

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

*Επιμορφωτικό – υποστηρικτικό υλικό
Πράξη: «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις δεξιότητες
μέσω εργαστηρίων» (MIS 5092064)*



ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020» που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και
την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης





Περιεχόμενα

Παράδειγμα εφαρμογής της μεθοδολογίας υλοποίησης I: Δεξιότητες μάθησης μέσα από το θέατρο και τις τέχνες στην εκπαίδευση στη θεματική ενότητα του Ζω καλύτερα- Ευ ζην	4
Παράδειγμα εφαρμογής της μεθοδολογίας υλοποίησης II: Δεξιότητες μάθησης μέσα από το θέατρο και τις τέχνες στην εκπαίδευση στη θεματική ενότητα του Ζω καλύτερα- Ευ ζην	5
Πίνακας με ενδεικτικές παραπομπές στο ΠΣ	7
Πίνακας με ενδεικτικά παραδείγματα και παραπομπή σε δοκιμασμένα προγράμματα της Σχολικής Ζωής και Σχολικών Δραστηριοτήτων.....	8
Παράρτημα με περιγραφή ενδεικτικών δράσεων.....	9





ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΖΩ ΚΑΛΥΤΕΡΑ – ΕΥ ΖΗΝ

Δεξιότητες μάθησης μέσα από το θέατρο και τις τέχνες στην εκπαίδευση



Φανουράκη Κλειώ



Παράδειγμα εφαρμογής της μεθοδολογίας υλοποίησης Ι: Δεξιότητες μάθησης μέσα από το θέατρο και τις τέχνες στην εκπαίδευση στη θεματική ενότητα του Ζω καλύτερα- Ευ ζην

Θεατρικά παιχνίδια «Πηγαίνω και Γυρίζω από το Σχολείο με Ασφάλεια»

Η δυνατότητα δημιουργικής διαχείρισης του «χώρου» της τάξης και του «χρόνου» των ωρών των εργαστηρίων δεξιοτήτων, μέσα από προσομοιώσεις του δραματικού χώρου και χρόνου, προσφέρουν ποικίλες δυνατότητες δημιουργίας και σχεδιασμού θεατρικών παιχνιδιών: Πιο συγκεκριμένα ο χώρος της τάξης μπορεί να διαμορφωθεί με χρωματιστές ταινίες σαν σε «μακέτα/ταμπλό δρόμων» ή να χωριστεί σε 4 διαφορετικά σημεία (σταυρός) σε καθένα από τα οποία στήνονται θεατρικά παιχνίδια κυκλοφοριακής αγωγής. Οι μαθητές μπορούν να μπουν σε ρόλο πεζού, οδηγού, συνοδηγού, καθώς και φαναριού (πράσινου, κόκκινου, πορτοκαλί) και να συνομιλήσουν με την ομάδα μέσα από ρόλο ή και να εκφράσουν την κριτική τους σκέψη εκτός ρόλου. Οι μαθητές δημιουργούν αυτοσχεδιασμούς και εικαστικές συνθέσεις με βάση τη συμμετοχή τους σε καθοδηγούμενα και ημικαθοδηγούμενα θεατρικά παιχνίδια για την ασφάλεια στο δρόμο. Ο χώρος της αίθουσας μπορεί να δραματοποιηθεί επίσης ως ένα ταμπλό παιχνιδιού και οι μαθητές να γίνονται εναλλάξ τα πόνια. Τα συγκεκριμένα θεατρικά παιχνίδια μπορούν επίσης να περιλαμβάνουν εμπόδια που ζητούν λύσεις για τους μαθητές σε ρόλους πεζών ή συνοδηγών, αθλοπαιχνίδια, μουσικοκινητικές δραστηριότητες και δράσεις για λήψη αποφάσεων.

Τα παιχνίδια με τρέξιμο και κυνηγητό, με χωρισμό ομάδων σε «πράσινο και κόκκινο φανάρι», λειτουργούν συχνά ως μια προθέρμανση και ενεργοποίηση για δραματοποίηση θεματικών οδικής ασφάλειας. Σημαντικά σκηνικά αντικείμενα που λειτουργούν μόνο ενισχυτικά στη διαδικασία είναι η χρήση πινακίδων και πλακιδίων διέλευσης, στάθμευσης, κυκλοφορίας αλλά και οι πινακίδες που καλούνται να συνθέσουν οι μαθητές με σύμβολα και δικές τους φράσεις για την οδική ασφάλεια.

Με τη χρήση χαρτόκουτας ή και άλλων ανακυκλώσιμων υλικών, οι μικροί μας φίλοι μπορούν να ταξιδέψουν με αυτοκίνητο ή λεωφορείο εντός της «αίθουσας», να περάσουν διαβάσεις, να πατήσουν φρένο, να τηρήσουν προτεραιότητες, να σταθμεύσουν στους αγαπημένους τους τόπους, να μεταμορφωθούν σε πρόσωπα ή σε ζώα ή άλλα πλάσματα που «παίζουν» στα θεατρικά παιχνίδια οδικής ασφάλειας.

Με τη δημιουργική αξιοποίηση της ψηφιακής φωτογραφίας και τεχνικών animation ή φωτο-ιστοριών, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τραβήξουν φωτογραφίες από τα θεατρικά παιχνίδια και στη συνέχεια να συνδημιουργήσουν με τους μαθητές δημιουργικά βίντεο ή ψηφιακές αφηγήσεις: οι φωτογραφίες από τα θεατρικά παιχνίδια, οι μακέτες, οι πινακίδες, αλλά και δημιουργίες των μαθητών με πλαστελίνη και ανακυκλώσιμα υλικά μπορούν να αποτελέσουν τη βάση για τη σύνθεση. Οι μαθητές-σε ρόλο πεζών φτιάχνουν τα “avatars” τους με φυσικά υλικά και στη συνέχεια με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών τα συμπεριλαμβάνουν σε ψηφιακά ντοκουμέντα.

Για μαθητές Δ΄-ΣΤ΄ Δημοτικού, όπως και για μαθητές Γυμνασίου, προτείνονται επίσης, οι εφαρμογές δραστηριοτήτων θεατρικής και δημιουργικής γραφής μετά από την εργασία τους σε ομάδες, εντός ή εκτός ρόλου. Συγγράφουν ποιήματα, σλόγκαν, διαλόγους, μονολόγους μετά από τη συμμετοχή τους σε αυτοσχεδιασμούς και θεατρικές δραστηριότητες επεξεργασίας θεμάτων οδικής ασφάλειας. Τα κείμενα αυτά μπορούν να



αποτελέσουν την αφορμή για τη συνέχεια της δράσης στο πλαίσιο των εργαστηρίων ή και για την παραγωγή καλλιτεχνικών δρώμενων, ψηφιακών δρώμενων εντός ή εκτός του σχολείου, με τη συνεργασία συνεργαζόμενων φορέων. Ιδιαίτερως, για τη πρόληψη των τροχαίων ατυχημάτων, η μορφή του «happening» είτε στον προαύλιο χώρο του σχολείου είτε σε πλατείες και σε εξωτερικούς χώρους προσφέρεται για την ουσιαστική διάδραση σχολείου-κοινότητας και για την διάχυση της δράσης σε περισσότερους μαθητές και στην κοινωνία. Στο πλαίσιο αυτό, η εργασία παραγωγής του τελικού happening μπορεί να στηρίζεται σε εργαστηριακή δουλειά με θεατρικά παιχνίδια, δημιουργική γραφή, τεχνικές αντικατάστασης του ρόλου του θύματος, με βάση το Θέατρο Forum και δραστηριότητες εφαρμοσμένου θεάτρου αντικατάστασης «ρόλων» και ανάδειξης οπτικών γωνιών. Οι μαθητές του Γυμνασίου μπορούν επίσης να προτείνουν ή να σχεδιάσουν ψηφιακά θεατρικά παιχνίδια για την οδική ασφάλεια ή και να δημιουργήσουν ψηφιακές αφηγήσεις μετά από τη συμμετοχή τους σε θεατρικά παιχνίδια ανάλυσης και εμβάθυνσης στους ρόλους πεζών, οδηγών, συνοδηγών, νέων οδηγών κ.ά.

Η street performance για την πρόληψη για τα τροχαία ατυχήματα που δημιουργήθηκε, υπό την επίβλεψή μου, και κατόπιν εργαστηριακής μου θεατροπαιδαγωγικής εργασίας με μαθητές δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου, στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος αγωγής υγείας και πολιτισμού με θέμα «Άσφαλτος. Ασφάλεια ή ανασφάλεια», –το οποίο υλοποιήθηκε από το Δήμο Ηρακλείου, τη Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Νομού Ηρακλείου και την Αστική μη κερδοσκοπική εταιρεία Κώστας Κουβίδης «U are what you do» (Οκτ. 2009-Ιουν. 2010)–, παρουσιάστηκε για δέκα ημέρες σε πλατείες και δρόμους της πόλης του Ηρακλείου και οι μαθητές ως performers μεταμορφώθηκαν και σε παρατηρητές των αντιδράσεων ή μη αντιδράσεων του «κοινού».

Παράδειγμα εφαρμογής της μεθοδολογίας υλοποίησης II: Δεξιότητες μάθησης μέσα από το θέατρο και τις τέχνες στην εκπαίδευση στη θεματική ενότητα του Ζω καλύτερα- Ευ ζην

Προστασία από εξαρτήσεις με τα ψηφιακά παιχνίδια και το διαδίκτυο και ασφαλής πλοήγηση

Η ίδια η θεματική της σχέσης των παιδιών και των εφήβων με την τεχνολογία προκαλεί γόνιμο διάλογο και συζήτηση τόσο στο δημοτικό όσο και στο Γυμνάσιο. Η δραματοποίηση ιστοριών που αφορούν πρόσωπα που καλούνται να αντιμετωπίσουν ενεργητικά τη σχέση τους με την τεχνολογία, ανοίγει το πεδίο της ιστορίας σε όλα τα πρόσωπα που εμπλέκονται και που τους αφορά άμεσα η εξάρτηση του πρωταγωνιστή από την τεχνολογία.

Ενδεικτικά, αναφέρω, το θεατροπαιδαγωγικό εν εξελίξει πρόγραμμα που υλοποίησα με φοιτητές του Τμήματος Θεατρικών Σπουδών ΕΚΠΑ για να εφαρμοστεί σε μαθητές Γυμνασίου: Ο «Αντώνης» ο πρωταγωνιστής μας είναι ένας μαθητής εξαρτημένος από το διαδίκτυο και από τα ψηφιακά παιχνίδια. Η ομάδα των μαθητών επιλέγει στην ιστορία μας, τον βαθμό εξάρτησης, το είδος «game» που θα αποδώσει στον Αντώνη, καθώς επίσης και τα εμπλεκόμενα πρόσωπα στην οικογένεια, στο σχολείο και στον εξωσχολικό χρόνο. Η ομάδα των φοιτητών έχει δημιουργήσει –λόγω πανδημίας- ψηφιακά την ιστορία του φίλου, συμμαθητή μας Αντώνη με τη χρήση της εφαρμογής Padlet.



Οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν πρωτίστως ή να ζωγραφίσουν ή να κάνουν το σκίτσο του Αντώνη και το πώς τον φαντάζονται: ποια είναι τα βασικά του αξεσουάρ, τι έχει συνήθως μαζί του, τι φοράει, πώς είναι και γιατί; Σε μικρές ομάδες ή και ατομικά σκιτσάρουν «Τον Αντώνη». Στη συνέχεια, με διάλογο και εργασία σε ομάδες, συναποφασίζουν τα χαρακτηριστικά του αλλά και το μέγεθος εξάρτησής του από τις τεχνολογίες του διαδικτύου. Το σημείο αυτό παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς οι μαθητές με το «πρόσχημα» του ρόλου του Αντώνη εκφράζουν αβίαστα προσωπικές τους εμπειρίες ή εμπειρίες φίλων και συγγενών τους ή ιστορίες που έχουν ακούσει ή διαβάσει από εφήβους εξαρτημένους από τα ψηφιακά παιχνίδια. Επιλέγουν τα πρόσωπα που σχετίζονται άμεσα με το «πρόβλημα» του πρωταγωνιστή και σε μικρές ομάδες καλούνται να φτιάξουν 2- 3 σκηνές στις οποίες συμμετέχουν τα πρόσωπα αυτά: γονείς, παππούδες και γιαγιάδες, εκπαιδευτική κοινότητα, φίλοι, συμμαθητές, ψυχολόγος, ομάδα υποστήριξης, φορείς πρόληψης εξαρτήσεων εφήβων κ.ά. Παίζοντας με το στοιχείο του δραματικού χρόνου, ζητείται από τους μαθητές να σχεδιάσουν 1 σκηνή από το μέλλον του Αντώνη (λίγους μήνες μετά, 1 χρόνο μετά ή περισσότερα χρόνια μετά), ώστε να επιλέξουν τι λύσεις βρήκε, εάν βρήκε, ή και το πώς πέρασε την εφηβεία τελικά και τι έκανε στη συνέχεια στη ζωή του.

Οι αυτοσχεδιασμοί γίνονται παράλληλα με την εργασία στο Padlet όπου και η ομάδα ανεβάζει υλικό και φωτογραφίες από τις σκηνές και στη συνέχεια προκαλείται διάλογος και συζήτηση μέσα από τη δυνατότητα σχολιασμού κάτω από τις δημοσιεύσεις. Διερευνώντας τον Αντώνη και την ιστορία του, οι μαθητές αναπτύξουν συνδυαστικές ψηφιακές δεξιότητες μάθησης ενώ παράλληλα καλλιεργούν τη δημιουργικότητα, την επικοινωνία, τη συνεργασία και την κριτική σκέψη.



Πίνακας με ενδεικτικές παραπομπές στο ΠΣ

Οδική ασφάλεια

ΤΑΞΗ	ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ	ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ
Β δημ.	Μελέτη Περιβάλλοντος – βιβλίο μαθητή	Ενότητα «13.4 Κυκλοφορώ με ασφάλεια» σύνδεσμος
Γ δημ.	Μελέτη Περιβάλλοντος – βιβλίο μαθητή	Ενότητα 3, Κεφάλαιο 3 «Κυκλοφορούμε με ασφάλεια» σύνδεσμος
Δ δημ.	Γλώσσα – βιβλίο μαθητή	Ενότητα 5 «Ασφαλώς κυκλοφορώ» σύνδεσμος

Εξάρτηση από τεχνολογία

ΤΑΞΗ	ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ	ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ
Ε δημ.	Γλώσσα – βιβλίο μαθητή	Ενότητα 15 «Τηλεόραση» σύνδεσμος
Α γυμν.	Νεοελληνική Γλώσσα – βιβλίο μαθητή	Ενότητα 7 «Ο κόσμος μέσα από την οθόνη» . Α. Εισαγωγικά κείμενα. Κείμενο 3: Οι σύγχρονες μαύρες τρύπες σύνδεσμος
Στ δημ	Γλώσσα – βιβλίο μαθητή	Ενότητα 9 «συσκευές» σύνδεσμος (πιο πολύ εστιάζει στην εξάρτηση από τις μηχανές)
Γ δημ	Γλώσσα – βιβλίο μαθητή	Ενότητα 10 «Άνθρωποι και μηχανές» σύνδεσμος



Πίνακας με ενδεικτικά παραδείγματα και παραπομπή σε δοκιμασμένα προγράμματα της Σχολικής Ζωής και Σχολικών Δραστηριοτήτων

Για εθισμό/εξαρτήσεις από το διαδίκτυο

<http://www.iep.edu.gr/el/thematiki-evdomada-2018-2019/foreis-them-evd/diktyo-gia-tin-asfaleia-sto-diadiktyo-ssn-d-d-e-serron-ethismos-kai-efiviki-ilikia>

<http://www.iep.edu.gr/el/thematiki-evdomada-2018-2019/foreis-them-evd/kentro-prolipsis-ton-eksartiseon-kai-proagogis-tis-psychokoinonikis-ygeias-p-e-serron-oasis-ethismos-kai-efiviki-ilikia>

Το ταξίδι του ΑΡΑΔΝΗ

https://www.youth-life.gr/images/youth-online/YOUTH_ON_LINE_25-5-2017-cmpr.pdf

<http://www.iep.edu.gr/el/epimorfosi?id=265>

<https://saferinternet4kids.gr/hot-topics-ef/ethismos-ef/>

<https://www.youth-med.gr/images/2021/01EGXEIRIDIOEKPAIDEYTIKOY-cmp.pdf>

Για τροχαία/ και οδική ασφάλεια

«Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Κυκλοφοριακής Αγωγής και Οδικής Ασφάλειας»
eDRIVE Academy. Απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες Α-Γ Δημοτικού

Οδική Ασφάλεια: Κοινή Ευθύνη. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΟΔΙΚΗΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ "ΠΑΝΟΣ ΜΥΛΩΝΑΣ"
(ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΕΚΠ. ΡΑΔΙΟΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΥΠΑΙΘ)

Απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες Α-Γ Γυμνασίου

<http://www.iep.edu.gr/el/thematiki-evdomada-2018-2019/foreis-them-evd/foreis-kykloforiakis-agogis/mousiko-sxoleio-karditsas-mia-diadromi-stin-odiki-asfaleia>

<http://www.iep.edu.gr/el/vasikoi-kanones-odikis-kykloforias>

<http://www.iep.edu.gr/el/thematiki-evdomada-2018-2019/foreis-them-evd/foreis-kykloforiakis-agogis/elliniki-astynomia-vasikoi-kanones-odikis-kykloforias-ston-dromo-asfalos-kykloforo-gymnasia-lykeia>

https://webgate.ec.europa.eu/multisite/ersc/ec-world-countries/greece_en

<https://lahers.hmu.gr/%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1-%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B7%CF%83-%CE%BA%CE%BF%CF%85%CE%BB%CF%84%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B1%CF%83-%CE%BF%CE%B4%CE%B9%CE%BA/>



<http://www.iep.edu.gr/el/diamorfosi-kykloforiakis-syneidisis?view=article&id=728>

<http://www.hellenicmotormuseum.gr/el/education/educational-programs-elementary/>

<http://www.hellenicmotormuseum.gr/el/education/educational-programs-highschool/>

<https://www.insurancedaily.gr/oloklirothike-12i-panelladiki-evdomada-odikis-asfalias/>

Παράρτημα με περιγραφή ενδεικτικών δράσεων

Ενδεικτική Πρόταση

Να αξιοποιηθούν όλα τα ανωτέρω προγράμματα κατ' επιλογήν πριν ή μετά τις προτεινόμενες θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες είτε ως παράλληλη δράση είτε ως υλικό αφόρμησης και ενίσχυσης της εργασίας σε ομάδες πριν ή κατά τη διάρκεια των θεατρικών δραστηριοτήτων. Παράλληλα, να αξιοποιηθούν στο στάδιο ανατροφοδότησης παραπλήσιων προγραμμάτων, εργαστηρίων και δραστηριοτήτων ως σύνδεση της τάξης με ομάδες, φορείς και μαθητές που έχουν ασχοληθεί με τον ίδιο θεματικό άξονα.



ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Πράξη: «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις δεξιότητες μέσω εργαστηρίων» (MIS 5092064)

ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
«ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020»
που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



This work is licensed under Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2014-2020
ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη