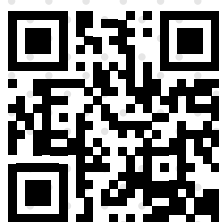


PLACES

Παιγνιώδης Μάθηση και Αφήγηση για την Εξοικείωση των Παιδιών και των Νέων με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης



<http://www.play-2-learn.eu>

Εισαγωγή

Τι είναι;

Το αρκτικόλεξο PLACES σημαίνει Playful Learning and Storytelling that Create Engagement for the Sustainable Development Goals among Children and Young People, το οποίο στα ελληνικά μεταφράζεται ως Παιγνιώδης Μάθηση και Αφήγηση για την Εξοικείωση των Παιδιών και των Νέων με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης. Το πρόγραμμα PLACES δημιουργήθηκε για να υποστηρίξει την εφαρμογή των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Το πρόγραμμα εστιάζει στον 3ο, 4ο και 10ο Στόχο με τους επιμέρους αντίστοιχους τίτλους «Καλή Υγεία και Ευεξία», «Ποιοτική Εκπαίδευση» και «Λιγότερες Ανισότητες» και τους χρησιμοποιεί ως θεματικούς τομείς. Καταδεικνύει πώς η παιγνιώδης μάθηση και η χρήση της αφήγησης μπορούν να οδηγήσουν στην ανάπτυξη μιας συμμετοχικής και συμπεριληπτικής εκπαίδευσης, η οποία μπορεί να προωθήσει τη δέσμευση και την ενεργό συμμετοχή των παιδιών και των νέων στον δρόμο για τη βιώσιμη ανάπτυξη των ευρωπαϊκών κοινωνιών. Ο στόχος και το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα του προγράμματος είναι ο σχεδιασμός διδακτικής και της μάθησης με κατευθυντήριες γραμμές για τους εκπαιδευτικούς και συγκεκριμένο εύχρηστο μαθησιακό υλικό που υποστηρίζει μια πιο παιγνιώδη και ελκυστική μάθηση για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές στα δημοτικά και στα γυμνάσια στην Ευρώπη.

Το υλικό PLACES βασίζεται στην ολιστική προσέγγιση του σχολείου για την προαγωγή της υγείας, σύμφωνα με την οποία στο σχολείο τα παιδιά θα πρέπει να απολαμβάνουν σωματική, ψυχική και κοινωνική ευεξία σε ένα συμπεριληπτικό περιβάλλον που τους επιτρέπει να ζουν, να μαθαίνουν και να παίζουν.

Οι διδακτικές μέθοδοι του προγράμματος PLACES βασίζονται στην αφήγηση και στην παιγνιώδη μάθηση: Η αφήγηση είναι μία από τις παλαιότερες δραστηριότητες της ανθρωπότητας και χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα. Περιβαλλόμαστε από ιστορίες τόσο σε ιδιωτικούς όσο και σε δημόσιους χώρους, επειδή η αφήγηση είναι ζωτικής σημασίας για τον τρόπο με τον οποίο κατανοούμε τον εαυτό μας, το περιβάλλον μας και δημιουργούμε μια αίσθηση κοινότητας.

Η παιγνιώδης μάθηση έχει δοκιμαστεί και έχει αποδειχθεί ότι βοηθάει στην ανάπτυξη της ενεργητικής, συμμετοχικής και καινοτόμου μάθησης και παρέχει έμπνευση για το υλικό και τις δραστηριότητες αφήγησης που αναπτύσσονται στο πλαίσιο του έργου PLACES.

Τόσο η αφήγηση όσο και η παιγνιώδης μάθηση μπορούν με τη σειρά τους να συμβάλουν στην προαγωγή της ευεξίας των μαθητών και των εκπαιδευτικών και να βελτιώσουν το κοινωνικό περιβάλλον του σχολείου με συμμετοχικούς, διασκεδαστικούς και δημιουργικούς τρόπους.

Γιατί;

Το 2015, ο ΟΗΕ διατύπωσε τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης (ΣΒΑ) με στόχο την εξάλειψη της ακραίας φτώχειας, τη μείωση των ανισοτήτων και την προστασία του πλανήτη από την κλιματική αλλαγή. Με το υλικό PLACES θέλουμε να διασφαλίσουμε ότι τα παιδιά και οι νέοι στην Ευρώπη θα αποκτήσουν γνώσεις, θάρρος και ικανότητες δράσης για να γίνουν πρεσβευτές στην εφαρμογή των ΣΒΑ και του Ευρωπαϊκού Σχεδίου Συμπερίληψης για την προώθηση ενός βιώσιμου και χωρίς αποκλεισμούς μέλλοντος για όλους.

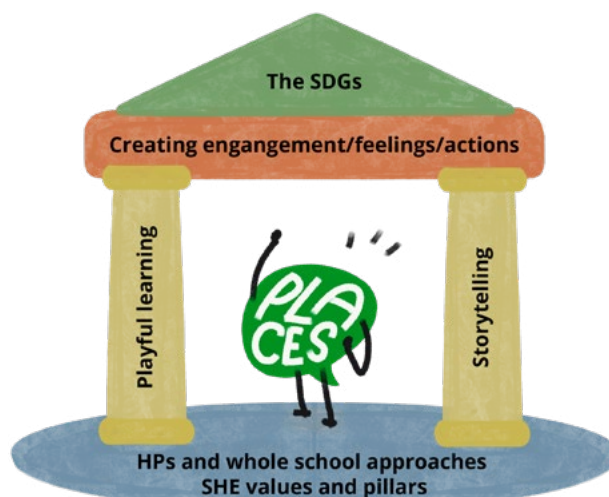
Το υλικό PLACES υποστηρίζει τη διδασκαλία των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης που σχετίζονται με την Ολιστική προσέγγιση του σχολείου για την προαγωγή της υγείας.

Πώς;

Το διδακτικό υλικό του PLACES αποτελείται από τα παρακάτω επιμέρους κομμάτια:

- Ταινίες με ιστορίες που λειτουργούν ως αφετηρία για περαιτέρω συζήτηση και σχετίζονται με τους τρεις επιλεγμένους ΣΒΑ 3,4 και 10, καθώς και με την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση και τις πρακτικές εισαγωγές στην αφήγηση που μπορούν να χρησιμοποιηθούν άμεσα στην τάξη.
- Ένα σετ εκτυπώσιμων καρτών αφήγησης για παιχνίδι, κάρτες δραστηριοτήτων και υλικό, καθώς και κάρτες αναστοχασμού.
- Μια ιστοσελίδα με το εκτυπώσιμο υλικό που μπορεί να μεταφορτωθεί και να εκτυπωθεί και με τις ταινίες, καθώς και οδηγίες και κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση του υλικού.

Το υλικό αυτό υποστηρίζει την ενεργό συμμετοχή μέσω της αφήγησης και της παιγνιώδους μάθησης στους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης και στην ευρωπαϊκή ολοκλήρωση μέσω προσβάσιμων πληροφοριών και συγκεκριμένων προτάσεων δραστηριοτήτων.



ΕΕ και ΗΕ

Ολοκλήρωση



Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση και τα Ηνωμένα Έθνη

Ευρωπαϊκή Ολοκλήρωση

Τι είναι;

Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση είναι η διαδικασία βιομηχανικής, οικονομικής, οικολογικής, πολιτικής, νομικής, κοινωνικής και πολιτισμικής ολοκλήρωσης των κρατών που βρίσκονται εξ ολοκλήρου ή εν μέρει στην Ευρώπη ή σε κοντινή απόσταση. Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση καθιερώθηκε κυρίως μέσω της Ευρωπαϊκής Ένωσης, των θεσμικών της οργάνων και των πολιτικών της.

Σήμερα η ΕΕ ασχολείται με πολιτικά, νομικά, πολιτιστικά, οικονομικά, κοινωνικά θέματα, θέματα βιωσιμότητας και βιομηχανικά ζητήματα.

Γιατί;

Ο αρχικός λόγος της ευρωπαϊκής ολοκλήρωσης ήταν η πρόληψη του πολέμου μετά τους φρικτούς παγκόσμιους πολέμους του 1914-1918 και του 1939-1945. Η σταδιακή ολοκλήρωση ξεκίνησε αμέσως μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, προκειμένου να αποφευχθούν οι συγκρούσεις. Έκτοτε, η ολοκλήρωση ήταν ένας τρόπος αντιμετώπισης της αυξανόμενης οικονομικής αλληλεξάρτησης και δημιουργίας μιας κοινής αγοράς που θα διευκόλυne την ανταλλαγή χρημάτων και αγαθών μεταξύ των κρατών μελών. Η συνεργασία αυτή εξελίχθηκε από τη δεκαετία του 1950 για να πάρει τη δεκαετία του 1990 τη μορφή της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ) με την υπογραφή της Συνθήκης του Μάαστριχτ το 1992. Σήμερα, η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση έχει εξελιχθεί από μια απλή κοινή αγορά σε μια ευρεία προσπάθεια να δημιουργηθεί μια ειρηνική, συνεργατική κοινότητα που θα επιτρέπει την καλύτερη χρήση των πόρων και θα διασφαλίζει περισσότερη αλληλεγγύη μεταξύ των κρατών μελών. Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση στα σχολεία είναι σημαντική για τη διατήρηση κοινών δημοκρατικών αξιών και τη διδασκαλία αυτών των αξιών στα σχολεία σε ολόκληρη την Ευρώπη.

Πώς;

Η επιτυχία της ΕΕ έγκειται στην άρση των εμπορικών φραγμών και στην εναρμόνιση των κανονισμών. Η ολοκλήρωση διευκολύνει την ελεύθερη κυκλοφορία αγαθών, υπηρεσιών, κεφαλαίων και ανθρώπων, προωθώντας την οικονομική αποδοτικότητα, την ανταγωνιστικότητα και τη δημιουργία θέσεων εργασίας. Επίσης, η ΕΕ δίνει στα κράτη μέλη τη δυνατότητα να αντιμετωπίσουν ζητήματα που υπερβαίνουν τα σύνορα, όπως η ρύπανση, η βιώσιμη παραγωγή ενέργειας και η μετανάστευση.

Τα σχολεία, ως κρίσιμες συνιστώσες αυτής της ολοκλήρωσης, διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στην προαγωγή των δημοκρατικών αξιών, της συνεργασίας και της ενότητας με την εμπέδωση της αίσθησης της ευρωπαϊκής ταυτότητας και της αμοιβαίας κατανόησης μεταξύ των μαθητών.

Επιπλέον, πρωτοβουλίες όπως το πρόγραμμα Erasmus+, που εφαρμόζεται στα εκπαιδευτικά ιδρύματα, συμβάλλουν ενεργά στην ευρωπαϊκή ολοκλήρωση προωθώντας τις διαπολιτισμικές ανταλλαγές και τις συνεργατικές μαθησιακές εμπειρίες. Με την προώθηση της συνεργασίας και της ενότητας, η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση στοχεύει στην υπέρβαση των ιστορικών συγκρούσεων, συμβάλλοντας σε ένα κοινό όραμα ειρήνης και ευημερίας μεταξύ των κρατών μελών.

Ο Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών

Τι είναι;

Ο ΟΗΕ είναι ένας διεθνής οργανισμός που ιδρύθηκε τον Οκτώβριο του 1945, μετά το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Στις αρχές του 21ου αιώνα, περισσότερες από 190 χώρες ήταν μέλη του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών. Ο Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών αυτοπροσδιορίζεται ως «το μέρος εκείνο όπου τα έθνη μπορούν να συνέλθουν, να συζητήσουν κοινά προβλήματα και να βρουν κοινές λύσεις» και το σύνθημά τους είναι «ειρήνη, αξιοπρέπεια και ισότητα σε έναν υγιή πλανήτη». Ο ΟΗΕ υιοθέτησε τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) το 2015 ως: «Μία παγκόσμια έκκληση για δράση για την εξάλειψη της φτώχειας, την προστασία του πλανήτη και για να εξασφαλιστεί ότι μέχρι το 2030, όλοι οι άνθρωποι θα ζούνε με ειρήνη και ευημερία». Οι Στόχοι αυτοί αποτελούν τη βάση του έργου PLACES.

Γιατί;

Στόχος του ΟΗΕ είναι η διατήρηση της παγκόσμιας ειρήνης καθώς και η επίλυση οικονομικών, κοινωνικών, πολιτιστικών και ανθρωπιστικών ζητημάτων μέσω της διεθνούς συνεργασίας.

Πώς;

Για την επίτευξη των ΣΒΑ έχουν συσταθεί διάφοροι εξειδικευμένοι οργανισμοί, που μπορεί είτε να δημιουργήθηκαν από τον ΟΗΕ είτε όχι, αλλά ενσωματώθηκαν στο Σύστημα των Ηνωμένων Εθνών. Επί του παρόντος, ο ΟΗΕ διαθέτει 15 εξειδικευμένους οργανισμούς που αναλαμβάνουν διάφορες λειτουργίες για λογαριασμό του. Σε αυτούς περιλαμβάνονται ο FAO, ο Οργανισμός Τροφίμων και Γεωργίας, η UNESCO, ο Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών, ο ΠΟΥ, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας και η UNICEF, το Ταμείο των Ηνωμένων Εθνών για τα Παιδιά.

Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης

Τι είναι;

Το 2015, ο ΟΗΕ διατύπωσε τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) ως το παγκόσμιο στρατηγικό σχέδιο για τη δημιουργία ενός καλύτερου κόσμου με επίκεντρο τον άνθρωπο, τον πλανήτη και την ευημερία, καθώς και την ειρήνη και τη συνεργασία. Πρόκειται για ένα σχέδιο που θα εμπλέξει όλους τους ενδιαφερόμενους φορείς - συμπεριλαμβανομένων των ευρωπαϊκών και διεθνών θεσμικών οργάνων, των εθνικών, περιφερειακών και τοπικών κυβερνήσεων, των ιδιωτικών φορέων και των ΜΚΟ, καθώς και των ενώσεων της κοινωνίας των πολιτών αλλά και των μεμονωμένων πολιτών, οι οποίοι θα συνεργαστούν για την εξάλειψη της ακραίας φτώχειας, τη μείωση των ανισοτήτων και την προστασία του πλανήτη από την κλιματική αλλαγή. Οι ΣΒΑ έχουν υιοθετηθεί από 193 έθνη, μεταξύ των οποίων όλα τα κράτη μέλη της ΕΕ – εν είδει κοινής ευρωπαϊκής απόκρισης στους ΣΒΑ, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή μαζί με τα κράτη μέλη έχει αναπτύξει και εφαρμόζει μια σειρά από διαφορετικές στρατηγικές, σχέδια και προγράμματα που υποστηρίζουν την εφαρμογή των ΣΒΑ.



Γιατί;

Η μεγάλη πρόκληση για τον ΟΗΕ όσον αφορά τους ΣΒΑ είναι να προσεγγίσει τους πολίτες σε ατομικό επίπεδο. Το έργο PLACES αντιμετωπίζει αυτή την πρόκληση, απευθυνόμενο ιδιαίτερα στα παιδιά και τους νέους, καθώς η βιωσιμότητα αφορά τη διασφάλιση του δικού τους μέλλοντος. Εάν μπορέσουν να εμπλακούν περισσότερο και να λειτουργήσουν ως πρέσβεις, μπορεί να προκύψει ένα φαινόμενο ντόμινο από τα παιδιά στους γονείς και περαιτέρω στον εργασιακό χώρο και στην κοινωνία. Μόνο έτσι θα μπορέσει η ΕΕ να πετύχει τις βιώσιμες αλλαγές που χρειαζόμαστε επείγοντως και θέλουμε να δούμε στην κοινωνία μας. Το έργο PLACES φιλοδοξεί να αυξήσει τη δέσμευση των Ευρωπαίων πολιτών στο δρόμο για τη δημιουργία μιας βιώσιμης κοινωνίας.

Πώς;

Το πρόγραμμα PLACES βασίζεται στην υπόθεση ότι, προκειμένου να συμβάλει η Ευρώπη στην εφαρμογή των ΣΒΑ, απαιτείται σημαντική προσπάθεια για να συμμετάσχουν οι μεμονωμένοι πολίτες και να συνδεθούν συναισθηματικά με τους ΣΒΑ και τις κοινές ευρωπαϊκές αξίες και στρατηγικές. Οι άνθρωποι συχνά δεν εμπλέκονται αρκετά, εκτός εάν αισθάνονται ότι τους αγγίζουν προσωπικά οι στόχοι των ΣΒΑ, οι ευρωπαϊκές αξίες και στρατηγικές. Ως εκ τούτου, πρέπει να βρούμε τρόπους προσέγγισης και συναισθηματικής εμπλοκής των πολιτών. Το πρόγραμμα PLACES στοχεύει στη δημιουργία μιας πιο προσιτής προσέγγισης στους ΣΒΑ με τη δημιουργία διδακτικού και μαθησιακού υλικού, εύχρηστου για τους εκπαιδευτικούς και διασκεδαστικού, που θα μπορεί να κινητοποιεί τους μαθητές. Έτσι θα μπορούν να έχουν μια πιο προσωπική εμπειρία και μια αυξημένη ευαισθητοποίηση για τους συγκεκριμένους ΣΒΑ.

Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης 3 και 4

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 3

Τι είναι;

ΣΒΑ 3: Καλή υγεία και ευεξία: Η διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης καθώς και η προαγωγή της ευεξίας για όλους ανεξαρτήτως ηλικίας είναι απαραίτητες για τη βιώσιμη ανάπτυξη. Στόχος είναι η μείωση έως το 2030 των μεταδιδόμενων και μη μεταδιδόμενων ασθενειών, η βελτίωση της ψυχικής υγείας και της ευεξίας και η πρόληψη της χρήσης ουσιών και αλκοόλ.

Γιατί;

Σύμφωνα με την ιστοσελίδα των Ηνωμένων Εθνών: «Το 4,9% του πληθυσμού (381 εκατομμύρια άνθρωποι) ωθούνται να ζήσουν σε συνθήκες φτώχειας λόγω προβλημάτων υγείας». «Η βελτίωση της υγείας των πληθυσμών τους είναι υψίστης σημασίας για τις χώρες, όχι μόνο επειδή η βελτίωση της υγείας αποτελεί επιθυμητό στόχο, αλλά και επειδή αποτελεί σημαντικό παράγοντα εν γένει για την οικονομική ανάπτυξη και τη σταθερότητα τόσο των ατόμων όσο και των κοινοτήτων. Τα σχολεία αποτελούν σημαντικό μέρος της προαγωγής και υποστήριξης της υγείας και η υγεία και η ευεξία συνδέονται στενά με τη μάθηση και την υποστηρίζουν. Ο αλφαριθμητισμός για την υγεία και η προαγωγή της στα σχολεία μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά και τους νέους να κάνουν υγιεινές επιλογές και να υιοθετήσουν υγιεινές στάσεις ζωής.

Πώς;

«Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έχει προτείνει πρωτοβουλίες που συμπληρώνουν τις εθνικές πολιτικές και ενθαρρύνουν τη συνεργασία μεταξύ των ευρωπαϊκών κρατών μελών. Οι πρωτοβουλίες αυτές συμπεριλαμβάνουν τομείς όπως η έρευνα, η παρακολούθηση, η αξιολόγηση και η ανταλλαγή ορθών πρακτικών, ο έγκαιρος εντοπισμός ασθενειών, η πρωτοβάθμια υγειονομική περίθαλψη, η εκπαίδευση για την υγεία και η διασυννοριακή υγεία, καθώς και η προστασία της δημόσιας υγείας όσον αφορά τα καπνικά προϊόντα και την κατάχρηση αλκοόλ. Η UNESCO και ο ΠΟΥ έχουν ξεκινήσει την πρωτοβουλία «Μετατρέποντας κάθε σχολείο σε σχολείο προαγωγής της υγείας» και, σε ευρωπαϊκό επίπεδο, πολλοί διεθνείς οργανισμοί προωθούν επίσης την προσέγγιση «Σχολείο Προαγωγής της Υγείας».

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 4

Τι είναι;

ΣΒΑ 4: Ποιοτική εκπαίδευση: Η παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς για όλους είναι θεμελιώδης για τη δημιουργία ενός κόσμου με ειρήνη και ευημερία. Η εκπαίδευση παρέχει στους ανθρώπους τις γνώσεις και τις δεξιότητες που χρειάζονται για να παραμείνουν υγιείς, να βρουν δουλειά και να καλλιεργήσουν την ανεκτικότητα. Μεταξύ των επιμέρους στόχων συγκαταλέγονται η βελτίωση της εκπαίδευσης μέσω της διδασκαλίας γενικών δεξιοτήτων ζωής, της ενεργού συμμετοχής του πολίτη στα κοινά, της εκπαίδευσης για την ειρήνη στα σχολεία τόσο για τα κορίτσια όσο και για τα αγόρια, αλλά και η βελτίωση της πρόσβασης για τους μαθητές με αναπηρίες.

Γιατί;

Η πανδημία της Covid 19 προκάλεσε σοβαρές απώλειες στην πλειονότητα των χωρών. 103 εκατομμύρια νέοι σε όλο τον κόσμο δεν διαθέτουν βασικές δεξιότητες αλφαριθμητισμού και το 60% εξ αυτών είναι γυναίκες. Εάν δεν ληφθούν περισσότερα μέτρα, έως το 2030, 300 εκατομμύρια μαθητές θα στερούνται βασικών δεξιοτήτων αριθμητικής/αλφαριθμητισμού και μόνο 1 στις 6 χώρες θα επιτύχει τον στόχο της ολοκλήρωσης της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από το σύνολο του πληθυσμού της. Ένα από τα δημοφιλή αποφθέγματα του Νέλσον Μαντέλα είναι το εξής: «Η εκπαίδευση είναι το πιο ισχυρό όπλο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αλλάξετε τον κόσμο». Ο ΣΒΑ 4 αποτελεί μια άμεση απάντηση στο γεγονός ότι οι κοινωνίες με υψηλότερο ποσοστό ολοκλήρωσης της εκπαίδευσης φαίνεται να είναι γενικά πιο υγιείς, έχουν υψηλότερα ποσοστά οικονομικής σταθερότητας, χαμηλότερα ποσοστά εγκληματικότητας και υψηλότερα επίπεδα ισότητας.

Πώς;

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, η εκπαίδευση αποτελεί απόλυτη προτεραιότητα. Η εκπαιδευτική πολιτική και οι πρωτοβουλίες στηρίζουν την εκπαιδευτική, επαγγελματική και προσωπική εξέλιξη των ατόμων στην εκπαίδευση, στην κατάρτιση και στις αθλητικές τους δραστηριότητες τόσο κατά τη διάρκεια της νεότητας όσο και καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους. Ο στόχος της προώθησης της ποιοτικής εκπαίδευσης είναι να συμβάλει στη βιώσιμη ανάπτυξη, στις ποιοτικές θέσεις εργασίας και στην κοινωνική συνοχή, να προωθήσει την καινοτομία και να ενισχύσει την ευρωπαϊκή ταυτότητα και την ενεργό συμμετοχή των πολιτών.



Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 10

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 10

Τι είναι;

ΣΒΑ 10: Μείωση των ανισοτήτων εντός και μεταξύ των χωρών: Η μείωση των ανισοτήτων και η διασφάλιση ότι κανείς δεν θα μείνει πίσω αποτελούν αναπόσπαστα στοιχεία για την επίτευξη των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης. Οι ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών αποτελούν διαρκή αιτία ανησυχίας.

Γιατί;

Από το 2010 έως το 2020, οι ανισότητες αυξήθηκαν κατά 11% στις αναπτυσσόμενες χώρες, ενώ δραματική αύξηση διαπιστώθηκε στις περισσότερες χώρες λόγω της πανδημίας Covid. Οι κοινωνικοοικονομικές ανισότητες καθιστούν δύσκολη την εξάλειψη της φτώχειας. Το 2022, οι πρόσφυγες αυξήθηκαν σε 34,6 εκατομμύρια, από τα οποία το 41% ήταν παιδιά. Όσον αφορά την ανισότητα των φύλων, οι γυναίκες έχουν διπλάσιες πιθανότητες από τους άνδρες να βιώσουν διακρίσεις λόγω του φύλου τους. Η κοινωνική ανισότητα, οι μαθησιακές ανισότητες και επίσης η ανισότητα όσον αφορά την υγεία είναι αλληλένδετες και αποτελούν ηθική πρόκληση για την κοινωνία μας. Το προσδόκιμο ζωής ενός ατόμου συνδέεται στενά με το εισόδημα και το μορφωτικό επίπεδό του.

Πώς;

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δημοσίευσε πρόσφατα το σχέδιο δράσης του ευρωπαϊκού πυλώνα κοινωνικών δικαιωμάτων, το οποίο αποτελεί τον οδηγό για μια Ευρώπη πιο «δίκαιη, χωρίς αποκλεισμούς και γεμάτη ευκαιρίες». Σε αυτό το σχέδιο, τα ζητήματα που σχετίζονται με τις ανισότητες και την αξιοπρεπή διαβίωση αποτελούν μερικές από τις πιο σημαντικές αρχές. Σύμφωνα με το σχέδιο, είναι σημαντικό να επενδύσουμε στα παιδιά και σε παρεμβάσεις στην πρώιμη παιδική ηλικία για να αποτρέψουμε την εγκαθίδρυση διαφορετικών ανισοτήτων (οικονομικών, σχετικών με το φύλο, σχετικών με την υγεία κ.λπ.) νωρίς στη ζωή. Η επίτευξη των στόχων της δικαιοσύνης και της ισότητας για όλους θα πρέπει να αποτελέσει κοινή προσπάθεια των θεσμικών οργάνων της ΕΕ, καθώς και των εθνικών και περιφερειακών αρχών, των κοινωνικών εταίρων και όλων των οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών και των κοινοτήτων.



Ακαδημία Παιγνιώδους Μάθησης



Ολιστική προσέγγιση για την προαγωγή της υγείας στο σχολείο

Τι είναι;

Η ολιστική προσέγγιση για την προαγωγή της υγείας στο σχολείο είναι μια εκπαιδευτική φιλοσοφία που υποστηρίζει μια ολοκληρωμένη και ολιστική προσέγγιση για τη μάθηση και την ανάπτυξη σε ολόκληρη τη σχολική κοινότητα. Εστιάζει στην ιδέα ότι κάθε πλευρά του σχολείου, συμπεριλαμβανομένων των πολιτικών, των πρακτικών και της κουλτούρας του, πρέπει να προσανατολίζεται προς την προώθηση ενός θετικού και υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Η προσέγγιση αυτή αναγνωρίζει ότι η αποτελεσματική εκπαίδευση εκτείνεται πέρα από την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη και περιλαμβάνει τη συνεργασία όλων των ενδιαφερόμενων μερών, συμπεριλαμβανομένων των εκπαιδευτικών, των διοικητικών υπαλλήλων, των μαθητών, των γονέων και της κοινότητας γενικότερα.

Μαζί με το Σχολείο Προαγωγής της Υγείας, η Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου αποτελεί τη θεμελιώδη προσέγγιση στην οποία βασίζεται το έργο PLACES.

Γιατί;

Η υγεία και η εκπαίδευση είναι αλληλένδετες και η σημασία της Ολιστικής Προσέγγισης του Σχολείου έγκειται στη δυνατότητά της να δημιουργήσει μια θετική και ευνοϊκή ατμόσφαιρα για τη μάθηση, αλλά και για τη γενικότερη ευεξία και ανάπτυξη. Με την προώθηση μιας συνεργατικής και υποστηρικτικής σχολικής κουλτούρας, συμβάλλει στην ολιστική ανάπτυξη των μαθητών, προετοιμάζοντας τους όχι μόνο ακαδημαϊκά αλλά και κοινωνικά και συναισθηματικά για τις μελλοντικές προκλήσεις.

Πώς;

Η Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου μπορεί να εφαρμοστεί μέσω ενός συνδυασμού αρχών που εμπλέκουν διάφορους ενδιαφερόμενους εντός της σχολικής κοινότητας, π.χ.

- συμμετοχή των μαθητών στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, δημιουργώντας ευκαιρίες για αυτούς να συνεισφέρουν ιδέες και ανατροφοδότηση σχετικά με την εκπαιδευτική τους εμπειρία
 - υιοθέτηση συμπεριληπτικών διδακτικών πρακτικών που καλύπτουν τις ποικίλες ανάγκες των μαθητών, προωθώντας την ισότητα και δημιουργώντας ένα περιβάλλον όπου όλοι οι μαθητές μπορούν να αναπτυχθούν
 - προώθηση μιας θετικής και συμπεριληπτικής σχολικής κουλτούρας που προάγει τον σεβασμό, την ενσυναίσθηση και την αίσθηση του ανήκειν μεταξύ όλων των μελών της σχολικής κοινότητας
- ανάπτυξη ενός κοινού οράματος και ενός συνόλου αξιών που αντικατοπτρίζουν τους εκπαιδευτικούς στόχους και τις προτεραιότητες ολόκληρης της σχολικής κοινότητας
 - παροχή ευκαιριών διαρκούς επαγγελματικής ανάπτυξης για τους εκπαιδευτικούς και το προσωπικό, ώστε να ενισχύουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους
 - ενθάρρυνση του συνεργατικού σχεδιασμού ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς για την ενσωμάτωση διεπιστημονικών εννοιών και την προώθηση ενός συνεκτικού προγράμματος σπουδών που αντιμετωπίζει τις ποικίλες μαθησιακές ανάγκες
 - καλλιέργεια ισχυρών σχέσεων συνεργασίας με τους γονείς και τις τοπικές κοινότητες με τη συμμετοχή τους σε σχολικές δραστηριότητες, σε διαδικασίες λήψης αποφάσεων και σε εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες

Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους I

Διδασκαλία μέσω συμμετοχικών, ενεργητικών και ποικίλων μεθόδων

Τι είναι;

Οι πληροφορίες συγκεντρώθηκαν μέσω της ανάλυσης συνεντεύξεων με μαθητές διαφορετικών ηλικιών και εκπαιδευτικούς από όλες τις χώρες εταίρους στο έργο. Ένα συμπέρασμα που προέκυψε ήταν το εξής: Η διδασκαλία πρέπει να παρέχει στους μαθητές διαφορετικά μονοπάτια και επιλογές για μάθηση.

Γιατί;

Όλοι οι μαθητές που ερωτήθηκαν ζήτησαν η διδασκαλία και η μάθηση να προσαρμοστούν σε αυτούς και όχι να πρέπει να προσαρμοστούν οι ίδιοι στο εκπαιδευτικό υλικό. Επίσης, αντικεινται σε μια άκαμπτη μεθοδολογία, αλλά προτιμούν να έχουν έναν στόχο και στη συνέχεια να βρουν τον δικό τους δρόμο, συμμετέχοντας έτσι στο μάθημα περισσότερο και πιο δραστήρια.

Πώς;

Το υλικό του PLACES έχει ως στόχο να ενθαρρύνει την εξερεύνηση, τη μάθηση μέσω της πράξης, την ενεργό συμμετοχή, τον συνειδητό προβληματισμό και τη δημιουργικότητα. Έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιήσουν γνωστικές δραστηριότητες μάθησης στις οποίες εμπλέκονται τα χέρια και το σώμα έτσι ώστε οι μαθητές να μην περνάνε τον περισσότερο χρόνο τους καθισμένοι.

Θέλουμε επίσης να υποστηρίξουμε ποικίλες μορφές μάθησης για τα παιδιά και να δημιουργήσουμε μαθησιακές εμπειρίες που απευθύνονται σε άτομα με διαφορετικές δεξιότητες, διαφορετικά επίπεδα άνεσης συμμετοχής και απόδοσης στην τάξη.

Όταν οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν το υλικό του PLACES, ενθαρρύνονται εστιάζουν περισσότερο στο πώς οι μαθητές μπορούν να εργαστούν πάνω στην ίδια θεματική και περιεχόμενο, αλλά με διαφορετικούς τρόπους.

Παράδειγμα: Ολόκληρη η τάξη μπορεί να εργαστεί πάνω στην ίδια θεματική και να χρησιμοποιήσει την αφήγηση. Κάποιοι μπορεί να προτιμούν να γράψουν μια ιστορία, άλλοι μπορεί να προτιμούν να την παρουσιάσουν με πολλά οπτικά βοηθήματα και άλλοι πάλι μπορεί να θέλουν να δημιουργήσουν ένα θεατρικό έργο ή/και μια ταινία.



Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Τι είναι;

Οι πληροφορίες συγκεντρώθηκαν μέσω της ανάλυσης συνεντεύξεων με μαθητές διαφορετικών ηλικιών και εκπαιδευτικούς από όλες τις χώρες εταίρους στο έργο. Ένα συμπέρασμα που προέκυψε ήταν το εξής: Οι μαθητές χρειάζονται βοήθεια για να αποκτήσουν την ικανότητα να δίνουν feedback και να συνεργάζονται αποτελεσματικά.

Γιατί;

Όλοι οι μαθητές που ρωτήσαμε μας είπαν ότι πρέπει να αισθάνονται ότι είναι μέρος μιας ομάδας και ότι είναι αρεστοί και κατανοητοί για να μπορούν να χαλαρώσουν και να μάθουν οτιδήποτε. Χρειάζονται επίσης βοήθεια για να συνεργάζονται καλύτερα μεταξύ τους και να γίνουν μια ομάδα στην τάξη.

Πώς;

Το υλικό επικεντρώνεται στην ανάπτυξη και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στο σχολείο. Θέλουμε να ενθαρρύνουμε όσο γίνεται περισσότερο και να υποστηρίξουμε τη μάθηση μεταξύ συνομηλίκων, την ανατροφοδότηση και τη συνεργασία. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο το υλικό του PLACES δεν προορίζεται να χρησιμοποιηθεί σε ατομική εργασία ή εξετάσεις.

Παράδειγμα: Μπορείτε να χωρίσετε τους μαθητές σε μικρές ομάδες, να τους βοηθήσετε να χρησιμοποιήσουν τις διαφορετικές δεξιότητες και τρόπους μάθησης προς όφελός τους μέσα στις ομάδες. Ζητήστε από τις επιμέρους ομάδες να δουλέψουν με διαφορετικά στοιχεία που μπορούν να συνδυαστούν για να τους δώσετε την εμπειρία του να είναι μια μεγάλη ομάδα που δημιουργεί κάτι μαζί - όπως στην ιστορία με τους δράκους όπου ο καθένας έχει διαφορετικές ικανότητες και ρόλους, αλλά είναι όλοι απαραίτητοι για να είναι το τελικό αποτέλεσμα επιτυχές.



Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους II

Ο δάσκαλος διευκολύνει και δομεί τη μάθηση βήμα βήμα

Τι είναι;

Από όλες τις χώρες εταίρους ένα συμπέρασμα που προέκυψε ήταν το εξής: Οι μαθητές χρειάζονται δασκάλους που διευκολύνουν και να υποστηρίζουν τη μαθησιακή εμπειρία.

Γιατί;

Όταν ρωτήσαμε τους μαθητές πώς θα μπορούσαμε να τους βοηθήσουμε να διερευνήσουν νέες μορφές διδασκαλίας και μάθησης, όλοι δήλωσαν ότι ήταν σημαντικό για αυτούς ο δάσκαλος να ενθαρρύνει και να συμμετέχει ενεργά και να προσπαθεί να τους βοηθήσει, ακόμη και όταν κάτι τέτοιο είναι συγκεχυμένο και δύσκολο. Θέλουν να είναι πιο δραστήριοι και δημιουργικοί στο σχολείο, αλλά μερικές φορές κάτι τέτοιο είναι δύσκολο και μπορεί να χρειαστούν περισσότερη βοήθεια για να το κάνουν όταν η διδασκαλία μετακινείται έξω ή κάπου εκτός της τάξης, ώστε να αποφευχθεί το χάος ή η σύγχυση.

Πώς;

Όταν δοκιμάζετε νέες μεθόδους και νέους χώρους στη διδασκαλία, είναι σημαντικό να δομείτε την εμπειρία βήμα βήμα, πιο σημαντικό ίσως σε σύγκριση με την κλασική διδασκαλία στον πίνακα. Όταν μιλάμε για μάθηση με υποστήριξη (scaffolding), εννοούμε να δομήσετε την εμπειρία μάθησης βήμα βήμα έτσι ώστε να ταιριάζει με το επίπεδο και την ηλικιακή ομάδα των μαθητών. Σχεδιάστε τη διδασκαλία σας με σύνεση και εξηγήστε με σαφήνεια το σημείο εκκίνησης και τους μαθησιακούς στόχους. Τόσο το περιβάλλον όσο και οι δραστηριότητες πρέπει να είναι δομημένες, ενώ θα πρέπει να είστε ευέλικτοι, αφήνοντας τη μαθησιακή εμπειρία να σας οδηγήσει σε νέους δρόμους.

Κατεβείτε από την έδρα και βγείτε από την τάξη

Τι είναι;

Οι πληροφορίες συγκεντρώθηκαν μέσω της ανάλυσης συνεντεύξεων με μαθητές διαφορετικών ηλικιών και εκπαιδευτικούς από όλες τις χώρες εταίρους στο έργο. Ένα συμπέρασμα που προέκυψε ήταν το εξής: Οι μαθητές επιθυμούν να έχουν πιο ενεργό ρόλο, να αλλάζουν τα πράγματα και να είναι σε επαφή με τον κόσμο έξω από την τάξη κατά τη διάρκεια της σχολικής τους ημέρας.

Γιατί;

Από την ολιστική προσέγγιση του σχολείου έως την προαγωγή της ευεξίας, η ενεργητική μάθηση και η διδασκαλία σε εξωτερικούς χώρους μπορεί να είναι χρήσιμες για την ανάπτυξη θετικών διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ των συνομηλίκων και των εκπαιδευτικών, τη δημιουργία συμπεριληπτικών μαθησιακών περιβαλλόντων για όλους τους μαθητές και, ως εκ τούτου, έμμεσα την προαγωγή της υγείας και της ευεξίας. Οι μαθητές περνούν πολύ χρόνο καθισμένοι μέσα στην τάξη κάθε μέρα. Θα έπρεπε να χρησιμοποιούν την τάξη με διαφορετικούς τρόπους και να μπορούν να βλέπουν ο ένας τον άλλον αντί να κάθονται σε σειρές κοιτάζοντας ο ένας την πλάτη του άλλου. Όπως όλοι, χρειάζονται ένα ευχάριστο, φιλόξενο περιβάλλον στην τάξη και στο σχολείο. Οι μαθητές πρέπει επίσης να κινούνται, να χρησιμοποιούν το σώμα και τις αισθήσεις τους για να μπορούν να θυμούνται, να προσέχουν και να συγκεντρώνονται. Η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα διάφορα μαθήματα, τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα και η μάθηση σχετίζονται με τον κόσμο εκτός της τάξης δίνουν στους μαθητές κίνητρο.

Πώς;

Το υλικό του PLACES έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίξει μέσω της παιγνιώδους μάθησης τους εκπαιδευτικούς έτσι ώστε να τολμήσουν να πειραματιστούν με το φυσικό περιβάλλον μέσα και έξω από την τάξη. Η ίδια η τάξη θα πρέπει να θεωρείται ως μια σκηνή ή ένα σκηνικό που επιτρέπει την ανάπτυξη διάφορων δραστηριοτήτων. Η θέση των θρανίων και των καρεκλών θα πρέπει να είναι ευέλικτη για να αλλάζει την ατμόσφαιρα στην τάξη και να κάνει τους μαθητές να κοιτούν ο ένας τον άλλο και όχι ο ένας την πλάτη του άλλου ή τον δάσκαλο. Η χρήση φυσικών αντικειμένων και διακοσμητικών στοιχείων και η πρόσκληση του περιβάλλοντα κόσμου στην τάξη με διαφορετικούς τρόπους θα σας επιτρέψει επίσης να δημιουργήσετε ένα διαφορετικό σκηνικό, όπως και η έξοδος από την τάξη και το σχολείο εν γένει. Η παιγνιώδης μάθηση και η αφήγηση μπορούν να εφαρμοστούν σε πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα τόσο εντός όσο και εκτός της τάξης, εφόσον η διαδικασία οργανώνεται με σαφήνεια από τον εκπαιδευτικό.



Είναι βασικό να είμαστε ενεργοί και να κάνουμε τους μαθητές να συμμετέχουν και αυτοί.

Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους III

Οι καλές σχέσεις αποτελούν τη βάση για τη διδασκαλία και τη μάθηση

Τι είναι;

Οι πληροφορίες συγκεντρώθηκαν μέσω της ανάλυσης συνεντεύξεων με μαθητές διαφορετικών ηλικιών και εκπαιδευτικούς από όλες τις χώρες εταίρους στο έργο. Ένα συμπέρασμα που προέκυψε ήταν το εξής: Οι καλές σχέσεις μεταξύ των εκπαιδευτικών και των μαθητών στην τάξη είναι εξαιρετικά σημαντικές για να έχουμε μια καλή και θετική μαθησιακή εμπειρία και να κάνουμε το σχολείο μια θετική εμπειρία για όλους.

Γιατί;

Οι συνεντεύξεις με τους μαθητές έχουν καταστήσει σαφές ότι ο εκπαιδευτικός είναι απαραίτητος για να βοηθήσει στη διευθέτηση των κακών σχέσεων και καταστάσεων μεταξύ των μαθητών, οι οποίοι συχνά αισθάνονται ότι τους κόλλησαν μια «ταμπέλα» ή τους «έβαλαν σε κουτάκια» από τα οποία δεν μπορούν να βγουν μόνοι τους. Οι μαθητές λένε ότι μαθαίνουν πολύ καλύτερα όταν οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν το χιούμορ και δεν τους φωνάζουν ούτε τους βάζουν ταμπέλες.

Ορισμένοι μαθητές παλεύουν με το άγχος και την αίσθηση ότι μερικές φορές κρίνονται από τους συμμαθητές τους, είναι νευρικοί όταν πρόκειται να μιλήσουν στην τάξη και αισθάνονται ότι είναι χειρότεροι από τους υπόλοιπους. Επιπλέον, όταν οι ενήλικες τους μαλώνουν ή τους επιπλήττουν στην τάξη αισθάνονται να απειλούνται και δεν μπορούν να το διαχειριστούν.

Στις συνεντεύξεις, όλοι οι μαθητές σε όλα τα σχολεία και τις χώρες ανέφεραν πόσο σημαντικές είναι οι σχέσεις με τους εκπαιδευτικούς και τους συμμαθητές τους για τον αλληλοσεβασμό, τη δυνατότητα να εκφράζονται, να χαλαρώνουν ο ένας παρουσία του άλλου και να παρακινούνται να συμμετέχουν ενεργά και να μαθαίνουν.

Πώς;

Οι «ιστορίες-αφετηρία για συζήτηση» στο υλικό του PLACES έχουν τον «μετασχηματιστικό» στόχο να κάνουν τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν πώς βιώνουν και αντιμετωπίζουν τις διαφορετικές πτυχές των ΣΒΑ καθώς και τι θα μπορούσαν να κάνουν όλοι μαζί για να βελτιώσουν την υγεία, την ευεξία, την κοινωνική δυναμική, την ισότητα και τη μάθηση. Αυτό θα τους δώσει την ευκαιρία να προβληματιστούν και να συζητήσουν αυτά τα θέματα στην τάξη, καθιστώντας την καθημερινή ζωή στο σχολείο ένα μέρος όπου αισθάνονται ασφάλεια και στο οποίο κυριαρχεί μια θετική ατμόσφαιρα και θέληση για μάθηση.

Το υλικό PLACES βασίζεται στην Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου, σύμφωνα με την οποία κάθε μαθητής είναι μια πλήρης οντότητα της οποίας η ευεξία επηρεάζεται από

τις διαπροσωπικές σχέσεις, από το σχολικό ήθος και το κοινωνικό κλίμα και τις δεξιότητες που μαθαίνει, και αυτά με τη σειρά τους έχουν αντίκτυπο στην ακαδημαϊκή απόδοση και την ικανοποίηση από τη σχολική ζωή. Ως εκ τούτου, ο παιγνιώδης χαρακτήρας του υλικού υποστηρίζει διάφορες δραστηριότητες που συμβάλλουν στην αύξηση της ενεργού συμμετοχής και ισχυρών θετικών σχέσεων μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών, αλλά και μεταξύ των ίδιων των μαθητών στην τάξη.



Συσχέτιση της διδασκαλίας με τον έξω κόσμο.

Αρχές της Παιγνιώδους Μάθησης

Τι είναι;

Το παιχνίδι συχνά θεωρείται ως κάτι διαφορετικό από τη μάθηση, επειδή συνδέεται με δραστηριότητες εκτός σχολείου, μη δομημένες, που λαμβάνουν χώρα μόνο μεταξύ πολύ μικρών παιδιών. Ωστόσο, το παιχνίδι είναι μια πολύ πιο σύνθετη έννοια που μπορεί να λάβει μυριάδες μορφές, και αποτελεί τον πιο φυσικό τρόπο μάθησης για τα παιδιά αλλά και τους ενήλικες. Το παιχνίδι υποστηρίζει εγγενώς τη μάθηση. Εντούτοις, η δομή της τυπικής εκπαίδευσης συχνά δεν μπορεί να υποστηρίξει ή να αφήσει χώρο στο παιχνίδι ώστε να αποτελέσει μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Η παιγνιώδης μάθηση είναι η διδακτική πρακτική της δημιουργίας ενός εναλλακτικού τρόπου μάθησης. Εστιάζει στην ανάπτυξη μιας ουσιαστικής μαθησιακής διαδρομής για τα παιδιά και τους νέους που περιλαμβάνει εξερεύνηση, επίλυση προβλημάτων, μαστορέματα, φαντασία και, συνολικά, μια ανοικτή μαθησιακή εμπειρία για τους μαθητές που δίνει έμφαση στην κινητοποίηση και την εμπλοκή τους.

Γιατί;

Η παραδοσιακή δομή της εκπαίδευσης βασίζεται κυρίως σε εξωγενή κίνητρα, όπως οι καλές αξιολογήσεις ή οι καλοί βαθμοί. Η παιγνιώδης μάθηση προσπαθεί να δημιουργήσει εσωτερικά κίνητρα για τους μαθητές, δηλαδή να δημιουργήσει την αίσθηση της επιτυχίας από τη συμμετοχή τους και μόνο και να τους βοηθήσει να κατανοήσουν πώς μια δεδομένη δραστηριότητα μπορεί να συμβάλει στο να μάθουν, να αναπτύξουν και να ανασύρουν τη γνώση για να αναπτύξουν τη σκέψη τους και να προσπαθήσουν να λύσουν προβλήματα. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές θα συνεχίσουν να μαθαίνουν για όλη τους τη ζωή. Η παιγνιώδης διδασκαλία υποστηρίζει επίσης περισσότερο την ομαδική μάθηση που θα επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να δημιουργήσουν ισχυρότερες σχέσεις και μια πιο ποικιλόμορφη εμπειρία στην τάξη με σκοπό την κινητοποίηση, τη συμμετοχή και την εμπλοκή των μαθητών και τελικά ένα σχολείο που λειτουργεί καλύτερα για όλους και προσφέρει εμπειρίες που οι μαθητές θέλουν να συνεχίσουν να απολαμβάνουν.

Πώς;

Για την ουσιαστική υιοθέτηση της παιγνιώδους μάθησης, πρέπει να ενσωματώσουμε στην εκπαιδευτική διαδικασία τα τέσσερα παρακάτω χαρακτηριστικά:

Εξερεύνηση: Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να εστιάζουν στην εξερεύνηση, όχι στην τελειότητα και την απόδοση. Πρώτα, προχωρήστε στη δράση και εξηγήστε ή συλλογιστείτε μετά, προσπαθήστε να κάνετε τους μαθητές να προσδιορίσουν οι ίδιοι τι μαθαίνουν αντί να τους λέτε εσείς. Ξεκινήστε με τις ερωτήσεις - όχι με τις απαντήσεις.

Φαντασία: Αξιοποιείτε μαζί τη φαντασία, χρησιμοποιώντας τη δύναμη της μυθοπλασίας και της αφήγησης, δουλεύοντας με το σώμα, τις αισθήσεις και οπτικά βοηθήματα. Ξεκινήστε με τις ερωτήσεις - όχι με τις απαντήσεις.

Διάφορες μαθησιακές διαδρομές: Τολμήστε να υιοθετήσετε τη μέθοδο ανοικτής μάθησης που περιλαμβάνει διάφορα αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με πολλούς τρόπους. Θα πρέπει να υπάρχουν περισσότεροι από ένας τρόποι για να μάθει κανείς με επιτυχία. Σχεδιάστε μια συγκεκριμένη δράση με την οποία θα μπορούν να ξεκινήσουν οι μαθητές. Από εκεί κι έπειτα, παρακολουθήστε τι συμβαίνει και ανταποκριθείτε με βάση αυτά που συμβαίνουν.

Νόημα: Η διδασκαλία πρέπει να έχει νόημα εμπλέκοντας τους μαθητές και επιτρέποντάς τους να συμμετέχουν με διαφορετικούς τρόπους. Τα μαθήματα πρέπει να είναι σχετικά με τους μαθητές, τη ζωή και τις εμπειρίες τους ή/και τις γνώσεις που ήδη έχουν. Θα πρέπει να είναι προσανατολισμένα στη μάθηση και όχι στη διδασκαλία. Ξεκινήστε εστιάζοντας στις προτιμήσεις τους, στις αγαπημένες τους ταινίες, στους υπερήρωες ή στα υλικά που φέρνουν στην τάξη.



Προσπαθήστε να εμπλέξετε όλες τις αισθήσεις στη διδασκαλία.



Η συνεργασία με τους μαθητές και μεταξύ των μαθητών είναι το κλειδί.

Παιγνιώδεις προσεγγίσεις και ο ρόλος του εκπαιδευτικού

Τι είναι;

Η παιγνιώδης μάθηση αφορά τη δημιουργία μιας μαθησιακής εμπειρίας όπου το κίνητρο προέρχεται από τις εγγενείς ιδιότητες της δέσμευσης, της ενεργούς συμμετοχής και της διασκέδασης ενώ μαθαίνουμε κάτι.

Ενθαρρύνουμε τους εκπαιδευτικούς να υιοθετήσουν την παιγνιώδη και την ενεργητική μάθηση με αυθεντικό τρόπο, πράγμα που σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να λέτε ασκεία όλη την ώρα ή να βάλετε τα καλά σας αν δεν νιώθετε άνετα να το κάνετε! Η υιοθέτηση της παιγνιώδους διδασκαλίας απαιτεί από εσάς, ως εκπαιδευτικό, σε κάποιο βαθμό να πειραματιστείτε με τη προσέγγισή σας και να παίξετε καθώς και να ασχοληθείτε και με τους μαθητές που παίζουν και λένε ιστορίες.

Γιατί;

Στο έργο PLACES ενδιαφερόμαστε ιδιαίτερα για τις ιδιότητες του παιγνιδιού που σχετίζονται με την αφήγηση και τη φαντασία και τα είδη των δράσεων που επιτρέπουν κάτι τέτοιο και εισάγουμε παιγνιώδεις μαθησιακές δραστηριότητες για τη συμμετοχή και την κινητοποίηση των μαθητών σε σχέση με την αφήγηση.

Πώς;

Δεν μπορείτε να αναγκάσετε τους μαθητές να παίξουν στην τάξη, αλλά μπορείτε να δημιουργήσετε ευκαιρίες για παιγνιώδη μάθηση σε διάφορα επίπεδα, είτε διαμορφώνοντας την τάξη με συγκεκριμένο τρόπο, κατευθύνοντάς τους προς δραστηριότητες που είναι πιο παιχνιδιάρικες, εισάγοντας τους μαθητές στην παιγνιώδη μάθηση που διευκολύνει τους μαθητές να συμμετάσχουν ή/και παίζοντας και εσείς ο ίδιος. Οι διάφοροι τρόποι συμμετοχής μπορούν να βοηθήσουν στη συμμετοχή και στη μάθηση με διαφορετικούς τρόπους.

Σκεφτείτε τι σας άρεσε όταν ήσασταν παιδί και τις δικές σας εμπειρίες. Ξεκινήστε από εκεί! Πρέπει να πειραματιστείτε και να εμπλακείτε ολοκληρωτικά στην αφήγηση και την παιγνιώδη μάθηση με τρόπο που ταιριάζει στην προσωπικότητα και το στυλ διδασκαλίας σας. Βρείτε το επίπεδο και την προσέγγιση με τα οποία αισθάνεστε άνετα τόσο εσείς όσο και οι μαθητές σας και αναπτύξτε τη δική σας πρακτική μέσα από πειράματα που συνδυάζουν αφήγηση και παιγνιώδη μάθηση.

Προκειμένου να υποστηρίξετε τις παιγνιώδεις προσεγγίσεις, θα πρέπει να εστιάσετε στις ακόλουθες δραστηριότητες στη διδασκαλία:

Δράση πρώτα: Ενημερώστε τους μαθητές απευθείας τι μπορούν να αρχίσουν να κάνουν και έπειτα κάντε ένα βήμα πίσω και δείτε τι θα συμβεί.

Χρήση του σώματος: Χρησιμοποιήστε την κίνηση και όλες τις αισθήσεις: Ακοή, όραση, όσφρηση, γεύση, αφή, κίνηση. Υλικά και φυσικά αντικείμενα: Χρησιμοποιήστε διάφορα υλικά, τόσο πολύ μικρά αντικείμενα όσο και πολύ μεγάλα.

Σχεδιασμός του χώρου: Δείτε την τάξη ως έναν ομαδικό χώρο και μια «βάση», αλλά επίσης έχετε υπόψη σας ότι η μάθηση μπορεί να λάβει χώρα παντού και ότι διαφορετικοί χώροι εμπνέουν και φιλοξενούν διαφορετικές δραστηριότητες και συμπεριφορές: κίνηση στο πάρκο, ακρόαση και υποκριτική στο θέατρο, ομιλία ενώ περπατάτε, ακρόαση και αισθήσεις στο σκοτάδι!

Δείτε τον εαυτό σας ως **διαμεσολαβητή και σκηνογράφο** μιας κοινής μαθησιακής εμπειρίας και όχι ως δάσκαλο με την παραδοσιακή στενή έννοια του όρου. Πρέπει να εστιάσετε στην καθοδήγηση και τη διευκόλυνση παρά στη διδασκαλία.

Προσπαθήστε να σκεφτείτε πώς μπορείτε να δοκιμάσετε αυτά τα τρία διαφορετικά επίπεδα εμπλοκής ή ρόλων σε σχέση με την παιγνιώδη διδασκαλία και ξεκινήστε από το επίπεδο 1:

1. Ο εκπαιδευτικός ως **σκηνογράφος που διευκολύνει το παιγνίδι και την αφήγηση και εκπαιδευτής:** διαμορφώνοντας τον φυσικό χώρο και τα σηνικά αντικείμενα, σχεδιάζοντας και ξεκινώντας παιγνιώδεις δραστηριότητες αφήγησης, καθώς και ολοκληρώνοντάς τις.
2. Ο εκπαιδευτικός ως **αφηγητής με παιγνιώδη διάθεση και τεχνικός:** βοηθά τους μαθητές, βοηθά τις δράσεις να εξελιχθούν, υποστηρίζει διαφορετικές δραστηριότητες με πρακτικό τρόπο.
3. Ο εκπαιδευτής ως **αφηγητής και παίκτης:** συμμετέχει πλήρως στην παιγνιώδη αφήγηση με τους μαθητές και δρα στο ίδιο επίπεδο με αυτούς.



Αφήγηση

Τι είναι;

Η αφήγηση ιστοριών είναι η διαδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και ενεργειών για την αποκάλυψη των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας, ενθαρρύνοντας παράλληλα τη φαντασία του ακροατή.

Η αφήγηση είναι μια από τις παλαιότερες δραστηριότητες της ανθρωπότητας και χρησιμοποιείται ακόμη σήμερα.

Γιατί;

Περιβαλλόμαστε από ιστορίες τόσο σε ιδιωτικούς όσο και σε δημόσιους χώρους, επειδή η αφήγηση είναι ζωτικής σημασίας για τον τρόπο με τον οποίο κατανοούμε τον εαυτό μας και το περιβάλλον μας.

Οι ιστορίες και η αφήγηση αποτελούν απτή ενσάρκωση και μεταφορά της ευρύτερης εικόνας πίσω από τον πολιτισμό, τις πεποιθήσεις και τις αξίες που έχουμε δημιουργήσει, και μας διδάσκουν πώς να αλληλεπιδρούμε και να κατανοούμε τους άλλους ανθρώπους, βελτιώνοντας τη διαβίωση και τις κοινωνικές σχέσεις σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

Οι ιστορίες μας βοηθούν ως άτομα να προσαρμοστούμε στο περιβάλλον μας και στο πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο ζούμε. Οι ιστορίες είναι επίσης ένας μεταφορικός τρόπος για να μιλήσουμε για το πώς να αλλάξουμε και πώς να αντιμετωπίσουμε υπαρξιακές καταστάσεις όπως η γήρανση, ο θάνατος, η αδικία και η υπέρβαση των αντιξοοτήτων. Ως έναν βαθμό, οι ιστορίες μπορούν να μας εμπνεύσουν να αλλάξουμε τη συμπεριφορά μας, να είμαστε πιο συμπονετικοί και να φερόμαστε με ηρωισμό και ενσυναίσθηση. Η ιστορία που λέγεται αποτελεί το έναυσμα και το ερέθισμα που δημιουργεί την «πραγματική μετασχηματιστική ιστορία» στο μυαλό του ακροατή - τα συναισθήματα, τις σκέψεις, τις αντιδράσεις και, ενδεχομένως, τη μεταμόρφωση.

Το να ακούμε, να πλάθουμε και να αφηγούμαστε ιστορίες και το να παίζουμε με τις ιστορίες είναι ένα σημαντικό, ελκυστικό και δυναμικό μετασχηματιστικό εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης.

Πώς;

Η έννοια της «αφηγηματικής μεταφοράς» χρησιμοποιείται για να εξηγήσει το φαινόμενο του πώς, όταν ακούμε μια ιστορία, βυθιζόμαστε σε μια εμπειρία όπου οι αισθήσεις και τα συναισθήματα μάς βγάζουν από τον τόπο και το πλαίσιο στο οποίο βρισκόμαστε και μας τοποθετούν σε έναν διαφορετικό, φανταστικό χώρο.

Οι ιστορίες πυροδοτούν νευρολογικές και φυσιολογικές αντιδράσεις στο σώμα μας, όπως ένταση, χαλάρωση και γέλιο. Αυτό υποστηρίζει την εστίαση, την κινητοποίηση, την ενσυναίσθηση και τη δημιουργικότητα. Ως εκ τούτου, η αφήγηση είναι ένας ελκυστικός και μετασχηματιστικός τρόπος απόκτησης γνώσης και μάθησης.



Αφήγηση - Τα βασικά στοιχεία και τα «κόκκαλα»

Τι είναι;

Όλες οι ιστορίες έχουν έναν «σκελετό» που αποτελείται από κάποια βασικά στοιχεία και τα πιο σημαντικά από αυτά είναι τα λεγόμενα «κόκκαλα». Κάθε «κόκκαλο» είναι κάτι που συμβαίνει, ένα γεγονός, και όλα μαζί νοηματοδοτούν την ιστορία.

Ο αφηγητής δίνει στα «κόκκαλα» σάρκα και αίμα και ζωή προσθέτοντας μικρές και μεγάλες λεπτομέρειες που επιλέγει ο ίδιος, τις οποίες περιγράφει αναλυτικά. Επομένως, η ίδια ιστορία μπορεί να ειπωθεί με πολλούς τρόπους, με πολλά είδη χαρακτήρων και προβλημάτων και μπορεί να λάβει χώρα σε διάφορα μέρη.

Γιατί;

Ανεξάρτητα από το αν δουλεύετε με υπάρχουσες ιστορίες ή φτιάχνετε τις δικές σας, η γνώση και η χρήση των βασικών δομικών στοιχείων και των «κοκκάλων» μιας ιστορίας σας διευκολύνει και διασφαλίζει ότι αξιοποιείτε τους πολιτισμικούς κώδικες της αφήγησης, οι οποίοι αιχμαλωτίζουν την προσοχή των ακροατών και τους κάνουν δεκτικούς και έτοιμους να δουλέψουν τις ιστορίες στο μυαλό τους ενώ ακούν.

Πώς;

Χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα στοιχεία, ενώ δουλεύετε με μια ιστορία:

Τα τρία βασικότερα στοιχεία είναι:

1. Ένας χαρακτήρας
2. Ένας τόπος
3. Ένα πρόβλημα

Οι περισσότερες ιστορίες είναι ένα ταξίδι με τους εξής σταθμούς:

1. Ισορροπία
2. Ανισορροπία
3. Ισορροπία

Τα «κόκκαλα», οι βασικές δράσεις της ιστορίας είναι συχνά οι ακόλουθες:

1. **Παρουσίαση:** Η εισαγωγή στον κόσμο στον οποίο διαδραματίζεται η ιστορία.
2. **Οι χαρακτήρες που θα ακολουθήσουμε:** Τι είναι η φυσιολογική ζωή σε αυτό το σύμπαν - Ισορροπία.
3. **Σημείο καμπής:** Το κάλεσμα για περιπέτεια, όπου τα προβλήματα χτυπούν την πόρτα και διαταράσσουν την ισορροπία στην ιστορία - Πρόβλημα - Ανισορροπία.

4. **Μπελάδες που προκύπτουν:** Η προσπάθεια να επανέλθει ο κόσμος στην πρότερη ισορροπία. Όμως, οι παλιές λύσεις δεν λειτουργούν ή/και τα προβλήματα είναι μεγαλύτερα από ό,τι είχε αρχικά υποθεθεί.

5. **Το αποκορύφωμα:** Ο/Οι χαρακτήρας/-ες τα καταφέρνουν- Το πρόβλημα λύνεται.

6. **Η νέα κανονικότητα:** Κατανόηση του ταξιδιού - Ισορροπία.

**Για περισσότερες πληροφορίες δείτε τα βίντεο εκμάθησης στην ιστοσελίδα PLACES.*



Ο Δρόμος της Αφήγησης

Τι είναι;

Ο Δρόμος της Αφήγησης είναι μια απλή μέθοδος χρήσης της γλώσσας - της λεκτικής καθώς και της σωματικής - που έχει ως στόχο να ενεργοποιήσει διάφορα μέρη του εγκεφάλου του ακροατή έτσι ώστε να ακούει ενεργητικά.

Γιατί;

Για να βελτιώσετε την αφήγηση μιας ιστορίας και να την μετατρέψετε από απλή περίληψη μιας πορείας δράσης (οι βασικές δομές και τα «κόκκαλα») σε μια σαγηνευτική ιστορία που μπορεί να μεταφέρει τους ακροατές σε άλλους κόσμους, είναι χρήσιμο να γνωρίζετε τις συγκεκριμένες τεχνικές, τους επονομαζόμενους «δρόμους αφήγησης» που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τόσο εσείς όσο και οι μαθητές σας.

Πώς;

Ζωντανεύοντας την αφήγηση με τη χρήση των ακόλουθων έξι «δρόμων»:

- Περιγράφοντας τη **δράση** όταν τα πράγματα ή οι χαρακτήρες κάνουν κάτι: **πέταξε το μπουκάλι έξω από το παράθυρο.**
- Περιγράφοντας τον **έξω κόσμο ή κάνοντας γενικά περιγραφές**, με τη χρήση επιθέτων, π.χ. για το μέγεθος, τα χρώματα και τις αισθήσεις: **το πράσινο, γυάλινο S μπουκάλι που μύριζε χυμό.**
- Χρησιμοποιώντας **ηχητικά εφέ**, π.χ. για να δώσετε έμφαση σε συγκεκριμένες λέξεις: **«Χτύπησε την πόρτα» [Μπαμ]- αντί για λέξεις/προετοιμάζοντας το έδαφος για κάτι που θα ακολουθήσει: [Μπαμ] «κι έφυγε».**
- Περιγράφοντας τον **εσωτερικό κόσμο**, τις σκέψεις και τα συναισθήματα των ηρώων: **Π.χ. τι της θυμίζει το μπουκάλι και η μυρωδιά του χυμού ή τι βιώνει με τις αισθήσεις της.**
- Χρησιμοποιώντας **χειρονομίες και εκφράσεις του προσώπου**: **Πώς πετάει το μπουκάλι ή τι γκριμάτσα κάνει την ώρα που το πετάει.**
- Χρησιμοποιώντας **γεγονότα** για να εξηγήσετε διαφορετικές πραγματολογικές, πολιτισμικές ή άλλες ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες στην ιστορία: **Π.χ. τη σύνδεση μεταξύ συναισθημάτων και σωματικών αισθήσεων ή για την αίσθηση της όσφρησης που έχει στενότερη σύνδεση με τη μνήμη από τις άλλες αισθήσεις ή οποιοδήποτε άλλο είδος γνώσης θέλετε να επικοινωνήσετε.**

*Για περισσότερες πληροφορίες δείτε την Κάρτα Πληροφοριών - Αφήγηση: Τα Βασικά Στοιχεία και τα Κόκκαλα καθώς και τα εκπαιδευτικά βίντεο στην ιστοσελίδα PLACES.



Πλαισίωση Δραστηριοτήτων Παιγνιώδους Αφήγησης

Τι είναι;

Η πλαισίωση είναι το εργαλείο με το οποίο εργαζόμαστε και διευκολύνουμε οποιαδήποτε δραστηριότητα. Η πλαισίωση είναι ιδιαίτερα σημαντική όταν μαθαίνουμε, καθώς παρέχει πλαίσιο, δομή και καθοδήγηση σε κάθε κατάσταση.

Η πλαισίωση μιας εργασίας είναι κάτι που αποτελεί δεδομένο στη διδασκαλία - πώς επιλέγετε να σχεδιάσετε, να εξηγήσετε μια άσκηση ή μια εργασία ή πώς καθοδηγείτε τους μαθητές σας για να τη φέρουν εις πέρας. Σε ένα σχολικό πλαίσιο, η πλαισίωση της Παιγνιώδους Αφήγησης έγκειται στην εξέταση ενός ζητήματος ή ενός προβλήματος διδασκαλίας και της επαναπλαισίωσής του ως μια πρόκληση μάθησης με τη χρήση της Παιγνιώδους Αφήγησης καθώς και του προσεκτικού σχεδιασμού του τι, πώς και με ποιον διεξάγετε τη δραστηριότητα.

Γιατί;

Η χρήση νέων προσεγγίσεων στη διδασκαλία και η εισαγωγή νέων εννοιών μπορεί να φαίνεται αποθαρρυντική για έναν εκπαιδευτικό με φορτωμένο πρόγραμμα και πολλά καθήκοντα. Ένας τρόπος για να γίνει αυτό πιο προσιτό είναι να πλαισιώσετε το έργο με τέτοιο τρόπο ώστε το επίπεδο πολυπλοκότητας να ταιριάζει με τον χρόνο και τις πρακτικές επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται πιο διαχειρίσιμο και ρεαλιστικό να εισαχθούν οι ΣΒΑ και οι δραστηριότητες της παιγνιώδους αφήγησης στη διδασκαλία σας.

Πώς;

Σκεφτείτε πώς μπορείτε πρακτικά να πλαισιώσετε διαφορετικές πτυχές μιας δεδομένης δραστηριότητας:

- Η ώρα της ημέρας και ο διαθέσιμος χρόνος, ένα χρονοδιάγραμμα και ένα σχέδιο για τη δραστηριότητα.
- Ο τόπος και τα φυσικά αντικείμενα: Είμαστε στην τάξη ή κάπου αλλού; Πρέπει να βρείτε ένα ήσυχο μέρος όπου δεν θα σας ενοχλούν και να δημιουργήσετε έναν ασφαλή χώρο για την αφήγηση.
- Καθόμαστε, στεκόμαστε ή χορεύουμε; Χρειαζόμαστε διάφορα αντικείμενα;
- Ο τόνος της φωνής, η ενέργεια: Υπάρχει επισημότητα; Είμαστε χαλαροί; Παιχνιδιάρηδες;

Για παράδειγμα:

Μια δραστηριότητα παιγνιώδους αφήγησης για μικρότερο χρονικό διάστημα και για μικρότερα παιδιά θα μπορούσε να είναι η εξής: *Θα ακούσουμε την ιστορία Δρακοχορευτές και στη συνέχεια θα χρησιμοποιήσουμε το υπόλοιπο μάθημα για να ερμηνεύσουμε την ιστορία και να συζητήσουμε πώς το να βοηθάμε ο ένας τον άλλο επηρεάζει τη μαθησιακή εμπειρία στην τάξη μας.*

Μια άλλη δραστηριότητα παιγνιώδους αφήγησης που θα χρειαζόταν αρκετά μαθήματα, θα ήταν πιο περίπλοκη και θα μπορούσε να λειτουργήσει καλύτερα με μεγαλύτερους ή πιο προχωρημένους μαθητές θα μπορούσε να είναι η εξής: Θα ακούσουμε την ιστορία Χρήσιμα Λάθη και σε μικρές ομάδες θα δημιουργήσουμε ιστορίες που σχετίζονται με τον ΣΒΑ 3 για την υγεία και την ευεξία. Αυτές οι ιστορίες θα μετατραπούν στη συνέχεια σε ταινίες μικρού μήκους που μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να επικοινωνήσουν τα συναισθήματα και τις εμπειρίες τους, όπως π.χ. πίεση, άγχος, φόβος, τα οποία δυσκολεύονται τα παιδιά και οι έφηβοι να εκφράσουν.



Πίνακας Ιστοριών του PLACES

Έχουμε δημιουργήσει έναν πίνακα με κάποιες πληροφορίες για τις ιστορίες, εν είδει εργαλείου, για να έχετε μια ιδέα για το ποια ιστορία συνδέεται περισσότερο με συγκεκριμένους ΣΒΑ και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση. Λάβετε ωστόσο υπόψη σας ότι οι ιστορίες μπορεί να συνδέονται με περισσότερες από μία θεματικές που σχετίζονται με τους ΣΒΑ και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση. Ως εκ τούτου, τον ονομάζουμε «ενδεικτικό πίνακα»!

Όπως περιγράφουμε στην Κάρτα Πληροφοριών σχετικά με τις αρχές της παιγνιώδους μάθησης, θα πρέπει να αποφύγετε την κατηγοριοποίηση των ιστοριών και την αναφορά στις θεματικές των ΣΒΑ και στην ευρωπαϊκή ολοκλήρωση στην αρχή του μαθήματος. Οι μαθητές υποτίθεται ότι ανακαλύπτουν αυτές τις θεματικές και τις σχέσεις κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων της παιγνιώδους αφήγησης και μπορείτε να συζητήσετε τα θέματα μετά τις δραστηριότητες εν είδει αναστοχασμού.

Τίτλος της ιστορίας	Προτεινόμενη ηλικία	Θεματική	Σχέση με τους ΣΒΑ
Οι δρακοχορευτές	Προτείνεται για ηλικίες 8-10 ετών.	Συνεργασία με τη συμμετοχή όλων. Περισσότερη εστίαση στη διαδικασία και τη χρήση εργαλείων παρά στην αξιολόγηση.	 
Η πετρόσουπα	Προτείνεται για ηλικίες 8-10 ετών.	Οικονομική ανισότητα, κοινωνική συμπερίληψη και αποκλεισμός.	 
Στην κατασκήνωση	Προτείνεται για ηλικίες 8-10 ετών.	Κοινωνικές δεξιότητες για την επίλυση συγκρούσεων, κατανόηση διαφορετικών οπτικών. Κριτική από τους συμμαθητές και κοινωνική λειτουργία της τάξης.	
Ο Μπουνιάς	Προτείνεται για ηλικίες 8-14 ετών.	Μη βίαιη επίλυση συγκρούσεων, μάθηση μεταξύ συνομηλίκων, κοινωνική και συναισθηματική ευεξία. Ικανότητα αλλαγής.	 
Χωρίς φίλτρο!	Προτείνεται για ηλικίες 11- 14 ετών.	Εικόνα του εαυτού και αυτοεκτίμηση. Συγκρίνοντας τον εαυτό μας με τους άλλους, η πίεση των συνομηλίκων. Αποδοχή του εαυτού.	
Χρήσιμα λάθη	Προτείνεται για ηλικίες 11- 14 ετών.	Κοινωνική συμπερίληψη και αποκλεισμός, αυτοεκτίμηση. Η διαδικασία της μάθησης. Άγχος να μην κάνουμε λάθη. Κοινωνική και συναισθηματική ευεξία.	 
Οι φωνές των άλλων	Προτείνεται για ηλικίες 11- 14 ετών.	Πίεση από τους συνομηλίκους και αυτοεκτίμηση. Υποστήριξη άλλων και συνομηλίκων. Κατανόηση διαφορετικών οπτικών. Υποστήριξη από συνομηλίκους.	 
Αντίθετα στο ρεύμα	Προτείνεται για ηλικίες 11- 14 ετών.	Ρύπανση του περιβάλλοντος. Ενεργητική μάθηση και ιδιότητα του πολίτη. Ενδυνάμωση των μαθητών.	 

Υλικό για παιχνίδι με τις ιστορίες



Μέθοδος: Υλικό για παιχνίδι με τις ιστορίες



Τι είναι;

Στο παρακάτω υλικό θα βρείτε διαφορετικές κάρτες δραστηριοτήτων με ιδέες για δραστηριότητες παιγνιώδους αφήγησης που σχετίζονται έμμεσα ή άμεσα με τις ιστορίες του PLACES. Πρώτα μερικά «κόκκαλα ιστοριών» με τρία παραδείγματα των ιστοριών του PLACES. Έχουμε επίσης συμπεριλάβει τα κόκκαλα δύο επιπλέον μύθων που πιστεύουμε ότι σχετίζονται με τη θεματική των ΣΒΑ στο έργο PLACES. Οι δύο μύθοι σε αυτό το υλικό προέρχονται από τους Μύθους του Αίσωπου (ο Αίσωπος ήταν ένας παραμυθός που έζησε στην αρχαία Ελλάδα μεταξύ 620 και 564 π.Χ.). Η συντομία και η απλή δομή των μύθων τους καθιστούν πολύ κατάλληλους για να μάθετε να κάνετε απλές δραστηριότητες αφήγησης και διήγησης.

Μετά τα κόκκαλα, υπάρχουν διάφορες προτάσεις για δραστηριότητες που συμπεριλαμβάνουν κλασσικές δραστηριότητες όπως ζωγραφική, κατασκευές, μέχρι και πιο δημιουργικές όπως η αναπαράσταση μιας ιστορίας ως παιχνίδι και το αφηγηματικό θέατρο.

Υπάρχουν επίσης κάρτες δραστηριοτήτων με προτάσεις για δραστηριότητες που συνδέονται πιο άμεσα με μερικές από τις ιστορίες του PLACES.

Γιατί;

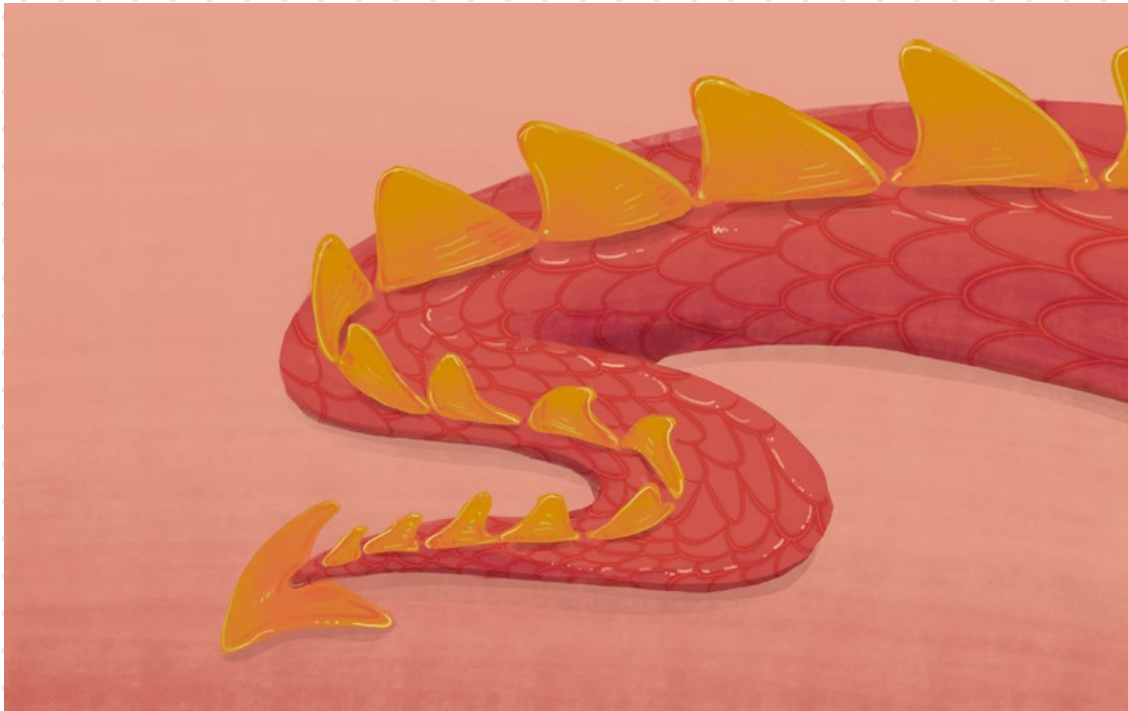
Οι κάρτες δραστηριοτήτων έχουν σκοπό να εμπνεύσουν διαφορετικούς τύπους δραστηριοτήτων στην τάξη που ενεργοποιούν τους μαθητές με διαφορετικούς παιγνιώδεις τρόπους. Αυτό σχετίζεται με τον στόχο του προγράμματος PLACES για τη συμμετοχή και την ενεργοποίηση των μαθητών σε σχέση με τους ΣΒΑ με διάφορους τρόπους. Ακούγοντας, αλλά και εξηγώντας και συζητώντας τις ιστορίες, μέσω της διήγησης και της επανάληψης της διήγησης, των κατασκευών, του παιχνιδιού και της αναπαράστασης των ιστοριών, οι μαθητές θα κληθούν να σχετιστούν με τις ιστορίες και τις θεματικές ΣΒΑ μέσω του παιχνιδιού κάνοντας τις ιστορίες δικές τους και ενισχύοντας περαιτέρω τη μετασχηματιστική δύναμη της αφήγησης.

Πώς;

Εδώ παρατίθενται μερικές ερωτήσεις για να σας βοηθήσουν να χρησιμοποιήσετε το υλικό:

- Πόσο χρόνο έχετε στη διάθεσή σας για να εργαστείτε με την αφήγηση και την παιγνιώδη μάθηση σε σχέση με τους ΣΒΑ; Ένα μάθημα ή περισσότερα; Σε διαφορετικές τάξεις;
- Πώς μπορείτε να εμπλέξετε ολόκληρο το σχολείο, όλες τις τάξεις και τους εκπαιδευτικούς σε αυτές τις δραστηριότητες;
- Αποφασίστε με ποιες θεματικές ή με ποιους ΣΒΑ θέλετε να ασχοληθείτε και δείτε την Κάρτα με τον Ενδεικτικό Πίνακα στο Υλικό της Ακαδημίας Παιγνιώδους Μάθησης για να βρείτε τις σχετικές ιστορίες για την ηλικιακή ομάδα που διδάσκετε. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τυχαία μία από τις ιστορίες του PLACES και να συνεχίσετε από εκεί.
- Μπορείτε να διαβάσετε από την κάρτα πληροφοριών για την παιγνιώδη μάθηση και να αποφασίσετε κατά πόσο και σε τι βαθμό θέλετε να υιοθετήσετε την παιγνιώδη διδασκαλία.
- Μπορείτε να διαβάσετε τις κάρτες πληροφοριών για την αφήγηση για να καταλάβετε τα βασικά, καθώς και να δείτε τα εκπαιδευτικά βίντεο στην ιστοσελίδα PLACES για να πάρετε μερικές συμβουλές και ιδέες σχετικά με την αφήγηση.
- Έπειτα, δοκιμάστε και δείτε τις παιγνιώδεις δραστηριότητες και αποφασίστε τι είδους δραστηριότητα θα ήταν κατάλληλη ή διασκεδαστική για την τάξη σας.
- Χρησιμοποιήστε τις κάρτες αναστοχασμού στο τέλος του μαθήματος ή του έργου για να συζητήσετε τη μαθησιακή εμπειρία μόνοι σας, με τους μαθητές και ίσως τους συναδέλφους σας.

Τα κόκκαλα της ιστορίας - Δρακοχορευτές



Δύο διαφορετικά χωριά προετοιμάζουν τα παιδιά του σχολείου να μαζέψουν λέπια δράκων εν είδη δοκιμασίας, αλλά με δύο διαφορετικούς τρόπους.

Μια ομάδα παιδιών προπονείται ρίχνοντας δίχτυα, κάνοντας επιθέσεις και κόβοντας με μαχαίρια για να μαζέψει τα λέπια. Ορμούν στο βουνό και επειδή δεν ξέρουν πώς να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία τους για να συλλέξουν τρόφιμα, πεινάνε και κρυώνουν στον δρόμο τους. Προσπαθούν να μαζέψουν λέπια ο καθένας μόνος του και φοβούνται πολύ τον δράκο. Κάποιοι τα καταφέρνουν και κάποιοι όχι και πρέπει να πάνε σπίτι τους με άδεια χέρια.

Η άλλη ομάδα μαθαίνει να χρησιμοποιεί τα εργαλεία της με πολλούς τρόπους για να συγκεντρώσει λέπια δράκων αλλά και για να συγκεντρώσει, να κόψει και να ετοιμάσει φαγητό και να φτιάξει εργαλεία, δουλεύοντας ΜΑΖΙ. Βοηθούν ο ένας τον άλλον να ψαρεύουν και μαζεύουν μούρα στον δρόμο προς τον δράκο. Χρησιμοποιούν τα τρόφιμα και τα εργαλεία με διάφορους τρόπους και συνεργάζονται με τον δράκο για να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον. Πηγαίνουν σπίτι τους χαρούμενοι που πέτυχαν να μαζέψουν πολλά λέπια ως ομάδα καθώς όλοι βοήθησαν ο ένας τον άλλον.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Αφηγηθείτε την ιστορία με περισσότερες λεπτομέρειες και αναπτύξτε περαιτέρω τους χαρακτήρες - ή/και δώστε έμφαση σε έναν ή περισσότερους «δρόμους αφήγησης».
- Σκεφτείτε ένα εναλλακτικό τέλος.
- Ξαναφτιάξτε την ιστορία έτσι ώστε να αφορά κάποιον άλλο ή να τοποθετείται σε διαφορετικό πλαίσιο!
- Δημιουργήστε περισσότερους χαρακτήρες και δευτερεύουσες ιστορίες.
- Παίξτε με την αφήγηση της ιστορίας σε διαφορετικά είδη και στυλ, κάνοντας την ιστορία κωμωδία, τραγωδία, ιστορία επιστημονικής φαντασίας κλπ.

Τα κόκκαλα της ιστορίας - Η πετρόσουπα



Μια οικογένεια φτάνει σε ένα μικρό χωριό και στήνει τη σκηνή της στο πάρκο.

Ένα νεαρό κορίτσι τους χαιρετά και τους παρακολουθεί να αρχίζουν να φτιάχνουν μια σούπα μόνο με νερό και μια πέτρα. Αναρωτιέται αν κάτι τέτοιο είναι δυνατόν και ο πατέρας απαντά ότι θα ήταν καλύτερα αν είχαν λίγο αλάτι και κάποια μυρωδικά. Το κορίτσι τους βοηθά να συγκεντρώσουν διάφορα επιπλέον συστατικά στο χωριό.

Μερικοί χωρικοί μοιράζονται ευχαρίστως συστατικά, μερικοί δεν δίνουν τίποτα και μερικοί δεν έχουν καθόλου φαγητό να μοιραστούν αλλά μπορούν να μοιραστούν τη μουσική τους ή πιάτα και κουτάλια.

Τέλος, όλοι συμμετέχουν με διαφορετικούς τρόπους, μοιράζονται ό,τι έχουν και μαζί δημιουργούν μια υπέροχη σούπα που όλοι μοιράζονται στο πάρκο στη μέση του χωριού.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Αφηγηθείτε την ιστορία με περισσότερες λεπτομέρειες και αναπτύξτε περαιτέρω τους χαρακτήρες - ή/και δώστε έμφαση σε έναν ή περισσότερους «δρόμους αφήγησης».
- Σκεφτείτε ένα εναλλακτικό τέλος.
- Ξαναφτιάξτε την ιστορία έτσι ώστε να αφορά κάποιον άλλο ή να τοποθετείται σε διαφορετικό πλαίσιο!
- Δημιουργήστε περισσότερους χαρακτήρες και δευτερεύουσες ιστορίες.
- Παίξτε με την αφήγηση της ιστορίας σε διαφορετικά είδη και στυλ, κάνοντας την ιστορία κωμωδία, τραγωδία, ιστορία επιστημονικής φαντασίας κλπ.

Τα κόκκαλα της ιστορίας - Ο Μπουνιάς



Ένα έφηβο αγόρι χτυπά και εκφοβίζει τα άλλα παιδιά στο σχολείο. Όλοι τον φοβούνται.

Μια μέρα, οι δάσκαλοι δεν μπορούν να έλθουν στο σχολείο και ζητούν από το αγόρι να βοηθήσει αναλαμβάνοντας τον ρόλο του δασκάλου σε μια τάξη με μικρότερους μαθητές.

Στην τάξη όλοι τσακώνονται, και αρχίζει να τους φωνάζει αλλά χωρίς αποτέλεσμα.

Προτείνει σε δύο παιδιά που έχουν μια διαφωνία να ακούσει το ένα το άλλο και να επαναλάβει αυτό που είπε ο άλλος μαθητής - οι δύο μαθητές το κάνουν και πετυχαίνει, μετά ηρεμούν και αρχίζει να διδάσκει.

Φτάνει η δασκάλα και όλοι της λένε πόσο καλά τα πήγε ο Μπουνιάς ως αντικαταστάτης.

Στο διάλειμμα, οι μικρότεροι μαθητές ζητούν από το αγόρι να τους βοηθήσει να επιλύσουν τις διαφωνίες και τις συγκρούσεις τους.

Ο Μπουνιάς εκπλήσσεται λίγο, αλλά του αρέσει ο νέος του ρόλος.

Αποκτά επίσης έναν νέο φίλο.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Αφηγηθείτε την ιστορία με περισσότερες λεπτομέρειες και αναπτύξτε περαιτέρω τους χαρακτήρες - ή/και δώστε έμφαση σε έναν ή περισσότερους «δρόμους αφήγησης».
- Σκεφτείτε ένα εναλλακτικό τέλος.
- Ξαναφτιάξτε την ιστορία έτσι ώστε να αφορά κάποιον άλλο ή να τοποθετείται σε διαφορετικό πλαίσιο!
- Δημιουργήστε περισσότερους χαρακτήρες και δευτερεύουσες ιστορίες.
- Παίξτε με την αφήγηση της ιστορίας σε διαφορετικά είδη και στυλ, κάνοντας την ιστορία κωμωδία, τραγωδία, ιστορία επιστημονικής φαντασίας κλπ.

Κόκκαλα της ιστορίας - Το λιοντάρι και το ποντίκι



Ένα ποντίκι ξυπνάει ένα κοιμισμένο λιοντάρι και το λιοντάρι θέλει να το σκοτώσει.

Το ποντίκι λέει: «Άσε με να φύγω και μια μέρα θα σε βοηθήσω».

Το λιοντάρι το αφήνει να φύγει γελώντας.

Μια μέρα το λιοντάρι πιάνεται σε ένα δίχτυ που έχει απλώσει ένας κυνηγός.

Το ποντίκι το ροκανίζει κι ελευθερώνει το λιοντάρι.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Αφηγηθείτε την ιστορία με περισσότερες λεπτομέρειες και αναπτύξτε περαιτέρω τους χαρακτήρες - ή/και δώστε έμφαση σε έναν ή περισσότερους «δρόμους αφήγησης».
- Σκεφτείτε ένα εναλλακτικό τέλος.
- Ξαναφτιάξτε την ιστορία έτσι ώστε να αφορά κάποιον άλλο ή να τοποθετείται σε διαφορετικό πλαίσιο!
- Δημιουργήστε περισσότερους χαρακτήρες και δευτερεύουσες ιστορίες.
- Παίξτε με την αφήγηση της ιστορίας σε διαφορετικά είδη και στυλ, κάνοντας την ιστορία κωμωδία, τραγωδία, ιστορία επιστημονικής φαντασίας κλπ.

Κόκκαλα της ιστορίας - Η αλεπού και ο πελαργός



Η αλεπού προσκαλεί τον πελαργό σε δείπνο.

Σερβίρει σούπα σε βαθύ πιάτο και διασκεδάζει με το γεγονός ότι ο πελαργός δεν μπορεί να φάει τίποτα με το μακρύ του ράμφος.

Ο πελαργός προσκαλεί με τη σειρά του την αλεπού σε δείπνο και σερβίρει σούπα σε ψηλή καράφα.

Η αλεπού δεν μπορεί να φάει τίποτα και η εμπειρία αυτή την κάνει πιο ταπεινή.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Αφηγηθείτε την ιστορία με περισσότερες λεπτομέρειες και αναπτύξτε περαιτέρω τους χαρακτήρες - ή/και δώστε έμφαση σε έναν ή περισσότερους «δρόμους αφήγησης».
- Σκεφτείτε ένα εναλλακτικό τέλος.
- Ξαναφτιάξτε την ιστορία έτσι ώστε να αφορά κάποιον άλλο ή να τοποθετείται σε διαφορετικό πλαίσιο!
- Δημιουργήστε περισσότερους χαρακτήρες και δευτερεύουσες ιστορίες.
- Παίξτε με την αφήγηση της ιστορίας σε διαφορετικά είδη και στυλ, κάνοντας την ιστορία κωμωδία, τραγωδία, ιστορία επιστημονικής φαντασίας κλπ.

Χειροτεχνίες με βάση τις ιστορίες



Τι είναι;

Η δραστηριότητα αυτή επικεντρώνεται στην ενεργοποίηση των μαθητών στην τάξη με απλό και εύκολο τρόπο μέσω της κατασκευής και της δημιουργίας διάφορων φυσικών αντικειμένων με βάση τις ιστορίες.

Γιατί;

Οι μαθητές περνούν πολύ χρόνο στο σχολείο καθισμένοι σε μια καρέκλα, ακούγοντας, γράφοντας και μιλώντας, χρησιμοποιώντας δηλαδή τις διανοητικές τους ικανότητες μονοδιάστατα. Η επιλογή να αναλάβουν δράση και να χρησιμοποιήσουν την αφή, το σώμα, τα χέρια και τη λεπτή κινητικότητα για να δημιουργήσουν και να κατασκευάσουν αντικείμενα είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να τους ενεργοποιήσουμε και να τους κινητοποιήσουμε. Μετατρέποντας μια ιστορία ή μέρος μιας ιστορίας σε σχέδιο ή μοντέλο, οι μαθητές καλούνται να κατανοήσουν, να ερμηνεύσουν και να δημιουργήσουν μια απτή εικόνα στο κεφάλι τους αυτού του χαρακτήρα, του σκηνικού, της κατάστασης ή του θέματος. Τους κάνει να σχετίζονται με τις ιστορίες και τα θέματα του προγράμματος PLACES με πιο απτό τρόπο, προσδίδοντας στις θεματικές αυτές περισσότερο νόημα για τους ίδιους.

Πώς;

Διάφορες επιλογές χειροτεχνίας:

- Ζωγραφίστε με βάση την ιστορία
- Φτιάξτε κολάζ με βάση την ιστορία
- Φτιάξτε ένα συνεργατικό βιβλίο με εικόνες από την ιστορία, όπου κάθε μαθητής σχεδιάζει μία σκηνή
- Κατασκευάστε διοράματα που παραπέμπουν στην ιστορία και παρουσιάστε τα σε μια έκθεση.
- Δημιουργήστε ένα σενάριο με βάση την ιστορία
- Φτιάξτε τα σκηνικά για ένα θεατρικό που αφηγείται την ιστορία
- Φτιάξτε μαριονέτες που απεικονίζουν ή ερμηνεύουν την ιστορία
- Σχεδιάστε και δημιουργήστε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι γύρω από την ιστορία

Άλλες προτάσεις:

Για τους μικρότερους μαθητές, παρακολουθήστε την ιστορία *PLACES Cabin Trip* και βάλτε τους μαθητές να καθίσουν σε ζευγάρια, πλάτη με πλάτη, ώστε να μην μπορούν να δουν ο ένας τον άλλον. Δώστε τους μερικά τουβλάκια LEGO ή άλλα υλικά και ζητήστε τους να κατασκευάσουν μια μικρή ξύλινη καλύβα, μια μάγισσα ή ένα πιο αφηρημένο μοντέλο που αντιπροσωπεύει μια σύγκρουση μεταξύ δύο ατόμων. Αφήστε τους να δουν ο ένας το μοντέλο του άλλου και να τα συγκρίνουν. Με αυτόν τον τρόπο καταλαβαίνουν πόσο διαφορετικά μπορεί κανείς να αντιληφθεί ή να ερμηνεύσει κάτι. Για τους μεγαλύτερους μαθητές, παρακολουθήστε την ιστορία του *PLACES Οι φωνές των άλλων* και ζητήστε τους να ζωγραφίσουν τις φιγούρες που έχουν στους ώμους τους σαν κινούμενα σχέδια, είτε με το χέρι είτε με τον υπολογιστή και ζητήστε τους να μοιραστούν αυτά τα σχέδια στην τάξη και να μιλήσουν για αυτό που αντιπροσωπεύουν.

Από τις ιστορίες σε κινητικά παιχνίδια



Τι είναι;

Μετά από την αφήγηση μιας ιστορίας, η τάξη σχεδιάζει μια σωματική δραστηριότητα εμπνευσμένη από την ιστορία - έναν αγώνα μετ' εμποδίων, ένα κυνήγι θησαυρού ή κάποιο παιχνίδι με μπάλα.

Γιατί;

Η ερμηνεία μιας ιστορίας μέσα από ένα παιχνίδι, μας αναγκάζει να σκεφτούμε και να αναλύσουμε τα σημαντικά στοιχεία της ιστορίας και τις διαφορετικές ερμηνείες τους με έναν ενδιαφέροντα τρόπο χωρίς καν να συνειδητοποιούμε ότι τα αναλύουμε.

Πώς;

Χρησιμοποιήστε μια ιστορία ή μια από τις ιστορίες από το βίντεο και οργανώστε έναν αγώνα μετ' εμποδίων για τους μικρότερους μαθητές σχετικά με την ιστορία ή/και τους ΣΒΑ.

Παράδειγμα:

Χρησιμοποιήστε την ιστορία του PLACES *Δρακοχορευτές* ως έμπνευση για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι όπου οι μικρότεροι μαθητές πρέπει να βοηθήσουν ο ένας τον άλλο να προσπαθήσουν να αναπτύξουν τακτικές για να πάρουν λέπια από μια ομάδα άλλων μαθητών που τοποθετούνται στη μέση ενώ «κοιμούνται» και στη συνέχεια να συζητήσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφορετικών τακτικών όταν εργάζονται μεμονωμένα ή σαν ομάδα.

Δημιουργήστε μια δραστηριότητα με θέμα γύρω από την ιστορία PLACES *ο Μπουνιάς*, όπου οι μεγαλύτεροι μαθητές πρέπει να πάνε ανά ζευγάρια γύρω από το σχολείο για να διερευνήσουν διαφορετικές ερωτήσεις σχετικά με συγκεκριμένες καταστάσεις από την καθημερινή σχολική ζωή. Ο ένας μαθητής απαντά, στη συνέχεια ο άλλος μαθητής επαναλαμβάνει στον πρώτο μαθητή πώς κατάλαβε την απάντηση στην ερώτηση. Μια απαντά ο ένας και επαναλαμβάνει ο άλλος και μετά αντίστροφα. Με αυτόν τον τρόπο μπορούν να μοιραστούν το πώς βλέπουν οι ίδιοι μια κατάσταση και πώς οι άλλοι κατανοούν τις αντιδράσεις και τις απαντήσεις τους.

Αφηγηματικό θέατρο



Τι είναι;

Το αφηγηματικό θέατρο χρησιμοποιεί μια ιστορία ως σημείο εκκίνησης και δημιουργεί μια συνεργατική εμπειρία ανάπτυξης ενός θεατρικού έργου, από κοινού με τους μαθητές, βάσει της εν λόγω ιστορίας ή αντλώντας έμπνευση από αυτήν.

Γιατί;

Η δημιουργία ενός θεατρικού έργου βάσει μιας ιστορίας ή η αφήγηση μιας ιστορίας μέσω ενός θεατρικού έργου, επιτρέπει την ποικιλότητα ένταξη της τεχνικής της Αφήγησης σε διάφορες πιθανές δραστηριότητες και ρόλους που μπορούν να αναλάβουν οι μαθητές. Με αυτόν τον τρόπο, αφενός οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διακρίνουν τα διάφορα είδη δραστηριοτήτων στις οποίες μπορούν να εμπλακούν οι μαθητές και αφετέρου οι μαθητές, είτε σε ομάδες είτε μεμονωμένα, μπορούν να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες που τους ταιριάζουν περισσότερο. Εξακολουθεί ωστόσο να απαιτείται η συνεργασία και το βίωμα της ίδιας δημιουργικής εμπειρίας Παιγνιώδους Μάθησης. Η ενεργός εμπλοκή και η συμμετοχή παράγουν ισχυρότερη μάθηση συγκριτικά με την απλή ακρόαση.

Πώς;

Ακούστε ή παρακολουθήστε μια ιστορία, από το έργο PLACES ή από αλλού. Χρησιμοποιήστε την ιστορία ως σημείο εκκίνησης ή προσαρμόστε την αλλάζοντας το πλαίσιο, τους χαρακτήρες ή την πλοκή.

- Συζητήστε τα στοιχεία της ιστορίας, δηλαδή το θέμα, τη σύγκρουση, την πλοκή κλπ. Ποια είναι;
- Πόσες σκηνές υπάρχουν; Πώς μοιάζουν;
- Φτιάξτε ένα αρχείο με τους διαλόγους και τις σκηνές δράσης.
- Δημιουργήστε το ηχοτοπίο της ιστορίας.

Εάν οι μαθητές συμμετέχουν ως ηθοποιοί, δημιουργήστε τα κοστούμια και τα σκηνικά αντικείμενα και κάντε ακροάσεις για τους ρόλους.

Εάν οι μαθητές δεν θέλουν να υποδυθούν τους ρόλους:

- Φτιάξτε μαριονέτες για να αφηγηθείτε την ιστορία.
- Φτιάξτε ένα θέατρο σκιών με την ιστορία και τους χαρακτήρες.
- Φτιάξτε ένα βίντεο με την τεχνική της κινούμενης εικόνας (stop-motion animation) με διαδιάστατους χαρακτήρες από χαρτόνι στερεωμένους σε ξυλάκια ή με μαριονέτες.

* Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε την ΚΑΡΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: ΑΦΗΓΗΣΗ - ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΚΚΑΛΑ

Παίζοντας με παραλλαγές μιας ιστορίας



Τι είναι;

Πρόκειται για μια δραστηριότητα για μικρότερους σε ηλικία μαθητές, όπου οι ομάδες της τάξης συμμετέχουν σε μια δραστηριότητα παιγνιώδους αφήγησης με διάφορους τρόπους, δημιουργώντας μια πιο δυναμική και ποικιλόμορφη εμπειρία μάθησης.

Γιατί;

Χωρίζοντας τους μαθητές σε ομάδες και δίνοντάς τους διαφορετικούς ρόλους ή διαφορετικές δραστηριότητες μπορείτε να κινητοποιήσετε μεγαλύτερη ομάδα μαθητών, με τρόπο που συνεπάγεται μεγαλύτερη ποικιλομορφία και ενέργεια συγκριτικά με τη σταθερή συμμετοχή σε μια μεγάλη ομάδα. Στο πλαίσιο της σχολικής τάξης είναι εύκολο να αποστασιοποιηθεί κανείς από όσα συμβαίνουν. Όταν όμως βρεθεί σε μια ομάδα που εξαρτάται από εκείνον, πρέπει να επικοινωνήσει, να κάνει παραχωρήσεις και να βοηθήσει τους άλλους. Η συνεργασία στο πλαίσιο ομάδας δίνει στους μαθητές την απαραίτητη εμπειρία συνεργασίας και ομαδικής εργασίας και μπορεί να εδραιώσει θετικές σχέσεις με τους άλλους μαθητές.

Πώς;

Ορίστε κάποιους κανόνες για την εργασία σε ομάδες.

Χωρίστε τους μαθητές σε μικρότερες ομάδες και αναθέστε έναν συγκεκριμένο ρόλο σε καθεμία. Δουλέψτε με μια συγκεκριμένη δραστηριότητα που σχετίζεται με την αφήγηση ή διαφορετικές δραστηριότητες.

Για να μοιράσετε τυχαία τις ομάδες, τους ρόλους και τα είδη των δραστηριοτήτων, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν τροχό ή ένα καπέλο με χαρτάκια με αριθμούς, ή μπορείτε να σκεφτείτε εκ των προτέρων ποιοι μαθητές θα μπουν σε ποια ομάδα και ποια δραστηριότητα και ρόλος ταιριάζει καλύτερα σε κάθε άτομο.

Παρακολουθήστε μία από τις ιστορίες του PLACES και κάντε μια απόπειρα να συζητήσετε με τους μαθητές τι καταλαβαίνουν και πώς εκλαμβάνουν τα επιμέρους στοιχεία της.

Αναθέστε διαφορετικές δραστηριότητες στις διάφορες ομάδες, είτε τυχαία είτε βάσει σχεδίου:

Οι ομάδες μπορούν να παρουσιάσουν, να αφηγηθούν εκ νέου, να ξαναγράψουν, να ζωγραφίσουν ή να κατασκευάσουν, να αναπαραστήσουν ή να δημιουργήσουν ένα τραγούδι ή ένα ηχοτοπίο σχετικά με την ιστορία. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τις ομάδες να παρουσιάσουν την ιστορία αξιοποιώντας άλλα μέσα: ένα βιβλίο, μια ταινία, ένα θεατρικό έργο, ένα μουσικό άλμπουμ, ένα παιχνίδι.

Οργανώστε μια παράσταση και μια έκθεση και παρουσιάστε τη δουλειά τους στις άλλες τάξεις ή τους γονείς!

Πρόταση δραστηριότητας:

Παρακολουθήστε την ιστορία «Η πετρόσουπα» του PLACES. Κάντε έρευνα για να μάθετε περισσότερα για τις πολλές παραλλαγές αυτής της ιστορίας που υπάρχουν στην Ευρώπη και για το τι θέλει να πει αυτή η ιστορία, καθώς και για τις διαφορετικές πολιτισμικές παραδόσεις αναφορικά με το φαγητό, τα τρόφιμα και την αρχιτεκτονική. Ζητήστε από τα μέλη της ομάδας να ζωγραφίσουν ή να αναπαραστήσουν το τελικό γεύμα με παραλλαγές που συνδέονται συγκεκριμένα με τις παραλλαγές που υπάρχουν στις διάφορες χώρες της Ευρώπης, διατηρώντας ωστόσο κάποια κοινά στοιχεία.

Δύσκολη Δευτέρα



Τι είναι;

Πρόκειται για μια συμπληρωματική δραστηριότητα για την ιστορία «Χωρίς φίλτρο» του PLACES. Περιλαμβάνει τη συζήτηση για τις ατέλειες, τα λάθη και τη δημιουργία μιας κουλτούρας ειλικρίνειας και εξωστρέφειας στην τάξη και μεταξύ των μαθητών.

Γιατί;

Προβάλλοντας την ψευδαίσθηση του αψεγάδιαστου σώματος και της τέλει ζωής, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ασκούν τεράστια ψυχολογική πίεση στα παιδιά και τους νέους. Η ευαισθητοποίηση των μαθητών και η δυνατότητα να συζητήσουν για την εγγενή ατέλεια του ανθρώπινου σώματος και την ατελή φύση της ζωής μπορεί να λειτουργήσει ως αντίβαρο σε αυτήν την προβληματική τάση.

Πώς;

1. Παρακολουθήστε την ιστορία «Χωρίς φίλτρο» του PLACES.
2. Αναφέρετε ότι όλοι κάνουν λάθη και ότι κανείς δεν είναι τέλειος. Μοιραστείτε αστείες ιστορίες για το θέμα αυτό από τη δική σας ζωή.
3. Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες, κάθε μία από τις οποίες εργάζεται για να δημιουργήσει μια διαφορετική ανάρτηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που δείχνει ακριβώς όλα αυτά τα δύσκολα μέρη της καθημερινότητας στο σχολείο.
4. Οργανώστε μια έκθεση ή μια παρουσίαση όπου οι μαθητές δείχνουν τις αναρτήσεις τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με τίτλο «Δύσκολη Δευτέρα».
5. Αναλογιστείτε με τους μαθητές τις επιπτώσεις που μπορεί να έχει αυτό στο πώς χρησιμοποιούν οι ίδιοι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες των λαθών



Τι είναι;

Πρόκειται για μια συμπληρωματική δραστηριότητα για την ιστορία «Χρήσιμα Λάθη» του PLACES.

Τα λάθη, τα σφάλματα και τα πειράματα που δεν εξελίσσονται καλά αποτελούν σημαντικό κομμάτι της ανάπτυξης της γνώσης, της καινοτομίας και της μάθησης. Ο βιολόγος Αλέξανδρος Φλέμινγκ ανακάλυψε την πενικιλίνη, ένα από τα πιο σημαντικά αντιβιοτικά, κατά τύχη, όταν μία από τις καλλιέργειες του στο εργαστήριο μολύνθηκε κατά λάθος από έναν μύκητα που σκότωσε τα βακτήρια. Μια αποτυχημένη προσπάθεια δημιουργίας μιας πηγής ενέργειας για εξοπλισμό ραντάρ μετατράπηκε στην εφεύρεση του φούρνου μικροκυμάτων, όταν ο απογοητευμένος μηχανικός Πέρσι Σπένσερ βρήκε μια λιωμένη σοκολάτα στην τσέπη του παντελονιού του.

Γιατί;

Η προσπάθεια να είναι κανείς τέλειος, αποφεύγοντας τα λάθη και τις αποτυχίες καταστρέφει τη δημιουργικότητα, τη μάθηση και την παραγωγή γνώσης, καθώς η διάθεση πειραματισμού και δοκιμής νέων πραγμάτων με νέους τρόπους που θα μπορούσαν να πάνε στραβά ή να μην οδηγήσουν πουθενά, είναι απαραίτητα στοιχεία της προόδου.

Πώς;

1. Ακούστε την ιστορία «Χρήσιμα Λάθη» του PLACES.
2. Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων. Αφήστε τους να σκεφτούν παραδείγματα λαθών από διάφορες κατηγορίες: επιστημονικά λάθη ή εσφαλμένες αντιλήψεις σχετικά με ιστορικά γεγονότα ή ορθογραφικά λάθη και συζητήστε και μοιραστείτε τον θετικό αλλά και τον αρνητικό αντίκτυπο που είχαν.
3. Στη συνέχεια, όλη η τάξη μπορεί να βραβεύσει με χρυσό, ασημένιο και χάλκινο μετάλλιο τα πιο απροσδόκητα, αστεία, μεγαλύτερα λάθη και εσφαλμένα συμπεράσματα ή ακόμη και αυτά που είχαν τον πιο αξιοσημείωτο ή ενδιαφέρον αντίκτυπο.
4. Μια δραστηριότητα που θα μπορούσε κανείς να κάνει στην τάξη είναι να χαρτογραφήσει τα πολλά λάθη, σφάλματα, αδιέξοδα, που υπήρχαν στη δημιουργία του ποδηλάτου ή του αεροπλάνου.
5. Συζητήστε τα ευρήματα στην τάξη και κάντε τη σύνδεση με το ότι τα πειράματα και τα λάθη είναι μέρος της μαθησιακής διαδικασίας.

Μέθοδος: Κάρτες Μπαλαντέρ



Τι είναι;

Η χρήση των καρτών μπαλαντέρ δίνει μια παιγνιώδη χροιά σε δραστηριότητες που κάνετε στα πλαίσια της διδασκαλίας ή έχετε κάνει πολλές φορές, συμπεριλαμβανομένης της εισαγωγής φυσικών αντικειμένων και δράσεων ή ακόμη και αλλαγής του χώρου διδασκαλίας. Μερικές από τις κάρτες μπαλαντέρ που προτείνουμε εδώ είναι εμπνευσμένες από τις ιστορίες PLACES και κάποιες μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε σε σχέση με τις δραστηριότητες παιγνιώδους αφήγησης, οργανώνοντας έτσι δραστηριότητες αφήγησης με έναν νέο τρόπο.

Γιατί;

Η υιοθέτηση της παιγνιώδους διδασκαλίας απαιτεί από εσάς, ως εκπαιδευτικό, είτε χρησιμοποιείτε ιστορίες είτε όχι, να αλλάξετε τις καθημερινές σας συνήθειες και να κάνετε τη διδασκαλία πιο παιγνιώδη και πιο πειραματική. Χρησιμοποιώντας νέα αντικείμενα, κάνοντας νέες δραστηριότητες ή/και τοποθετώντας τον εαυτό σας σε νέους χώρους και μέρη, μπορείτε να βοηθηθείτε έτσι ώστε να αλλάξετε τον τρόπο με τον οποίο δουλεύετε καθημερινά στην τάξη με τους μαθητές σας.

Οι δημιουργικοί άνθρωποι, όπως οι καλλιτέχνες και οι σχεδιαστές, χρειάζονται όρια ή «περιορισμούς» για να είναι δημιουργικοί, διότι αν δεν υπάρχουν καθόλου περιορισμοί, είναι δύσκολο να είσαι δημιουργικός και να κάνεις νέα πράγματα. Επομένως, η χρήση των καρτών μπαλαντέρ είναι ένας τρόπος εισαγωγής ενός αναπάντεχου «δημιουργικού περιορισμού», αναγκάζοντας έτσι εσάς και τους μαθητές να είστε παρόντες στην τάξη με έναν νέο τρόπο.

Πώς;

Σκεφτείτε πόσο θα θέλατε να διαταράξετε ή να αλλάξετε την εμπειρία της τάξης. Σκεφτείτε με τι αισθάνεστε αρκετά άνετα και πόσο θέλετε να επενδύσετε στον εαυτό σας.

Διαβάστε τις προτάσεις των καρτών μπαλαντέρ που σας δίνουμε:

Πώς μπορείτε να εμπλέξετε τους μαθητές στη χρήση των καρτών μπαλαντέρ;

Πρέπει να προετοιμάσετε τους μαθητές ή να τους εκπλήξετε;

Για πόσο καιρό θα χρησιμοποιείτε την κάρτα μπαλαντέρ;

Σε ποια τάξη ή για ποια δραστηριότητα θα ήταν χρήσιμη;

Σκεφτείτε μερικές καινούριες κάρτες μπαλαντέρ με τους μαθητές σας!

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ημέρα με τα τρελά καπέλα



Τι είναι;

Σύμφωνα με αυτή την κάρτα μπαλαντέρ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορα ρούχα ή αξεσουάρ για να αλλάξετε την ατμόσφαιρα, να αλλάξετε τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε ο ένας τον άλλον και επίσης να βοηθήσετε την τάξη να χαλαρώσει.

Γιατί;

Οι χοροί μασκέ ή τα καρναβάλια είναι μέρος του ευρωπαϊκού πολιτισμού με τον ένα ή τον άλλο τρόπο εδώ και αιώνες. Τα ρούχα και τα καπέλα χρησιμοποιούνται ως απτό σημάδι ή εν είδη μεταφοράς για την υιοθέτηση συγκεκριμένων ρόλων και καταστάσεων και η μεταμφίεση μαζί με άλλους μπορεί επίσης να αφορά το βίωμα μιας συλλογικής εμπειρίας όπου όλοι συμμετέχουν, ανεξαρτήτως της θέσης τους. Σε ορισμένες περιπτώσεις ακόμα και οι σχέσεις εξουσίας μπορούν να αλλάξουν. Τα καπέλα και τα ρούχα επίσης αλλάζουν την εμφάνισή μας, ώστε να μπορούμε να συστηνόμαστε με διαφορετικό τρόπο και ως εκ τούτου να συμπεριφερόμαστε διαφορετικά.

Πώς;

Η δασκάλα και οι μαθητές της συμφωνούν ότι μια μέρα όλοι θα φορούν ένα καπέλο, ένα αξεσουάρ ή το ίδιο χρώμα ρούχων για όλη τη μέρα.

Η δασκάλα μπορεί επίσης να «αποστατήσει» και ξαφνικά να αρχίσει να φοράει ένα καπέλο ή συγκεκριμένα χρώματα ή είδη ρουχισμού στην τάξη προκαλώντας συζητήσεις και θόρυβο στην τάξη.

Κάρτα Μπαλαντέρ - Φέρε το σκύλο στο σχολείο



Τι είναι;

Ζητήστε από κάποιον να φέρει το σκύλο του, τη γάτα ή κάποιο άλλο κατοικίδιο ζώο στο σχολείο για μια ημέρα!

Γιατί;

Η ύπαρξη ενός ζώου μπορεί να πυροδοτήσει διαφορετικές συμπεριφορές στην τάξη, να δημιουργήσει ένα νέο δεσμό μεταξύ των μαθητών και μπορούν να προκύψουν νέες δραστηριότητες από την από κοινού φροντίδα του κατοικίδιου στην τάξη.

Πώς;

Ο δάσκαλος και οι μαθητές συμφωνούν ότι μια συγκεκριμένη μέρα κάποιος θα φέρει ένα κατοικίδιο στο σχολείο.

Το κατοικίδιο μπορεί να είναι στην τάξη για μία ώρα ή για ολόκληρη την ημέρα.

Παρακαλώ βεβαιωθείτε ότι κανείς δεν είναι αλλεργικός στις τρίχες σκύλου ή γάτας και ότι δεν φοβάται πολύ τα ζώα!

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ανάποδη ημέρα



Τι είναι;

Κατά τη διάρκεια της ανάποδης μέρας κάνουμε κάτι εντελώς αντίθετο από αυτό που έχουμε συνηθίσει να κάνουμε και ως εκ τούτου βλέπουμε τα πράγματα με έναν εντελώς νέο τρόπο. Η ανάποδη ημέρα είναι εμπνευσμένη από την ιστορία της P.L. Travers, τη Mary Poppins, όπου μια πολύ αποτελεσματική νταντά παίρνει δύο παιδιά σε ένα ταξίδι για να επισκεφτεί τον ελαφρώς παράξενο ξάδελφό της κ. Turvy, όταν ξαφνικά όλα ανατρέπονται και κάνουν ένα υπέροχο πάρτι με τσάι.

Γιατί;

Αν γυρίσετε ανάποδα μια ζωγραφιά που έχετε κάνει, μπορεί να είστε σε θέση να τη δείτε από μια διαφορετική οπτική και να ανακαλύψετε πράγματα που δεν είχατε προσέξει πριν. Επίσης, κάνοντας κάτι με τον αντίθετο τρόπο, μπορείτε εύκολα να δημιουργήσετε καταστάσεις που είναι τόσο παράξενες ή ανόητες που θα κάνουν όλους να γελάσουν, να σπάσουν τον πάγο και να δημιουργήσουν μια ιδιαίτερη στιγμή που θα μοιραστεί η τάξη.

Πώς;

Η ανάποδη ημέρα μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους και για διάφορα χρονικά διαστήματα ανάλογα με το βαθμό της τρέλας που διαθέτετε:

Αντί να κάνετε brainstorming για την εξεύρεση λύσεων σε ένα πρόβλημα, μπορείτε να κάνετε brainstorming για τις χειρότερες λύσεις σε ένα πρόβλημα.

Κάντε μάθημα μόνο όταν οι μαθητές μετακινούνται μέσα στην τάξη.

Κάντε μάθημα στο σκοτάδι ή κάπου παράξενα, όπου κανονικά δεν γίνεται να διδάξετε.

Προσπαθήστε να συζητήσετε «την ανάποδη μέρα» σαν προσέγγιση στην τάξη και ζητήστε από τους μαθητές να προτείνουν πράγματα που θα ήταν παράξενα, τρελά ή διασκεδαστικά στο σχολείο.

Κάρτα Μπαλαντέρ - Μπες στα παπούτσια μου



Τι είναι;

Αυτή είναι μια κάρτα μπαλαντέρ που μπορεί να δουλευτεί μαζί με τις ιστορίες Στην κατασκήνωση και Οι φωνές των άλλων του PLACES.

Ανταλλάξτε θέσεις στην τάξη, δοκιμάστε να κάνετε παρέα με φίλους άλλων μαθητών στο διάλειμμα, αλλάξτε τάξεις.

Γιατί;

Συχνά, είναι δύσκολο να καταλάβουμε ότι οι άλλοι άνθρωποι έχουν διαφορετικές οπτικές ή εμπειρίες στη ζωή και, ως εκ τούτου, έχουν διαφορετική συμπεριφορά, στάσεις και αξίες. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε έλλειψη ενσυναίσθησης και ίσως ακόμη και σε εκφοβισμό και συγκρούσεις.

Ανταλλάσσοντας διαφορετικές οπτικές και εμπειρίες, οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα ο ένας τον άλλο στην τάξη και να έχουν περισσότερη ενσυναίσθηση και κατανόηση ο ένας για τον άλλο.

Πώς;

Ξεκινήστε στην τάξη παρακολουθώντας την ιστορία Οι φωνές των άλλων ή Στην κατασκήνωση.

Μιλήστε για το τι είδους ανταλλαγή θέλετε να κάνετε.

Η ανταλλαγή μπορεί να ξεκινήσει με απλά πράγματα όπως συσκευασμένα γεύματα ή αντικείμενα όπως παιχνίδια.

Οι μαθητές μπορούν επίσης να δοκιμάσουν τα χόμπι ή την οικογενειακή ζωή του άλλου για μερικές ώρες.

Μιλήστε για την εμπειρία στην τάξη.

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ο κρυφός βοηθός



Τι είναι;

Αυτή η κάρτα είναι για μαθητές που βοηθούν κρυφά ο ένας τον άλλον, άλλους μαθητές στο σχολείο ή την κοινότητα εκτός σχολείου, χωρίς να τους ενημερώνουν.

Γιατί;

Η ενθάρρυνση των μαθητών να είναι χρήσιμοι χωρίς να περιμένουν ανταπόδοση μπορεί να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα βοήθειας και μια θετική προσέγγιση που μπορεί να εξαπλωθεί στην τάξη και σε όλο το σχολείο.

Πώς;

Ξεκινήστε στην τάξη μιλώντας για παραμύθια και πώς συχνά στα παραμύθια υπάρχει ένας βοηθός ή ένας πρωταγωνιστής που βοηθά κάποιον από καλοσύνη. Στη συνέχεια, προσπαθήστε να πείτε ιστορίες για το πώς οι μαθητές ή κάποιος που γνωρίζουν έχουν κάνει μικρές πράξεις για να βοηθήσουν άλλους ανθρώπους στην καθημερινότητα και το αποτέλεσμα που είχε.

Χωρίστε την τάξη σε μικρές ομάδες. Η καθεμία ορίζει διάφορες πράξεις καλοσύνης που θα ήθελαν να κάνουν ή να γίνουν αποδέκτες τους και τις γράφουν σε χαρτάκια, τα οποία συλλέγετε. Θα μπορούσε να είναι, για παράδειγμα, το να τακτοποιήσουμε το γραφείο κάποιου, να κρεμάσουμε το μπουφάν του, να του φέρουμε ένα ποτήρι νερό, να βάλουμε ένα κομμάτι σοκολάτας στην τσάντα κάποιου ή στο τάπερ του μεσημεριανού κ.λπ.

Προσπαθήστε να βρείτε έναν τρόπο αυτές οι πράξεις των μικρών βοηθών να γίνουν κατά τη διάρκεια του μαθήματος, ώστε να μην μείνει κανείς εκτός. Όλοι δίνουν και όλοι πρέπει να λάβουν μυστική βοήθεια.

Μπορείτε επίσης να αποφασίσετε στην τάξη να είστε μυστικοί βοηθοί μιας άλλης τάξης ή κάποιου έξω από το σχολείο και να κάνετε διάφορα χρήσιμα πράγματα στην κοινότητα: να απομακρύνετε τα σκουπίδια, να τακτοποιήσετε, να χτίσετε ένα καταφύγιο για αστέγους, να φυτέψετε λουλούδια στην πόλη ή να πάτε και να αφηγηθείτε τις ιστορίες σας σε ένα κοντινό γηροκομείο!

Κάρτα μπαλαντέρ - Γίνε ο δάσκαλος



Τι είναι;

Μια κάρτα μπαλαντέρ εμπνευσμένη από τις ιστορίες του PLACES *Δρακοχορευτές* και ο *Μπουνιάς*.

Ορίστε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών υπεύθυνους για την επίλυση συγκρούσεων ή για τον σχεδιασμό και τη διεξαγωγή ενός ή αρκετών μαθημάτων για μια σχολική ημέρα.

Γιατί;

Η τοποθέτηση των μαθητών σε θέση ευθύνης μπορεί να τους βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα πόσο δύσκολο είναι να διατηρηθεί ένα καλό περιβάλλον και να δημιουργηθούν μαθησιακές εμπειρίες.

Όταν βοηθάτε τους άλλους να επιλύσουν τις συγκρούσεις τους, μπορεί να συνειδητοποιήσετε πώς οι άλλοι άνθρωποι βλέπουν τα πράγματα και βιώνουν τη σύγκρουση, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να αναπτύξετε ενσυναίσθηση και να αλλάξετε ρόλους.

Όταν προσπαθείτε να διδάξετε ένα μάθημα σε άλλους, μαθαίνετε πολλά γι' αυτό, επειδή πρέπει να κατανοήσετε το θέμα για να μπορέσετε να το μετατρέψετε σε μαθησιακή εμπειρία και να το επικοινωνήσετε με σαφή και συνοπτικό τρόπο.

Πώς;

Ξεκινήστε στην τάξη παρακολουθώντας την ιστορία ο Μπουνιάς ή/και οι Δρακοχορευτές.

Μιλήστε για το είδος των συγκρούσεων που προκύπτουν στην καθημερινότητα και τους κανόνες συμπεριφοράς στις συγκρούσεις (ακούμε και τα δύο μέρη, είμαστε όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικοί.)

Συζητήστε και καταλήξτε σε έναν τρόπο για να εναλλάσσονται όλοι στην αντιμετώπιση των συγκρούσεων και να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τη διατήρηση ενός «καλού μαθησιακού περιβάλλοντος στην τάξη».

Ίσως πρέπει να έχετε ένα φυσικό αντικείμενο όπως ένα καπέλο, μια κάρτα ή κάτι άλλο που να σηματοδοτεί ότι αυτός που το έχει είναι ο υπεύθυνος για την επίλυση των συγκρούσεων που όλοι πρέπει να σέβονται.

Μιλήστε για τη διδακτική και μαθησιακή εμπειρία στην τάξη.

Μιλήστε για τα θέματα ή τα μαθήματα που θα μπορούσαν να διδάξουν οι μαθητές και πώς ένα θέμα ή ζήτημα μπορεί να μετατραπεί σε μια μαθησιακή διαδικασία που ενεργοποιεί και εμπλέκει τους συμμετέχοντες. Για παράδειγμα, η διδασκαλία και η χρήση μαθηματικών για τον προγραμματισμό ενός ταξιδιού σε άλλη χώρα για ολόκληρη την τάξη, ή η ζαχαροπλαστική.

Οι μικρότεροι μαθητές μπορούν να κάνουν ένα σύντομο και απλό μάθημα για ένα ιστορικό θέμα για το οποίο μπορούν να κάνουν έρευνα, και ίσως να το κάνουν μια ιστορία, να τη γράψουν ή να τη δραματοποιήσουν.

Οι μεγαλύτεροι μαθητές μπορούν να διδάξουν πιο περίπλοκα θέματα και για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, είτε μεμονωμένα είτε σε ομάδες.

Εκτυπώσιμα αντικείμενα



Ως μέρος του υλικού PLACES, φτιάξαμε μερικές έτοιμες και εκτυπώσιμες κατασκευές και φιγούρες που κόβονται (cut-outs) καθώς και υποδείγματα για να βοηθήσουμε τους μαθητές να παίξουν με τις ιστορίες εύκολα και γρήγορα και να φτιάξουν σενάρια και φιγούρες.

Δημιουργήσαμε μια σειρά από:

- Εκτυπώσιμα cut-out με φιγούρες και μάσκες.
- Εκτυπώσιμα σενάρια cut-out
- Εκτυπώσιμα cut-out με συναισθήματα και εκφράσεις
- Εκτυπώσιμα και cut-out αντικείμενα για την υποστήριξη της αφήγησης ιστοριών
- Εκτυπώσιμα υποδείγματα

Αναστοχασμός για Εκπαιδευτικούς



Μέθοδος: Κάρτες Αναστοχασμού



Τι είναι;

Μετά την ολοκλήρωση των μαθημάτων, προτείνουμε στους εκπαιδευτικούς, να ξανασκεφτούν τον τρόπο διδασκαλίας τους και να αξιολογήσουν εάν και πόσο πέτυχαν να διδάξουν τους ΣΒΑ και να εφαρμόσουν τις μεθόδους της Παιγνιώδους Μάθησης και Αφήγησης.

Προτείνουμε επίσης να συμπεριλάβετε τους μαθητές στον αναστοχασμό σχετικά με το περιεχόμενο και το αποτέλεσμα της μαθησιακής εμπειρίας, κάνοντας μια ομαδική συζήτηση στην τάξη.

Γιατί;

Με βάση τις πληροφορίες από τις αρχικές συνεντεύξεις με μαθητές και εκπαιδευτικούς και τις προσεγγίσεις της Παιγνιώδους Μάθησης, το υλικό PLACES έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν και να διευκολύνουν μαθησιακές εμπειρίες κατά τις οποίες οι μαθητές παρακινούνται και μαθαίνουν μέσω του παιχνιδιού, της κινητοποίησης και της δράσης. Αντί ο εκπαιδευτικός να λέει στους μαθητές τι θα μάθουν και πώς να μάθουν, ο στόχος είναι να εμπλέξει τους μαθητές σε δραστηριότητες που έχουν ως αφετηρία την Παιγνιώδη Αφήγηση και τους βοηθούν να μάθουν πιο ενεργά και μέσα από το παιχνίδι. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε τις κάρτες αναστοχασμού για να επισημάνετε στους μαθητές πώς έχουν συμμετάσχει στην ομαδική μαθησιακή εμπειρία μέσω της σκέψης και του προβληματισμού από κοινού.

Πώς;

Η ταξινόμηση των μαθησιακών στόχων κατά Bloom χαρτογραφεί τον τρόπο με τον οποίο η μάθηση λαμβάνει χώρα σε διαφορετικά επίπεδα πολυπλοκότητας και ενασχόλησης: από τη βασική κατανόηση μιας έννοιας έως τη δυνατότητα ενασχόλησης με αυτήν και τη χρήση της για μετασχηματισμό ή δημιουργία κάτι νέου. Οι κάρτες αναστοχασμού περιλαμβάνουν διάφορες ερωτήσεις με διαφορετικά επίπεδα πολυπλοκότητας και ενασχόλησης για να σας βοηθήσουν να αναλογιστείτε πώς κάνατε τους μαθητές να εκτιμήσουν και να ασχοληθούν με τα θέματα ΣΒΑ και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση μέσω της Παιγνιώδους Μάθησης και της Αφήγησης.

* Δείτε τις ΚΑΡΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΣΤΗΝ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΠΑΙΓΝΙΩΔΟΥΣ ΜΑΘΗΣΗΣ: ΑΡΧΕΣ ΠΑΙΓΝΙΩΔΟΥΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ

Αναστοχασμός - ΣΒΑ και Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση



Δώσατε οδηγίες στους μαθητές για τους ΣΒΑ και εξηγήσατε πώς ορίζονται;
Εξηγήσατε πώς προέκυψαν και γιατί διατυπώθηκαν;

Πώς έβλεπαν οι μαθητές τους ΣΒΑ 3, 4 και 10 σε σχέση με τους ίδιους, τους άλλους και τις οικογένειές τους και τις κοινότητές τους;

Συζητήσατε τρόπους με τους οποίους οι ΣΒΑ 3, 4 και 10 θα μπορούσαν να επιφέρουν αλλαγές στην τάξη, στο σχολείο και εκτός σχολείου;

Αναστοχασμός - Αφήγηση



Πώς αξιοποιήσατε την αφήγηση στα μαθήματά σας;
Πώς αντέδρασαν οι μαθητές;

Πιστεύετε ότι οι μαθητές κατανοούν τα επιμέρους στοιχεία της αφήγησης;
Πιστεύετε ότι οι μαθητές κατανοούν τη μετασχηματιστική δύναμη της αφήγησης;
Πιστεύετε ότι θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν την αφήγηση για να επικοινωνήσουν για ένα θέμα της επιλογής τους;

Βοήθησαν οι δραστηριότητες αφήγησης τους μαθητές να αντιληφθούν το προς συζήτηση θέμα, για παράδειγμα τους συγκεκριμένους ΣΒΑ 3, 4 και 10 και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση;
Βοήθησαν οι δραστηριότητες αφήγησης και η ίδια η αφήγηση τους μαθητές να συνδέσουν, για παράδειγμα, τους ΣΒΑ με τη δική τους ζωή;
Βοήθησαν οι δραστηριότητες αφήγησης και η ίδια η αφήγηση τους μαθητές να επικοινωνήσουν για ζητήματα που σχετίζονται με τους ΣΒΑ με άτομα εκτός του σχολείου;
Βοήθησαν οι δραστηριότητες αφήγησης και η ίδια η αφήγηση τους μαθητές να αρχίσουν να δημιουργούν νέες ιδέες και λύσεις για ζητήματα που σχετίζονται με τους ΣΒΑ;

Θα χρησιμοποιήσετε ξανά την αφήγηση;
Τι θα κάνετε την επόμενη φορά για να αναπτύξετε δραστηριότητες αφήγησης στην τάξη;

Αναστοχασμός - Παιγνιώδης Μάθηση



Πώς εφαρμόσατε την παιγνιώδη μάθηση στο σχολείο;
Σας ήταν εύκολο ή δύσκολο να εφαρμόσετε αυτήν την προσέγγιση στην τάξη; Γιατί;

Πώς ενεπλάκησαν οι μαθητές στις δραστηριότητες παιχνιδιού και τι διαθέσεις παιχνιδιού βίωσαν;
Ζωγράφισαν, έκαναν κατασκευές ή χειροτεχνίες συγκεντρωμένα;
Κινήθηκαν, πήδηξαν ή έτρεξαν βιώνοντας την κίνηση και την ένταση;
Βίωσαν ενθουσιασμό και ένταση μέσω δραστηριοτήτων παρουσίασης, αναπαράστασης ή υποκριτικής;
Γέλασαν, φώναξαν ή βίωσαν εύθυμη ευφορία;

Σε ποιο επίπεδο ενασχόλησης βλέπετε τον εαυτό σας ως εκπαιδευτικό χρησιμοποιώντας τις μεθόδους;
Σχεδιάσατε, οργανώσατε και εφαρμόσατε δραστηριότητες παιγνιώδους αφήγησης;
Διευκολύνετε την παιγνιώδη μάθηση προτείνοντας κανόνες; Αναλάβετε τον ρόλο του διαμεσολαβητή προκειμένου να διαχειριστείτε το έργο των παιδιών και να τα βοηθήσετε να προοδεύσουν;
Συμμετείχατε πλήρως όσο και οι μαθητές; Παίξατε και οι ίδιοι το παιχνίδι της αφήγησης όσο και οι μαθητές;
Θέλετε να αναπτύξετε περισσότερα μαθήματα παιγνιώδους αφήγησης και μάθησης;
Πώς θα θέλατε να το κάνετε και γιατί;

Αναστοχασμός για τους μαθητές



Αναστοχασμός - ΣΒΑ 3



Τι είναι η υγεία και η ευεξία;

Γιατί είναι σημαντικές η υγεία και η ευεξία;

Τι μάθατε σήμερα για την ευεξία;

Πώς υποστηρίζετε στην τάξη την υγεία και την ευεξία για όλους;

Τι ιδέες και λύσεις θα προτείνετε για τη βελτίωση της υγείας και της ευεξίας στην τάξη σας, στο σχολείο και στο σπίτι;

Αναστοχασμός - ΣΒΑ 4



Τι μάθατε σήμερα;

Πώς μπορείτε να βοηθήσετε ο ένας τον άλλον να μαθαίνει καλύτερα στην τάξη;

Τι ιδέες και λύσεις θα μπορούσατε να προτείνετε για να υποστηρίξετε την καλύτερη μάθηση για εσάς στην τάξη;

Αναστοχασμός - ΣΒΑ 10



Τι είναι η ισότητα;

Γιατί είναι σημαντικό να έχουμε ισότητα;

Υπάρχει ισότητα στην τάξη σας;

Τι ιδέες και λύσεις θα μπορούσατε να προτείνετε προκειμένου να διασφαλίσετε ότι όλοι έχουν ισότιμη αντιμετώπιση και αισθάνονται μέρος της ομάδας στην τάξη και στο σχολείο;

Αναστοχασμός - Παιγνιώδης Αφήγηση και Μάθηση



Σας άρεσε κάποια από τις ιστορίες PLACES που ακούσατε σήμερα; Γιατί;

Έχετε υπόψη άλλες ιστορίες που σας αρέσουν; Γιατί σας αρέσουν;

Γενικά σας αρέσει να διαβάζετε, να παρακολουθείτε και να ακούτε ιστορίες; Γιατί;

Τι μάθατε σήμερα για την αφήγηση;

Γιατί πιστεύετε ότι αφηγούμαστε ιστορίες ο ένας στον άλλον;

Αναστοχασμός - Παιγνιώδης Αφήγηση και Μάθηση



Κάνετε κάτι με τις ιστορίες που ακούσατε όλοι μαζί (εκ νέου αφήγηση, κατασκευές, θέατρο, παιχνίδια κ.λπ.);

Σας άρεσαν οι δραστηριότητες αφήγησης που κάνατε;

Ποια(-ες) σας άρεσε(-αν) περισσότερο; Γιατί;

Έχετε κάποια ιδέα για άλλες δραστηριότητες όπου θα μπορούσατε να αξιοποιήσετε τις ιστορίες;

Αναστοχασμός - Παιγνιώδης Αφήγηση και Μάθηση



Προτιμάτε να εργάζεστε μόνοι σας ή μαζί με άλλους στην τάξη; Γιατί;

Αισθάνεστε ότι έχετε καλές σχέσεις με τους άλλους μαθητές στην τάξη; Γιατί ή γιατί όχι;

Αισθάνεστε ότι έχετε καλή σχέση με τον δάσκαλό σας/τη δασκάλα σας; Γιατί ή γιατί όχι;

Υπάρχει κάτι που μπορείτε να κάνετε για να βελτιώσετε αυτές τις σχέσεις στην τάξη με τους συμμαθητές σας και με τον δάσκαλο/τη δασκάλα;

Το έργο PLACES

Παιγνιώδης Μάθηση και Αφήγηση για την Εξοικείωση των Παιδιών και των Νέων με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης



Συνεισφορές από όλους τους εταίρους στο έργο



FORTÆLLET.D

Το έργο PLACES έχει λάβει χρηματοδότηση από το πρόγραμμα ERASMUS + ως σύμπραξη συνεργασίας KA2.



Co-funded by
the European Union