξης, μπορούν να αξιοποιηθούν ως εργαλεία αποδόμησης αυτού του κατασκευασμένου λεξιλογίου και να αντιστρέψουν έννοιες και τεχνικές. Από τη διαφορετικότητα στην ετερότητα και από το παιδιάστικο στο παιδικό. Το παιχνίδι αποτελεί μία βασικότερη λειτουργία όλων των ανθρώπων και μπορεί να αξιοποιηθεί όχι μόνο για κατασκευές πραγματικότητας αλλά και για αποδομήσεις και δημιουργίες νέων αφηγήσεων κατανόησης του κόσμου μέσα στον οποίο ζούμε.

Ειρήνη Μπατάκη

Η συμβολή του χορού και της κίνησης στην καλλιέργεια των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης των μαθητών. Θεωρητικές προσεγγίσεις και πρακτικές εφαρμογές

Η θεωρία των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης του Howard Gardner επέδρασε καταλυτικά στον τρόπο που ο εκπαιδευτικός κόσμος αντιλαμβάνεται την έννοια της νοημοσύνης, έθεσε ένα διαχρονικό εκπαιδευτικό πλαίσιο που δίνει έμφαση στον πλουραλισμό του ανθρωπίνου πνεύματος και κάλεσε τους εκπαιδευτικούς να διαφοροποιήσουν τις μεθόδους διδασκαλίας τους, προκειμένου να προσεγγίσουν τη μοναδικότητα του

κάθε μαθητή τους. Ο χορός ως μορφή τέχνης που προσκαλεί σε σωματική, συναισθηματική και πνευματική έκφραση και ενότητα μέσα από τη βιωμένη γνώση και σοφία του σώματος μπορεί να συμβάλει αποφασιστικά στην καλλιέργεια της πολλαπλής νοημοσύνης των μαθητών και να αξιοποιηθεί δημιουργικά από τους εκπαιδευτικούς εντός και εκτός της εκπαιδευτικής πράξης. Στην παρούσα εργασία εξετάζεται η σχέση του χορού με την πολλαπλή νοημοσύνη καθώς και η θετική συμβολή του στην ψυχική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη των μαθητών. Αντλούνται ερευνητικά δεδομένα από τα πεδία της νευροεπιστήμης, της έρευνας στην εκπαίδευση και της ψυχοθεραπείας, παρουσιάζονται πεδία πρακτικών εφαρμογών καθώς η περίπτωση υλοποίησης πολιτιστικού προγράμματος δημιουργικού χορού και κίνησης για εφήβους με τίτλο «Εργαστήρι Αυτοέκφρασης: με εξερευνώ μέσα από τον χορό και τη μουσική».

Καλλιόπη Μπερμπέρη, Αναστασία Μπελίτσου, Αγγελάρα Δροσίδου & Ελευθερία Μήτση

Τα επιτραπέζια παιχνίδια στο σύγχρονο σχολείο: μια πρόταση για συστηματική προσέγγιση των παιχνιδιών στρατηγικής από Α έως Στ Δημοτικού

Η καλλιέργεια γνώσεων και δεξιοτήτων στους μαθητές μέσα από τη χρήση επιλεγμένων επιτραπέζιων παιχνιδιών με συχνότητα μία φορά την εβδομάδα στις τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, είναι μια προσέγγιση που ήδη έχει εφαρμοστεί πριν την περίοδο της πανδημίας στο Σχολείο “Ευρωπαϊκό Πρότυπο”. Η αξιοποίηση επιτραπέζιων παιχνιδιών που προάγουν την οπτική αντίληψη, τον οπτικοκινητικό συντονισμό, τον προφορικό λόγο, τη μνήμη, την συνεργασία, την συνδυαστική και κριτική σκέψη, τον οπτικοχωρικό προσανατολισμό και την κατηγοριοποίηση στην περίοδο μετά την πανδημία, είναι ζητούμενο για την εκπαιδευτική κοινότητα. Στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων η εκμάθηση σκακιού είναι ένας μόνο τρόπος να εισαχθούν οι μαθητές στην έννοια των στρατηγικών παιχνιδιών. Ωστόσο, ανάλογα με την ηλικία και το δυναμικό, οι μαθητές μπορούν να κινητοποιηθούν και να χαίρονται με πιο απλά και λιγότερο χρονοβόρα παιχνίδια στρατηγικής που μπορούν να αξιοποιούν τόσο στην τάξη όσο και στο σπίτι, αναπτύσσοντας γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις. Στη συγκεκριμένη πρόταση, παρουσιάζονται τα σχέδια μαθήματος και η αξιολόγηση των μαθητών στο μάθημα των “Παιδαγωγικών Παιχνιδιών”, τα οποία είναι στηριγμένα σε μια στοχοκεντρική προσέγγιση και αξιολόγηση, σύμφωνα με την συχνότητα εμφάνισης της επιλεγμένης συμπεριφοράς (γνωστικής ή κοινωνικοσυναισθηματικής). Η διδασκαλία των επιτραπέζιων παιχνιδιών που προτείνουμε περιλαμβάνει γνώσεις, στάσεις και δεξιότητες οι οποίες αναμένεται να κατακτηθούν από τους μαθητές, τον τρόπο που χρησιμοποιούνται στην τάξη και τουρνουά που μπορούν να παίζουν οι μαθητές στο σχολείο ή σε κάθε ευκαιρία ως δομημένο παιχνίδι. Επιλέγονται 3 τουλάχιστον παιχνίδια για τις τάξεις Α-Β, Γ-Δ και Ε-Στ, από τα οποία κάποια είναι κοινά και κάποια διαφορετικά. Η παρούσα πρόταση μπορεί να αξιοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς σε διάφορα πλαίσια, αξιοποιώντας τα ήδη προτεινόμενα επιτραπέζια σε διάφορες καταστάσεις που το επιτρέπουν εντός σχολείου ή την διάθεση για εκμάθηση, τροποποίηση και δημιουργία νέων επιτραπέζιων παιχνιδιών από τους ίδιους τους μαθητές.

Χριστίνα Μπότσου

Συλλογική Ενδυνάμωση μέσα από την Εκπαίδευση στον Οπτικό Πολιτισμό: Μία Κριτική Έρευνα Δράσης (Collective Empowerment through Visual Culture Education: A Critical Action Research)

Τις τελευταίες δεκαετίες, αναδεικνύεται ολοένα και περισσότερο ο κοινωνικός-χειραφετητικός ρόλος της εικαστικής εκπαίδευσης. Η εκπαίδευση στον οπτικό πολιτισμό θεωρείται ότι αποτελεί ένα μέσο για την επανανοηματοδότηση του ρόλου της εικόνας στη δόμηση ταυτοτήτων και κοινωνικών αναπαραστάσεων (Freedman, 2003), ενώ ο κοινωνικός προσανατολισμός που αποκτά η διδακτική της τέχνης στη μετανεωτερικότητα, τείνει να εμβαθύνει την κατανόησή μας για το πολιτιστικό τοπίο που κατοικούμε (Efland, 2002). Με βάση αυτό το θεωρητικό πλαίσιο, η παρούσα ανάλυση εστιάζει στα ευρήματα μίας διδακτικής προσέγγισης που πραγματοποιήθηκε κατά το ακαδημαϊκό έτος 2021-2022 σε φοιτήτριες του Τμήματος Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία (ΕΚΠΑ), κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου «Στοιχεία και Τεχνικές των Εικαστικών Τεχνών». Κατά τη διδακτική αυτή προσέγγιση αξιοποιήθηκαν οι τεχνικές του collage και του pastiche για τη δημιουργία καλλιτεχνικών έργων, με αφορμή το έργο των αфро-αμερικανίδων καλλιτεχνίδων Tiffany Alfonseca και Njideka Akunyili Crosby. Η προσέγγιση ακολούθησε τα μεθοδολογικά εργαλεία της κριτικής έρευνας δράσης (critical action research), επιτρέποντας στην εκπαιδευτικό-ερευνήτρια μία κριτική προσέγγιση της διδασκαλίας του σύγχρονου οπτικού πολιτισμού στην Πανεπιστημιακή τάξη, δρώντας διερευνητικά προς την κατεύθυνση της συλλογικής ενδυνάμωσης. Στην

παρούσα ανάλυση θα εξεταστεί με ποιον τρόπο το αλληλεπιδραστικό περιβάλλον μίας ομαδοσυνεργατικής εικαστικής δραστηριότητας στο Πανεπιστήμιο ενισχύει το ομαδικό πνεύμα και το αίσθημα αλληλεγγύης ανάμεσα στις φοιτήτριες και σε ποιό βαθμό παρέχει εργαλεία στην προσπάθεια να κατανοήσουν τον εαυτό τους καθώς και να αναγνωρίσουν σημεία σύγκλισης και αντίθεσης με άλλα μέλη της ομάδας, ενθαρρύνοντας την αλληλεπίδραση. Μία ακόμη παράμετρος που εξετάζεται από την παρούσα ανάλυση είναι η συμβολή των εικαστικών ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων στην ανάπτυξη της κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης (social emotional learning), μέσω της οποίας οι φοιτήτριες εξάσκησαν γνώσεις και δεξιότητες προς την κατανόηση της ταυτότητάς τους, τη διαχείριση των συναισθημάτων τους, με έμφαση στην ενσυναίσθηση και στη δημιουργία υποστηρικτικών σχέσεων και δικτύων.

Ανδρομάχη Μπούνα Βάιλα, Παντελής Κύρκος & Γεωργία Γκέσιου

Το παιχνίδι στην προσχολική ηλικία και η αναπαραγωγή έμφυλων ταυτοτήτων. Ένας σύγχρονος προβληματισμός

Το παιχνίδι συμβάλει σημαντικά στην σωματική και γνωστική ανάπτυξη των παιδιών, όπως και στην κοινωνικοποίηση και την έμφυλη διαμόρφωσή του, ενώ μέσω αυτού τα παιδιά καλλιεργούν δεξιότητες που είναι πολύτιμες για την μετέπειτα ζωή τους. Το φύλο αποτελεί έναν βασικό παράγοντα διαμόρφωσης των παιγνιδιών συμπεριφορών και το παιχνίδι διαμορφώνει σημαντικά την έμφυλη ταυτότητα. Η έμφυλη διαμόρφωση λειτουργεί και σε συσχέτιση με τους εξωτερικούς περιβαλλοντικούς παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη των παιδιών. Το άτομο διαμορφώνει έμφυλη ταυτότητα, τόσο μέσα από την επιτέλεση έμφυλων ρόλων, όσο και μέσω του τρόπου με τον οποίον το ίδιο αντιμετωπίζεται. Στις μέρες μας, ωστόσο, παρατηρείται το εξής παράδοξο, αφενός, υπάρχουν ο δημόσιος λόγος και οι έρευνες που υποστηρίζουν το ευρύ άνοιγμα του σχολείου στη «διαφορετικότητα», αφετέρου, φαίνεται πως η οργάνωση και λειτουργία των σχολείων συνεχίζουν τις παραδοσιακές εκπαιδευτικές πρακτικές που διαιωνίζουν την ομοιογένεια και την κατευθυνόμενη κανονικότητα. Σκοπός της έρευνας είναι να μελετήσει την έμφυλη «αυθόρμητη», ελεύθερη επιλογή του παιδιού κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού και κατά πόσο αυτή είναι κοινωνικά «κατευθυνόμενη» με σκοπό να επιβεβαιώσει, νομιμοποιήσει και αναπαράξει τα χαρακτηριστικά με τα οποία έχει κοινωνικοποιηθεί, ώστε να ενταχθεί στην αντίστοιχη έμφυλη ομάδα. Η παρούσα ποιοτική έρευνα υιοθετεί την ερμηνευτική στάση απέναντι στον κόσμο, όπου οι ερευνητές μελετούν τα πράγματα στα φυσικά τους πλαίσια, προσπαθώντας να κατανοήσουν ή να ερμηνεύσουν τα φαινόμενα με βάση τις έννοιες που τους αποδίδουν οι άνθρωποι. Σε συνδυασμό με την παρατήρηση, ελήφθησαν φωτογραφικά αρχεία, ημιδομημένες συνεντεύξεις με τους εκπαιδευτικούς, ομάδες εστίασης και παρατήρηση κατά τη διάρκεια του ελεύθερου και ημικατευθυντικού παιχνιδιού των παιδιών. Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστούν τα πρώιμα αποτελέσματα της πιλοτικής αυτής έρευνας που ανοίγουν ένα διάλογο σχετικά με τα ερευνητικά μέσα.

Δήμητρα Μπούρχα, Μαρία Χατζηγιάννη, Τρυφαίνη Σιδηροπούλου & Μαρίνα Καλαθά

Η τέχνη αρωγός στην παιδαγωγική διαδικασία σε παιδιά 3 – 4 ετών

Ο ρόλος της τέχνης είναι καθοριστικός και ουσιαστικός, αφού συνδέει την εκπαίδευση με τον πολιτισμό. Η ανάγκη να ευαισθητοποιήσουμε τα παιδιά προς τη σημαντικότητα της τέχνης, μας οδήγησε να πραγματοποιήσουμε ένα παιδαγωγικό πρόγραμμα σε παιδιά ηλικίας 3 – 4 ετών, που να στηρίζεται στην τέχνη και πιο συγκεκριμένα σε πίνακες ζωγραφικής. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα διήρκεσε περίπου 6 μήνες. Στόχος της εισαγωγής της τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία, ήταν τα παιδιά να δουλέψουν μέσα από τρεις κατευθύνσεις ως θεατές, ως κριτικοί και ως παραγωγοί της τέχνης. Πραγματευτήκαμε ποικίλα θέματα, όπως η μουσική, η γνωριμία με το σώμα μας, η οικογένειά μας, συνδυάζοντας διάφορες δεξιότητες, με γνώμονα το παιχνίδι. Μέσα από την προσέγγιση αυτή διαπιστώσαμε ότι τα παιδιά κατέκτησαν γνώσεις για τους πίνακες ζωγραφικής και τους δημιουργούς τους, παρατήρησαν με κάθε λεπτομέρεια τα έργα και ως «κριτικοί τέχνης» προσπάθησαν να δουν μέσα από τα μάτια του καλλιτέχνη, να αφουγκραστούν το περιεχόμενο και να παρατηρήσουν κάθε λεπτομέρεια. Όλα τα παραπάνω προκάλεσαν απορίες και ερωτήσεις, κινητοποιήσαν ποικίλες μαθησιακές περιοχές, έδωσαν αφορμή για ανάπτυξη του περιεχομένου και συνέβαλαν στην ολοκλήρωση του προγράμματος με την τελική παρουσίασή του στους γονείς τους κατά την καλοκαιρινή εκδήλωση του τμήματος στον αύλειο χώρο του Κέντρου Πρώιμης Αγωγής

& Φροντίδας, που φιλοξενούνταν. Άλλωστε, 'Σκοπός της τέχνης είναι να ξεπλύνει τη σκόνη της καθημερινότητας από τις ψυχές μας', Πάμπλο Πικάσο.

Ευθαλία Νίνη

Το παιχνίδι κατά τη νοσηλεία των παιδιών της πρώιμης παιδικής ηλικίας: «Γιατρέ, πότε θα γίνω καλά;»

Το παιχνίδι αποτελεί σημαντική προτεραιότητα και στους χώρους της υγειονομικής περίθαλψης. Κατά τη διάρκεια της παραμονής στο νοσοκομείο τα παιδιά απομονώνονται από το φυσικό τους περιβάλλον και έρχονται αντιμέτωπα με το άγνωστο χώρο και τις ιατρικές παρεμβατικές διαδικασίες. Έτσι, λοιπόν, τα παιδιά που νοσηλεύονται έχουν την ανάγκη για παιχνίδι το οποίο θα τους βοηθήσει να εκφράσουν τα συναισθήματα τους, τις ανησυχίες τους και να αντιληφθούν τι συμβαίνει, αντιμετωπίζοντας με επιτυχία τη θεραπεία τους. Η παρούσα εισήγηση στοχεύει στην ανάδειξη του παιχνιδιού στο χώρο του νοσοκομείου ώστε να βοηθήσει τα παιδιά να διαχειριστούν την εμπειρία της νοσηλείας τους με πιο θετικό τρόπο. Το συμβολικό παιχνίδι ήταν και η μέθοδος που χρησιμοποίησε η παιδαγωγός, δίνοντας παιχνίδια-αντικείμενα σε συνδυασμό με ιατρικά υλικά, κατέγραψε τα φανταστικά σενάρια των παιδιών αλλά και με ποιον τρόπο την συμπεριέλαβαν στο παιχνίδι. Στα αποτελέσματα της μελέτης αναδεικνύονται ότι το παιχνίδι είναι ένα από τα ισχυρότερα εργαλεία, όπου μειώνει το άγχος και επιφέρει ευχάριστα αποτελέσματα στην ανάρρωση και την ευημερία των νοσηλευόμενων παιδιών.

Ξανθούλα Νταναβάρα

Σχεδιάζοντας εκπαιδευτικές δράσεις για άτομα με προβλήματα όρασης: Η περίπτωση του μουσείου Χαρτονομισμάτων Ιονικής Τράπεζας

Οι σύγχρονες κοινωνικές απαιτήσεις επιβάλλουν μια νέα προσέγγιση στη λειτουργία των μουσείων, ώστε να προάγουν την ισότιμη συμμετοχή όλων των πολιτών, χωρίς αποκλεισμό. Άλλωστε, η λειτουργία τους συνδέεται στενά με τον δημόσιο χαρακτήρα τους. Η εξασφάλιση της πρόσβασης και της εξυπηρέτησης των ατόμων με αναπηρία (ΑΜΕΑ) και γενικότερα των εμποδιζόμενων ατόμων είναι ένα σύνθετο εγχείρημα, στο οποίο υπεισέρχονται πολλοί παράγοντες που επηρεάζουν το τελικό αποτέλεσμα, όπως ο σωστός σχεδιασμός, η ενημέρωση, η εκπαίδευση, οι νοσοτροπίες, η επαγγελματική συνέπεια, ο έλεγχος, οι αρμοδιότητες. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιασθεί μια νέα προσέγγιση σε ένα υφιστάμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιείται στο Μουσείο Χαρτονομισμάτων Ιονικής Τράπεζας στην Κέρκυρα. Το πρόγραμμα αυτό, το οποίο ονομάζεται «Coin-O-Rama» είναι ένα διαδραστικό σύστημα που έχει σχεδιαστεί για την αναζήτηση την μελέτη και την εξερεύνηση των νομισμάτων ή άλλων στρογγυλών αντικειμένων που περιλαμβάνονται σε συναφείς φυσικές εκθέσεις. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να πληροφορηθούν για τη χρονική περίοδο και την περιοχή στην οποία αντιστοιχούν. Το «Coin-O-Rama», παρά τον πρωτοποριακό του χαρακτήρα για την Ελλάδα, είναι σχεδιασμένο κατά τρόπο τέτοιο που δεν ευνοεί τη συμμετοχή ατόμων με ειδικές αναπηρίες, όπως για παράδειγμα άτομα με προβλήματα όρασης. Μέσα από την κατάλληλη επεξεργασία των δεδομένων, σχεδιάσθηκε διαφορετική προοπτική για το πρόγραμμα που λαμβάνει την ανάλογη μέριμνα μέσα από μια σειρά διαδικασιών και ενεργειών τόσο για την προετοιμασία πριν την επίσκεψη αλλά κυρίως για τη δια ζώσης εμπειρία. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης θα αναφερθούν αυτές οι διαδικασίες και οι παράμετροι όπως έχουν σχεδιασθεί καθώς και τα νέα προτεινόμενα βήματα για την δημιουργία μιας νέας πτυχής του προγράμματος, ειδικά απευθυνόμενο σε άτομα με προβλήματα όρασης, το οποία μέσα από τη συμμετοχή τους θα μπορούν ισότιμα με όλους τους άλλους συμμετέχοντες να σχεδιάζουν και να λαμβάνουν το δικό τους νόμισμα τυπωμένο σε γλώσσα braille.

Μαρία Ελευθερία Ξαγοράρη & Σοφία Χατζηβασιλείου

Παιδαγωγικές προσεγγίσεις των μικρότερων παιδιών στην οικογένεια και στον παιδικό σταθμό μέσα από το αισθητηριακό παιχνίδι (messy play)

Οι άνθρωποι είμαστε αισθητηριακοί εξερευνητές με σκοπό να ανταποκριθούμε στο κοινωνικό μας περιβάλλον. Η αναζήτηση, παρούσα από την βρεφική ηλικία των παιδιών, μέσω του αισθητηριακού παιχνιδιού είναι ένα είδος έκφρασης και ανθρώπινης επικοινωνίας, με κύριο χαρακτηριστικό την οικουμενικότητα. Επιπλέον, η καλλιτεχνική έκφραση είναι μέρος όλων των πολιτισμών από τις απαρχές της

ανθρωπότητας, με πορεία συνεχούς εξέλιξης, ανάλογα με τις ανάγκες που εξυπηρετεί στην εκάστοτε κοινωνία. Στον χώρο της επιστημονικής έρευνας η τέχνη που σχετίζεται με την εκπαίδευση των μικρών παιδιών θεωρείται πλέον ένα μέσο απαραίτητο για τη μάθηση αλλά και την ολόπλευρη ανάπτυξη και αγωγή. Το αισθητηριακό παιχνίδι στους χώρους προσχολικής αγωγής είτε είναι ατομικό είτε ομαδικό ασκεί πάντα θετική επίδραση στο παιδί σε ένα ολιστικό φάσμα. Η παρούσα εργασία διερευνά παιδαγωγικές προσεγγίσεις οι οποίες ενθαρρύνουν το μικρό παιδί να ασχοληθεί με το αισθητηριακό παιχνίδι που αποσκοπεί στην αυτοέκφραση και αυτοδημιουργία. Παράλληλα στην εργασία μελετάται η επίδραση αυτού του είδους παιχνιδιού σε σωματικό επίπεδο. Ένα σημαντικό εργαλείο που θα χρησιμοποιήσει το παιδί για να δημιουργήσει είναι τα χέρια του τα οποία θα του δώσουν την δυνατότητα να επιλέξει τον τρόπο που θα εκφράσει τη δημιουργικότητά του. Εν κατακλείδι, στην εργασία παρουσιάζονται πρώτα αποτελέσματα στο ερώτημα αν στην οικογένεια και στον παιδικό σταθμό ο ρόλος του αισθητηριακού παιχνιδιού γίνεται ο συνδυετικός κρίκος της ολόπλευρης ανάπτυξης των παιδιών, της εκπαίδευσης και του πολιτισμού.

Εμμανουήλ Ξυνάδας & Δήμητρα Βραχωρίτη

Η Ψαλτική Τέχνη στην προσχολική αγωγή. Η περίπτωση εφαρμογής εκπαιδευτικών δράσεων σε ξενόγλωσσα παιδιά προσχολικής ηλικίας

Η Ψαλτική Τέχνη, γνωστή ευρύτερα και ως «Βυζαντινή Μουσική», αποτελεί κομμάτι του ελληνικού πολιτισμού και μία από τις πολλές Τέχνες που έφτασαν στο απόγειό τους κατά την Παλαιολόγια περίοδο. Ως Τέχνη, αποτελεί παράλληλα πολιτισμικό αγαθό, με πλούσιο πολιτιστικό απόθεμα, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εκτός από Τέχνη, η Ψαλτική υφίσταται και Επιστήμη, η οποία ερευνάται και θεραπεύεται από την επιστήμη της Βυζαντινής Μουσικολογίας. Ως Τέχνη και Επιστήμη η Ψαλτική, στην Ελλάδα, διδάσκεται σε δομές τυπικής εκπαίδευσης, όπως μουσικά σχολεία και πανεπιστημιακά τμήματα, αλλά και σε δομές μη τυπικής εκπαίδευσης, όπως ωδεία και σχολές βυζαντινής και παραδοσιακής μουσικής. Ειδικότερα, όσον αφορά την τυπική εκπαίδευση η διδασκαλία της Ψαλτικής εντάσσεται στο μάθημα της Μουσικής στις δομές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, ενώ αυτοτελώς διδάσκεται στα μουσικά σχολεία που αποτελούν δομές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Στην εργασία γίνεται αναφορά στην Ψαλτική Τέχνη ως Τέχνη και πολιτισμικό αγαθό και στο πλούσιο πολιτιστικό της απόθεμα, το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία, ειδικότερα στην Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευση και σε δομές προσχολικής αγωγής. Στο κύριο μέρος παρουσιάζονται τα ευρήματα έρευνας που εκπονήθηκε σε δομή προσχολικής ηλικίας και συγκεκριμένα σε νηπιαγωγείο του Μονάχου της Γερμανίας, στην οποία συμμετείχαν μαθητές από τριών έως έξι ετών, προερχόμενοι από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, ορισμένοι εκ των οποίων με μαθησιακές δυσκολίες και διαταραχές. Σε αυτήν χρησιμοποιήθηκαν ψαλτικά ψηφιακά ηχητικά αρχεία (clips) για τη δημιουργία και υποστήριξη εκπαιδευτικού εργαλείου, με σκοπό την αποτύπωση της επίδρασης της Ψαλτικής στην ψυχολογία παιδιών προσχολικής ηλικίας. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στη βάση της οκταηχίας της Ψαλτικής και κατά τη διάρκειά της, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να ακούσουν εκκλησιαστικούς ύμνους διαφορετικών ειδών και γενών μελοποιίας, οι οποίοι αποδίδονταν μονωδικά ή χορωδικά, ενώ με βάση τα ακούσματα κλήθηκαν να αποτυπώσουν σχεδιαστικά τα συναισθήματα που αυτοί τους δημιουργούσαν. Σκοπός της εργασίας είναι να παρουσιάσει την Ψαλτική Τέχνη, ως εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία και ειδικότερα ως ένα εκπαιδευτικό μέσο για την καταγραφή και αποτύπωση των παιδικών συναισθημάτων, στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και, ειδικότερα, στην προσχολική αγωγή.

Μαρία Ορφανίδου

Το παιχνίδι ως μέσο έκφρασης της ψυχικής ζωής

Το παιχνίδι είναι μια δυναμική και σύνθετη δραστηριότητα που υπόκειται στους υλικούς και κοινωνικούς περιορισμούς του περιβάλλοντος από το οποίο προέρχεται το παιδί. Ως πολιτισμικό αγαθό αποτελεί τρόπο έκφρασης της πολιτισμικής ταυτότητας του παιδιού. Πρωτίστως, όμως, αποτελεί το μέσο έκφρασης του ψυχικού του κόσμου, των σκέψεων και συναισθημάτων, των καταστάσεων και δυσκολιών που ζει. Το παιχνίδι ως θεραπευτικό εργαλείο συναντάται στην παιγνιοθεραπεία και επιτρέπει την έκφραση της ψυχικής ζωής του παιδιού και των δυσκολιών του. Με την παρουσίαση δύο μελετών περίπτωσης που αφορούν την επιθετικότητα και την δυσθυμία σκιαγραφείται η διαδικασία της παιγνιοθεραπείας και πως το

παιχνίδι συντελεί στην έκφραση και βελτίωση των σημείων της ψυχικής ζωής του παιδιού στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασης που δημιουργείται μεταξύ του παιδιού και του παιγνιοθεραπευτή.

Μαρία Παζαρλή, Σοφία Παυλίδου & Ελπίδα Δανιήλ

"Ένα νόμισμα, ένας χάρτης, μια ιστορία για την Ελευθερία": Ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα με παιχνίδια για ήρωες, θεούς, μύθους και ιστορίες μέσα από παλιούς χάρτες και αρχαία νομίσματα

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται το εκπαιδευτικό πρόγραμμα για μαθητές/ριες πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης με τίτλο: "Ένα νόμισμα, ένας χάρτης, μια ιστορία για την Ελευθερία", που αποτέλεσε καρπό της συνεργασίας ανάμεσα στο Αρχείο Χαρτογραφικής Κληρονομιάς των Γενικών Αρχείων του Κράτους και το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, στο πλαίσιο της περιοδικής έκθεσης "Για μια φλόγα που καίει. Αρχαιότητες και Μνήμη, Θεσσαλονίκη – Μακεδονία [1821-2021]" (Ιούλιος 2021-Αύγουστος 2022). Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε κατά τη σχολική περίοδο 2021-22 και είχε ως στόχο να συμβάλει στην κατανόηση του θεματικού περιεχομένου της Χάρτας του Ρήγα Βελεστινλή (με έμφαση στην πολυποικιλία και πολυσημάντη παρουσία, ανάδειξη και ερμηνεία των αρχαίων νομισμάτων που περιέχονται σε αυτή), στην οποία ήταν αφιερωμένο σημαντικό τμήμα της Έκθεσης, ολοκληρώνοντας τη βιωματική εμπειρία της επίσκεψης στο ΑΜΘ. Η διενέργεια του προγράμματος μέσα στον χώρο της Έκθεσης, επέτρεψε να δομηθεί η αφήγηση και το παιχνίδι σε διάλογο με τα εκθέματα, παρακινώντας, κατά την πρώτη φάση της ξενάγησης/αφήγησης, τους μαθητές να παρατηρήσουν, να σκεφτούν, να απαντήσουν σε ερωτήσεις, να εξερευνήσουν οι ίδιοι το εκτιθέμενο αντίγραφο της Χάρτας και το σχετικό υλικό, να ανακαλέσουν γνώσεις και πληροφορίες. Στη συνέχεια, η Χάρτα μετατρέπεται σε επιτραπέζιο παιχνίδι ερωταπαντήσεων με κάρτες πολλαπλών επιλογών, που οι μαθητές μπορούν να απαντήσουν παίζοντας ανά δύο ή σε ομάδες. Το ειδικά σχεδιασμένο υλικό για τον εκπαιδευτικό επέτρεπε την προετοιμασία των μαθητών πριν την επίσκεψη και πρόσφερε ιδέες, προτάσεις για δραστηριότητες και θέματα προς συζήτηση, αλληλοσυνεργατική έρευνα, έκφραση συναισθημάτων και σκέψεων που γεννήθηκαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος, προς αξιοποίηση στην πράξη. Οι ειδικές συνθήκες που προέκυψαν από την πανδημία του Covid-19, αλλά και το ενδιαφέρον εκ μέρους της εκπαιδευτικής κοινότητας για παροχή σχετικού υλικού, οδήγησαν στον μετασχηματισμό του διά ζώσης προγράμματος σε μία σειρά ψηφιακών δραστηριοτήτων, δωρεάν και διαρκώς προσβάσιμων από τις ιστοσελίδες του ΑΜΘ και του ΑΧΑΚ.

Ανναμπέλλα Παλλαδά

Μετατροπή της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης – Μελέτη Περίπτωσης στην ηλεκτρονική εξ αποστάσεως (μη τυπική) εκπαίδευση ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011)

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται ο τρόπος εφαρμογής της παιγνιώδους διδασκαλίας, κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011 συγκεκριμένα), με την μετατροπή της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης. Στόχος της εργασίας είναι η περιγραφή της φιλοσοφίας, της λογικής, των απαιτήσεων και των βημάτων της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης, αρχικά στον σχεδιασμό και την προετοιμασία του Εκπαιδευτή και ακολούθως κατά την υλοποίηση της διδασκαλίας. Στο πρώτο μέρος της εργασίας, αναφέρονται αρχικά, σε σύντομη, οι απαιτήσεις και οι ιδιαιτερότητες μιας εκπαίδευσης επί διεθνών προτύπων, όπως χαρακτηριστικά τα προαναφερθέντα και αναφέρονται οι στόχοι και οι επιδιώξεις της εφαρμογής της παιγνιώδους διδασκαλίας σε τέτοια εκπαιδευτικά αντικείμενα, ιδίως στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων. Στη συνέχεια, περιγράφονται: η φιλοσοφία, η λογική, οι απαιτήσεις και τα βήματα της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης, τόσο κατά τη φάση σχεδιασμού και προετοιμασίας του Εκπαιδευτή, όσο και κατά τη φάση υλοποίησης της διδασκαλίας. Στο δεύτερο μέρος της εργασίας, δίνεται και σχολιάζεται το συγκεκριμένο παράδειγμα εφαρμογής της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης κατά τη διδασκαλία στα διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας ISO 9001 και ISO 19011, στο πλαίσιο ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων.

Γιάννης Παπαβασιλείου, Αχιλλέας Κωστούλας & Χρήστος Νίστας

Παίξτε και ανακαλύψτε το Δίδυμο Οθωμανικό Λουτρό Τρικάλων

Το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM), στην προσπάθειά του να αναδείξει τον ρόλο των μουσείων στη σύγχρονη κοινωνία, καθιέρωσε από το 1977 τη 18η Μαΐου ως Διεθνή Ημέρα Μουσείων (International Museum Day). Το μήνυμα αυτής της επετείου είναι να γίνουν τα μουσεία φορείς πολιτισμικών ανταλλαγών “με σκοπό την ενίσχυση της μόρφωσης, την προώθηση της αμοιβαίας κατανόησης, την ειρήνη και τη συνεργασία μεταξύ των λαών”. Στο πλαίσιο του εορτασμού το Αναπτυξιακό Κέντρο Θεσσαλίας σε συνεργασία με την Εφορεία Αρχαιοτήτων Τρικάλων διοργάνωσε την Τετάρτη 18 Μαΐου 2022, εκπαιδευτική δράση στο Οθωμανικό Τέμενος «Κουρσούμ τζαμί» και στο Δίδυμο Οθωμανικό Λουτρό, στην παραποτάμια περιοχή του Ληθαίου ποταμού, με τη συμμετοχή εκατό μαθητών από το 1ο Δημοτικό Σχολείο Τρικάλων, το 9ο Δημοτικό Σχολείο Τρικάλων και το Γυμνάσιο Φαρκαδόνας. Οι μικροί συμμετέχοντες γνώρισαν την αρχιτεκτονική των μνημείων και ανακάλυψαν την ιστορία και την διαδικασία των λουτρών μέσα από μια καινοτόμα ψηφιακή εφαρμογή, που περιλαμβάνει ηχητική ξενάγηση και εκπαιδευτικό παιχνίδι. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί από το Αναπτυξιακό Κέντρο Θεσσαλίας (Γιάννης Παπαβασιλείου, Αχιλλέας Κωστούλας, Χρήστος Νίστας) σύμφωνα με τις αρχές της παιχνοκεντρικής μάθησης και μεταξύ άλλων περιέχει στοιχεία όπως ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών, σωστό/λάθος, αποστολές, στοιχεία κρυμμένου θησαυρού, χρήση επαυξημένης πραγματικότητας, QR κώδικες, 3D animation video κτλ. Στη συνέχεια, οι μαθητές ξεναγήθηκαν από τους αρχαιολόγους της Εφορείας στον περιβάλλοντα χώρο και το οθωμανικό τέμενος Οσμάν Σαχ όπου στεγάζεται περιοδική έκθεση με αρχαιότητες που προέρχονται από ανασκαφές της ΕΦΑ Τρικάλων στην περιοχή.

Γιώτα Παπαδημητρίου

Πατριαρχικά σχολεία στην Αίγυπτο (16ος - 17ος αι.): Τα σχολεία του Μελέτιου Πηγά και του Ιωαννίκιου

Στους αιώνες της Τουρκοκρατίας στην Αίγυπτο (1517- 1914) το Πατριαρχείο Αλεξανδρείας βρέθηκε σε δεινή θέση λόγω της χρόνιας πείνας και της ελάττωσης του ορθόδοξου ελληνόφωνου και αραβόφωνου ποιμνίου του. Ωστόσο, ακόμα και σε εκείνους τους δύσκολους καιρούς οι Πατριάρχες Αλεξανδρείας παράλληλα με το σημαντικό ποιμαντικό τους έργο κατάφεραν να επιτελέσουν και εκπαιδευτικό έργο και να υποστηρίξουν τη λειτουργία σχολείων. Σκοπός του παρόντος πονήματος είναι να εστιάσει στα σχολεία που ίδρυσαν ο Μελέτιος Πηγάς στη Μονή του Αγίου Σάββα στην Αλεξάνδρεια (16ος αι.) και ο Πατριάρχης Ιωαννίκιος στη Μονή του Αγίου Γεωργίου στο Παλαιό Κάιρο (17ος αι.), δύο σχολεία που αποτέλεσαν τους μοναδικούς φάρους για τον ελληνισμό της εποχής.

Γιώτα Παπαδημητρίου

Οι Έλληνες στην Αίγυπτο: Όψεις της διοικητικής τους οργάνωσης και της εκπαιδευτικής τους δραστηριότητας

Από τις αρχές του 19ου αι συνεχή μεταναστευτικά ρεύματα δημιούργησαν τον νεότερο ελληνισμό στην Αίγυπτο. Η ιστορία του είναι η ιστορία μιας εθνικής ομάδας που πέρασε από τη διαδικασία προσαρμογής σε έναν ξένο τόπο και ήκμασε διατηρώντας την ταυτότητα της. Στην παρούσα εισήγηση προτάσσεται ένα σύντομο ιστορικό της παρουσίας των Ελλήνων στη νεότερη Αίγυπτο και ακολουθεί η ανάλυση όψεων της διοικητικής τους οργάνωσης και της εκπαιδευτικής τους δραστηριότητας.

Βασιλική Παπαδοπούλου & Δημήτρης Σπιτσέρης

Το μάθημα της ιστορίας με την προσέγγιση μνημείων. Μια διδακτική προσέγγιση του Ολοκαυτώματος των Εβραίων της Θεσσαλονίκης

Τα τελευταία χρόνια, η διδασκαλία του μαθήματος της ιστορίας φαίνεται να αλλάζει ολοένα και περισσότερο, με σκοπό να εναρμονιστεί με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Η στείρα γεροντολογική αφήγηση που καθιστά τους μαθητές παθητικούς αποδέκτες των ιστορικών πληροφοριών, αντικαθίσταται από καινοτόμες βιωματικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις. Ορμώμενοι από τις υπάρχουσες συνθήκες και αλλαγές προτείνουμε μια διδακτική προσέγγιση του Ολοκαυτώματος των εβραίων της

Θεσσαλονίκης, μέσα από επισκέψεις και περιηγήσεις στο μνημείο του παλαιού εβραϊκού νεκροταφείου. Η δημόσια τέχνη - τα μνημεία κάθε εποχής και κοινωνίας είθισται να αντανakλούν το επίσημο ιστορικό αφήγημα και να συντηρούν τη μνήμη μέσω οπτικού ερεθίσματος. Συνεπώς, μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σκοπός της προσέγγισης αυτής είναι να βγουν οι μαθητές από τα στενά όρια της σχολικής τάξης και το μάθημα να γίνει πιο διαδραστικό και ενδιαφέρον.

Ιωάννα Παπαευθυμίου & Ζαχαρένια Καραθανάση

Έχει φύλο το παιχνίδι; Έμφυλα στερεότυπα και παιχνίδι στην προσχολική ηλικία

Δε μπορεί να νοηθεί παιχνίδι χωρίς την ύπαρξη του παιδιού, καθώς η γέννηση της μιας λέξης οφείλεται στην έμφυτη εισχώρηση της άλλη σε αυτή (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου et al., 2000). Ωστόσο, δεν υπάρχει ένας σαφής ορισμός για την έννοια αυτή και η δυσκολία οριοθέτησής του οφείλεται στο γεγονός ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει διαφορετικές συμπεριφορές, καθώς μπορεί να εκδηλωθεί με πολλούς και ποικίλους τρόπους (αυθόρμητο, οργανωμένο, ομαδικό, ατομικό κ.α.). Σίγουρα, αυτό που είναι κοινά αποδεκτό, είναι ότι το παιχνίδι έχει πολύ μεγάλη σημασία για το παιδί και την ολόπλευρη ανάπτυξή του και φυσικά, όταν συνδυάζεται με την εκπαίδευση κατά την προσχολική ηλικία (3 1/2 έως 6 ετών), αποτελεί μια αστείρευτη πηγή χαράς και λειτουργεί ενοποιητικά, αποτελώντας έναν ολιστικό μηχανισμό μάθησης και ανάπτυξης. Παράλληλα, έχει αποδειχθεί ότι το παιχνίδι είναι το μέσο για να κατανοήσουμε την τακτική που χρησιμοποιεί το παιδί ώστε να εσωτερικεύσει σταδιακά τα χαρακτηριστικά του φύλου του, επεξεργαζόμενο τα κοινωνικά στερεότυπα. Ο όρος «βιολογικό φύλο» χρησιμοποιείται όταν γίνεται αναφορά στα βιολογικά και φυσιολογικά χαρακτηριστικά που προσδιορίζουν τους άνδρες και τις γυναίκες και θεωρείται ότι αποτελεί «φυσικό» υπόβαθρο, βάσει του οποίου κατασκευάζεται το κοινωνικό φύλο (Π.Ο.Υ., 2009). Από την άλλη, ο όρος «κοινωνικό φύλο» είναι μια δομή, η οποία αναφέρεται σε κοινωνικές, πολιτικές, οικονομικές και πολιτισμικές ιδιότητες και ευκαιρίες που σχετίζονται με το ανδρικό ή το γυναικείο φύλο (Γκασούκα, 2004 στο Τριλιανός - Καραμήνας, 2004). Η διάκριση των όρων «βιολογικό» και «κοινωνικό» φύλο εισήχθη τη δεκαετία του 1970 και έχει ουσιαστική σημασία, καθώς καταρρίπτει την υπόθεση ότι οι πολιτισμικές νόρμες του ανδρισμού και της θηλυκότητας είναι και βιολογικά καθορισμένες. Παρόλα αυτά, διανύοντας ήδη τη δεύτερη δεκαετία του 21ου αιώνα, πλαισιωμένη από την 4η Βιομηχανική Επανάσταση, τα έμφυλα στερεότυπα στο παιχνίδι είναι πιο επίκαιρα από ποτέ, προκαλώντας την ερώτηση: « Έχει ακόμα το παιχνίδι φύλο;».

Τριανταφυλλιά Παπαζιώγα

Η τέχνη ως εργαλείο ανάπτυξης των σύγχρονων δεξιοτήτων ζωής στην προσχολική εκπαίδευση: Η μεθοδολογία του παιδαγωγικού συστήματος LEADS

Στην παρούσα ανακοίνωση θα εστιάσουμε στη σημασία της χρήσης της τέχνης για την προσχολική εκπαίδευση στα πλαίσια της σκιαγράφησης μίας σύγχρονης, αειφόρου, διεθνούς εκπαιδευτικής μεθοδολογίας, με κύριο στόχο την συμβολή της στην ολιστική ανάπτυξη της ανθρώπινης προσωπικότητας από τα πρώιμά της χρόνια. Όλες οι μορφές τέχνης, ως κώδικες απεικόνισης και εκπομπής εικόνων, ιδεών, εμπειριών μπορούν να συμβάλλουν στη γόνιμη αλληλεπίδραση με τον παιδικό εγκέφαλο. Η προσπάθεια ανάγνωσης και απόδοσης νοήματος μέσω της τέχνης, τροφοδοτεί τις υπάρχουσες ικανότητες, νοηματοδοτώντας την πραγματικότητα όπως και οι λέξεις. Με λίγα λόγια, η επαφή των μαθητών με την τέχνη μπορεί να εγείρει και να ενεργοποιήσει βασικές - πυρηνικές δεξιότητες ζωής, που στηρίζονται στην εκτελεστική λειτουργία του ανθρώπινου εγκεφάλου. Δεν γεννιόμαστε με αυτές τις δεξιότητες, αλλά γεννιόμαστε με την ικανότητα να τις χτίσουμε μέσω των κατάλληλων ερεθισμάτων, εμπειριών και πρακτικής εξάσκησης. Τα θεμέλια τίθενται στην προσχολική ηλικία. Με την συμπλήρωση των τριών ετών, τα περισσότερα παιδιά χρησιμοποιούν ήδη τις δεξιότητες της εκτελεστικής λειτουργίας με απλούς τρόπους, δηλαδή, να θυμούνται και να ακολουθούν απλούς κανόνες. Οι ηλικίες 3-5 ετών εμφανίζουν μια αξιοσημείωτη έκρηξη στην επάρκεια αυτών των δεξιοτήτων. όπως αυξημένη αίσθηση του ελέγχου και γνωστική ευελιξία. Ο εγκέφαλος είναι δυναμικός και αλλάζει ανάλογα με τα ερεθίσματα και τις εμπειρίες. Όσο οι συγκεκριμένες περιοχές του εγκεφάλου αναπτύσσονται, ο αντίκτυπος των εμπειριών αποδεικνύεται μεγαλύτερος. Η μεθοδολογία του παιδαγωγικού συστήματος LEADS (Language Enhancement and Cognitive Development System, 2008), διασυνδέει την τέχνη ως εργαλείο με την εκμάθηση ξένων γλωσσών στην

προσχολική ηλικία. Η δημιουργική παιδαγωγική πρακτική που προκύπτει, είναι δυνατόν να συμβάλλει στην θεμελίωση και ανάπτυξη των δεξιοτήτων ζωής (αυτοπεποίθηση, κριτική αντίληψη, ενεργητική ακρόαση, συνεργασία, λήψη αποφάσεων, επίλυση προβλημάτων, εκτίμηση δυσκολιών και προσαρμοστικότητα.....) απαραίτητες για την επιτυχημένη πορεία του παιδιού σε όλα τα ηλικιακά στάδια. Στοχεύοντας στη θετική μάθηση του 21ου αιώνα, η μεθοδολογία του συστήματος LEADS, εξελίσσει την πολλαπλή νοημοσύνη (Howard Gardner) του παιδιού. Τελικά, μπορούμε να απαντήσουμε στο επίγραμμα του Ζαν Κοκτώ: «Η ποίηση είναι απαραίτητη-μόνο αν ήξερα για τί»: Η τέχνη είναι απαραίτητη για την παιδεία.

Κυριακή Παπαδοπούλου

Η Χρήση της Τέχνης στην Εκπαίδευση Ενηλίκων

Τα χαρακτηριστικά των ενηλίκων είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη από όλους τους εκπαιδευτές ενηλίκων, ώστε να επιτευχθεί η μάθηση. Το άρθρο ξεκινάει με μια ανασκόπηση στα χαρακτηριστικά των ενηλίκων, τη μετασχηματίζουσα μάθηση και το ρόλο του εκπαιδευτή. Έπειτα αναφέρεται στην αισθητική εμπειρία στην εκπαίδευση εκπαιδευτών και στο ρόλο της τέχνης στην ανάπτυξη κριτικού στοχασμού. Στο εμπειρικό μέρος αναφέρεται πώς μαθαίνει κανείς στα μουσεία και εφαρμόζεται μια μικροδιδασκαλία, ώστε αξιοποιηθεί ο ρόλος της τέχνης στην εκπαίδευση ενηλίκων.

Καλλιόπη Παπουτσάκη & Ελένη Μαρσέλη

Θεραπευτικές παρεμβάσεις παιχνιδιού σε μαθητές με διαταραχή αυτιστικού φάσματος (ΔΑΦ)

Το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει μια δυναμική διαδικασία μεταξύ θεραπευτή και παιδιού με στόχο την εξερεύνηση παρελθοντικών και παρόντων προβλημάτων, τα οποία επιδρούν στη συμπεριφορά και ταυτόχρονα να αποτελέσει εργαλείο για την αντιμετώπισή τους. Σκοπός: Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση ενός προγράμματος παρέμβασης με στόχο τη καλλιέργεια γνωστικών και κοινωνικο-συναισθηματικών δεξιοτήτων μια ομάδας εφήβων, μαθητών στο φάσμα του αυτισμού. Οι στόχοι εστιάζουν στην καλλιέργεια της κινητικότητας, της αυτοεξυπηρέτησης, των κοινωνικών δεξιοτήτων, της διαχείρισης της επιθετικότητας και της προκλητικής συμπεριφοράς, καθώς και στην αναγνώριση και διαχείριση των συναισθηματικών καταστάσεων. Υλικό και μέθοδοι: Η μέθοδος που επιλέχθηκε είναι η μελέτη περίπτωσης μιας ομάδας μαθητών 16 ετών, στο φάσμα του αυτισμού με νοητική αναπηρία. Τα κοινά συμπεριφορικά χαρακτηριστικά της ομάδας είναι έντονη επιθετικότητα και έλλειψη συναισθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων. Η συλλογή πληροφοριών έγινε με ημιδομημένη παρατήρηση. Οι άξονες της παρατήρησης αφορούσαν στην καταγραφή παρορμητικών και επιθετικών μορφών συμπεριφοράς, δεξιότητες αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας, τρόποι διαχείρισης συναισθηματικών καταστάσεων και δεξιότητες κινητικότητας και αυτοεξυπηρέτησης. Η αξιολόγηση κατέδειξε αδυναμίες στους προαναφερόμενους τομείς. Η υλοποίηση της παρέμβασης εστίασε στην καλλιέργεια δεξιοτήτων αδρής και λεπτής κινητικότητας, εκμάθηση δεξιοτήτων αυτοεξυπηρέτησης, αναγνώριση και διαχείριση συναισθημάτων, δεξιοτήτων αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας. Χρησιμοποιήθηκαν ομαδοσυνεργατικές παρεμβάσεις με την αξιοποίηση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού, ποικίλες τεχνικές, όπως brainstorming, παιχνίδι ρόλων, συζήτηση, ομάδες εργασίας και ποικιλία υλικών, όπως παιχνίδια, εικόνες, πίνακες ζωγραφικής, βιβλία, χρήση νέων τεχνολογιών, video, μουσικά cd κ.ά. Ενδεικτικές δραστηριότητες που χρησιμοποιήθηκαν, ήταν ασκήσεις και παιχνίδια κινητικότητας, παιχνίδια μίμησης, κοινωνικές ιστορίες για εκμάθηση τρόπων διαχείρισης των συναισθημάτων (θυμός, άγχος), ασκήσεις αναπνοής και χαλάρωσης, προβολή και μίμηση προτύπων για εκμάθηση τεχνικών διαχείρισης του θυμού, του άγχους, της επικοινωνίας κ.ά. Αποτελέσματα και συμπεράσματα: Το πρόγραμμα διήρκεσε 2 έτη, η ομάδα βελτίωσε της επικοινωνιακές, συναισθηματικές και κοινωνικές δεξιότητες, τις σχολικές επιδόσεις, έμαθε στρατηγικές διαχείρισης των συναισθημάτων, ανέπτυξε δεξιότητες αυτοεξυπηρέτησης, επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης.

Ανδριάννα Πατσιατζή

Έμφυλη προσέγγιση στο παιχνίδι και στην εκπαίδευση παιδιών προσχολικής ηλικίας

Στην παρούσα εργασία διερευνάται το παιδικό παιχνίδι και οι έμφυλες διαστάσεις του. Η ταυτότητα του φύλου αποτελεί μία από τις σημαντικότερες ταυτότητες, για αυτό οι γονείς αλλά και οι εκπαιδευτικοί από

νωρίς παροτρύνουν τα παιδιά, πολλές φορές και με μη συνειδητό τρόπο, να υιοθετήσουν συμπεριφορές και στάσεις συμβατές με τον κοινωνικό ρόλο του φύλου τους. Εξετάζοντας τα έμφυλα στερεότυπα, συμπεραίνεται πως αυτά εσωτερικεύονται ήδη από τα παιδιά σε πολύ μικρή ηλικία και καθορίζουν κάποιες επιλογές που κάνουν τα δύο φύλα αλλά και τον τρόπο με τον οποίο σκέφτονται, αισθάνονται και συμπεριφέρονται σε διάφορες συνθήκες. Τα στερεότυπα αποτελούν αντικείμενο μάθησης, η οποία πραγματοποιείται μέσω της κοινωνικοποίησης των παιδιών και μέσω της αλληλεπίδρασης που έχουν με τους φορείς κοινωνικοποίησης. Ένα σημαντικό μέσο εκμάθησης των συμπεριφορών που είναι κατάλληλες και κοινωνικά αποδεκτές για το κάθε φύλο αποτελεί το παιχνίδι. Παρόλο που αυτά τα στερεότυπα αναπαράγονται καθημερινά, προκαλούν σημαντικές επιπτώσεις τόσο σε ατομικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, προτείνεται μία καινοτόμος εκπαιδευτική μέθοδος που περιλαμβάνει ενημέρωση σε συνδυασμό με παιχνίδι και απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Αυτή η προσέγγιση έχει ως στόχο την προσωπική και κοινωνικοσυναισθηματική ενδυνάμωση των παιδιών επιτρέποντας τους να ανακαλύψουν διάφορες πλευρές του εαυτού τους χωρίς περιορισμούς και να σέβονται τις προσωπικές επιλογές του κάθε ανθρώπου. Τέλος, η μέθοδος αυτή σκοπεύει στην άμβλυνση των προβλημάτων που απορρέουν από την διαίωση των έμφυλων στερεοτύπων.

Αναστάσιος Πέκης & Κυριακή Δεσποτάκη

Ψηφιακό ή ελεύθερο παιχνίδι; Διερεύνηση των απόψεων παιδιών πρώιμης παιδικής ηλικίας

Η αξία του παιχνιδιού στην πρώιμη παιδική ηλικία έχει συσχετιστεί, αναμφίβολα, με την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Ερμηνεύοντας το παιχνίδι των παιδιών της πρώιμης παιδικής ηλικίας, τα ερευνητικά δεδομένα αναδεικνύουν με έμφαση τα κοινωνικά και γνωστικά του οφέλη, καθώς τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα τους, να εμπλακούν σε καταστάσεις επίλυσης προβλημάτων, να πειραματιστούν με ποικίλα υλικά και αντικείμενα, να ανακαλύψουν νέες ιδέες και καταστάσεις, να ασκηθούν σε ποικίλους ρόλους, να δημιουργήσουν φιλίες, να μάθουν παίζοντας και να ψυχαγωγηθούν. Στις μέρες μας, η εξέλιξη των νέων τεχνολογιών και οι σύγχρονες κοινωνικές συνθήκες έχουν αλλάξει ριζικά το παιχνίδι των μικρών παιδιών. Η αυξανόμενη, τα τελευταία χρόνια, αναγνώριση του ψηφιακού παιχνιδιού ως ελκυστικού και διασκεδαστικού μέσου ενασχόλησης και ψυχαγωγίας των μικρών παιδιών, έχει απασχολήσει και συνεχίζει να απασχολεί, ακόμα, την παγκόσμια ερευνητική κοινότητα καθώς η ανάπτυξη και εδραίωσή του συνιστά αναπόσπαστο κομμάτι της παιδικής ηλικίας. Στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, υπάρχει ένας εύλογος προβληματισμός που συνδέεται με το δίλημμα ψηφιακό ή ελεύθερο (φυσικό) παιχνίδι. Ποια, όμως, από τις δύο μορφές παιχνιδιού μπορεί να προσφέρει ευχαρίστηση και ψυχαγωγία στα μικρά παιδιά; Ποια είναι εκείνα τα χαρακτηριστικά που προσελκύουν το ενδιαφέρον των παιδιών με τις δύο μορφές παιχνιδιού; Ποια μορφή παιχνιδιού επιλέγουν, σήμερα, τα περισσότερα παιδιά πρώιμης παιδικής ηλικίας; Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η διερεύνηση των απόψεων παιδιών πρώιμης παιδικής ηλικίας όσον αφορά τις προτιμήσεις τους σε σχέση με το ψηφιακό και το ελεύθερο παιχνίδι. Αξιοποιώντας τη συνέντευξη, ως κατάλληλη για το σκοπό της παρούσας μελέτης ερευνητική μέθοδο, επιχειρείται να αναδειχθεί και να ακουστεί η “φωνή” των παιδιών πρώιμης παιδικής ηλικίας ως προς τις επιλογές τους με το ψηφιακό και το ελεύθερο παιχνίδι, γεφυρώνοντας κατ’ αυτόν τον τρόπο την ενασχόληση των μικρών παιδιών με το παιχνίδι τόσο με την εικονική πραγματικότητα όσο και με τον πραγματικό κόσμο.

Βασιλική Πετρά

Σημείο αναγνωρίσεως

Στη λυκειακή βαθμίδα μπορούν να γίνουν αντικείμενο πραγμάτευσης θέματα που αφορούν τη σημασία της τέχνης και να αναδυθεί η αξία της στη μαθησιακή διαδικασία. Στο ποίημα της Κικής Δημουλά, Σημείο αναγνωρίσεως, το γλυπτό εμψυχώνεται για να μιλήσει με καιρίο τρόπο για τις έμφυλες ταυτότητες, τα στερεότυπα και τη γυναικεία καταπίεση. Γίνεται φορέας προβληματισμού, συναισθημάτων και σύμβολο των ρόλων που φέρνει σε πέρας το γυναικείο υποκείμενο. Η ποιήτρια, καθώς συνομιλεί με το έργο τέχνης, θέτει ζητήματα όπως η γυναικεία υποδούλωση και η αμετάκλητη ανελευθερία της γυναίκας μέσα στον χρόνο, που επιτείνεται με την τεκνογονία. Παράλληλα, μπορούν τα τεθούν ζητήματα που σχετίζονται με την πρόσληψη του έργου τέχνης από τον δημιουργό ή από το κοινό, που σημασιοδοτούν με διαφορετικό τρόπο τα δημιουργήματα του πολιτισμού. Το εν λόγω ποίημα κατ’ αρχάς έγινε αντικείμενο παρατήρησης (αρχικής,

βαθιάς, ευρείας) από μαθήτριες/τές της Α' και Β' Γενικού Λυκείου, μέσα από την αξιοποίηση της αισθητικής εμπειρίας. Η διαδικασία υποκίνησε κύκλους συζητήσεων και ρόλων πάνω στο έργο και τα σημανόμενά του ή πάνω σε άλλα έργα και ποιήματα που θέτουν παρόμοια θέματα. Ακολούθησε εργαστήριο δημιουργικής γραφής που αφορούσε το ποίημα, το οποίο έγινε ο καμβάς για μετασχηματισμό και αναδομήσεις, με παιγνιώδη διάθεση. Η διαδικασία έγινε σε ένα διεπιστημονικό-διαθεματικό πλαίσιο στη Γλώσσα – Λογοτεχνία και τη Φιλοσοφία (ηθική, πολιτική, αισθητική). Οι μαθήτριες/τές συμμετείχαν ενεργά και δημιούργησαν πλήθος κειμένων στοχασμού ή ποιημάτων. Εργάστηκαν ατομικά ή σε ομάδες και αναπλαισίωσαν το ποίημα ανάλογα με τη δική τους ανταπόκριση-οπτική, τονίζοντας την αναγκαιότητα άρσης του στερεοτύπου που αφορά τη γυναίκα.

Χρήστος Πλιάκος & Δημήτριος Πλιάκος

Μία "Ιστοριογραμμή" (Storyline) για το Καλλιμάρμαρο (Παναθηναϊκό Στάδιο) μέσω της Europeana

Το διδακτικό σενάριο σχετίζεται με την ιστορική διαδρομή του Παναθηναϊκού Σταδίου από την αρχαιότητα έως σήμερα. Σταθμοί αυτής της Ιστοριογραμμής θα αποτελέσουν η περίοδος της αρχαιότητας, η περίοδος του 19ου αιώνα (Ολυμπιακοί Αγώνες του 1896), όπως και ο 21ος αιώνας με αποκορύφωμα την τέλεση των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004. Στυλοβάτες του διδακτικού σεναρίου αποτελούν το καινοτόμο διεπιστημονικό διδακτικό εργαλείο της Ιστοριογραμμής (Storyline) και η ψηφιακή πλατφόρμα Europeana, η οποία αποτελεί το επιστέγασμα συνεργασίας των κρατών της Ε.Ε για την ψηφιοποίηση της πανευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς. Το εκπαιδευτικό σενάριο σχεδιάστηκε με γνώμονα να εξυπηρετήσει τις βασικές ικανότητες για τη διά βίου μάθηση, όπως ορίζονται από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο της 18ης Δεκεμβρίου 2006. Επίσημη Εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης L394. (Ενδεικτικά: η Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα, η Πολιτιστική γνώση και έκφραση, οι Μεταγνωστικές ικανότητες, οι Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη, η Ψηφιακή ικανότητα). Σε αυτό το σενάριο, αξιοποιούνται δημιουργικά και μαθητοκεντρικά το εκπαιδευτικό παιχνίδι (Gamification) και η Τέχνη με την υποστήριξη πολλών εκπαιδευτικών εργαλείων του Διαδικτύου που σχετίζονται με την επαυξημένη πραγματικότητα (AR), τη δημιουργία εικονικού μουσείου (VR), την παραγωγή ταινίας, παραγωγή Comic (Blippar, Windows Movie Maker, Kahoot!, Artsteps, Timetoast, Comic/Pixton, Book Creator, photodentro.edu.gr, safeyoutube-video.link).

Νόπη Πλούτογλου, Σοφία Παυλίδου, Ελπίδα Δανήλ & Χριστίνα Σάρρα

Εκπαιδευτικά παιχνίδια και δραστηριότητες με χάρτες και αρχαιακό υλικό από τα ΓΑΚ, για την Επανάσταση του 1821 στη θάλασσα

Η Κεντρική Υπηρεσία και το Αρχείο Χαρτογραφικής Κλήρονομιάς των Γενικών Αρχείων του Κράτους, με την ευκαιρία της επετείου των 200 ετών από την Ελληνική Επανάσταση σχεδίασαν το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «1821. Ο Αγώνας στη θάλασσα. Σαν καράβι μικρό που λιμάνι θα πιάσει...» στο πλαίσιο της επετειακής έκθεσης με τίτλο «Τρέξε επάνω εις τα κύματα της φοβερής θαλάσσης. 1821. Ο Αγώνας στη θάλασσα», η οποία συνδιοργανώθηκε με το Ίδρυμα Ευγενίδου (Μάρτιος 2021 - Μάιος 2022). Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα υλοποιείται συνεχώς από το 2021, δια ζώσης ή διαδικτυακά με τη βοήθεια ψηφιακών εφαρμογών και απευθύνεται σε μαθητές/τριες πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Στη διάρκεια του προγράμματος επιχειρείται ένα νοητό ταξίδι στις ναυτικές πολεμικές επιχειρήσεις και την καθημερινότητα της Επανάστασης στη θάλασσα με τη βοήθεια δραστηριοτήτων και παιχνιδιών τα οποία αξιοποιούν διαθεματικά το πλούσιο και πολυσήμαντο αρχαιακό και χαρτογραφικό υλικό των ΓΑΚ από τα προεπαναστατικά χρόνια και τα χρόνια του Αγώνα. Οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν συνεργατικά τις πρωτογενείς πηγές, να ενισχύσουν την ερευνητική-ανακαλυπτική διάθεση με τη βοήθεια δραστηριοτήτων που βασίζονται στο παιχνίδι και να εκφράσουν συναισθήματα, σκέψεις και ιδέες σχετικά με την εποχή, τους ανθρώπους και τα γεγονότα του Αγώνα της Ανεξαρτησίας στη θάλασσα. Οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες ώστε οι μαθητές/τριες να συγκεντρώνουν στοιχεία με τη βοήθεια του παρεχόμενου αρχαιακού υλικού και να οδηγούνται σταδιακά στη λύση διαφόρων μυστηρίων. Στη συνέχεια, αναλαμβάνουν ρόλους (ξένος ανταποκριτής, ναυτικός, επαναστάτης, φιλέλληνας κ.λπ.), επιλέγουν θέματα που τους έκαναν εντύπωση και συνεργατικά παράγουν υλικό (άρθρα, ζωγραφιές, κατασκευές, podcast, περιοδικά κ.ά.) για να διαδώσουν τα γεγονότα του Αγώνα και να εκφράσουν τα ιδανικά του. Το υποστηρικτικό υλικό που παρέχεται στον/στην εκπαιδευτικό υποστηρίζει πλήθος μαθησιακών

αντικειμένων και οι πληροφορίες που δίνονται μπορούν να αποτελέσουν αφορμή για περαιτέρω δημιουργική αξιοποίηση στη σχολική τάξη. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και το παραχθέν υλικό προσφέρονται δωρεάν στην εκπαιδευτική κοινότητα, κατόπιν συνεννόησης με το Αρχείο Χαρτογραφικής Κληρονομιάς.

Μαρία Πολύχρου

Το εκπαιδευτικό δράμα, η τέχνη και το θεατρικό παιχνίδι στη διδασκαλία της αγγλικής ως ξένη γλώσσα

Το εκπαιδευτικό δράμα, το θέατρο, η τέχνη και το θεατρικό παιχνίδι στη διδασκαλία της αγγλικής ως ξένη γλώσσα αποτελούν εκπαιδευτικά εργαλεία και κανάλια ιδεών, πολιτισμικών στοιχείων αλλά και προτύπων συμπεριφοράς καθώς βοηθούν την εκπαιδευτική κοινότητα (εκπαιδευτικούς, μαθητές και γονείς) να διαμορφώσουμε τις δικές μας προσωπικές ταυτότητες και τις ιδεολογικές μας αποχρώσεις. Αυτό συμβαίνει καθώς όχι μόνο οι θεατρικές διαδικασίες και η οικουμενικότητα της τέχνης μας βοηθούν να αντιληφθούμε τον κόσμο ως μια πολύ ευρύτερη και πλουσιότερη οντότητα από οποιαδήποτε μικρή κοινωνική σφαίρα, προάγουν επίσης την πολυφωνία και την πολιτιστική πολυμορφία που συμβάλλει στη βελτίωση της ποιότητας ζωής, στην προώθηση της αμοιβαίας αποδοχής, της επικοινωνίας, της συνεργασίας. Σύμφωνα με τον Winnicott (1992, 2005), τα μεταβατικά φαινόμενα εμποτίζουν την ανθρώπινη ύπαρξη με πολύτιμες ιδέες και προσφέρουν ουσιαστικές διεξόδους σε ανθρώπους που αναζητούν απαντήσεις σε βαθιές ερωτήσεις. Η καρδιά της σχολικής κοινότητας αλλά και της μελλοντικής κοινωνίας είναι οι μαθητές που αλληλεπιδρούν με τους δικούς τους θεατρικούς χαρακτήρες σε μια συμβίωση του εγώ με τον άλλο στην ασφάλεια του παιχνιδιού ρόλων και έρχονται σε επαφή με τη Τέχνη βιώνοντάς την, σχηματίζοντας και μετασχηματίζοντάς την μέσα από τις θεατρικές τεχνικές και το εκπαιδευτικό δράμα. Πώς μπλέκεται λοιπόν ο Klimt και το Image Theatre, η Μέδουσα και ο Μινώταυρος με την Ανακριτική Καρέκλα, ο Kandinsky με τη συναισθηματική νοημοσύνη και τα boomwakers, ο Elmer ο Ελέφαντας της Διαφορετικότητας με τον Mondrian, η Pop Art με το Επικό Θέατρο και τα ερωτήματα κοινωνικής αφύπνισης; Μα πώς αλλιώς; Όλα αυτά συνδυάζονται μέσω του πολυδιάστατου Εκπαιδευτικού Δράματος και του Θεατρικού Παιχνιδιού στη Διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας!

Σοφία Μαρία Πουλημένου & Αλεξάνδρα Καλαϊτζόγλου

Ο Εθνικός μας ποιητής συνομιλεί με τους τροφίμους των φυλακών Κέρκυρας

Τα τελευταία χρόνια, έχουν συντελεστεί σημαντικές αλλαγές στη σχέση μεταξύ μουσείων και κοινού. Στο πλαίσιο των αντιλήψεων εκδημοκρατισμού των μουσείων καθώς και του σημαντικού εκπαιδευτικού και κοινωνικού τους ρόλου, έχει γίνει έντονα αντιληπτό ότι υπάρχει κοινό το οποίο για λόγους νομικούς ή φυσικούς (νοσοκομεία, φυλακές κ.λπ.), θεωρείται «αποκλεισμένο από τα μουσεία». Υπό αυτό το πρίσμα, τα μουσεία αναπτύσσουν διαφόρων ειδών προγράμματα και δράσεις έτσι ώστε να μην μείνει κανείς απομονωμένος στερούμενος την πρόσβαση στη γνώση και τον πολιτισμό. Η «απελευθερωτική μάθηση», με «ανοιχτά μουσεία» επιτρέπει αποδοτικότερη διάδραση με το κοινωνικό σύνολο και βελτίωση της ποιότητας ζωής των απομακρυσμένων από το μουσείο κοινωνικών ομάδων. Οι τρόφιμοι των σωφρονιστικών ιδρυμάτων αποτελούν μια τέτοια απομακρυσμένη έως και αποκομμένη ομάδα της κοινωνίας οι οποίοι όμως συνεχίζουν και διατηρούν δια του νόμου το δικαίωμα στην εκπαίδευση, τη μόρφωση και τον πολιτισμό. Σε μια προσπάθεια εξανθρωπισμού του θεσμού της φυλακής με σκοπό να πάψουν οι φυλακές να είναι απλά χώροι συγκέντρωσης ανθρώπων με παρεκκλίνουσα συμπεριφορά και η έννοια του σωφρονισμού να περιστραφεί και γύρω από την αγωγή, τον πολιτισμό και την ψυχική καλλιέργεια, η παρούσα εργασία θα παρουσιάσει ένα πρόγραμμα μουσειοεκπαιδευτικό για φυλακισμένους και συγκεκριμένα για τους τρόφιμους των Κλειστών Φυλακών της Κέρκυρας, συνδεδεμένο με το Σχολείο Δεύτερης Ευκαιρίας και Μουσείο Σολωμού στην Κέρκυρα. Πρωτότυπα έργα του ζωγράφου Αλέκου Φασιανού και της χαράκτριας Άριας Κομμανού, με θεματολογία το ιστορικό 1821, τη θανάσιμη πολιτική, την προσφυγιά, των γυναικών του Μεσολογγίου, την κακία, την πλεονεξία, τη θρησκεία, κ.ά., όλα εμπνευσμένα από το έργο του ποιητή Διονυσίου Σολωμού, «Η Γυναίκα της Ζάκυθος», επικοινωνούνται με διάφορους τρόπους στους τρόφιμους του Καταστήματος Κράτησης Κέρκυρας, δημιουργώντας εστίες ομαδικών συζητήσεων, ανταλλαγής απόψεων και κατάθεσης βιωματικών μαρτυριών μεταξύ των συμμετεχόντων ώστε οι τρόφιμοι να αποκτήσουν τη δυνατότητα να εκφραστούν μέσα από την επικοινωνία με σύγχρονα έργα τέχνης. Απώτερος στόχος είναι η συνδρομή στη βελτίωση των υφιστάμενων

εκπαιδευτικών πολιτικών στις φυλακές, σχεδιασμένες ώστε να υποστηρίξουν την αποκατάσταση και την επανένταξη των κρατουμένων στην κοινωνία και, ως εκ τούτου, να συμβάλουν στην υλοποίηση του δικαιώματος στην μάθηση κι εκπαίδευση.

Βασιλική Πουλοπούλου & Πολυχρόνης Γιαννικόπουλος Διάλογοι με τη λαϊκή τέχνη και η δημιουργία οπτικών ταυτοτήτων

Σε αυτή την εργασία παρουσιάζεται μια διαδρομή μελέτης, επεξεργασίας και αναγνώρισης μοτίβων της λαϊκής τέχνης τα οποία επεξεργάζονται από τους μαθητές του εργαστηρίου ειδικής επαγγελματικής εκπαίδευσης Αιγάλεω και εφαρμόζονται στα αρχικά γράμματα των ονομάτων τους. Αναλυτικότερα, οι μαθητές ξεκινούν με την αναγνώριση των μοτίβων που προέρχονται από αντικείμενα καθημερινής χρήσης, αναλύουν τις γραμμές και τα χρώματα τα οποία κατηγοριοποιούνται και διερευνούν τη σημασία τους. Σε δεύτερο χρόνο, οι μαθητές επεξεργάζονται τα μοτίβα χρωματικά και στυλιζάρουν τα θέματα που έχουν επιλέξει απλοποιώντας τα σχήματα μέσα από μια πρωτότυπη επεξεργασία κοψίματος και επαναδημιουργίας. Οι μαθητές μέσα από αυτή τη διαδικασία καλούνται να πάρουν αποφάσεις, να διαλύσουν και να επανασυνθέσουν ένα μοτίβο μέσα από μια διαδικασία που επαναπροσδιορίζει την εικόνα τους και εκφράζει σημαντικά στοιχεία της προσωπικότητάς τους. Η λαϊκή τέχνη ως εκ τούτου αποτελεί εκείνο εργαλείο που διαμορφώνει την αισθητική αλλά και την κοινωνική ταυτότητα των μαθητών.

Πολύβιος Πρόδρομος & Νικόλαος Π. Πρόδρομος

Οι Ψηφιακές Τεχνολογίες ως εργαλείο και περιβάλλον μάθησης στο σύγχρονο σχολείο: Η περίπτωση του Podcasting

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας και οι Ψηφιακές Τεχνολογίες (Technology Enhanced Learning & Educational Technology) δημιούργησαν νέα δεδομένα στην εκπαίδευση και στο νέο σχολείο του 21ου αιώνα. Για το λόγο αυτό και ο Ψηφιακός Γραμματισμός (digital literacy) διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία και θεωρείται πυλώνας των νέων Προγραμμάτων Σπουδών. Το διαρκώς μεταβαλλόμενο εκπαιδευτικό περιβάλλον και η αναγκαιότητα να προσαρμόζεται η εκπαίδευση στις νέες αλλαγές, απαιτούν πλέον γνώσεις και δεξιότητες πάνω σε καινοτόμες εφαρμογές και εργαλεία. Στο πλαίσιο αυτό, η παρούσα βιβλιογραφική μελέτη μας διερευνά και παρουσιάζει τις δυνατότητες του Podcasting ως καινοτόμου εκπαιδευτικού εργαλείου. Η σύνδεσή του με τους μαθησιακούς στόχους προάγει την συνεργατική μάθηση, την μαθητοκεντρική μέθοδο διδασκαλίας και την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών διαμορφώνοντας ένα ευχάριστο, ενδιαφέρον, συνεργατικό, διερευνητικό και δημιουργικό μαθησιακό περιβάλλον. Παράλληλα, και το έργο του εκπαιδευτικού γίνεται περισσότερο αποτελεσματικό. Η εργασία παρουσιάζει, τέλος, τη δυνατότητα να αξιοποιηθεί το ψηφιακό εργαλείο του podcasting στη διδακτική πράξη και για το λόγο αυτό προτείνουμε παραδειγματικά ενδεικτικές δραστηριότητες.

Βαρβάρα Πυρομάλη

Κυνηγώντας θησαυρούς μουσικής στο μάθημα των Γαλλικών

Η παρούσα διδακτική πρόταση αποσκοπεί στην εξοικείωση των μαθητών με τη μουσική στα πλαίσια του μαθήματος των Γαλλικών μέσα από ένα βιωματικό κινήρι θησαυρού, το οποίο οργανώνεται και εκπονείται από τους ίδιους τους μαθητές. Η υλοποίηση του παρόντος διδακτικού σεναρίου προτείνεται για μαθητές επιπέδου γλωσσομάθειας Α1- που φοιτούν στη ΣΤ' τάξη Δημοτικού και συνιστάται η συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς των γνωστικών αντικειμένων των εικαστικών και της μουσικής. Η θεματική ικανοποιεί την επιθυμία των μαθητών να διευρύνουν τους μουσικούς τους ορίζοντες, εμπεδίζοντας έννοιες που έχουν ήδη διδαχθεί στο μάθημα της μουσικής και μαθαίνοντας Γάλλους καλλιτέχνες μέσα από καινοτόμες βιωματικές, μουσικοκινητικές δραστηριότητες εντός και εκτός της σχολικής τάξης. Οι μαθητές, χωρισμένοι σε μικρές ευέλικτες ομάδες, οργανώνουν οι ίδιοι ένα παιχνίδι χαμένου θησαυρού με οδηγίες, στάδια και αποστολές σε ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης και συνεργασίας. Στη συνέχεια, βγαίνουν από τον στενό χώρο της σχολικής τάξης και συμμετέχουν ενεργά και δημιουργικά σε ένα βιωματικό και διαδραστικό μουσικό παιχνίδι που διοργανώνεται στην αυλή του σχολείου. Το τελικό προϊόν της εργασίας τους μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο παρουσίασης ή και να χρησιμοποιηθεί με παραλλαγές ως επιτραπέζιο παιχνίδι. Ο σχεδιασμός του σεναρίου βασίζεται στο μοντέλο της διαφοροποιημένης διδασκαλίας λαμβάνοντας

υπόψη πως η ξενόγλωσση σχολική τάξη χαρακτηρίζεται από μεγάλη ανομοιογένεια ως προς την μαθησιακή ετοιμότητα και τη γλωσσική επάρκεια στην ξένη γλώσσα. Αξιοποιώντας τεχνικές της διαφοροποιημένης διδασκαλίας και κάνοντας χρήση της ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης, επιτυγχάνεται η συνεργασία, η απόκτηση αυτοπεποίθησης, ο βέλτιστος διαμοιρασμός της γνώσης και μια κουλτούρα ευχάριστης συμμετοχής στο ξενόγλωσσο μάθημα. Διατηρώντας ως κοινό θέμα τη μουσική, μέσα από δραστηριότητες διαφορετικών επιπέδων πολυπλοκότητας και εργασίες κλιμακούμενης δυσκολίας που ευνοούν τις πολυαισθητηριακές προσεγγίσεις, οι μαθητές αναπτύσσουν τις τέσσερις γλωσσικές επικοινωνιακές δραστηριότητες. Με αυτό τον τρόπο, εμπλουτίζεται το μάθημα των Γαλλικών με τεχνικές παιγνιώδους μάθησης και αναδεικνύεται ο ρόλος της τέχνης.

Ειρήνη Ράπτη

Συμπεριληπτικά μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα: Το παράδειγμα του Εθνικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης

Σύμφωνα με τα διεθνή πρότυπα, τα μουσεία είναι οργανισμοί στην υπηρεσία της κοινωνίας, αναπτύσσονται μαζί της και οι επισκέπτες αποτελούν κεντρικό άξονα των μουσειακών δραστηριοτήτων. Τα μουσεία στοχεύουν στο να αποτελούν φορείς κοινωνικών αλλαγών, κοινωνικής πολυμορφίας, συμπερίληψης, βιωματικών εμπειριών και καινοτομίας. Το Μουσείο, ως θεσμός, προασπίζεται ενεργά το δικαίωμα όλων των ανθρώπων για πρόσβαση στον πολιτισμό και συμβάλλει ουσιαστικά στην άρση μορφών κοινωνικού αποκλεισμού. Την τελευταία δεκαετία, σε ερευνητικό επίπεδο, έχουν γίνει προσπάθειες διασφάλισης πρόσβασης σε επισκέπτες που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού στον μουσειακό χώρο και το σύνολο των υπηρεσιών που παρέχονται εντός του. Κάποια μουσεία ακολουθώντας τις αρχές του Καθολικού Σχεδιασμού και το κοινωνικό μοντέλο αναπηρίας εξασφαλίζουν στους επισκέπτες τους που βρίσκονται στο φάσμα απρόσκοπτη απόλαυση των πολιτιστικών αγαθών. Το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (ΕΜΣΤ) μπορεί να αποτελέσει παράδειγμα καλής πρακτικής συμπερίληψης επισκεπτών που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού. Η παροχή χάρτη αισθητηριακής προετοιμασίας, η κοινωνική ιστορία, η σήμανση του χώρου και το εκπαιδευμένο προσωπικό του μουσείου δημιουργούν ένα υποστηρικτικό πλαίσιο ώστε οι επισκέπτες που βρίσκονται στο φάσμα να περιηγούνται αυτόνομα στον μουσειακό χώρο και να αποκομίζουν την ίδια εμπειρία με έναν μέσο επισκέπτη. Στο εύρος των υπηρεσιών του μουσείου περιλαμβάνονται και τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα τα οποία λαμβάνουν έναν κεντρικό ρόλο στη μουσειακή δομή. Ο συνδυασμός μιας διεπιστημονικής μελέτης με την εφαρμογή των θεωριών, των εργαλείων, των μεθόδων, των τεχνικών της μουσειακής εκπαίδευσης και της ειδικής αγωγής οδήγησαν στη δημιουργία μουσειοπαιδαγωγικών προγραμμάτων για μεικτό κοινό, δηλαδή, νευροτυπικών και μη συμμετεχόντων. Θα αναλυθεί η μεθοδολογία σχεδιασμού συμπεριληπτικών προγραμμάτων και τα στοιχεία που τα διαφοροποιούν από τα συμβατικά μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα. Τα συμπεριληπτικά μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα στοχεύουν στην εξασφάλιση του ίδιου επιπέδου εκπαιδευτικής-μουσειακής εμπειρίας για όλους τους συμμετέχοντες καθώς υποστηρίζουν τα αισθητηριακά, μαθησιακά και κοινωνικά τους ελλείματα.

Κωνσταντίνα Ρέντζου

Εννοιολογήσεις και χρήσεις του παιχνιδιού σε προσχολικά προγράμματα: Σε ποιο βαθμό οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας εφαρμόζουν στην πράξη όσα υποστηρίζουν θεωρητικά?

Η αυξημένη έμφαση σε ακαδημαϊκούς στόχους έχει οδηγήσει στο να είναι το παιχνίδι ένα επίκαιρο θέμα στον τομέα της Προσχολικής Αγωγής και Φροντίδας. Παρόλο που το παιχνίδι έχει ερευνηθεί εκτενώς, δεν υπάρχει ένας κοινώς αποδεκτός ορισμός του παιχνιδιού, καθώς επίσης και ομοφωνία αναφορικά με τον τρόπο που εφαρμόζεται και χρησιμοποιείται στα προσχολικά προγράμματα. Η παρούσα ανακοίνωση, αποσκοπεί στο να παρουσιάσει τον τρόπο με τον οποίο εννοιολογείται και χρησιμοποιείται το παιχνίδι από τους παιδαγωγούς προσχολικής ηλικίας σε Ελλάδα και Κύπρο. Καθώς η παρούσα ανακοίνωση στηρίζεται στα αποτελέσματα μια διεθνούς μελέτης, η οποία έχει διεξαχθεί σε 8 χώρες, αναφορά θα γίνει και στον τρόπο που οι εννοιολογήσεις και οι χρήσεις των Ελλήνων και των Κύπριων παιδαγωγών προσχολικής ηλικίας, διαφοροποιούνται από αυτές των παιδαγωγών σε άλλες χώρες. Η διαπολιτισμική αυτή έρευνα είχε ως στόχο να διερευνήσει το κατά πόσον και πώς οι εννοιολογήσεις του παιχνιδιού επηρεάζουν τις χρήσεις του παιχνιδιού και το βαθμό στον οποίο οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας εφαρμόζουν στην πράξη όσα

υποστηρίζουν θεωρητικά για το παιχνίδι και τη σημασία του. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν την ύπαρξη τόσο καθολικών όσο και μη καθολικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Παρά την ύπαρξη καθολικών χαρακτηριστικών, η ανάλυση έδειξε διακυμάνσεις ως προς τον βαθμό στον οποίο αναφέρθηκαν, αυτά τα καθολικά χαρακτηριστικά, από τους παιδαγωγούς στις διάφορες χώρες. Παρόμοιες διαφορές βρέθηκαν και ως προς τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι υιοθετείται στις προσχολικές τάξεις στις διάφορες χώρες. Η ανάλυση έδειξε ποικιλία συσχετίσεων μεταξύ ορισμών και χρήσεων του παιχνιδιού. Ορισμένες χώρες φαίνεται να χαρακτηρίζονται από ένα «ήθος παιχνιδιού» τόσο ως προς τον τρόπο με τον οποίο εννοιολογείται και χρησιμοποιείται το παιχνίδι, ενώ σε άλλες φαίνεται πως οι παιδαγωγοί προσπαθούν να κρατήσουν ισορροπία μεταξύ του παιχνιδιού και των δραστηριοτήτων που ξεκινούν από τους ίδιους.

Κυριακή Σαββουλίδη, Βασιλεία-Κορνηλία Θεοφανοπούλου-Πέζερ & Τρυφαίνη Σιδηροπούλου

Ο ρόλος του παιχνιδιού κατά την πανδημική κρίση: Απόψεις και στάσεις των παιδαγωγών προσχολικής ηλικίας

Η πανδημία Covid-19 έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές σε διεθνές επίπεδο. Η καθημερινότητα όλων των ανθρώπων έχει επανατοποθετηθεί σε νέες συνιστάμενες. Ιδιαίτερες δυσκολίες αντιμετώπισαν τα παιδιά, στον τομέα της εκπαίδευσης και συγκεκριμένα τα νήπια και τα προ-νήπια, όπου κλήθηκαν να παρακολουθήσουν τα μαθήματα εξ αποστάσεως, με την σύγχρονη ή ασύγχρονη διδασκαλία. Είναι ευρέως γνωστό, ότι το παιχνίδι αποτελεί κυρίαρχο ρόλο στη ζωή των παιδιών. Την περίοδο της πανδημίας στη χώρα μας τα σχολεία έκλεισαν και τα παιδιά περιορίστηκαν στα σπίτια τους, με αποτέλεσμα οι ευκαιρίες για παιχνίδι με τους συνομηλικούς τους να μειωθούν σημαντικά. Η μελέτη μας σκοπό έχει να διερευνήσουμε τις απόψεις και τις στάσεις των Παιδαγωγών Προσχολικής Ηλικίας, σχετικά με τον υποστηρικτικό ρόλο του παιχνιδιού, σε περίοδο κρίσης-πανδημίας Covid-19. Σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο Προσχολικής Ηλικίας διερευνήθηκε κατά πόσο ήταν εύκολο να προωθηθεί το παιχνίδι με την υλοποίηση εξ αποστάσεως προγραμμάτων. Με ποσοτική μέθοδο και την χρήση του ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου, συγκεντρώθηκαν δε-δομένα από 151 παιδαγωγούς προσχολικής ηλικίας. Για την κωδικοποίηση και την ανά-λυση των δεδομένων, χρησιμοποιήθηκε το στατιστικό πρόγραμμα IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Τα αποτελέσματα αναδεικνύουν την αναγκαιότητα του παιχνιδιού, για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας όπως επίσης και τους τρόπους εφαρμογής του σε περίοδο πανδημίας Covid-19, κατάφεραν να παραμείνουν δημιουργικοί, οδηγώντας τα παιδιά, μέσω του παιχνιδιού, να χτίσουν γέφυ-ρες επικοινωνίας, αποδοχής και συνεργασίας.

Ρεγγίνα Σαλτάρη & Γιάννης Μυγδάνης

Αξιοποιώντας τα βιντεοπαιχνίδια σε διαδικασίες μουσικής διδασκαλίας-μάθησης

Στον σύγχρονο ψηφιακό πολιτισμό, τα βιντεοπαιχνίδια συνιστούν συχνά αναπόσπαστο μέρος της ζωής των παιδιών και των εφήβων. Είναι ίσως μία από τις δημοφιλέστερες μορφές ψυχαγωγίας που επηρεάζει πτυχές της καθημερινότητας των παικτών και των παικτριών και παράλληλα συμβάλλει στη γνωστική, κινητική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξή τους. Όπως σε όλα τα οπτικοακουστικά μέσα (π.χ. κινηματογράφος, animation), ο ρόλος της μουσικής και του ήχου είναι καθοριστικός. Από την εμφάνιση των πρώτων βιντεοπαιχνιδιών και παρά τους αρχικούς τεχνικούς περιορισμούς, οι κατασκευαστές έδωσαν ιδιαίτερη έμφαση στην ηχητική συνοδεία με σκοπό να ενισχυθεί η εικόνα, η πλοκή και οι χαρακτήρες των παιχνιδιών. Σήμερα, οι συνθέτες επιδιώκουν να δημιουργήσουν μουσική που διαμορφώνει την ταυτότητα του βιντεοπαιχνιδιού. Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στο μάθημα της μουσικής μπορεί να προσφέρει νέες ευκαιρίες για μουσική μάθηση και κίνητρα για ενεργή συμμετοχή σε δράσεις. Το μάθημα γίνεται πιο ελκυστικό και παράλληλα βελτιώνονται οι μουσικές και τεχνολογικές δεξιότητες. Ωστόσο, κατά τον σχεδιασμό διδακτικών σεναρίων με βιντεοπαιχνίδια, είναι απαραίτητο να λαμβάνονται υπόψη και ηθικά ζητήματα που ανακύπτουν. Ενδεικτικά, η καταλληλότητα των βιντεοπαιχνιδιών και ο βαθμός στον οποίο όλοι οι μαθητές και οι μαθήτριες έχουν πρόσβαση αποτελούν καθοριστικούς παράγοντες για την αποτελεσματική ένταξη βιντεοπαιχνιδιών στη σχολική μουσική τάξη. Η παρούσα εισήγηση περιλαμβάνει προτάσεις αξιοποίησης των βιντεοπαιχνιδιών σε διαδικασίες μουσικής διδασκαλίας-μάθησης. Μέσα από σχετικές δραστηριότητες, οι μαθητές και οι μαθήτριες έχουν τη δυνατότητα να εντοπίσουν τις λειτουργίες της μουσικής, να αναστοχαστούν σχετικά με τον ρόλο της των ήχων στην πλοκή της ιστορίας του παιχνιδιού

(τόπος, χρόνος, πολιτισμός, φύλο, εθνότητα), να αναπτύξουν την ενεργητική ακρόαση, τη μουσική εκτέλεση και τη μουσική δημιουργία, καθώς και να σχεδιάσουν και να κατασκευάσουν το δικό τους βιντεοπαιχνίδι με τη χρήση οπτικού προγραμματισμού. Οι δράσεις είναι ανοιχτές και προσαρμόσιμες σε ποικίλα μαθησιακά μουσικά περιβάλλοντα και προσφέρουν δυνατότητες για δημιουργικές επεκτάσεις.

Αλίκη Σαρόγλου & Δημήτρης Βεργόπουλος

Ιστοσελίδα εκπαιδευτικών προγραμμάτων για μουσεία. Μελέτη χρησιμότητάς της και αξιοποίησής της

Στο άρθρο μας θα μελετήσουμε τη χρησιμότητα δημιουργίας μιας ιστοσελίδας που θα συγκεντρώνει όλα τα εκπαιδευτικά προγράμματα που οργανώνονται και πραγματοποιούνται από τα μουσεία. Έπειτα από την έρευνα και τη διεξαγωγή ερωτηματολογίου απευθυνόμενο σε μαθητές, σχετικά με την πρόσβαση στη γνώση και ενημέρωση για τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων αλλά και τον ρόλο του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία, θα παραθέσουμε τα αποτελέσματα και θα αναδείξουμε τις ανάγκες που προκύπτουν. Θα αναπτύξουμε τα πλεονεκτήματα που προσφέρει η ιστοσελίδα στους δυνητικούς χρήστες και πως μπορεί να συμβάλει στην μη τυπική εκπαίδευση. Τη σχέση που υπάρχει ανάμεσα στο παιχνίδι και τη μάθηση σε ένα μη τυπικό περιβάλλον μάθησης και με ποιο τρόπο αυτό στοιχείο δύναται να χρησιμοποιηθεί ως γέφυρα σύνδεσης της ομάδας στόχου, τα παιδιά, με την τέχνη και τον πολιτισμό. Το παιχνίδι σε οποιαδήποτε μορφή του, οργανωμένο ή μη, διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη ζωή και εξέλιξη του παιδιού. Συμβάλλει στη νοητική και συναισθηματική ανάπτυξή του. Μέσω της διαδικασίας του παιχνιδιού αναπτύσσει δεξιότητες απαραίτητες για την εξελικτική του πορεία και προετοιμάζεται για την ομαλή συνεργασία με άλλα παιδιά και ενήλικες. Το παιχνίδι είναι ένα σύγχρονο εργαλείο εκπαίδευσης που λειτουργεί συμπληρωματικά στη διδακτική διαδικασία με εξαιρετικά αποτελέσματα.

Αικατερίνη Σκαρμούτσου

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην Διαταραχή Αυτιστικού Φάσματος (ΔΑΦ) και σε αποκλίσεις αισθητηριακής επεξεργασίας

Στην ασύγχρονη ανακοίνωση γίνεται μια προσπάθεια προσέγγισης των σημαντικότερων μοντέλων εκπαιδευτικών παιχνιδιών, τα οποία δημιουργούν μια νέα προοπτική στα παιδιά, που ενδιαφέρονται να ζουν στο φάσμα και στα παιδιά που παρουσιάζουν ψυχοκινητικές και αισθητηριακές αναπτυξιακές αποκλίσεις. Αναφέρονται τα σημαντικότερα και πιο αντιπροσωπευτικά λήμματα του οικοσυστημικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού, του σχεσιακού εκπαιδευτικού προσανατολισμού, της κιναισθητικής αφήγησης και του εκπαιδευτικού παιχνιδιού εδάφους ή Floortime ως μία γεύση των προσεγγίσεων στην εκπαίδευση σε αλληλεπίδραση με την τέχνη. Τα παραπάνω μοντέλα, αποδίδουν σε παιδιά που ανήκουν στο φάσμα, ακόμα και σε παιδιά με σοβαρές αναπτυξιακές και αισθητηριακές δυσλειτουργίες ή ακόμα και σε βαριές καταστάσεις νοητικής υστέρησης. Βοηθούν τον εκπαιδευτή να κατανοήσει τις αναπτυξιακές δυσκολίες του παιδιού και τον χάρτη με τα σημεία που αυτή η δυσκολία δημιουργεί. Να εξασφαλίσει στο παιδί το καταλληλότερο περιβάλλον αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας και να συντονιστεί με τους σπόρους των αισθήσεων του παιδιού, ώστε να του δημιουργήσει μια νέα προοπτική δράσης.

Αικατερίνη Σμαροπούλου & Παρθένα Τριανταφυλλίδου

Η παιγνιώδης μορφή διδασκαλίας στην εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς. Απόψεις και εμπειρίες εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Στην εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς όλοι/ες οι μαθητές/τριες, με ή χωρίς ειδικές εκπαιδευτικές ιδιαιτερότητες ή αναπηρίες, μαθαίνουν μαζί στην ίδια αίθουσα διδασκαλίας. Προϋπόθεση για την επίτευξη της αποτελεί η χρήση ποικίλων στρατηγικών και τεχνικών για τη διασφάλιση της ίσης συμμετοχής όλων των παιδιών στη σχολική κοινωνία και την προαγωγή της ολόπλευρης ανάπτυξής τους. Η παιγνιώδης διδακτική αποτελεί μία από αυτές τις στρατηγικές που βασίζεται στην άποψη πως «τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι». Η παιγνιώδης μορφή διδασκαλίας επιτυγχάνεται μέσω δραστηριοτήτων που βασίζονται στο παιχνίδι ή/και στο παιχνίδι, στοχεύοντας στο σχηματισμό ενός ευέλικτου, παιδοκεντρικού και συμμετοχικού περιβάλλοντος μάθησης, όπου εμπλέκονται και οι πέντε αισθήσεις των μαθητών/τριών, ήτοι η όραση, η ακοή, η αφή, η όσφρηση και η γεύση. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να διερευνήσει τις εμπειρίες εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης από την χρήση της παιγνιώδους μορφής διδασκαλίας

σε τάξεις που προάγουν τη συμπεριληπτική εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς. Από τα ευρήματά της διαφαίνεται πως η στρατηγική αυτή προάγει την ενεργό συμμετοχή και μάθηση όλων, ενεργοποιεί την πλήρη δυναμική εκάστοτε παιδιού και προσφέρει στους/στις μαθητές/τριες με ιδιαιτερότητες/αναπηρίες την αίσθηση της επιτυχίας και του «ανήκειν» στη σχολική κοινότητα.

Σουλιώτου Αναστασία Ζωή

Κεραμική Τέχνη στην Εκπαίδευση και στο Μουσείο μέσα από εικαστικά έργα και παιχνίδια εμπνευσμένα από την Ιστορία της Τέχνης

Η κεραμική τέχνη μετράει χιλιετίες ιστορίας και κατέχει ιδιαίτερα σημαντική θέση στην εκπαίδευση ως τεχνική των εικαστικών τεχνών και μέσο έκφρασης που συνδέεται με την φύση, την περιβαλλοντική εκπαίδευση, την γραφή, την πολιτιστική κληρονομιά και την βιομηχανία. Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται μια σειρά εικαστικών εργαστηρίων, τα οποία υλοποιήθηκαν με φοιτητές-τριες Παιδαγωγικού Τμήματος, με σκοπό την διερεύνηση των δυνατοτήτων εκπαιδευτικής αξιοποίησης κεραμικών έργων και αντικειμένων σε τυπικά και άτυπα περιβάλλοντα μάθησης. Στα εργαστήρια αυτά πηλίνα βιομηχανικά κεραμίδια γίνονται μέσα κατασκευαστικής, σχεδιαστικής και ζωγραφικής έκφρασης, αλλά και δομικές μονάδες συλλογικών έργων και παιχνιδιών με αναφορές στην Ιστορία της τέχνης. Από την αρχαιοελληνική κεραμική στον Σουρεαλισμό και στην Τέχνη της Γης, ένα ""ταξίδι"" στον χρόνο και στην Ιστορία της Τέχνης συμπληρώνεται με δημιουργικό ""ταξίδι"" στον χώρο όπου τα έργα μεταφέρονται από την αίθουσα του Πανεπιστημίου στο Μουσείο Πλινθοκεραμοποιίας, αναδιατάσσονται και αναδημιουργούν συλλογικά έργα στον εσωτερικό και στον υπαίθριο χώρο του μουσείου. Η σειρά εργαστηρίων ενδυνάμωσε τους φοιτητές και τις φοιτήτριες (μελλοντικοί εκπαιδευτικοί) εμπλουτίζοντας τις γνώσεις τους για την Ιστορία της Τέχνης και τονώνοντας την δημιουργικότητά τους και την ενεργητική συμμετοχή και συνδημιουργία στον χώρο του Μουσείου.

Σουλιώτου Αναστασία Ζωή, Κανάρη Χαρίκλεια & Παπαδανιήλ Αικατερίνη

Μουσείο και προσχολική εκπαίδευση: (συν)υφαίνοντας το καλοκαίρι με εικαστικές τέχνες

Η επαφή των παιδιών με τα μουσεία και τις τέχνες από την προσχολική ηλικία έχει πολλαπλά οφέλη συμβάλλοντας στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Οι επισκέψεις σχολείων σε Μουσεία και άλλους χώρους εικαστικών εκθέσεων, αλλά και οι δραστηριότητες στην τάξη σχετικά με τρέχουσες εκθέσεις και δράσεις μουσείων οδηγούν στη διασύνδεση της εκπαίδευσης και του πολιτισμού αλλά και του σχολείου με την τοπική κοινωνία και το καλλιτεχνικό γίνεσθαι της κάθε περιοχής. Η εργασία αυτή αφορά σε ένα πρόγραμμα με παιδιά νηπιαγωγείου με αφορμή μια εικαστική έκθεση στην πόλη τους με υφαντικές τεχνικές από κορυφαίους εικαστικούς. Παρουσιάζονται ζητήματα οργάνωσης, συνεργασίας με τις νηπιαγωγούς του σχολείου καθώς και η στοχοθεσία και οι δραστηριότητες του προγράμματος. Μέσα από τις δραστηριότητες και τα έργα των παιδιών αναδεικνύονται οι δυνατότητες μάθησης και απόκτησης εμπειριών για το μουσείο και τις τέχνες μέσω παιχνιδιού, ανάλυσης έργων και καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Χριστίνα Σταμάτη

Ψηφιακό παιχνίδι "Η ιστορία της πόλης μου"

Με αφορμή τη δυνατότητα συμμετοχής μαθητών σε έναν διαγωνισμό ψηφιακής δημιουργίας, τρεις μαθητές της Γ' Γυμνασίου των Εκπ.Δούκα συνεργάστηκαν και δημιούργησαν ένα ψηφιακό παιχνίδι, έχοντας ως θεματική την ιστορία της πόλης τους από την ίδρυση του Νεότερου Ελληνικού Κράτους έως σήμερα. Τα μέλη της ομάδας αναζήτησαν πληροφορίες που αναφέρονται στη σύγχρονη ζωή και στο παρελθόν της πόλης τους (σημαντικά κτήρια, πλατείες, δρόμους, δημόσιες εκδηλώσεις, οικονομικές - κοινωνικές δραστηριότητες κ.λπ.), λειτουργώντας συνεργατικά. Στην προσπάθεια αυτή αναζήτησαν οικογενειακά αντικείμενα, φωτογραφίες, αφηγήσεις ανθρώπων, συνεντεύξεις και άλλα τεκμήρια που σκέφτηκαν ότι θα μπορούσαν να αξιοποιήσουν. Στη συνέχεια ,ψηφιοποίησαν τα τεκμήρια και τα παρουσίασαν μέσα από ένα ψηφιακό παιχνίδι που δημιούργησε ένα μέλος της ομάδας. Το παιχνίδι έχει τους δικούς του κανόνες. Οι ψηφιακοί παίκτες ,διασχίζοντας σημαντικούς δρόμους και κτήρια της πόλης τους (το Μαρούσι), απαντούν σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σχετικές με την πόλη τους. Κάθε σωστή απάντηση παρέχει στον παίκτη τη δυνατότητα πρόσβασης σε ακόμα περισσότερες πληροφορίες για την πόλη τους και "περνά " στην

επόμενη πίστα. Στο τέλος του παιχνιδιού, αφού απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις, οι παίκτες μπορούν να ακούσουν μία πεντάλεπτη ψηφιακή αφήγηση για την ιστορία της πόλης των μαθητών.

Αναστασία Σταυρουλάκη

Ενεργητική Μουσική Ακρόαση και Προγραμματική Μουσική: Προτάσεις διδασκαλίας για το μάθημα της Μουσικής Αγωγής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Στόχος της παρουσίασης είναι να καταδείξει τη σπουδαιότητα, καθώς και την αναγκαιότητα συμπερίληψης, δραστηριοτήτων ενεργητικής μουσικής ακρόασης μέσα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η προσέγγιση του θέματος θα γίνει αρχικά με μία σύντομη παρουσίαση του θεωρητικού πλαισίου (παρουσίαση και ανάλυση των όρων "Ενεργητική Μουσική Ακρόαση" και "Προγραμματική Μουσική", καθώς και των τρόπων που οργανώνεται η διδασκαλία δραστηριοτήτων ενεργούς ακρόασης). Στη συνέχεια, θα ακολουθήσουν δείγματα μαθημάτων και βιωματικές δραστηριότητες ενεργητικής μουσικής ακρόασης. Προσδοκώμενα αποτελέσματα: Μετά το τέλος της παρουσίασης αναμένεται οι συμμετέχοντες να έχουν τη δυνατότητα να οργανώσουν μόνοι τους δραστηριότητες ενεργητικής μουσικής ακρόασης, τις οποίες μελλοντικά να μπορούν να εντάξουν στη διδασκαλία τους.

Παναγιώτα Στεργιοπούλου

Η αξιοποίηση της εικαστικής τέχνης σε εργαστήρια μουσικής προπαιδείας στην προσχολική εκπαίδευση

Η χρήση της εικαστικής τέχνης, ειδικά στην προσχολική ηλικία, είναι πολύ σημαντική, καθώς καλλιεργεί τη φαντασία, αναπτύσσει την παρατηρητικότητα και μπορεί να λειτουργήσει ως παιδαγωγικό μέσο βιωματικής μάθησης. Αποσκοπώντας στη διαμόρφωση μιας βιωματικής πρότασης για την αξιοποίηση της εικαστικής τέχνης στην προσχολική μουσική εκπαίδευση, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε μια διδακτική παρέμβαση, κατάλληλη για παιδιά προσχολικής ηλικίας έως 6 ετών. Στη συγκεκριμένη παρέμβαση, η οποία πραγματοποιήθηκε σε 2 μουσικά εργαστήρια συνολικής διάρκειας 2 διδακτικών ωρών, συμμετείχαν 15 παιδιά ηλικίας 4-5 ετών σε ένα σχολείο τυπικής εκπαίδευσης. Στα πλαίσια των μουσικών εργαστηρίων, τα παιδιά ασχολήθηκαν με τους καλλιτέχνες Wassily Kandinsky και Piet Mondrian, των οποίων τα έργα αποτέλεσαν αφορμή για μουσικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες. Οι στόχοι της παρέμβασης επικεντρώθηκαν στη μουσική ρυθμική αγωγή, καθώς και στην απόδοση της έντασης του ήχου με κίνηση, φωνή και μουσικά όργανα. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην εξοικείωση με γραφικές παρτιτούρες και άτυπη μουσική σημειογραφία, καθώς και στην ενεργητική ακρόαση. Τα αποτελέσματα της παρέμβασης ήταν ενθαρρυντικά, αναδεικνύοντας την θετική επίδραση της εικαστικής τέχνης στη μουσική δημιουργία και παράλληλα προωθώντας μια πιο ουσιαστική ενασχόληση με τη μουσική σε τυπικά περιβάλλοντα μάθησης.

Ελένη Στεργίου, Αλεξάνδρα Στεργίου & Αφροδίτη Χατσίδου

Παράγοντες σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού για παιδιά προσχολικής ηλικίας

Στην παρούσα εργασία εξετάστηκαν οι παράγοντες σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Αναλύθηκαν οι θεωρίες μάθησης, αυτές του συμπεριφορισμού, του εποικοδομητισμού, των κοινωνικοπολιτισμικών θεωρήσεων για τη γνώση, της διερευνητικής ή ανακαλυπτικής μάθησης και αυτή της ομαδοσυνεργατικής, που μπορούν να στηρίξουν την παιδαγωγική στρατηγική σχεδιασμού εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Μελετήθηκε, επίσης, ο ουσιώδης ρόλος του παιχνιδιού στην ψυχοκινητική ανάπτυξη παιδιού προσχολικής ηλικίας. Σημαντικός, επίσης, είναι και ο ρόλος του παιχνιδιού – αντικείμενο από φαινομενολογική, πολιτιστική, ψυχολογική άποψη. Στη συνέχεια, εξετάστηκαν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του παιδιού καθώς και πως ενισχύεται η γνωστική και κοινωνικο - συναισθηματική ανάπτυξη με τη συμβολή του παιχνιδιού. Χωρίς αμφιβολία, το παιχνίδι οφείλει να οριστεί σαν ελεύθερη και εθελοντική απασχόληση, πηγή χαράς και διασκέδασης. Ένα παιχνίδι στο οποίο η συμμετοχή θα ήταν υποχρεωτική θα έπαυε αμέσως να είναι παιχνίδι: θα γινόταν εξαναγκασμός, μια αγγαρεία από την οποία όλοι θα βιάζονταν να απαλλαχτούν. Επίσης, είναι μια δραστηριότητα ρυθμισμένη από κανόνες και υπόκειται σε συμβάσεις και πραγματώνεται μέσα σε ακριβή όρια χρόνου και χώρου. Το παιδί, όταν ασχολείται με τα παιχνίδια, ταυτίζεται ψυχικά και φυσικά με τη διαδικασία της εργασιακής και δημιουργικής ασχολίας» στην απόκτηση γνώσεων, επιδεξιοτήτων και συμπεριφορών, οι οποίες είναι σημαντικές για την εκπαίδευση (μόρφωσή) του. Ο Twellmann στο Kreuzer (1983) τονίζει ιδιαίτερα τις

στενές σχέσεις που υπάρχουν ανάμεσα στο παιχνίδι, ως μορφή ζωής ή μορφή τέχνης, και στις διαδικασίες της διδασκαλίας και της μάθησης. Σχεδιάστηκε ένα παιχνίδι που περιλαμβάνει μια πρόταση, όπως προαναφέραμε ψυχοκινητικής ανάπτυξης του παιδιού με παιγνιώδη τρόπο. Περιγράφονται τα απαραίτητα ανθρωπομετρικά στοιχεία για τον συγκεκριμένο σχεδιασμό, τα μαθηματικά του παιχνιδιού όπως επίσης και τα υλικά από τα οποία δημιουργήθηκε το παιχνίδι. Τέλος, αξιολογείται η τελική πρόταση που προκύπτει σύμφωνα με τις σχεδιαστικές προδιαγραφές.

Μαρίνα Στογιάνοβιτς

Το θεατρικό παιχνίδι και η δημιουργική γραφή στην προσχολική εκπαίδευση

Με αφορμή την εκπόνηση της διπλωματικής μου εργασίας με θέμα "Εκπαίδευση για την Ειρήνη και τον πόλεμο μέσω του θεατρικού παιχνιδιού και της δημιουργικής γραφής" επιθυμώ να παρουσιάσω το θεωρητικό μέρος της εργασίας μου, καθώς και τις δράσεις που επρόκειτο να πραγματοποιηθούν στο νηπιαγωγείο για την εκπαίδευση των παραπάνω εννοιών. Πιο συγκεκριμένα, στόχος μου είναι να παρουσιάσω τι σημαίνει για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας η ειρήνη και ο πόλεμος, πώς την αντιλαμβάνονται και πώς την εντάσσουν στην καθημερινότητά τους. Κατόπιν, πως η δημιουργική γραφή και το θεατρικό παιχνίδι συμβάλλουν στην εκπαίδευση και την κατανόηση των παραπάνω εννοιών.

Νίκη Σωτηριάδου

Art unites us: A smart way of playing with famous European paintings

Η ευρωπαϊκή τέχνη γίνεται το εφελτήριο για ένα εκπαιδευτικό ταξίδι στην Ευρώπη, όπου τα παιδιά, μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία, γνωρίζουν διάσημους ζωγράφους της καθώς και σπουδαία έργα τους. Το ταξίδι αυτό περιλαμβάνει διάφορους πειραματισμούς με υλικά και τεχντροπίες, δημιουργία πρωτότυπων παιχνιδιών σε παραδοσιακή αλλά και ψηφιακή μορφή, παιχνίδια ρομποτικής αλλά και γλωσσικά, μαθηματικά, μουσικά και γεωγραφικά παιχνίδια που όλα έχουν εμπνευστεί από πίνακες ζωγραφικής. Αποτελεί ένα βιωματικό πρόγραμμα όπου τα παιδιά μέσα από παιγνιώδεις διαδικασίες έρχονται σε επαφή με έννοιες της τέχνης, αντιλαμβάνονται ότι μπορούν να εκφραστούν μέσω αυτής ενώ ταυτόχρονα αντιλαμβάνονται ότι η τέχνη αποτελεί μέσο επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης των λαών. Το πρόγραμμα εφαρμόστηκε στο 15ο νηπιαγωγείο Πτολεμαΐδας τις σχολικές χρονιές 2020-21 και 2021-22 στα πλαίσια του Teachers4Europe και έχει πάρει πολύ καλές κριτικές σε παρουσιάσεις εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Κατερίνα Τζαβάρα

Μαγικές Διαδρομές στην Τέχνη. 5 βήματα δημιουργικής προσέγγισης των εικαστικών έργων στο Νηπιαγωγείο και το Δημοτικό

Οι τέχνες προσφέρουν ένα εύφορο πεδίο συνάντησης και αλληλεπίδρασης μεταξύ ανθρώπων διαφορετικής προέλευσης, κουλτούρας και εκπαίδευσης. Ειδικότερα, η εκπαίδευση μέσα από τις τέχνες συμβάλει καθοριστικά στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (ΙΕΠ, 2012) και δημιουργεί τις προϋποθέσεις για ένα «ανοιχτό σχολείο» στην κοινωνία και τον πολιτισμό (Σκέμπερη, 2010). Η αξιοποίηση των έργων Τέχνης στο σύγχρονο σχολείο, αποκτά πολύπλευρη παιδευτική αξία και πλέον καταλαμβάνει ξεχωριστή θέση στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών και στις θεματικές των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων για το Νηπιαγωγείο και το Δημοτικό. Η δημιουργική προσέγγιση των εικαστικών έργων συμβάλει μέσα από την αποκωδικοποίηση της συμβολικής γλώσσας της Τέχνης όχι μόνο στην καλλιέργεια των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και στην ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας των μαθητών/-τριών, στην ευαισθητοποίησή τους σε κοινωνικά θέματα, στην ψυχική τους ενδυνάμωση και στην καλλιέργεια δημοκρατικής συμπεριφοράς (UNESCO, 2010) και τρόπου δράσης ως μέλη μιας ομάδας (Τερζητάνου, 2016). Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται τα βήματα της διδακτικής πρακτικής στην αισθητική επεξεργασία ενός εικαστικού έργου από το αρχικό ερέθισμα, τα στάδια παρουσίασης και ανάλυσης του έργου μέχρι τις προτάσεις για τη δημιουργική αξιοποίησή του στην τάξη. Αναλύονται τα στάδια της μεθοδολογίας των δομημένων ερωτήσεων που απευθύνονται στην ομάδα της τάξης σύμφωνα και με το μοντέλο παρατήρησης του D. Perkins (1994), καθώς και μία σειρά προτεινόμενων δράσεων που εμπυχώνουν το έργο με κίνηση, λόγο και ζωγραφική.

Αικατερίνη Τζιώγα & Βασιλική Αλεξίου "Χορεύοντας" με τους πίνακες ζωγραφικής

Η χρήση της τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία διαδραματίζει ουσιαστικό ρόλο, καθώς συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη της νοημοσύνης των παιδιών, παρέχοντάς τους τεράστιο αριθμό συμβόλων προς αναγνώριση και επεξεργασία. Από τις εικαστικές τέχνες, η ζωγραφική είναι ιδιαίτερα προσιτή στα παιδιά γιατί μέσω αυτής μπορούν εύκολα να «παράγουν» δικά τους έργα και να εκφράσουν γνώσεις, ιδέες και συναισθήματα. Η παρούσα εργασία αποτελεί μια διδακτική προσέγγιση δυο διαφορετικών ρευμάτων ζωγραφικής του ιμπρεσιονισμού και του φωβισμού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Δίνεται έμφαση στην απόδοση της κίνησης και στη χρήση του χρώματος για αυτό το θέμα που επιλέχθηκε είναι «ο χορός» μέσα από επιλεγμένους πίνακες των καλλιτεχνών Dega και Matisse. Στον σχεδιασμό, την εφαρμογή και κυρίως την ολοκλήρωση του προγράμματος χρησιμοποιήθηκαν τα βήματα της συστηματικής παρατήρησης και ερμηνείας έργων τέχνης σύμφωνα με τη μέθοδο Perkins. Μέσα από τη συγκεκριμένη διδακτική προσέγγιση αναδείχτηκαν τρόποι ενεργοποίησης της στοχαστικής διάθεσης των παιδιών, άρθηκαν επιφυλάξεις σχετικά με την αδυναμία και τον περιορισμό της ικανότητας των παιδιών στην κριτική σκέψη και υποστηρίχτηκαν μέθοδοι δημιουργίας ευνοϊκών προϋποθέσεων από τη νηπιαγωγό για την προσέγγιση έργων τέχνης μέσα από τη δημιουργία ενός κλίματος όπου η τέχνη συναντά το εκπαιδευτικό παιχνίδι και εκφράζεται μέσα από αυτό.

Ειρήνη-Μαρία Τζιώγα & Χρήστος Κουκάρας Ψηφιοποίηση της τέχνης

Στη σημερινή παγκοσμιοποιημένη κοινωνία όλο περισσότερο και κυριαρχεί η ψηφιοποίηση της πληροφορίας. Πρωταρχικός στόχος του παρόντος πονήματος είναι να αποσαφηνιστούν οι έννοιές της τεχνολογίας αλλά και της σημασίας της ψηφιοποίησης πάντα στο πλαίσιο την εκπαιδευτικής διαδικασίας με αποτέλεσμα την εύκολη και καινοτόμα προσέγγιση της διδασκαλίας του μαθήματος της ελληνικής γλώσσας. Στην πορεία θα αναφερθούν κάποιες προτάσεις-σχέδια μαθήματος τα οποία σχετίζονται με τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας κάνοντας χρήση των Social Media, (Instagram Facebook, LinkedIn) αλλά και του διαδικτύου με την παράλληλη ενσωμάτωση των συγχρόνων τεχνών του κινηματογράφου και του θεάτρου. Αυτό συνεπάγεται ότι όλων των ειδών οι τέχνες (κινηματογράφος, τέχνες, μουσική, ποίηση, λογοτεχνία) είναι συνυφασμένες με την τέχνη της γλώσσας. Είναι ευρέως γνωστό ότι στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση υπάρχει ένα έλλειμμα σχετικά με την κατανόηση και την παραγωγή τόσο του προφορικού αλλά και του γραπτού επεξεργασμένο λόγου των μαθητών με αποτέλεσμα να έλκονται από τη «μαγεία» της εικόνας και να αποστασιοποιούνται από το γραπτό λόγο. Γι' αυτόν τον λόγο, είναι αναγκαίο οι εκπαιδευτικοί να εντάξουν στην εκπαιδευτική διαδικασία αυτό το κομμάτι της τεχνολογίας αλλά και της τέχνης γενικότερα, με την προϋπόθεση ότι οι ίδιοι θα έχουν εκπαιδευτεί πάνω σε αυτό το κομμάτι, αλλά και οι μαθητές με τη σειρά τους θα προσπαθήσουν να αφουγκραστούν τη σημασία της σωστής χρήσης της ελληνικής γλώσσας μέσω αυτών των πρωτοπόρων προσεγγίσεων. Ακόμη, θα πραγματοποιηθεί μια αναφορά στη διευκόλυνση της συνεκπαίδευσης και της ένταξης όλων των μαθητών με σκοπό να δημιουργηθεί ένα πλαίσιο ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης του μαθήματος αλλά και να αναπτυχθεί το αίσθημα της ευγενούς άμιλλας και της αλληλοτροφοδότησης τόσο από μαθητή σε μαθητή αλλά και από τον καθηγητή στο μαθητή. Συνοψίζοντας, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι είναι αναγκαίο να ακολουθήσουμε όλοι ανεξαιρέτως τους γοργούς ρυθμούς της ψηφιακής κοινωνίας στην οποία ζούμε, αξιοποιώντας οποιαδήποτε μορφή τέχνης και αναπτύσσοντας παράλληλα την πολιτιστική, πολιτισμική και τεχνολογική μας αντίληψη.

Μαρίνα Τουτουδάκη

Ψηφιδωτό ιστορικής μνήμης - Ιχνηλατώντας την ιστορία της εκπαίδευσης στον τόπο μας

Η σημασία της διδασκαλίας του μαθήματος της ιστορίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση είναι αδιαμφισβήτητη. Αποτελεί ωστόσο μεγάλη πρόκληση για κάθε διδάσκοντα η υιοθέτηση μεθόδων και τεχνικών, που θα κάνουν τη διδασκαλία αυτή περισσότερο εύληπτη, ενδιαφέρουσα και ευχάριστη για τους μαθητές. Στο πλαίσιο αυτό απαιτείται αντικατάσταση του παραδοσιακού δασκαλοκεντρικού μοντέλου παροχής γνώσεων και εφαρμογή ενός πιο σύγχρονου, μαθητοκεντρικού, στο οποίο οι μαθητές αναζητούν

και ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση. Το προς ανακοίνωση στο συνέδριο εκπαιδευτικό πολιτιστικό πρόγραμμα αφορά απόπειρα βιωματικής προσέγγισης της ιστορικής γνώσης από μαθητές και μαθήτριες της Β Γυμνασίου, με έμφαση στην προφορική τοπική ιστορία. Πρόκειται για εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που υλοποιήθηκε στο 2ο Γυμνάσιο Αγίου Νικολάου Κρήτης το σχολικό έτος 2021-22. Το θέμα του είναι η ιστορία της εκπαίδευσης στην ανατολική Κρήτη και αφορμάται από το μάθημα «Εργαστήρια Δεξιοτήτων», που διδάχθηκε για πρώτη φορά στο Γυμνάσιο το σχολικό έτος 2021-22. Πραγματοποιήθηκε σε εξωδιδασκτικό χρόνο, στο πλαίσιο λειτουργίας δύο ομίλων του σχολείου: του εργαστηρίου ρητορικής και δημοκρατικής παιδείας και του ομίλου μαθητικής διαδικτυακής τηλεόρασης WEB TV. Οι μαθητές/τριες αναζήτησαν στον οικογενειακό ή/και κοινωνικό τους περίγυρο άτομα μεγάλης ηλικίας και κατέγραψαν μέσω συνεντεύξεων τις αναμνήσεις τους από την εκπαίδευση παλαιότερων εποχών. Ακολούθως επεξεργάστηκαν τα στοιχεία και τα παρουσίασαν σε εκπομπή στη διαδικτυακή τηλεόραση του σχολείου. Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα παρουσιάζεται οργανωμένο σε τρεις βασικούς άξονες: ανάλυση του πλαισίου υλοποίησης και της στοχοθεσίας, παρουσίαση της μεθοδολογίας, εκτίμηση – αξιολόγηση της προσπάθειας και του αποτελέσματος. Ανώτερος στόχος είναι η ανάδειξη, αφενός, της σημασίας που έχει η βιωματική εμπλοκή των μαθητών στην απόκτηση της γνώσης και, αφετέρου, της αξίας της προφορικής και της τοπικής ιστορίας, στοιχεία για τα οποία το αναλυτικό πρόγραμμα αδιαφορεί ολοκληρωτικά.

Κωνσταντία Τσάπρα

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα μουσειακής αγωγής: «Η καθημερινή ζωή των Βυζαντινών» μέσα από την Τέχνη και το Παιχνίδι

Οι ιδιαίτερες δυνατότητες που προσφέρει το Μουσείο ως περιβάλλον μάθησης, όπως προκύπτει μέσα από την εκπαιδευτική αξιοποίηση των εκθεμάτων του αλλά και των ειδικά διαμορφωμένων εκθεσιακών χώρων, δίνει τη δυνατότητα στους νεαρούς/ες μαθητές/ριες να προσεγγίσουν την ιστορική γνώση και συνείδηση με τρόπο βιωματικό και παιγνιώδη. Στο σύγχρονο μουσείο οι συλλογές/αντικείμενα προβάλλονται, οργανώνονται σε σύνολα, εντάσσονται σε περιβάλλοντα και διηγούνται μια ιστορία. Το παιδί (<παιζω, παιχνίδι) καλείται να παρατηρήσει και να αναγνωρίσει την ταυτότητα των εκθεμάτων, να μελετήσει τις πηγές, να διατυπώσει υποθέσεις για τη χρήση τους, να αναπτύξει μεταγνωστικές δεξιότητες, να υποδυθεί ρόλους. Η συνεργασία μουσείου-σχολείου, στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής αξιοποίησης της μουσειακής εμπειρίας, κρίνεται αναγκαία και υποστηρίζεται από χρόνια από την πλειονότητα της επιστημονικής κοινότητας, αφού η οργανική ένταξη των μουσειακών αντικειμένων στα αναλυτικά προγράμματα και η συστηματική αξιοποίησή τους στη διδασκαλία, λειτουργεί ενθαρρυντικά στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος της Ιστορίας που παραμένει ένα αντικείμενο στείρο και ανιαρό στη συνείδηση της μαθητικής κοινότητας. Ένα τέτοιο εκπαιδευτικό πρόγραμμα μουσειακής αγωγής σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στους χώρους του Βυζαντινού Μουσείου της πόλης της Ρόδου από τους μαθητές και τις μαθήτριες του 3ου γυμνασίου Ρόδου, με αντικείμενο μελέτης την καθημερινή ζωή των κατοίκων του νησιού κατά τα βυζαντινά χρόνια, προκειμένου να προσεγγίσουν και να κατανοήσουν μέσα από την τέχνη τον χαρακτήρα της βυζαντινής κοινωνίας, αλλά και να αναπτύξουν ψυχοκινητικές δεξιότητες μουσείων/ες στις τεχνικές της ψηφιδωτού και της διερευνητικής δραματοποίησης, όπως το παιχνίδι ρόλων, οι παγωμένες εικόνες, οι αγώνες αντιλογίας.

Γεώργιος Τσαφαράς & Ευαγγελία Κώρου

Η λαϊκή λογοτεχνία στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Μια διδακτική πρόταση βασισμένη στο δημοτικό τραγούδι

Η παρούσα εργασία επιχειρεί να παρουσιάσει ένα σχέδιο διδασκαλίας, το οποίο προτείνεται για εφαρμογή στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, στο πλαίσιο του μαθήματος Νεότερη και Σύγχρονη Ιστορία. Η εν λόγω πρόταση διδασκαλίας είναι εμπνευσμένη από τις διαλέξεις του σεμιναρίου με τίτλο: Η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στο σχολείο. Η έννοια της Εθνογραφίας - Σχολικής Εθνογραφίας, του ΠΜΣ Λαϊκός Πολιτισμός και Λογοτεχνία - Γεώργιος Α. Μέγας του Τμήματος Φιλολογίας του ΕΚΠΑ. Βασικός σκοπός της συγκεκριμένης ανακοίνωσης αποτελεί, αφενός, ο συσχετισμός του λαϊκού πολιτισμού με την εκπαίδευση και αφετέρου, η ανάδειξη του δημοτικού τραγουδιού - ενός χαρακτηριστικού είδους του έντεχνου λαϊκού λόγου - ως εκπαιδευτικού εργαλείου προς αξιοποίηση. Το δημοτικό τραγούδι διαθέτει πληθώρα μορφολογικών και υφολογικών στοιχείων, τα οποία το καθιστούν μορφή τέχνης και ταυτόχρονα, εκφράζει

διαχρονικά τη συλλογική συνείδηση. Οι θεματικές του είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με μια σειρά εκφάνσεων του καθημερινού βίου, αλλά και εμπνευσμένες από γεγονότα - ορόσημα της νεότερης ιστορίας. Στόχοι, μεταξύ άλλων, της διδακτικής αυτής πρότασης είναι η βιωματική - δημιουργική επαφή των μαθητών/-τριών με το δημοτικό τραγούδι και η αξιοποίηση αυτού ως συμπληρωματική, υπό προϋποθέσεις, πηγή ιστορικών στοιχείων.

Ίριδα Τσεβρένη & Κερασία Τεμπέλη

Η συμβολή της εθνογραφίας στην ανάδειξη της αλληλεπίδρασης παιδιών και εντόμων μέσα από το ελεύθερο παιχνίδι στην αυλή του νηπιαγωγείου

Η εργασία αυτή διερευνά τη συμβολή της εθνογραφίας στην ανάδειξη των ποιοτικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού των μικρών παιδιών με τα έντομα. Περιλαμβάνει την παρουσίαση της μεθοδολογίας μιας εθνογραφικής έρευνας η οποία επιχειρεί να εξερευνήσει τα χαρακτηριστικά της οικολογικής γνώσης και συνείδησης που διαμορφώνονται μέσα από το ελεύθερο παιχνίδι παιδιών και εντόμων στην αυλή του νηπιαγωγείου μιας μικρής πόλης. Παρουσιάζεται ο σκοπός και η φιλοσοφία της μεθοδολογίας της εθνογραφικής έρευνας και η σύνδεσή της με την περιβαλλοντική εκπαίδευση. Επίσης, παρουσιάζονται τα μεθοδολογικά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν για την καταγραφή και ερμηνεία της συνάντησης των παιδιών με τα έντομα στο πλαίσιο του προγράμματος περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και τα οφέλη για τους/τις συμμετέχοντες/ουσες. Επιθυμούμε να συμβάλουμε στον επιστημονικό διάλογο για το πώς η παρατήρηση και η καταγραφή του ελεύθερου παιχνιδιού των παιδιών με τα μη ανθρώπινα όντα μπορεί να ανοίξει ένα νέο μονοπάτι παιδαγωγικής φιλοσοφίας και πράξης στην περιβαλλοντική εκπαίδευση. Επίσης, να σκιαγραφήσουμε τη γοητεία και τις προκλήσεις που αναδύονται όταν ο/η εκπαιδευτικός-ερευνητής/τρια επιλέγει την εθνογραφία ως μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας και πράξης στο πλαίσιο της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης.

Σοφία Τσελέπη

Σκάκι και μάθηση

Η εργασία αυτή παρουσιάζει το υλικό από παιγνιώδεις και βιωματικές εκπαιδευτικές δράσεις που υλοποιήθηκαν στο πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Σερρών Κων. Καραμανλής μέσω μιας μεθοδολογικής προσέγγισης του σκακιού ως πνευματικό παιχνίδι αλλά και ως γνωστικό εργαλείο, για την ανάπτυξη και την καλλιέργεια των δεξιοτήτων των μαθητών/τριών και την οικοδόμηση της γνώσης. Κατά τις δράσεις αυτές χρησιμοποιήθηκε και παράχθηκε ποικιλία διδακτικών υλικών διδακτικών μεθοδολογιών, που οδήγησαν σε μάθηση με ευχάριστα και θετικά συναισθήματα. Το σκάκι συνδέθηκε με διάφορες θεματικές όπως: τη γλώσσα και την παραγωγή λόγου, τη λογοτεχνία, τα μαθηματικά και τη γεωμετρία, τις τέχνες, το θέατρο, τις ΤΠΕ. Οι μαθητές/τριες με βασικό σύνθημα «Παίζω και μαθαίνω σκάκι, παίζω και μαθαίνω με το σκάκι», έμαθαν σκάκι βιωματικά ως παιχνίδι, γνώρισαν τους κανόνες του, υποδύθηκαν τα κομμάτια και τα πιόνια, έμαθαν και έπαιξαν τις κινήσεις του και διασκέδασαν. Διδάχτηκαν και εφάρμοσαν σε παρτίδες βασικές συμβουλές, σκέψεις και στρατηγικές και εξασκήθηκαν. Χρησιμοποίησαν το σκάκι διαθεματικά και διεπιστημονικά ως γνωστικό εργαλείο συνδέοντάς το με τα γνωστικά αντικείμενα και προσέλαβαν, αφομοίωσαν, ανακάλυψαν και παρήγαγαν γνώση μέσα από ευχάριστες, βιωματικές και παιγνιώδεις μεθόδους διδασκαλίας.

Βασιλική Φωτοπούλου

Παιχνίδι και προσχολική εκπαίδευση: Παραδείγματα και εμπειρίες προπτυχιακών φοιτητών στο πλαίσιο λειτουργίας τους στο νηπιαγωγείο

Η παρούσα εργασία εστιάζει στην αποτύπωση των εμπειριών προπτυχιακών φοιτητών/τριών σχετικά με το παιχνίδι στην προσχολική εκπαίδευση. Συγκεκριμένα, το δείγμα αποτελείται από τελειόφοιτους προπτυχιακούς φοιτητές/τριες του Τμήματος Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία (ΤΕΕΑΠΗ) του Πανεπιστημίου Πατρών στο πλαίσιο μαθήματος συνδεδεμένου με πρακτική άσκηση στο νηπιαγωγείο. Πρόκειται για δεδομένα μιας ευρύτερης εμπειρικής έρευνας και η συλλογή τους πραγματοποιήθηκε μέσω γραπτών εργασιών που αφορούσαν στο μάθημα. Από την ανάλυση των δεδομένων προέκυψε ότι οι φοιτητές/τριες μέσα από την αξιοποίηση του παιχνιδιού ως μαθησιακού

εργαλείου κατανόησαν το σημαντικό και πολυδιάστατο ρόλο που αυτό διαδραματίζει στη διδακτική πράξη. Διαπίστωσαν ότι με το να εντάξουν το παιχνίδι στη δραστηριότητα μπόρεσαν να κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε αυτή. Ιδιαίτερη, επίσης, έμφαση δίδεται στην επικοινωνία και την αλληλεπίδραση με τους μαθητές μέσω του παιχνιδιού. Επιπλέον, επισημαίνουν ότι κατάφεραν να ξεπεράσουν και θέματα επικοινωνίας με μαθητές σε ορισμένες περιπτώσεις. Ακόμα, σημείο αναφοράς των φοιτητών/τριών του δείγματος αποτελεί ο ενθουσιασμός των μαθητών για το παιχνίδι που οι φοιτητές/τριες είχαν συμπεριλάβει στο σχεδιασμό της δραστηριότητας που υλοποίησαν. Να σημειωθεί ότι πρόκειται κυρίως παιχνίδια κατασκευασμένα με απλά ή ανακυκλώσιμα υλικά από τους ίδιους τους φοιτητές/τριες. Όπως διαπιστώθηκε, η έκφραση ενθουσιασμού των μαθητών και η επιθυμία τους να επαναλάβουν το παιχνίδι αποτέλεσε σημείο αναφοράς από τους φοιτητές/τριες για τους εξής λόγους: α) συνιστά κριτήριο επιτυχής έκβασης της δραστηριότητάς τους, β) σε αρκετές περιπτώσεις συνοδεύεται από την επιβράβευση της νηπιαγωγού και γ) το παιχνίδι λειτούργησε ως εφελκυστικό για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων που είχαν τεθεί. Τα ανωτέρω αυτά στοιχεία αποτυπώνουν ορισμένες από τις εμπειρίες των προπτυχιακών φοιτητών σχετικά με το παιχνίδι στην εκπαιδευτική δραστηριότητα και λειτουργούν ανατροφοδοτικά για τους φοιτητές/τριες του δείγματος όχι μόνο για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα που υλοποίησαν αλλά -όπως διαπιστώθηκε- και ως προς την προσέγγιση της διδακτικής και, εν γένει, εκπαιδευτικής πράξης καθώς και της αντίληψης των εαυτών τους ως μελλοντικών εκπαιδευτικών.

Αφροδίτη Χαραλαμπάκη

Το παιχνίδι και η τέχνη στα εργαστήρια δεξιοτήτων στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση: Παρουσίαση καλής πρακτικής σε εργαστήριο κυκλοφοριακής αγωγής

Στο πλαίσιο του μαθήματος «Εργαστήρια Δεξιοτήτων στο Δημοτικό Σχολείο» σχεδίασα και εφάρμοσα κατά το σχολικό έτος 2021-2022 ως δασκάλα παράλληλης στήριξης στο Δημοτικό Σχολείο Αγίας Μαρίνας Νέας Μάκρης ένα εργαστήριο με στόχο της ένταξη όλων των μαθητών στην ομάδα της σχολικής τάξης και της αξιοποίησης των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης. Το θέμα του εργαστηρίου είναι η κυκλοφοριακή αγωγή, ενώ κύριοι άξονές του είναι το θεατρικό παιχνίδι και η δημιουργική γραφή, εντάσσοντας με αυτόν τον τρόπο τόσο το παιχνίδι όσο και την τέχνη στη σχολική μάθηση. Στην πρώτη φάση του εργαστηρίου χρησιμοποιήθηκαν αισθησιοκινητικά παιχνίδια με μουσικές αργού, μεσαίου και γρήγορου ρυθμού. Στη συνέχεια στην κίνηση των μαθητών προστέθηκαν κάποιες πληροφορίες σχετικά με τα σήματα οδικής κυκλοφορίας, τις οποίες οι μαθητές επεξεργάστηκαν και εμπέδωσαν βιωματικά. Στο επόμενο μέρος του εργαστηρίου οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες, επέλεξαν τυχαία μία κάρτα, η οποία περιείχε έναν τίτλο σχετικό με την κυκλοφοριακή αγωγή, ετοίμασαν ένα θεατρικό δρώμενο με αφορμή αυτόν τον τίτλο και παρουσίασαν τα δρώμενα στις υπόλοιπες ομάδες. Με αυτόν τον τρόπο εναλλάσσονταν στους ρόλους του ηθοποιού και του θεατή, ενώ ταυτόχρονα καλλιέργησαν τη συνεργασία και τη φαντασία τους. Το τρίτο μέρος του προγράμματος αποτέλεσε εργαστήριο δημιουργικής γραφής, στο οποίο οι μαθητές κατέγραψαν και ζωγράρισαν τις ιστορίες που εμπνεύστηκαν και έπαιξαν, δημιουργώντας ομαδικά εικονογραφημένα αφηγήματα. Η φάση αυτή ολοκληρώθηκε με την ανάγνωση των κειμένων. Το εργαστήριο ολοκληρώθηκε με μία σύντομη αξιολόγηση και ανατροφοδότηση από μέρους των μαθητών, η οποία πραγματοποιήθηκε μέσα από κάρτες που απεικονίζουν πρόσωπα με διάφορα συναισθήματα (emotions). Κάθε μαθητής τραβούσε και έδειχνε την κάρτα που τον εκπροσωπούσε, ανάλογα με το πώς ένιωθε στο τέλος του εργαστηρίου. Όλοι οι μαθητές έδειξαν γελαστά και χαρούμενα πρόσωπα, αποδεικνύοντας για άλλη μια φορά ότι η μάθηση αποτελεί χαρά για τα παιδιά όταν συνδέεται με το παιχνίδι και την τέχνη.

Αφροδίτη Χαράλαμπος & Τρυφαίνη Σιδηροπούλου-Κανέλλου

"Αναζητώντας το αγαπημένο τους παιχνίδι". Απόψεις παιδιών Προσχολικής ηλικίας και γονέων

Το παιχνίδι, παρόλο που αποτελεί ένα δυναμικό, σύνθετο και συνεχώς εξελισσόμενο κοινωνικό κατασκεύασμα, παραμένει η κυρίαρχη γλώσσα του παιδιού καθώς αποτελεί βασικό όχημα επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με τους ενήλικες και τους συνομήλικους του. Από τη γέννησή του, το παιδί κατακλύζεται από παιχνίδια εναρμονισμένα με το φύλο του, ροζ κούκλες και κουζινικά για το κορίτσι, φιγούρες δράσης και οχήματα για το αγόρι. Η παρούσα έρευνα, μέσα από μια συνδυαστικού τύπου ερευνητική διαδικασία, που πραγματοποιήθηκε σε ιδιωτικό Παιδικό Σταθμό του Δήμου Μυτιλήνης επιδιώκει να διερευνήσει τα έμφυλα στερεότυπα που τυχόν παρουσιάζονται στις προτιμήσεις των παιδιών αναφορικά με το παιχνίδι.

Επιπλέον, εγείρονται και ερωτήματα σχετικά με το πως τα παιδιά αντιλαμβάνονται το παιχνίδι. Από τα ευρήματα γίνεται αντιληπτό ότι τα παιδιά ηλικίας 3-5 ετών προτιμούν εμπορικά παιχνίδια μαζικής κουλτούρας που αποτελούν έναυσμα για την κατασκευή ιστοριών. Συγκεκριμένα, τα παιδιά προνηπιακής ηλικίας αρέσκονται από αισθησιο-κινητικά παιχνίδια εξωτερικού χώρου ή παιχνίδια ρόλων, ενώ τα παιδιά νηπιακής ηλικίας προτιμούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα λούτρινα κουκλάκια. Τέλος, τα ευρήματα αποκαλύπτουν ότι τα αγόρια εμφανίζουν ισχυρότερα έμφυλα στερεότυπα στις προτιμήσεις τους, σε αντίθεση με τα κορίτσια που επιλέγουν πιο ουδέτερου τύπου παιχνίδια. Συνεπώς, το παιχνίδι άλλοτε ως αντικείμενο και άλλοτε ως πράξη, αποτελεί φορέα πολλαπλών νοημάτων και εμπειριών, γεγονός που καθιστά αναγκαία την εστίαση της έρευνας σε αυτό τον τομέα προκειμένου να διερευνηθούν ζητήματα που σχετίζονται με το δικό τους κοινωνικό κόσμο.

Αθηνά Χαρίση & Αριστέα-Ευαγγελία Κουκουνούρη

Η σημασία της εμπειρίας ενός προγράμματος eTwinning για την αισθητική-πολιτισμική αξία εμβληματικών κτηρίων

Ο άνθρωπος βρίσκεται σε άμεση διάδραση με το περιβάλλον του. Η αλληλεπίδραση με το φυσικό χώρο, δομημένο και μη, αποτελεί συστατικό στοιχείο της εμπειρίας συμβάλλοντας στη διαμόρφωση της βιογραφίας και των πλαισίων αναφοράς (Κόκκος, 2017). Ο Dewey θεμελιώνει την αισθητική θεωρία του σε μία 'οικολογική' αντίληψη της εμπειρίας (Hildebrand, 2008) και υποστηρίζει ότι η αισθητική εμπειρία και η κουλτούρα αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινού βιώματος (Dewey, 1934). Η αρχιτεκτονική δημιουργία και εμπειρία, η αίσθηση του δομημένου χώρου στον οποίο ζούμε είναι αλληλένδετες με την ίδια τη ζωή (Αντωνάκης, 1999). Στο βαθμό που αξιοποιείται εκπαιδευτικά, δύναται να συμβάλει, όπως κάθε μορφή τέχνης (Fowler, 1996), στη διαμόρφωση του τρόπου σκέψης των μαθητών και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως ολιστική και κριτική σκέψη, προσοχή στη λεπτομέρεια, αισθητική-πολιτιστική ευαισθητοποίηση, ανοιχτότητα στο διαφορετικό. Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας είναι να αποτυπωθεί η οπτική των εκπαιδευτικών ενός δημόσιου Γυμνασίου των Ιωαννίνων, που συμμετείχαν σε πολιτιστικό πρόγραμμα eTwinning, για τη σημασία της εμπειρίας του προγράμματος για τους ίδιους και τους μαθητές τους. Το πρόγραμμα αφορούσε τη μελέτη της αισθητικής-πολιτισμικής αξίας εμβληματικών κτηρίων και την κατανόηση της σημασίας του δομημένου χώρου στην καθημερινή ζωή και διαβίωση. Για το σκοπό αυτό επιχειρήθηκε, μέσω ερωτηματολογίου, η ποσοτική και ποιοτική αποτίμηση της σημασίας που αποδίδουν οι εκπαιδευτικοί στο συγκεκριμένο πρόγραμμα και στις αντίστοιχες δράσεις που πραγματοποιήθηκαν, στις οποίες αξιοποιήθηκε η συνεργατική, διερευνητική και βιωματική μάθηση. Τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου ανέδειξαν την θετικά αποτιμώμενη μαθησιακή σημασία του προγράμματος τόσο σε επίπεδο θεματικής-περιεχομένου όσο και σε επίπεδο παιδαγωγικής αξίας. Ειδικότερα, παρατηρήθηκε η προώθηση της αισθητικής-πολιτισμικής ευαισθητοποίησης και της οικοσυστημικής σκέψης. Παράλληλα, επισημάνθηκε η ανάπτυξη δεξιοτήτων της προσωπικότητας του ατόμου, ψηφιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων, καθώς και δεξιοτήτων του νου. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη σημασία της συμμετοχής, της συνεργασίας και των σχέσεων μεταξύ των εμπλεκόμενων για την επίτευξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Σωτήριος Χασάπης

Ανάλυση παιχνιδιών, επιχειρηματολογία και λήψη αποφάσεων

Μία από τις σημαντικότερες δεξιότητες που οφείλει να έχει ένας ενήλικας είναι η ικανότητα λήψης αποφάσεων, οι οποίες στηρίζονται στα δεδομένα που παρέχονται κάθε φορά. Η λήψη μίας απόφασης απαιτεί συγκέντρωση όσων περισσότερων δεδομένων και σχετικών γνώσεων μπορούν να βρεθούν, την ανάλυση του συστήματος στο οποίο θα ληφθεί η απόφαση, σύμφωνα με τους κανόνες λειτουργίας του, τη σύγκριση εναλλακτικών προτάσεων και την επιλογή τελικά της προς ενέργεια απόφασης. Οι παράγοντες που μπορούν να επηρεάσουν την απόφαση είναι πιθανό να εκτείνονται από καθαρά αιτιοκρατικής μορφής, σε ένα εύρος που μπορεί να περιλαμβάνει επίσης τόσο ανάλυση πιθανοτήτων, όσο και φιλοσοφικές απόψεις ή στάσεις ζωής, οι οποίες συνδέονται με το σύστημα στο οποίο θα ληφθεί η απόφαση, αλλά ακόμα ικανότητες επίλυσης προβλημάτων, συναισθηματική νοημοσύνη, συνεργατικότητα, διαχείριση χρόνου, δημιουργικότητα κ.ά. Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται παιχνίδια, όπου οι μαθητές καλούνται να πάρουν αποφάσεις για το ποια στρατηγική θα ακολουθήσουν και δεν απαιτούν κάποια

ιδιαίτερη δεξιότητα πέρα από αυτό. Για παράδειγμα δεν χρειάζεται να είναι κάποιος αρκετά χειροδύναμος για να πετύχει κάποιο μακρινό στόχο, αλλά απαιτείται να βρει κατάλληλη στρατηγική για αυτό, παρακάμπτοντας όποια εμπόδια εμφανιστούν. Ένα παιχνίδι αυτής της μορφής είναι το γνωστό Πέτρα-Ψαλίδι-Χαρτί, όπου οι διαγωνιζόμενοι, οφείλουν απλά να επιλέξουν ένα από τα τρία σχήματα και να κερδίσουν αυτό του αντιπάλου. Οι μαθητές καλούνται να αναλύσουν το παιχνίδι, να εξετάσουν αν υπάρχει βέβαιη στρατηγική νίκης, μέσω κάποιας μαθηματικής ή επιστημονικής θεωρίας και τέλος να οικοδομήσουν μία μεθοδολογία η οποία θα τους επιτρέπει να κερδίζουν περισσότερες φορές από τον αντίπαλο που κάθε φορά έχουν να αντιμετωπίσουν. Εστιάζοντας στη διαδικασία της ανάλυσης του παιχνιδιού και των κανόνων του, την κατάρτιση ενός σχεδίου δράσης και τη λήψη των κατάλληλων αποφάσεων την ώρα του παιχνιδιού, οι μαθητές προετοιμάζονται για ανάλογες διεργασίες που θα προκύψουν αργότερα στην καθημερινότητά τους.

Μαρία Χασιώτη

Το παιχνίδι ως τρόπος μάθησης στον Πλάτωνα

Το παρόν άρθρο πραγματεύεται την σημασία και τον ρόλο που έχει το παιχνίδι στο πλατωνικό έργο και δη στην «Πολιτεία» και στους «Νόμους». Οι λέξεις: «παῖς», «παιδιά» (= παιχνίδι), παίγνιον, «παιδεύω-ομαι», ως ομόρριζες και ετυμολογικά συγγενείς, δηλώνουν την άμεση συνάφεια μεταξύ της μόρφωσης και της ψυχαγωγίας στην κοσμοθεωρία των αρχαίων Ελλήνων. Ειδικότερα, ο Πλάτων χρησιμοποιεί την λέξη «παιδιά» με ευρύτερη σημασία, εξομοιώνοντας με το παιχνίδι όλα τα στοιχεία που ανήκουν στην σφαίρα της μίμησης. Έτσι, «παιχνίδι» για τον Πλάτωνα είναι η «λέξις» στον χώρο της ποίησης, η ενόργανη μουσική και ο χορός. Παράλληλα, ο φιλόσοφος υπογραμμίζει και την συνάφεια που υπάρχει, ακολούθως, μεταξύ του παιχνιδιού και των πρακτικών μύησης, κατά την διάρκεια των οποίων (μυήσεων) εκτελούνταν διάφοροι χοροί που μιμούσαν την ζωή και τον θάνατο του Διονύσου. Συν τοις άλλοις, μέσα στους πλατωνικούς διαλόγους, τόσο ο Σωκράτης όσο και οι άλλοι ομιλητές, χαρακτηρίζουν την συζήτηση που διεξάγεται ως «παιδιά» (παιχνίδι), και ίσως σε αυτό να οφείλεται και το γεγονός ότι οι πλατωνικοί διάλογοι υιοθετούν μία μορφή διανοητικού παιχνιδιού, στο τέλος του οποίου το συμπέρασμα δεν δίνεται με την πληκτική μορφή του «μαθήματος» αλλά μένει άρρητο, σχεδόν μετέωρο, προκειμένου να το εξάγει μόνος του ο αναγνώστης. Επομένως, για τον Πλάτωνα το παιχνίδι κατέχει σπουδαιότατη θέση στον κόσμο και τα μαθήματα στην ιδανική πολιτεία πρέπει να έχουν μορφή παιχνιδιού, ώστε να έχουν παιδευτική αξία. Για τους λόγους αυτούς, «καρδιά» της πλατωνικής παιδείας – και πορείας προς το Αγαθό – αποτελεί η προτροπή: «Μή τοίνυν βία τούς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλά παίζοντας τρέφε» (= Μην χρησιμοποιείς εξαναγκασμό στα παιδιά όταν διδάσκεις, αλλά να τα μορφώνεις παίζοντας) και, ενδεχομένως, γι' αυτό οι Έλληνες να ήταν πάντα παιδιά, ενώ γέροντας Έλληνας δεν υπήρχε (Τίμαιος, 22β), διότι δεν σταματούσαν να παίζουν.

Χαρούλα Χατζημιχαήλ

Λαβύρινθοι αρχιτεκτονικοί, μυθολογικοί, θρησκευτικοί, καλλιτεχνικοί, παιγνιώδεις εκπαιδευτικοί κ.λπ.: γλώσσα, διαπολιτισμικότητα και σημειωτική θεώρηση

Στη συγκεκριμένη ανακοίνωση, το αντικείμενο μελέτης είναι ο 'Λαβύρινθος' ως έννοια, διαδικασία και αποτέλεσμα, διαχρονικά και συγχρονικά. Τα παραδείγματα προέρχονται από τους επιστημονικούς χώρους της Αρχιτεκτονικής, Μυθολογίας, Θρησκείας, Λογοτεχνίας, Τέχνης, Εκπαίδευσης και Ψυχαγωγίας ως παιχνίδια κλπ. Η γλωσσική, διαπολιτισμική και σημειωτική θεώρηση συμβάλλουν στην κατανόησή τους.

Κορίνα Χατζηπαναγιωτίδου & Σοφία Σωτηροπούλου

“Το δικό μου Μουσείο”

Στην παρούσα αφίσα (digital poster) παρουσιάζεται η ψηφιακή δράση που έγινε από την «Πρωτοβουλία Νέων Κοζάνης» στα πλαίσια των εορτασμών της Διεθνούς Ημέρας Μουσείων το 2021 με τίτλο «Το δικό μας Μουσείο». Μαθητές/τριες από όλα τα σχολεία του Νομού Κοζάνης - και όχι μόνο - μοιράστηκαν μαζί μας τι σημαίνει για τους ίδιους το μουσείο, με ζωγραφιές, εικόνες ή κείμενο. Η κατάλληλα καταρτισμένη ομάδα μας - αποτελούμενη από μουσειολόγο και μουσειοπαιδαγωγό - σχεδίασε ένα υπαίθριο ψηφιακό μουσείο βασισμένο στα καίρια δεδομένα και μέτρα για την προστασία από την πανδημία, ώστε να αποδοθεί μία ρεαλιστική οπτική δυνατοτήτων και διαχείρισης του κοινού, με όλες τις δημιουργίες των παιδιών. Το

μουσείο είχε εύκολη και ελεύθερη πρόσβαση για όλους. Στην έκθεση διαφαίνεται η δημιουργικότητα των παιδιών, η φαντασία και η ευαισθητοποίηση που έχουν ως προς το κομμάτι του πολιτισμού. Στόχος της δράσης ήταν η ευαισθητοποίηση και παρακίνηση όσο το δυνατόν περισσότερων παιδιών να συμμετέχουν, να αναρωτηθούν, να συνειδητοποιήσουν και να αποτυπώσουν τι σημαίνει για τα ίδια το Μουσείο. Επιδιώξαμε, μέσα από τη δράση, να αναδείξουμε την οπτική των παιδιών για το μουσείο, να περιορίσουμε παλιές παγιωμένες αντιλήψεις για αυτό και να εντάξουμε στη μη τυπική εκπαίδευση των μικρών μαθητών το μουσείο, τα αγαθά και τις γνώσεις που μας δίνει. Το μουσείο, άλλωστε, είναι η καλύτερη πηγή μόρφωσης, καθώς θα λέγαμε ότι είναι σαν ένα πολυτροπικό κείμενο: εικόνα μαζί με πληροφορία. Ο συνδυασμός αυτός βοηθά περισσότερο τα παιδιά να μάθουν και να αποθηκεύσουν την πληροφορία αγγίζοντας διαφορετικές πτυχές της πολιτισμικής εμπειρίας. Τέλος στην αφήσα, θα αναλυθούν τα στάδια σχεδιασμού, οι τρόποι συμμετοχής του κοινού, η αξιολόγηση και τα αποτελέσματα της δράσης.

Έλενα Χατζηπιερή

Απόπλους: Μουσειοπαιδαγωγική προσέγγιση του Αγίου Νικολάου της Στέγης

Η παρουσίαση αυτή προέρχεται από το χώρο της μουσειοπαιδαγωγικής και στρέφεται γύρω από τρόπους προσέγγισης του Αγίου Νικολάου της Στέγης, ενός εκκλησιαστικού μνημείου του 12αι, εγγεγραμμένου στον Κατάλογο Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO. Πέρα από τη σημαντικότητα της προσέγγισης μνημείων του παρελθόντος γενικά και ειδικά του συγκεκριμένου μνημείου θα επιχειρηθεί να δειχθεί πώς με αφετηρία μια χάρτινη βαρκούλα μπορεί να ξεκινήσει η «ανάγνωση» του μνημείου αυτού από παιδιά. Η ανάγνωση μπορεί να είναι αισθητική, ιστορική, κοινωνική, θρησκευτική μα πάνω απ' όλα παιδοκεντρική. Δεικνύονται διάφοροι τρόποι προσέγγισης όπως χρήση γρίφων, υπόδυση ρόλων, ζωγραφική κ.α. Με μια χάρτινη βάρκα ξετυλίγουμε το κουβάρι του χρόνου και να ταξιδέψουμε μέσα από τις τοπογραφίες της μνήμης και του συναισθήματος σε πεδία πολιτιστικού εγγραμματισμού.

Έλενα Χατζηπιερή

Εικαστικά παιχνιδίσματα: Από το έργο του Μ. C. Escher στην παραγωγή λόγου

Η παρουσίαση αυτή αφορά στην αξιοποίηση έργων τέχνης για παραγωγή λόγου. Εκκινώντας από το έργο του εικαστικού Μ. C. Escher, το οποίο διακρίνεται για το χαρακτηριστικό της μεταμόρφωσης, προχωρούμε στη μελέτη του έργου και σταδιακά στην παραγωγή λόγου. Πιο συγκεκριμένα, θα γίνει αναφορά στα παρακάτω: Ο MC Escher και τα χαρακτηριστικά του εικαστικού του έργου, τα εικαστικά χαρακτηριστικά και αναστοχασμοί και από τους αναστοχασμούς στην παραγωγή λόγου (διαδικασία σταδίων).

Φωτεινή Ψαθά & Ελένη Μουσένα

«Ηρωισμός, σύγχρονοι ήρωες και εκπαίδευση» – Ο ρόλος της θεατρικής αγωγής

Η εξέλιξη της ανθρώπινης ιστορίας βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο γεγονός ότι όλες οι γενιές θεωρούν καθήκον τους να καθοδηγήσουν τις επόμενες, να τις ενημερώσουν για την κοινωνική και πολιτισμική κληρονομιά, που κι εκείνες παρέλαβαν από τις προηγούμενες, μετατρέποντας τις σε φορείς κοινωνικής και πολιτικής δημιουργίας. Σε αυτό το πλαίσιο, η εκπαίδευση συμβάλει με πολύ καθοριστικό τρόπο στην ομαλή διαδοχή των γενεών και της κληρονομιάς τους, καθώς αποτελεί το μέσο μετάδοσης αυτών των εννοιών και της συγκρότησης πολιτισμικής ταυτότητας. Μια από αυτές τις έννοιες, η οποία εμπεριέχει όλες τις αξίες και τις αρετές, που οφείλει να διαθέτει κάθε πολίτης, είναι αυτή του ηρωισμού. Τα ηρωικά πρότυπα συμβάλλουν στην διαμόρφωση του χαρακτήρα και την καλλιέργεια της ιδιότητας του πολίτη. Ο ήρωας αποτελεί τον πυρήνα, το βασικότερο συστατικό στοιχείο κάθε αφηγηματικού είδους και ειδικότερα της θεατρικής τέχνης. Βασικός στόχος του θεάτρου, μεταξύ άλλων, είναι μέσω της αναπαραγωγής ηρωικών προτύπων, να διαπαιδαγωγήσει τον θεατή. Το θέατρο στην εκπαίδευση, εκμεταλλευόμενο αυτή την μοναδική δυναμική που αναπτύσσεται ανάμεσα στους ήρωες και στους συμμετέχοντες στο θεατρικό δράμα, καταφέρνει να μεταδώσει διαχρονικές αξίες και μηνύματα, με ποικίλους τρόπους και κυρίως μέσω του βιώματος. Η παρούσα εργασία αποσκοπεί στη διερεύνηση των δυνατοτήτων της θεατρικής αγωγής στην ηθική ανάπτυξη των μαθητών μέσω των ηρωικών προτύπων, με βάση τη βιωματική-παιγνιώδη μάθηση, το διάλογο και την αφήγηση και στο κατά πόσο μπορεί να προσφέρει μια παιδαγωγική που καλλιεργεί ηθικές αξίες μέσα από την προβολή σύγχρονων ηρωικών προτύπων, βοηθώντας τους

παράλληλα να κατανοήσουν πώς διαμορφώνονται οι πολιτισμικές και κοινωνικές ταυτότητες των κοινοτήτων στον σύγχρονο κόσμο.

Carlota Blasco Aguirre

Πλέκοντας στρατηγικές και λύσεις για την προστασία του περιβάλλοντος μέσα από καλλιτεχνικές προτάσεις: το καλλιτεχνικό-εκπαιδευτικό Οικολογικό έργο «'Ιχνηλατώντας εικαστικά το βίωμα της επαφής με την φύση μέσω της a/r/tography»

Αν κοιτάξουμε γύρω μας, μπορούμε να δούμε και να νιώσουμε ότι βρισκόμαστε αντιμέτωποι με μια μεταβαλλόμενη πραγματικότητα, μια κοινωνία που προσπαθεί να βρει ένα νέο οικονομικό και κοινωνικό μοντέλο ως απάντηση στις οικονομικές και υγειονομικές κρίσεις που την πιέζουν. Στο πλαίσιο αυτό, τα περιβαλλοντικά προβλήματα αποκτούν μεγαλύτερη σημασία τον τελευταίο καιρό, είτε λόγω της ατζέντας του 2030, είτε λόγω των κλιματικών καταστροφών που συμβαίνουν είτε λόγω της αυξανόμενης ευαισθητοποίησης των πολιτών για την προστασία και διατήρηση του φυσικού τους περιβάλλοντος. Σε σχέση με το πρόβλημα που εκτίθεται, η τέχνη έχει γίνει το μεθοδολογικό πεδίο, το εργαλείο της γνώσης και ο χώρος έκφρασης για να εξηγηθεί το οικολογικό πρόβλημα από ένα πρίσμα διαλόγου φύσης-περιβάλλοντος και των πολιτών που το κατοικούν. Η προσέγγιση, η ανάπτυξη και τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας πρόκειται να παρουσιαστούν σε αυτό το συνέδριο, ως ένα θεωρητικό-πρακτικό παράδειγμα χρήσης της a/r/τογραφικής (a/r/tography) μεθοδολογίας. Η δημοσίευση αυτών των έργων είναι υψίστης σημασίας για την καλλιτεχνική/εκπαιδευτική κοινωνία, αφού η a/r/τογραφία ενώνει τις τρεις σφαίρες (ερευνητής-καλλιτέχνης-δάσκαλος) στις οποίες βρισκόμαστε οι περισσότεροι από εμάς. Στόχος αυτού του οικο-καλλιτεχνικού-εκπαιδευτικού έργου είναι να χαρτογραφήσει τα ίχνη του τοπίου και του χρόνου, προσπαθώντας να δείξει μια συνδεδεμένη πραγματικότητα της φυσικής μας παρουσίας σε σχέση με το παρελθόν, προωθώντας, έτσι, τις σφαίρες που βοηθούν στην ύφανση του πολιτισμού σε τοπικό επίπεδο. Πρόκειται για την προώθηση της περιβαλλοντικής συνείδησης και της ιδέας της οικειοποίησης του χώρου στον οποίο ζούμε ως χώρο συνύπαρξης και βιότοπου για όλους. Με μια ισχυρή θεωρητική βάση που βασίζεται στην ανθρωπολογία, την αρχαιολογία και το περιβάλλον, η προώθηση της ενσυναίσθησης, της θετικής σκέψης και της οριζόντιας εκπαίδευσης χρησιμοποιείται ως πόρος ή στρατηγική προσέγγισης. Αυτό το οικολογικό έργο περιλαμβάνει την ενεργοποίηση της γνώσης μέσω της εξάσκησης (τέχνη του περπατήματος) και της παρατήρησης (εφαρμογή: αναγνώριση χλωρίδας, καταγραφή διαδρομών) και αισθητική απόλαυση (δημιουργία καλλιτεχνικών υφασμάτων με χειροποίητες τεχνικές). Η έρευνα λαμβάνει χώρα σε καλλιτεχνικό και εκπαιδευτικό επίπεδο εδώ και δύο χρόνια στην Καστοριά.

Carlota Blasco Aguirre

Το «Art Thinking» ως πειραματισμός στην εκπαιδευτική καινοτομία. Κοινωνικο-εκπαιδευτικός αντίκτυπος στην ελληνική κοινωνία: ανάλυση, υλοποίηση και αξιολόγηση ως μια πρόκληση για την ενίσχυση της κοινωνίας του αύριο

Αυτή τη στιγμή, μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις της κοινωνίας μας είναι η δημιουργία πολιτών του αύριο και οι εμπλεκόμενοι παράγοντες (κοινωνικοί, παιδαγωγικοί, οικονομικοί, πολιτικοί) στην εκπαίδευσή δηλώνουν ότι το σχολείο και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα βρίσκονται σε κρίση (Cuesta,2016; Marín,2011). Βρισκόμαστε αντιμέτωποι με μια τεχνολογική κοινωνία της πληροφορίας και της γνώσης, όπου η εκπαίδευση πρέπει να επανεκπαιδευτεί, να αναδιδαχθεί για να αντιμετωπίσει τις εκπαιδευτικές και κοινωνιολογικές προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπίσει, για να επιτρέψει στους μαθητές να γνωρίζουν πώς να αξιολογούν, να ταξινομούν, να ερμηνεύουν και να χρησιμοποιούν αυτά που έχουν μάθει. Δεδομένης της κατάστασης των τελευταίων χρόνων, έχει προκύψει η μεθοδολογία Art Thinking, η οποία βασίζεται σε καλλιτεχνικές και εικαστικές στρατηγικές. Ξεκινά από την προϋπόθεση ότι η τέχνη δεν είναι μόνο γεννήτρια χειρωνακτικών δεξιοτήτων αλλά δημιουργεί και παράγει γνώση (Eisner-Gardner). Χρησιμοποιώντας, προωθώντας και αναπτύσσοντας καλλιτεχνικές δεξιότητες (Dewey), όπως η ομαδική εργασία, η δημιουργικότητα, η ενσυναίσθηση, η κοινωνική ένταξη και η χρήση της σύγχρονης τέχνης ως στοιχείου ενσωμάτωσης, προορίζεται να αναπτύξει στους μαθητές έναν νέο τρόπο σκέψης, ενισχύοντας δημιουργικές και κριτικές δεξιότητες για εκπαίδευση σε αυτή τη νέα κοινωνία. Το παρόν συνέδριο αποτελεί ένα σημαντικό σενάριο στο οποίο μπορούμε να προσφέρουμε τα αποτελέσματα αυτής της διατριβής, η οποία αποτελεί μέρος των μεθοδολογιών στην Έρευνα με βάση τις Τέχνες και, πιο συγκεκριμένα, στην

α/ρ/τογραφία «ως μια ερευνητική μεθοδολογία που αποκαλύπτει τις διασυνδεδεμένες σχέσεις των τριών ταυτοτήτων, του «καλλιτέχνη, ερευνητή και δάσκαλου». Για αυτό έχουν αρθρωθεί τρεις εκπαιδευτικές δραστηριότητες καλλιτεχνικού χαρακτήρα, που έχουν γίνει πράξη σε επίσημους (δευτεροβάθμια εκπαίδευση) και ανεπίσημους χώρους. Βασισμένες σε παιχνίδια (Cygulnik, Atkinson), χαρτογραφίες και τη χρήση ψηφιακών συσκευών ως εκπαιδευτικές μεθοδολογίες, αυτές οι προτάσεις συνδυάζουν την αρχαιολογία, την ανθρωπολογία και τη σύγχρονη τέχνη ως κλάδους που συλλαμβάνουν νέους τρόπους εξερεύνησης των ανθρώπινων σχέσεων (Ingold) και του περιβάλλοντος στο οποίο ζούμε. Η παρούσα έρευνα στοχεύει να αποδείξει, αφενός, την αξία αυτής της μεθοδολογίας ως εκπαιδευτικής καινοτομίας σε καλλιτεχνικό επίπεδο, αφετέρου, να επανατοποθετηθεί η καλλιτεχνική εκπαίδευση ως πρωταρχικό μάθημα στο εκπαιδευτικό σύστημα.

Bea Pody

Η Τέχνη-Περιγράμμα ως στοχευμένη διαπολιτισμική έκφραση και αξιολόγηση στη Β-βάθμια ξενόγλωσση διδασκαλία

Η τέχνη σε ξενόγλωσσες τάξεις ανώτερου επιπέδου θεωρείται συνήθως κακή χρήση διδακτικού χρόνου και αναποτελεσματικός τρόπος αξιολόγησης κάθετων δεξιοτήτων. Τέτοια αντίληψη παραβλέπει την ανάγκη για ενίσχυση και αξιολόγηση οριζοντίων δεξιοτήτων, παραμελεί την ύπαρξη πολλαπλής νοημοσύνης και ποικιλόμορφων τάξεων, την ανάγκη για πολιτισμική μάθηση και μαθητοκεντρικές ευκαιρίες, που κάνουν την εισαγωγή και επεξεργασία δεδομένων πιά προσιτές. Γλώσσα αποτελεί κάτι πέρα από το άθροισμα λεξιλογίου, γραμματικής και συντακτικού. Ένα κύριο σύνθετο στοιχείο οριζοντίων δεξιοτήτων—ο Πολιτισμός—δεν προσφέρεται αποκλειστικά για τυπική παραδοσιακή αξιολόγηση κάθετων δεξιοτήτων. Καλοσχεδιασμένες ερευνητικές μελέτες τέχνης (projects) που αγγίζουν και τις τρεις μορφές κουλτούρας (τον πολιτισμό-στόχο/Zielkultur, τον πολιτισμό της επικράτειας/Leitkultur και τον προσωπικό/εγγενή πολιτισμό/Eigenkultur) αξιολογούν τόσο τις κάθετες όσο και τις οριζόντιες δεξιότητες, καθώς αυτές καλλιεργούν την αυτόνομη μάθηση μέσω ατομικής έρευνας, καθοδηγούμενη από τον καθηγητή. Ενθαρρύνουν την ουσιαστική χρήση στοχευμένου λεξιλογίου, ενώ επιτρέπουν στους μαθητές να εκράσουν την κατανόηση κειμένων, την πολιτισμική τους διαίσθηση με ένα ευρύτερο φάσμα μαθητικών τύπων. Η τέχνη-περίγραμμα, με βάση το εκάστοτε επίσημο πρόγραμμα σπουδών και ένα πνεύμα ανάπτυξης (growth mindset), προσαρμόζεται στην ηλικία και στο γλωσσικοπολιτισμικό επίπεδο όσον αφορά τις απαιτήσεις περιεχομένου και κάθετων δεξιοτήτων, ενώ εφαρμόζει στοχευμένα καθιερωμένες κονστρουκτιβιστικές επιστημονικές μεθόδους, με την προαιρετική χρήση εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Η μέθοδος αναβαθμίζει την κριτική σκέψη και διαθεματικά μεταβιβάσιμες ερευνητικές δεξιότητες, καθιστά τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς στόχους σαφείς και ορατούς, ενώ προάγει την αυτονομία των μαθητών. Η τεχνική ως προσωπική έκφραση πολυπολιτισμικής επικοινωνίας έχει αποδειχθεί επιτυχής τόσο σε δημόσια λύκεια όσο και σε ιδιαίτερα μαθήματα με μαθητές παρόμοιας ηλικίας. Ενώ άλλες μορφές τέχνης βαθμολογούνται δύσκολα, απαιτούν σημαντικό χρόνο και επαγγελματικές καλλιτεχνικές δεξιότητες, ο δίμορφος, ευέλικτος χαρακτήρας της τέχνης-περίγραμμα σε συνδυασμό με ρουμπρικά και εύστοχες, σκαλωμένες (scaffolded) οδηγίες προσφέρει στον καθηγητή ένα πολύτιμο—και για τους μαθητές διασκεδαστικό—εργαλείο αξιολόγησης, ειδικά όταν συνδέεται με γραπτές και προφορικές επεξηγήσεις και παρουσιάσεις.

3ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση

Τόμος Περιλήψεων

Υπό την Αιγίδα
του Υπουργείου Παιδείας και
Θρησκευμάτων



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας
και Θρησκευμάτων



ISBN 978-618-5458-50-8