



Οδηγός για Εκπαιδευτικούς



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DIVERSE:

Οδηγός για εκπαιδευτικούς

Δεκέμβριος 2020

Οι συνεισφορές στο κείμενο έχουν γίνει από τους ακόλουθους συγγραφείς: Kostas Diamantis Balaskas, Adam Bethlenfalvy, Adam Cziboly, Gabriel Breziou, Maina Di Foggia, Rayna Dimitrova, Adelina Dragomir, Jordi Freixenet, Mireia Frigola, Colin Isham, Nikolas Kamtsis, Maria Masgrau Juanola, Claudio Marrucci, Claudia Meschiari, Eduard Muntaner Perich, Angela Telesca, Silvia Vasileva.

Επεξεργασία από τον Adam Cziboly

Προδιατύπωση και επεξεργασία στυλ από τον Colin Isham

Για απορίες, επικοινωνήστε με τον Συντονιστή του έργου, Κώστα Διαμαντή Μπαλάσκα στην Action Synergy: euprograms@action.gr

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η έκδοση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα 2

I Προς τη διαχείριση της διαφορετικότητας στην τάξη 3

- I.1 Αυτό το εγχειρίδιο 3
- I.2 Το πρόγραμμα Diverse 4
- I.3 Οι τρέχουσες προκλήσεις 5
- I.4 Ανοίγοντας την τάξη 8

II Θέατρο στην εκπαίδευση 10

- II.1 Εισαγωγή στη θεωρία 10
- II.2 Περιγραφή της μεθόδου 15
- II.3 Τρία σχέδια μαθήματος 21
- II.4 Περισσότερα εργαλεία 32
- II.5 Πηγές 36

III Ψηφιακή αφήγηση 39

- III.1 Εισαγωγή στη θεωρία 39
- III.2 Περιγραφή της μεθόδου 43
- III.3 Τρία σχέδια μαθήματος 92
- III.4 Περισσότερα εργαλεία 103
- III.5 Πηγές 105

IV Λαϊκά Παραμύθια 107

- IV.1 Εισαγωγή στη θεωρία 108
- IV.2 Περιγραφή της μεθόδου 110
- IV.3 Τρία σχέδια μαθήματος 114
- IV.4 Περισσότερα εργαλεία 123
- IV.5 Πηγές 130

V Αναφορές 132

+

Ι Η διαχείριση της διαφορετικότητας στην τάξη

Συγγραφέας: Σύμπραξη DIVERSE, ΕΕ

Ι.1 Αυτό το εγχειρίδιο

Αυτό το εγχειρίδιο είναι γραμμένο για καθηγητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Στόχος του είναι να σας υποστηρίξει στη βελτίωση της διαχείρισης της διαφορετικότητας στην τάξη σας, εισάγοντας τρεις τεχνικές αφήγησης:

Το **Θέατρο στην Εκπαίδευση** προσελκύει τους μαθητές μέσω της μυθοπλασίας που δημιουργούν οι ίδιοι, εξερευνώντας θέματα που μπορεί να αντιμετωπίζουν. Το Θέατρο δημιουργεί έναν χώρο για τους συμμετέχοντες, ώστε να κατανοήσουν τον κόσμο στον οποίο ζουν.

Η **Ψηφιακή αφήγηση** χρησιμοποιεί στοιχεία πολυμέσων όπως φωτογραφίες, βίντεο, ήχους, κείμενα και αφηγηματικές φωνές.

Τα **Λαϊκά παραμύθια** βασίζονται σε προφορικές παραδόσεις του κόσμου, όπως είναι οι θρύλοι, μύθοι, διδακτικοί μύθοι, παραβολές, αλληγορίες, παραμύθια, ιστορίες φαντασμάτων και πολλά άλλα.

Η Σύμπραξή μας πιστεύει ότι και οι τρεις μέθοδοι είναι εξαιρετικοί τρόποι για να διαχειριστείτε και να αγκαλιάσετε την πολυμορφία στην τάξη σας. Με βάση την εμπειρία μας, οι μαθητές απολαμβάνουν πραγματικά να δουλεύουν με μεθόδους που βασίζονται στην αφήγηση. Με τέτοιες τεχνικές, θα είστε σε θέση να μεταδώσετε τον εκπαιδευτικό σας στόχο και να συζητήσετε ευαίσθητα ζητήματα με τέτοιο τρόπο, ώστε οι μαθητές δεν θα αναγνωρίζουν καν ότι βρίσκονται σε διαδικασία μάθησης.

Κάθε μέθοδος παρουσιάζεται σε παρόμοια δομή:

- Εισαγωγή στη θεωρία: οι θεωρητικές βάσεις της μεθόδου.
- Περιγραφή της μεθοδολογίας: μια γενική εισαγωγή στην τεχνολογία.
- Σχέδια μαθήματος για να δοκιμάσετε με την τάξη σας, με πολλές επεξηγήσεις. Παραδείγματα χρήσης της μεθόδου σε διαφορετικά περιβάλλοντα και με διαφορετικές ηλικιακές ομάδες.
- Μερικά περαιτέρω εργαλεία: μερικές περαιτέρω τεχνικές και συμβουλές που μπορείτε να δοκιμάσετε

- Αναφορές: μια πλούσια συλλογή από συνδέσμους, βιβλία και άρθρα για τους περισσότερους περιέργους.

Ελπίζουμε να βρείτε αυτό το εγχειρίδιο πρακτικό και χρήσιμο και θα σας βοηθήσει να εμπλουτίσετε τα εργαλεία σας για να διαχειριστείτε την πολυμορφία στην τάξη σας.

1.2 Το πρόγραμμα Diverse

Αυτό το εγχειρίδιο έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του διακρατικού προγράμματος DIVERSE («Πρώθηση δημοκρατικών αξιών και ποικιλομορφίας στα σχολεία μέσω του Δημιουργικού Θεάτρου και των Παραμυθιών») που συγχρηματοδοτείται στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus + της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Με τη πρόσφατη άφιξη ενός αυξανόμενου αριθμού μεταναστών, οι τάξεις σε όλη την Ευρώπη γίνονται όλο και πιο διαφορετικές. Αυτό θέτει προκλήσεις για τους δασκάλους που είναι εξοικειωμένοι με τη διδασκαλία ομοιογενών τάξεων, οι οποίοι έχουν λίγη εκπαίδευση ή / και υποστήριξη, ώστε να αντιμετωπίσουν την ποικιλομορφία στην τάξη.

Μια βασική πτυχή της οικοδόμησης σχέσεων σε ποικιλόμορφες αίθουσες διδασκαλίας είναι η ανάπτυξη διαπολιτισμικών ικανοτήτων και ευαισθησίας. Το έργο DIVERSE επέλεξε συγκεκριμένα μεθόδους αφήγησης τέτοιες ώστε να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να αναπτύξουν αυτές τις ικανότητες μέσω αλληλεπίδρασης και διαλόγου.

Μέσω της αφήγησης, οι δάσκαλοι και οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα τους διαφορετικούς πολιτισμούς στην τάξη, να αυξήσουν την ενσυναίσθηση και να νιώσουν ότι εκτιμώνται οι γλώσσες και οι κουλτούρες όλων των μαθητών. Αυτό με τη σειρά του θα συμβάλει στη βελτίωση της κοινωνικής ένταξης των παιδιών με προσφυγικό / μεταναστευτικό / μειονοτικό υπόβαθρο, κάτι που είναι πρωταρχικός στόχος του προγράμματος DIVERSE.

Το εγχειρίδιο περιγράφει τις μεθόδους και παρέχει εργαλεία και δραστηριότητες που θα μπορούσαν να οργανωθούν στην τάξη. Θα πρέπει να αισθανθείτε ελεύθεροι να τα προσαρμόσετε, ώστε να καλύψετε τις ανάγκες της τάξης σας.

Το έργο υλοποιείται από μια διακρατική κοινοπραξία που αποτελείται από 7 εταιρίες από 6 χώρες (Ελλάδα, Ισπανία, Βουλγαρία, Ρουμανία, Ουγγαρία και Ιταλία). Συντονιστής του έργου είναι ο ελληνικός οργανισμός Action Synergy. Υπεύθυνος για τη μεταφορά της μεθόδου Drama in Education είναι το InSite Drama από την Ουγγαρία, υπεύθυνο για τη μεταφορά της χρήσης παραμυθιών στην εκπαίδευση είναι το Κέντρο Ανώτατης Εκπαίδευσης Θεατρικών Σπουδών από την Ελλάδα και υπεύθυνο για τη μεταφορά της μεθόδου Ψηφιακής αφήγησης το Πανεπιστήμιο της Girona από την Ισπανία. Δύο ΜΚΟ συμμετέχουν επίσης στο έργο (HESED από τη Βουλγαρία και GEYC από τη Ρουμανία) καθώς και ένα Γυμνάσιο (IIS Einaudi από την Ιταλία).

1.3 Οι τρέχουσες προκλήσεις

Προκειμένου να δοθεί σχετική καθοδήγηση στους εκπαιδευτικούς, πραγματοποιήθηκε ανάλυση της κατάστασης, που αποτελείται από (βιβλιογραφικές) έρευνες και ομάδες εστίασης με εκπαιδευτικούς, διευθυντές και εκπαιδευτικούς φορείς σε καθεμία από τις συμμετέχουσες χώρες, με ιδιαίτερη έμφαση σε πολυπολιτισμικά σχολεία και ομάδες προσφύγων / μεταναστών

/ μειονοτήτων (ΠΜΜ). Μέσω αυτής της άσκησης, επιδιώξαμε να εντοπίσουμε τις προκλήσεις σε αυτόν τον τομέα, τις στρατηγικές που χρησιμοποιούνται αυτήν τη στιγμή και επίσης να ανακαλύψουμε πόσο εξοικειωμένοι ήταν ήδη οι καθηγητές με το Θέατρο στην Εκπαίδευση, τα Λαϊκά Παραμύθια και την Ψηφιακή αφήγηση.

Εξερευνήσαμε επίσης την εμπειρία των εκπαιδευτικών κατά τη διάρκεια του lockdown, καθώς και του τρόπου λειτουργίας της ηλεκτρονικής μάθησης με παιδιά ΠΜΜ και τις οικογένειές τους.

1.3.1 Συνολικά στοιχεία για τη συμμετοχή

Ο συνολικός αριθμός των ατόμων που έχουν συμπληρώσει τα ερωτηματολόγια είναι **253**. Ο συνολικός αριθμός των ατόμων που έχουν συμμετάσχει στις ομάδες εστίασης είναι **37**. Οι αριθμοί ανά χώρα είναι οι εξής:

- **Βουλγαρία:** Ερωτηματολόγια (16) - Ομάδες εστίασης (6)
- **Ελλάδα:** Ερωτηματολόγια (69) - Ομάδες εστίασης (8)
- **Ουγγαρία:** Ερωτηματολόγια (12) – Ομάδες εστίασης (4)
- **Ιταλία:** Ερωτηματολόγια (53) - Ομάδες εστίασης (6)
- **Ρουμανία:** Ερωτηματολόγια (59) - Ομάδες εστίασης (9)
- **Ισπανία:** Ερωτηματολόγια (44) – Ομάδες εστίασης (4)

1.3.2 Ευρήματα από την ανάλυση της κατάστασης

Αν και τα πλαίσια των έξι συμμετεχόντων χωρών είναι διαφορετικά (μειονότητες / Ρομά έναντι μεταναστών / προσφύγων), ήταν δυνατόν να εξαχθούν ορισμένα γενικά συμπεράσματα που ισχύουν για όλους.

Οι εκπαιδευτικοί αντιλήφθηκαν ότι τα παιδιά ΠΜΜ έχουν ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Η γλώσσα ήταν το μεγαλύτερο εμπόδιο για τους δασκάλους στη συνεργασία με παιδιά και οικογένειες, για τις οποίες οι δάσκαλοι πίστευαν ότι είχαν πολύ λίγους πόρους και γνώσεις ώστε να βοηθήσουν τα παιδιά τους. Οι εκπαιδευτικοί εντόπισαν τις πιο σημαντικές ιδιότητες για τη διδασκαλία αυτών των παιδιών, όπως είναι η ενσυναίσθηση, η γνώση άλλων πολιτισμών και η υπομονή.

Η σημασία της γλώσσας και των δεξιοτήτων που ένας δάσκαλος χρειάζεται ώστε να συνεργαστεί με παιδιά RMM αντικατοπτρίζεται σε αυτές τις μαρτυρίες από συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς:

«Μία από τις κύριες ανάγκες είναι η γλώσσα. Οι περισσότερες οικογένειες ΠΜΜ δεν έχουν την τοπική γλώσσα ως τη μητρική τους γλώσσα, επομένως η επικοινωνία είναι συχνά δύσκολη. Όταν οι μαθητές ΠΜΜ ξεκινούν το σχολείο, ξεκινούν από μια πολύ διαφορετική κατάσταση σε σχέση με άλλους μαθητές: Το άτομο ΠΜΜ έχει πολύ αδύναμο πολιτιστικό υπόβαθρο και αδύναμη γνώση της τοπικής γλώσσας. Καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, η

πλειονότητα των μαθητών έχει λίγη οικογενειακή υποστήριξη και λίγες εκπαιδευτικές εμπειρίες εκτός σχολείου. "

«[ο δάσκαλος] πρέπει να έχει στενές σχέσεις και ενσυναίσθηση, τόσο με την οικογένεια όσο και με το παιδί. Πρέπει επίσης να είναι πολύ εξοικειωμένος με την πολιτιστική πραγματικότητα των οικογενειών. Πρέπει να είναι σε θέση να ανταποκριθεί σε διαφορετικές ανάγκες μέσα στην τάξη και να είναι ευέλικτος σε οργανωτικό επίπεδο.»

Στην ανάπτυξη της επικοινωνίας, λοιπόν, πρέπει να επικεντρωθούν το θέατρο, τα παραμύθια και η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση.

Από τις τρεις μεθόδους που πρότεινε το πρόγραμμα DIVERSE, η πιο γνωστή στους εκπαιδευτικούς ήταν η χρήση ιστοριών και παραμυθιών στην τάξη. Όμως γνωρίζουν επίσης το θέατρο στην εκπαίδευση και πολλοί από αυτούς δήλωσαν ότι χρησιμοποιούν ψηφιακή αφήγηση.

Οι εκπαιδευτικοί αισθάνθηκαν επαρκώς προετοιμασμένοι, αλλά αναγνώρισαν ότι στερούνται γνώσεων σχετικά με την πολυπολιτισμικότητα. Αναφέρθηκαν στην έλλειψη χρόνου, πρέπει να ακολουθήσουν ένα άκαμπτο πρόγραμμα σπουδών, καθώς και υλικά και πόρους που έχουν σχεδιαστεί χωρίς να εξετάζουν διαφορετικά περιβάλλοντα και πολιτισμούς ως ιδιαίτερες προκλήσεις. Ο περισσότερος χρόνος, η ελευθερία δράσης, οι δυνατότητες εκπαίδευσης και η ομαδική εργασία ήταν προτεραιότητες για τη βελτίωση της παροχής. Οι εκπαιδευτικοί είχαν συμμετάσχει σε κάποια μορφή κατάρτισης, αλλά πίστευαν ότι θα έπρεπε να υπάρχουν περισσότερες ευκαιρίες και θα πρέπει να έχουν πιο πρακτικό χαρακτήρα (για το τι να κάνουν στην τάξη), συνιστώντας επίσης τα θέματα της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης και της πολυπολιτισμικότητας να μελετηθούν στις σχολές εκπαίδευσης καθηγητών (πριν γίνουν καθηγητές).

Τέλος, οι καθηγητές πίστευαν ότι οι κοινωνικοί λειτουργοί και οι πολιτιστικοί διαμεσολαβητές ήταν σημαντικοί για την επικοινωνία και τη συνεργασία με τις οικογένειες ΠΜΜ, αλλά λίγα σχολεία είχαν τέτοιες θέσεις, και αυτές σε ορισμένες περιπτώσεις οφείλονται σε άλλες υπηρεσίες που παρέχουν αυτή τη διευκόλυνση.

1.4 Ανοίγοντας την τάξη

Όσον αφορά την πρακτική των εκπαιδευτικών, είναι σημαντικό να προγραμματιστεί με τη σκέψη ότι οι ίδιοι οι μαθητές θα κατευθύνουν σε μεγάλο βαθμό τη μάθησή τους στην τάξη DIVERSE. Μέσω των δραστηριοτήτων DIVERSE, οι μαθητές έχουν την ελευθερία να:

- επιλέγουν τι ρόλο θα αναλάβουν στο μάθημα,
- αποφασίζουν πότε και τι να συνεισφέρουν στη συζήτηση και τις δραστηριότητες,
- δημιουργούν χαρακτήρες, πλοκή, δράσεις και ιστορία,
- προτείνουν και αξιολογούν λύσεις,
- σχεδιάζουν γραφικά, γραπτή έκφραση, σετ, κοστούμια,

- αναπτύσσουν τις δικές τους απόψεις και την κατανόηση του κόσμου γύρω τους,
- επιλέγουν το δικό τους χρόνο προς χρήση.

Αυτή η ελευθερία μπορεί να είναι πέρα από όσα έχετε συνηθίσει εσείς ή η τάξη, και έτσι πρέπει να γίνουν ορισμένες προσαρμογές στις προσδοκίες και τη συμπεριφορά. Σε αυτήν την περίπτωση, οι ακόλουθες σκέψεις μπορεί να είναι χρήσιμες.

Ως δάσκαλος, πόσο επιτρέπετε με την τρέχουσα πρακτική σας στους μαθητές σας να χρησιμοποιούν την πρωτοβουλία τους; Ποια είναι τα οφέλη όταν οι μαθητές κάνουν αυτές τις επιλογές για τον εαυτό τους, αντί να τις κάνετε γι' αυτούς;

Η μεγαλύτερη επιλογή που πρέπει να κάνουν οι μαθητές είναι για το πώς σχετίζονται μεταξύ τους και με τον δάσκαλο. Όταν ένας δάσκαλος κυριαρχεί στην τάξη, καθορίζεται απολύτως η συμπεριφορά των μαθητών. Όταν η τάξη χαλαρώνει, για να τους επιτρέψει να καθοδηγήσουν τη δική τους μάθηση, πρέπει επίσης να μάθουν πώς να παρακολουθούν και να ρυθμίζουν τη συμπεριφορά τους. Εάν αυτό δεν είναι κάτι που έχουν συνηθίσει να κάνουν, πρέπει να μάθουν τις δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να αξιοποιήσουν στο έπακρο αυτήν την ελευθερία. Αυτές περιλαμβάνουν:

- δεξιότητες ακρόασης και παρατήρησης,
- ευελιξία και προσαρμοστικότητα,
- δεξιότητες επικοινωνίας,
- δεξιότητες συνεργασίας,
- ανοχή της ασάφειας και των απόψεων άλλων ανθρώπων.

Οι δραστηριότητες στο DIVERSE απαιτούν και παρέχουν τις προϋποθέσεις για την ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων. Ο δάσκαλος διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στο να είναι σαφές σχετικά με τη σημασία αυτών των δεξιοτήτων, να τις μοντελοποιεί και να επισημαίνει πότε τις παρουσιάζουν οι μαθητές.

Το να δοθεί στους μαθητές ελευθερία στην τάξη δεν είναι το ίδιο με το να τους αφήσει να «συνεχίσουν μόνοι τους» - ο δάσκαλος μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην οργάνωση της μάθησης και στην παροχή ανατροφοδότησης.

Κατά την οργάνωση και τον συντονισμό των μαθημάτων DIVERSE, η ακόλουθη λίστα θα βοηθήσει στη διαχείριση της συμπεριφοράς και στην υποστήριξη της ανάπτυξης δεξιοτήτων για ανεξάρτητη μάθηση. Στηρίζεται στα μαθήματα προηγούμενων προγραμμάτων.

- Το κύριο έργο για τον εκπαιδευτικό είναι στον προγραμματισμό. Όταν το μάθημα οργανωθεί καλά και οι μαθητές ξέρουν τι κάνουν, οι μαθητές θα κάνουν τη δουλειά στην τάξη.
- Να είστε ξεκάθαροι στους μαθητές σχετικά με τους στόχους του μαθήματος (τι θα μάθουν και τι θα είναι σε θέση να κάνουν), τι πρέπει να κάνουν κατά τη διάρκεια του μαθήματος και πώς θα το κάνουν.

- Μοιραστείτε το σχέδιο μαθήματος / τις μεμονωμένες δραστηριότητες με τους μαθητές και ενθαρρύνετε τους να αναφέρονται σε αυτό, έτσι ώστε να μπορούν να προχωρήσουν με τον δικό τους ρυθμό όπου χρειάζεται.
- Διαμορφώστε τους κανόνες της τάξης με τους μαθητές (ή εάν το κάνετε ήδη, συνεχίστε να τους αναπτύσσετε για τα μαθήματα DIVERSE). Επιστρέψτε στους κανόνες εάν οι μαθητές απομακρυνθούν από την εργασία. Απαιτείται να τηρούνται οι κανόνες με συνέπεια και να αποφασίζονται τυχόν αλλαγές από όλους συλλογικά, ως τάξη.
- Ελέγξτε την κατανόηση των μαθητών μέσω ανοιχτών ερωτήσεων. Όταν οι μαθητές υποβάλλουν ερωτήσεις, όπου νομίζετε ότι χρειάζεται, απευθύνετε τες στον διπλανό τους ή σε ολόκληρη την τάξη για συζήτηση.
- Όπου αυξάνεται το επίπεδο θυρύβου, κατανοήστε ότι αυτό από μόνο του δεν αποτελεί ένδειξη συμπεριφοράς που δεν συνάδει με την εργασία - η συνεργασία απαιτεί συζήτηση. Όταν οι μαθητές βρίσκονται σε συζήτηση, κάντε τους ερωτήσεις σχετικά με τη συνομιλία τους και χρησιμοποιήστε ερωτήσεις για να επαναφέρετε την εστίασή τους στη δραστηριότητα, εάν δεν είναι εστιασμένοι στην εργασία.
 - Συγκρατήστε τα νεύρα σας και να είστε συνεπείς. Η αλλαγή συμπεριφοράς απαιτεί χρόνο, όπως και η εκμάθηση των δεξιοτήτων για να εργάζεστε ανεξάρτητα και με συνεργασία. Να είστε συνεπείς στην προσέγγισή σας και να παρακολουθείτε τις αλλαγές στη συμπεριφορά με την πάροδο του χρόνου. Μιλήστε ξεκάθαρα με τους μαθητές για τα μαθήματα, τι χρειάζονται από εσάς, τι χρειάζονται ο ένας από τον άλλο, καθώς και για το τι χρειάζεστε εσείς από αυτούς.

II Το Θέατρο στην Εκπαίδευση

Συγγραφέας: Adam Bethlenfalvy , InSite Drama , Ουγγαρία

Καθώς το Θέατρο στην Εκπαίδευση είναι ένα πολύπλοκο φάσμα μεθοδολογιών, θεωρούμε αυτή την ενότητα ως πρόσκληση σε αυτόν τον συναρπαστικό κόσμο. Επομένως, παρέχουμε συνδέσμους και περισσότερες πηγές στο τέλος του κειμένου. Ελπίζουμε ότι θα βρείτε εκείνα τα στοιχεία του Θεάτρου στην Εκπαίδευση που είναι τα πιο ενδιαφέροντα για εσάς και θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες και παραδείγματα σχεδίων μαθημάτων προς αυτές τις κατευθύνσεις μέσω αυτών των συνδέσμων.

II.1 Εισαγωγή στη θεωρία [\[1\]](#)

II.1.1 Τι είναι το θέατρο;

Το θέατρο της Δυτικής Ευρώπης έχει τις ρίζες του στην Αρχαία Ελλάδα. Η Αθήνα ήταν στο κέντρο της, όπου το ελληνικό θέατρο έγινε μέρος του φεστιβάλ προς τιμήν του θεού του κρασιού, της γονιμότητας και της θρησκευτικής έκστασης, του Διονύσου. Παρακολουθώντας το θέατρο ως κοινότητα ανθρώπων, οι Αθηναίοι μπόρεσαν να δουν τη θέση τους στην κοινωνία καθώς δραματοποιήθηκαν οι καταστάσεις τους. Αυτό τους επέτρεψε να αμφισβητήσουν, να

αμφιβάλλουν, να γιορτάσουν, να συζητήσουν και να εξερευνήσουν τα προβλήματα της κοινότητάς τους ελεύθερα και τελικά να μάθουν κάτι. Να αποκτήσουν νέα γνώση και κατανόηση. Η προέλευση του δυτικού ευρωπαϊκού θεάτρου καθοδηγείται από την ανάγκη της κοινωνίας να μάθει για τον εαυτό της και τη θέση της στον κόσμο. Το θέατρο εξυπηρετούσε τους ανθρώπους. Αλλά ας επικεντρωθούμε ειδικά στο θέατρο και την εκπαίδευση τώρα.

Το Θέατρο στην Εκπαίδευση (DiE , επίσης γνωστό ως Creative Drama ή Process Drama) , εστιάζει τόσο στη μορφή όσο και στο περιεχόμενο του θεάτρου. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν για θέματα και έννοιες που θίγονται στο θέατρο και μέσω του θεάτρου. Είναι σημαντικό ότι το DiE βασίζεται στην εμπλοκή των συμμετεχόντων στη μυθοπλασία που δημιουργούν οι ίδιοι η οποία προσφέρει μια εκπαιδευτική, παρά μια θεραπευτική προοπτική, σε θέματα που μπορεί να αντιμετωπίζουν. Το Θέατρο δημιουργεί έναν χώρο για τους συμμετέχοντες ώστε να κατανοήσουν τον κόσμο στον οποίο ζουν.

Ενώ η αφετηρία ενός μαθήματος θεάτρου μπορεί να είναι ένα θέμα από το πρόγραμμα σπουδών, η έμφαση δίνεται στην *εξέταση των ανθρώπινων πτυχών* , παρέχοντας έναν «άλλον» για να κατανοήσουμε τον εαυτό μας. Αυτό βοηθά τους νέους να βλέπουν σύνθετες συνδέσεις, την εξέλιξη των γεγονότων και τον αντίκτυπο που έχουν οι κοινωνικές δυνάμεις στους πραγματικούς ανθρώπους.

Χρησιμοποιώντας το θέατρο με αυτόν τον τρόπο - κατανόηση, εξερεύνηση και ταυτοποίηση με το "άλλο" - οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν νόημα. Μαθαίνουν να κατανοούν και να αμφισβητούν την κουλτούρα στην οποία λειτουργούν και να εξετάζουν εναλλακτικές λύσεις. Το θέατρο στην τάξη όχι μόνο παρέχει μία σκηνή για δράση με διαφορετικούς τρόπους, αλλά και προετοιμασία για μια διαφορετική δράση στον πραγματικό κόσμο.

Κεντρικό σημείο των παραπάνω στοιχείων είναι οι έννοιες της δημοκρατίας και της δημοκρατικής εννοιολογίας . Και τα δύο από αυτά , μεταξύ άλλων, είναι σημαντικά ευρήματα στην έρευνα «το θέατρο βελτιώνει τις ικανότητες» της Λισαβόνας [\[2\]](#) (Cziboly, 2010), ένα διεθνές ερευνητικό έργο ποσοτικής έρευνας μεγάλης κλίμακας που μελέτησε τον αντίκτυπο του θεάτρου στους νέους με δεδομένα που συλλέχθηκαν σε 12 χώρες από περίπου 5000 παιδιά και νέους. Αυτή η έρευνα διαπίστωσε ότι ο αντίκτυπος της συμπερίληψης του εκπαιδευτικού δράματος και του θεάτρου στα σχολικά προγράμματα είναι ότι οι νέοι είναι πιο πιθανό να είναι "πολίτες ... [που] συμπαθούν την πολιτιστική πολυμορφία και τον διαπολιτισμικό διάλογο" και ότι αυτοί:

1. είναι πολύ πιο ανεκτικοί τόσο στις μειονότητες όσο και στους αλλοδαπούς,
2. είναι πιο δραστήριοι πολίτες,
3. δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για ψηφοφορία σε οποιοδήποτε επίπεδο,
4. δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για συμμετοχή σε δημόσια ζητήματα,
5. έχουν περισσότερη ενσυναίσθηση: ανησυχούν κι ενδιαφέρονται για τους άλλους,
6. είναι πιο ικανοί να αλλάξουν την οπτική τους.
- 7.

Έτσι, η σημασία του θεάτρου και ο λόγος για τη χρήση του είναι σαφώς ωφέλιμα για τη δημιουργία περισσότερων αποδεκτών, δημοκρατικών χώρων και χώρων για τους νέους, χώρων που έχουν και δημιουργούν ενσυναίσθηση. Ως αποτέλεσμα της θεατρικής διαδικασίας, οι

συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν, να μάθουν, να δοκιμάσουν και να αμφισβητήσουν προϋπάρχουσες γνώσεις και να φθάσουν αναμφισβήτητα στο « innerstandings » (Heathcote, 1981) .

Ενώ η δημιουργία παραστάσεων εξακολουθεί να υπάρχει στα σχολεία, οι εκπαιδευτικοί τους στόχοι έχουν διευρυνθεί και περιλαμβάνουν τη δημιουργία κοινότητας. Τη δημιουργία χώρου για τους συμμετέχοντες να πουν τις ιστορίες τους. Να αναπτύξουν τις επικοινωνιακές ή γλωσσικές τους δεξιότητες. Ή να κατανοήσουν καλύτερα τις θεατρικές φόρμες και τα παιχνίδια. Ωστόσο , το θέατρο στην εκπαίδευση δεν είναι τόσο διαδεδομένο στη χρήση του σε διαφορετικές χώρες. Υπάρχει μια ισχυρή παράδοση της χρήσης ορισμένων στοιχείων του σε διάφορες μεθοδολογίες διδασκαλίας γλωσσών, αλλά η χρήση πιο σύνθετων μορφών δεν είναι τόσο συνηθισμένη.

II.1.2 Διαχείριση της διαφορετικότητας στην τάξη με το θέατρο

Το θέατρο στην εκπαίδευση μπορεί να είναι ένας εξαιρετικά χρήσιμος πόρος για τη συνεργασία με μαθητές που προέρχονται από περιθωριοποιημένες κοινότητες. Καθώς το θέατρο βασίζεται στη διερεύνηση ανθρώπινων καταστάσεων , οι μαθητές που μπορεί να μην είναι δυνατοί ως προς τις επιδόσεις τους έχουν επίσης την ευκαιρία να αναλάβουν κεντρικό ρόλο. Μπορούν να είναι εμπειρογνώμονες της ζωής και να μπορούν να πουν γιατί οι άνθρωποι κάνουν αυτό που κάνουν, ακόμα κι αν ίσως δεν είναι οι καλύτεροι μαθητές σε ορισμένα από τα σχολικά μαθήματα.

Καθώς το θέατρο επικεντρώνεται στο πρόβλημα και καλεί τους ανθρώπους να εκφράσουν γνώμη και όχι γεγονότα , προσφέρει έναν ασφαλή χώρο για τους μαθητές να εκφράσουν γνώμη και να επικοινωνήσουν μεταξύ τους. Το θέατρο είναι μια κοινωνική δραστηριότητα με μια κοινότητα που εργάζεται σε ομάδες και συζητά και δημιουργεί κάτι μαζί. Αυτή η κοινωνική εμπειρία μπορεί να βοηθήσει στην ενσωμάτωση διαφορετικών πολιτισμών και υπόβαθρου.

Το θέατρο δημιουργεί ενσυναίσθηση - επιτρέπει στους μαθητές να καταλάβουν ότι υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί λόγοι για τους ανθρώπους να συμπεριφέρονται με ορισμένους τρόπους και ότι η ίδια κατάσταση μπορεί να φανεί από πολλές διαφορετικές οπτικές γωνίες. Στις καλύτερες περιπτώσεις το θέατρο επιτρέπει στους μαθητές να μπαίνουν στην κατάσταση των άλλων, προσφέροντας έτσι μια αίσθηση κατανόησης.

Ως εκ τούτου, το θέατρο στην Εκπαίδευση είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για να δουλεύει κανείς και με τα παιδιά ΠΜΜ και ειδικά με τους συμμαθητές τους, ενισχύοντας την ένταξη των παιδιών ΠΜΜ στην τάξη, στο σχολείο και στην κοινωνία.

II.1.3 Τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις

Υπάρχουν διάφορες προσεγγίσεις στο θέατρο και αυτές πραγματοποιούνται μέσω διαφορετικών μεθοδολογιών. Είναι πολύ συνηθισμένο αυτές οι διαφορετικές προσεγγίσεις να εμφανίζονται μέσα στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα της ίδιας χώρας.

Το Εκπαιδευτικό Δράμα, ως η μελέτη του θεάτρου : Το πρόγραμμα σπουδών GCSE για τις σπουδές θεάτρου και Εκπαιδευτικού Δράματος στα σχολεία του Ηνωμένου Βασιλείου, για παράδειγμα, επικεντρώνεται στο να εξοικειωθούν οι μαθητές του θεάτρου με την ίδια την τέχνη, τα διαφορετικά είδη και τις τεχνικές του θεάτρου, διάφορους συγγραφείς και θεωρίες, που συνήθως συνδυάζονται με έμφαση στη δημιουργία παράστασης ή στον γραπτό αναστοχασμό γ' αυτήν. Αυτές οι διαδικασίες ξεκινούν συχνά από συγκεκριμένα θεατρικά

κείμενα, αλλά ο αυτοσχεδιασμός παραστάσεων ή η γραφή ασκήσεων μπορεί επίσης να είναι αφετηρία. Τόσο στην Ουγγαρία όσο και στο Ηνωμένο Βασίλειο το θέατρο συχνά συγχωνεύεται με μαθήματα ουγγρικής ή αγγλικής γλώσσας- στο Ηνωμένο Βασίλειο το θέατρο βρίσκεται στο Αγγλικό Εθνικό πρόγραμμα σπουδών και επίσημα και όχι ως ξεχωριστό θέμα - και έτσι η εστίαση είναι στο πώς το έργο των δραματουργών διαδίδεται αποτελεσματικά μέσω της παράστασης ή οι καθηγητές συχνά εργάζονται με το Εκπαιδευτικό Δράμα προκειμένου να δημιουργήσουν και να συζητήσουν τη χρήση και το νόημα της γλώσσας, βασιζόμενοι σε μεγάλο βαθμό σε ασκήσεις φωνής και κίνησης.

Άλλες προσεγγίσεις στοχεύουν στο να εξερευνήσουν οι νέοι κοινωνικά ή ατομικά προβλήματα και καταστάσεις, χρησιμοποιώντας το θέατρο.

Το θέατρο, ως εφαρμογή των θεατρικών συμβάσεων / μορφών: Η Προσέγγιση των Συμβάσεων είναι μία από αυτές τις μεθοδολογίες, καθώς προσφέρει θεατρικές φόρμες για τη συμμετοχή των μαθητών με βάση μια ποικιλία θεατρικών πρακτικών. Οι φόρμες όπως τα *καυτά καθίσματα* ή η *παρακολούθηση σκέψης* χρησιμοποιούνται ευρέως, αλλά δεκάδες άλλες μορφές προσφέρονται στους δασκάλους για τη δομή μαθημάτων θεάτρου ή την ενσωμάτωσή τους ατομικά στις μαθησιακές δραστηριότητες.

Το θέατρο, ως διαδικασία Βίωσης της Πραγματικότητας: το Process drama, που χρησιμοποιείται τελευταία ως συνώνυμο του Εκπαιδευτικού Δράματος (Drama in Education) χρησιμοποιεί επίσης φόρμες που περιγράφονται ως «συμβάσεις» από τον Neelands, αλλά η έμφαση σε αυτήν την περίπτωση είναι πολύ περισσότερο στις υποκείμενες δραματουργικές δομές και στη διαδικασία της «δημιουργίας θεάτρου από κοινού», όχι για το κοινό αλλά για την ίδια την συμμετέχουσα ομάδα.

Η διχοτομία που κυριάρχησε στη συζήτηση σχετικά με το ρόλο των νέων στο θέατρο επικεντρώθηκε στις έννοιες της *εμπειρίας* και της *παράστασης*. Η παράσταση παραμένει παραδοσιακά στο επίκεντρο για το πρόγραμμα Εκπαιδευτικού Δράματος και Θεατρικών Σπουδών, το οποίο δίνει έμφαση στην ανάπτυξη ευκαιριών για δημιουργία, εκτέλεση και αντίδραση, με πρόσφατα μια στροφή προς τις «δεξιότητες παράστασης», καθώς είναι πιο εύκολο να μετρηθούν και να αξιολογηθούν. Τα μαθήματα θεατρικών σπουδών παραδοσιακά θα έδιναν έμφαση στην εμπειρία ή στην πτυχή της «βίωσης» των θεατρικών μαθημάτων, όπου οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να ασχοληθούν με φανταστικές καταστάσεις μέσα από τα φανταστικά περιβάλλοντα. Η Προσέγγιση των Συμβάσεων θα έδινε έμφαση στη δημιουργία κατανόησης και στοχασμού της κατάστασης. Ο Gavin Bolton (1998) υποστηρίζει ότι το θέατρο στην Εκπαίδευση ενσωματώνει *την παρουσίαση και την παράσταση* επίσης, αλλά κυρίως στοχεύει στο να γνωρίσουν οι συμμετέχοντες τους εαυτούς τους ως «κατασκευαστές» της θεατρικής παράστασης, την ίδια στιγμή που «ζουν μέσα, βιώνουν» τις φανταστικές καταστάσεις στη δημιουργία των οποίων λαμβάνουν μέρος, τουλάχιστον στην περίπτωση του είδους που ορίζεται ως Process drama.

II.2 Περιγραφή της μεθόδου

II.2.1 Θέατρο - μερικά πρακτικά παραδείγματα για το πώς παρουσιάζονται οι διάφορες προσεγγίσεις στα σχολεία

Το θέατρο είναι παρόν σε ποικίλες μορφές στην εκπαίδευση. Η δημιουργία μιας παράστασης δεν μπορεί μόνο να είναι ένα στοιχείο μαθημάτων θεάτρου, αλλά μπορεί επίσης να παρέχει

ένα πλαίσιο για την εκμάθηση γλωσσών κατά τη δημιουργία μιας παράστασης σε μια ξένη γλώσσα ή ένα κίνητρο για τη μελέτη της ιστορίας. Αρχαία Ελληνικά μέσω της πρόβας ενός ελληνικού έργου, για παράδειγμα.

Μια άλλη προσέγγιση είναι απλώς η χρήση συγκεκριμένων μορφών θεάτρου, συμβάσεων και η ενσωμάτωσή τους σε μαθήματα. Το παιχνίδι ρόλων είναι ίσως το πιο ευρέως χρησιμοποιούμενο στη διδασκαλία γλωσσών, αλλά οι συμβάσεις όπως οι *καυτές καρέκλες* ή οι *παγωμένες εικόνες* είναι επίσης συχνά ενσωματωμένες σε ανθρωπιστικές σπουδές με σχέδια μαθημάτων.

Το *Mantle of the Expert* είναι ένα παιδαγωγικό πλαίσιο βασισμένο στο θέατρο, που αναπτύχθηκε από την Dorothy Heathcote και προσφέρει στους μαθητές ένα φανταστικό πλαίσιο: συμπεριφέρονται σαν να είναι υπάλληλοι μιας εταιρείας, για παράδειγμα, και αυτό το «σαν να» επιτρέπει σε πολλά διαφορετικά υλικά βασισμένα στο πρόγραμμα σπουδών να ενσωματωθούν στο φανταστικό έργο. Οι μαθητές μετρούν, σχεδιάζουν, γράφουν και ερευνούν τους πόρους όπως απαιτεί το αφήγημα της φανταστικής εταιρείας.

Το *Process drama* επιτρέπει στους μαθητές να εμπλέκονται σε ανθρώπινα προβλήματα, κοινωνικά ζητήματα και ηθικά διλήμματα μέσα στο εκπαιδευτικό σύστημα, είτε ως ξεχωριστό μάθημα θεάτρου είτε ως θεατρική δομή ενσωματωμένη σε ένα μάθημα. Μέσω της συμμετοχής σε αφηγήσεις για «άλλους», μια ποικιλία ανθρώπινων καταστάσεων μπορεί να διερευνηθεί, προσφέροντας την ανθρώπινη οπτική ως υλικό του προγράμματος σπουδών. Συχνά ο ίδιος ο δάσκαλος μπορεί να μπει σε ρόλο και να βελτιώσει τη μάθηση μέσα από μια φανταστική κατάσταση, για παράδειγμα να παρουσιάσει σαν πρότυπο-μοντέλο τη χρήση της γλώσσας ή να δημιουργήσει συγκεκριμένα προβλήματα, που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι συμμετέχοντες στο θέατρο. Ένα καλό παράδειγμα μεταξύ της διαφοράς μιας προσέγγισης θεατρικών διαδικασιών (*process drama*) και μιας προσέγγισης προσανατολισμένης στην παράσταση θα ήταν η χρήση της έννοιας του ρόλου έναντι του χαρακτήρα. Ενώ οι συμμετέχοντες ενδέχεται να αναπτύξουν ή να παίξουν διαφορετικούς «χαρακτήρες» σε ένα μάθημα βασισμένο στην παράσταση, οι συμμετέχοντες στο θέατρο της διαδικασίας (*process drama*) παίζουν «ρόλους», όπου η στάση απέναντι στην φανταστική κατάσταση είναι μεγαλύτερης σημασίας. Αυτή η πτυχή του θεάτρου της διαδικασίας (*process drama*) είναι πολύ πιο ευεργετική για ιστορικές εξερευνήσεις ή για συμμετοχή σε γεωγραφικά προβλήματα.

II.2.2 Κεντρικά στοιχεία του Θεάτρου στην Εκπαίδευση

Με μερικές πρακτικές ερωτήσεις που πρέπει να λάβετε υπόψη μετά από κάθε στοιχείο

Ενασχόληση με προβλήματα : Η Dorothy Heathcote κάποτε χαρακτήρισε το θέατρο ως «άνθρωπο σε χάος». Για να είναι ενδιαφέρον ένα έργο, πρέπει να υπάρχει κάποιο πρόβλημα, το οποίο αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι που παρουσιάζονται στη φανταστική ιστορία. Είναι χρήσιμο να έχουμε ένα πρόβλημα που βασίζεται σε μια ανθρώπινη αντίφαση - δεν υπάρχει απλή λύση ή σαφείς "καλοί" και "κακοί" ρόλοι - αλλά αντιφάσεις που προσφέρονται για εξέταση. Μέσω του έργου το κοινό - ή στην περίπτωσή μας οι συμμετέχοντες - μπορούν να ασχοληθούν με ασφάλεια με το πρόβλημα, όπως συμβαίνει στον φανταστικό κόσμο και όχι στην πραγματικότητα. Το πρόβλημα φυσικά υπάρχει σε δύο επίπεδα. Υπάρχει ένα μεταστρώμα, ένα βασικό κεντρικό πρόβλημα που ενυπάρχει και αυτό εκδηλώνεται στην πλοκή, στις καταστάσεις με διαφορετικούς τρόπους.

Η επιλογή του κατάλληλου προβλήματος και κατάστασης για μια συγκεκριμένη ομάδα είναι ένα από τα δύσκολα καθήκοντα του δασκάλου. Είναι σημαντικό να βρούμε τη «γωνία σύνδεσης» για τους συμμετέχοντες, ποια πτυχή μιας κατάστασης ή μιας ιστορίας θα ήταν ελκυστική για μια συγκεκριμένη ομάδα;

Η δημιουργία του «άλλου»: το Θέατρο στην Εκπαίδευση στηρίζεται στην προσφορά κάποια μορφής του «άλλου» στους φοιτητές - αυτό μπορεί να είναι άλλο πρόσωπο ή κατάσταση ή ακόμα και ένα αντικείμενο - κάτι που οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν και να διερευνήσουν μέσα από θεατρικές μορφές. Το κεντρικό πρόβλημα του θεάτρου πρέπει να εκφραστεί σε αυτό το «άλλο» - πρέπει να γίνει από μέσω μιας συγκεκριμένης κατάστασης, που θα μπορούσε να περιέχει αντικείμενα, ανθρώπους ή εικόνες που εκφράζουν το πρόβλημα.

Ποια είναι η κατάσταση, η απτή φόρμα που εκφράζει τις αντιφάσεις, τις ανθρώπινες πτυχές μιας συγκεκριμένης ιστορίας με την οποία θέλουμε να ασχοληθούμε; Τι «άλλο» μπορούμε να προσφέρουμε στους μαθητές, με το οποίο θα ενδιαφέρονται να ασχοληθούν;

«Δημιουργία» φανταστικών καταστάσεων: Είναι ένα σημαντικό συστατικό του θεάτρου στην εκπαίδευση ότι οι συμμετέχοντες και ο συντονιστής συνθέτουν τη φανταστική κατάσταση ή την ιστορία από κοινού. Αποτελεί ευθύνη του διαμεσολαβητή να προσφέρει τη δομή και ορισμένα καθοριστικά στοιχεία της συλλογικής εργασίας, αλλά είναι επίσης δική του ευθύνη να προσφέρει χώρο στους συμμετέχοντες να αναλάβουν την κτήση της ιστορίας και να φέρουν τις πτυχές, τις ερωτήσεις που είναι σημαντικές για αυτούς. Είναι χρήσιμο να δομηθεί το μάθημα, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να γίνουν δημιουργοί της ιστορίας σε διάφορες μορφές: μερικές φορές συζητώντας τι πρέπει να συμβεί άμεσα, αλλά και μέσω της δημιουργίας / αναπαραγωγής σκηνών ή της συμμετοχής σε αυτοσχεδιασμούς όπου χτίζουν την ιστορία περαιτέρω μέσα από τη δραματική μορφή .

Τι είναι χρήσιμο να προσφέρετε ως «δεδομένα» στην ιστορία και τι πρέπει να αφήσετε ελεύθερο για να αποφασίσουν οι συμμετέχοντες; Πότε είναι χρήσιμο να προχωρήσουμε με την ιστορία και πότε είναι χρήσιμο να εξερευνήσουμε τι είναι πίσω από αυτήν;

Προστασία των μαθητών σε ρόλο: Οι συμμετέχοντες μπορούν να εμπλακούν με φανταστικές καταστάσεις, αναλαμβάνοντας ρόλους μέσα στην ιστορία. Αυτό μπορεί να ενισχύσει τη βιωματική φύση του θεάτρου. Οι συμμετέχοντες μπορούν να μπουν στα παπούτσια άλλων ανθρώπων και να κατανοήσουν καλύτερα την προοπτική και τη θέση τους. Αλλά οι μαθητές πρέπει να προστατεύονται σε ρόλους, έτσι ώστε η εμπειρία να μην γίνεται επιφανειακή και να μπορούν πραγματικά να εμπλακούν στην κατάσταση ενός άλλου προσώπου.

Ο διαμεσολαβητής πρέπει να ρωτήσει ποια βήματα θα βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να εμπλακούν σε έναν ρόλο. Πώς μπορεί να προχωρήσει βήμα προς βήμα η προοπτική ενός συγκεκριμένου ρόλου, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να μην ωθούνται σε έναν ρόλο που δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν;

Καταστάσεις σε πλαίσιο: Το βασικό συστατικό όλων των θεατρικών δράσεων είναι η κατάσταση. Στο Θέατρο στην Εκπαίδευση διερευνούμε τις ανθρώπινες καταστάσεις και προσπαθούμε να καταλάβουμε γιατί οι άνθρωποι κάνουν αυτό που κάνουν. Μια κατάσταση συμβαίνει πάντα σε έναν χώρο, συμβαίνει μεταξύ ανθρώπων και περιέχει κάποιο πρόβλημα που μπορεί να εκδηλωθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Υπάρχει επίσης πάντα ένα ευρύτερο κοινωνικό - πολιτικό και πολιτιστικό πλαίσιο στο οποίο οι καταστάσεις συμβαίνουν, και αυτό θα έχει επιπτώσεις και στο πώς οι διαφορετικοί ρόλοι θα αντιδράσουν σε αυτό που συμβαίνει.

Αν και όλοι γνωρίζουμε ότι η κατάσταση του θεάτρου είναι φτιαχτή / φανταστική (ακόμα κι αν βασίζεται σε μια πραγματική κατάσταση) όλοι μας πρέπει να σταματήσουμε τη δυσπιστία και να σκεφτούμε το «σαν να » σαν να ήταν πραγματικό.

Ποια είναι τα σημαντικά στοιχεία μιας κατάστασης που έχει να προσφέρει ο διαμεσολαβητής και ποια είναι αυτά που οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν για να τα κάνουν δικά τους; Πώς μπορούν τα πολιτιστικά, κοινωνικοπολιτικά στοιχεία του πλαισίου να ενταχθούν στην κατάσταση;

Επιβράδυνση του χρόνου - πράξη και νόημα: Για να εξερευνήσει τις ανθρώπινες καταστάσεις, το θέατρο στοχεύει να επιβραδύνει τον χρόνο, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να κατανοήσουν τι συμβαίνει, πώς συμπεριφέρονται οι άνθρωποι, πώς οι δράσεις επηρεάζουν διαφορετικούς παράγοντες μιας κατάστασης. Το θέατρο βασίζεται στο ίδιο σύστημα σημαδιών-οιωτών με την πραγματική ζωή, αλλά η σηματοδότηση είναι εξαιρετικά επιλεκτική, ώστε το κοινό να μπορεί να την διαβάσει. Μέσω του θεάτρου οι συμμετέχοντες συνειδητοποιούν την ανάγνωση σημαδιών και επίσης δημιουργούν σημάδια για να τα διαβάσουν οι άλλοι.

Ο διαμεσολαβητής πρέπει να σκεφτεί ποιες μορφές θα επιτρέψουν στους συμμετέχοντες να βγάλουν νόημα και να σκεφτούν τη σημασία του τι συμβαίνει.

II.2.3 Διευκόλυνση

Το θέατρο στην εκπαίδευση χρησιμοποιεί τον όρο **διευκολυντής** όταν αναφέρεται στον ρόλο του δασκάλου. Αυτός ο όρος εκφράζει μια παιδαγωγική στάση - ότι καθιστά δυνατή ή εύκολη τη δημιουργία / συμμετοχή / εμπλοκή των συμμετεχόντων. Αυτή η στάση μπορεί να αναλυθεί σε ορισμένα κεντρικά στοιχεία σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο ο διαμεσολαβητής αντιλαμβάνεται τους συμμετέχοντες στα μαθήματα. Οι συμμετέχοντες στα μαθήματα:

- Κατέχουν συγκεκριμένη εμπειρία και γνώση σχετικά με το πώς είναι να είσαι ανθρώπινο ον. Αυτές οι γνώσεις πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψη και να προσφέρουν έδαφος για κοινή χρήση.
- Πρέπει να θεωρηθούν ως εταίροι στη διερεύνηση και τη δημιουργία νοήματος.
- Έχουν κοινωνικοποιηθεί σε ένα συγκεκριμένο σύνολο εμπειριών (στο σπίτι και στο σχολείο) σχετικά με το τι αναμένεται από αυτούς. Πρέπει να οικοδομήσουν εμπιστοσύνη σε νέες μορφές εκπαίδευσης που διερευνώνται από κοινού με αυτούς.

Η χρήση της γλώσσας είναι κεντρικής σημασίας για την επίτευξη αυτών των στόχων. Οι επόμενες ενότητες αντικατοπτρίζουν με λίγο περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτό.

Ο Alexander (2006) προσδιορίζει επίσης πέντε βασικούς τύπους ομιλίας στην τάξη, από τους οποίους είναι σημαντικοί οι ακόλουθοι τρεις:

- Διδασκαλία / έκθεση του δασκάλου στην τάξη (δάσκαλος – τάξη ή δάσκαλος – ομάδα ή δάσκαλος – άτομο): παροχή πληροφοριών ή εξηγήσεων στους μαθητές ,
- Συζήτηση (δάσκαλος – τάξη ή δάσκαλος –ομάδα ή μαθητής– μαθητής): ανταλλαγή ιδεών και πληροφοριών και επίλυση προβλημάτων,

- Διάλογος (δάσκαλος-τάξη, δάσκαλος-ομάδα, δάσκαλος-μαθητής ή μαθητής-μαθητής): οικοδόμηση μιας κοινής κατανόησης μέσω δομημένων ερωτήσεων και ουσιαστικής συζήτησης.

Αυτοί οι τύποι συνομιλίας υπάρχουν σε μεγάλο βαθμό σε οποιοδήποτε θεατρικό μαθησιακό περιβάλλον και το να λαμβάνονται υπόψη στη δημιουργία μιας θεατρικής διερεύνησης είναι πολύ σημαντικό. Επιπλέον, η συζήτηση είναι σημαντική, καθώς λειτουργεί ως γέφυρα προς τη γραπτή γλώσσα, κάτι που ισχύει ιδιαίτερα όταν οι προφορικές εργασίες απαιτούν από τους μαθητές να κάνουν σαφή τη σημασία των λόγων τους στους ακροατές τους, όπου πρέπει να λάβουν υπόψη όχι μόνο τι θέλουν να πουν αλλά και πώς να το πουν. Σε αυτό ενυπάρχει η έννοια της γνωστικής ανάπτυξης και ο σημαντικός ρόλος του λόγου στην επίτευξη ενός στόχου. Μια ομιλία και μια συζήτηση είναι διαδραστικές διαδικασίες πράγμα που σημαίνει ότι και οι δύο, μαθητές και εκπαιδευτικοί, παίζουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη και των δεξιοτήτων προφορικού λόγου και της γνωστικής σκέψης.

Ο δεύτερος πυλώνας της διαλογικής παιδαγωγικής περιλαμβάνει ερωτήσεις. Ο Neelands (2004) ισχυρίζεται ότι «το θέατρο είναι ένα μέσο αμφισβήτησης. Επιδιώκει να διαταράξει, να επεκτείνει ή να αλλάξει την κατανόησή μας για το ποιο είμαστε στο ποιο γινόμαστε». Μεθοδολογικά, το θέατρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μια μορφή αμφισβήτησης κατά την οποία οι πιθανές πραγματικότητες μπορούν να συζητηθούν, να διερευνηθούν και να αμφισβητηθούν. Τελικά, κάνοντας αυτό, αναγκάζεται κανείς να εξετάσει ποιο είμαστε κοιτάζοντας τον «άλλο» σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Οι ερωτήσεις είναι τα εργαλεία για να γίνει αυτό και πράγματι αποτελούν θεμελιώδες μέρος της δημοκρατίας.

Οι ερωτήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διευκρινίσουν, να συμπεράνουν, να διερευνήσουν, να αμφισβητήσουν ή να παράσχουν έναν έλεγχο της πραγματικότητας και είναι αυτονόητο ότι τα διαφορετικά ερωτήματα εγείρουν μια ποικιλία απαντήσεων από εκείνους που ερωτώνται. Κυρίως οι ερωτήσεις στο θέατρο ανήκουν σε δύο ξεχωριστές κατηγορίες: ανοιχτές ερωτήσεις, αυτές που ανοίγουν συζήτηση και δεν απαιτούν προκαθορισμένη απάντηση, και κλειστές ερωτήσεις, οι οποίες συχνά περιέχουν μια απάντηση του τύπου «σωστό ή λάθος;». Ωστόσο, οι ερωτήσεις είναι κάτι παραπάνω από αυτό και η ερώτηση που κάνει κανείς στο θέατρο συχνά καθορίζει το σχήμα, την κατεύθυνση ή τη ροή της δραματικής διερεύνησης.

Για παράδειγμα, μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές:

- Λίστα: Τι χρειάζεται η δημοκρατία; Ποιο είναι το νόημα; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της δημοκρατίας;
- Ειδικές πληροφορίες : Πού υπάρχει δημοκρατία; Πότε ξεκίνησε η δημοκρατία;
- Αποκαλύψτε τις διαδικασίες και τα συναισθήματα: Πώς αισθάνεστε για την ελευθερία; Πώς μπορούμε να το δείξουμε αυτό;
- Δυνατότητα δοκιμής: Θα μπορούσαμε να χάσουμε τη δημοκρατία; Θα μπορούσατε να φανταστείτε μια εναλλακτική λύση;
- Ηθική / αξιολογική κρίση: Πρέπει να σεβόμαστε την άποψη όλων;
- Επεξήγηση: Γιατί είναι σημαντική η δημοκρατία; Γιατί μερικοί άνθρωποι έχουν περισσότερη δύναμη από άλλους;

Το να είμαστε πολύ προσεκτικοί όσον αφορά στους τύπους ερωτήσεων που θέτουμε και στον σκοπό τους είναι σημαντικό. Για να το ενισχύσουμε, ωστόσο, δεν πρόκειται μόνο για την υποβολή ερωτήσεων αλλά και για την ακρόαση της απάντησης. Συχνά οι μαθητές θα

προσφέρουν μια απάντηση με βάση την προηγούμενη πολιτιστική ή / και κοινωνική τους εμπειρία. Είναι ζωτικής σημασίας να το ακούει ο καθηγητής θεάτρου .

II.3 Τρία σχέδια μαθημάτων

II.3.1 ΧΑΜΕΝΟΣ

Αυτό το μάθημα εκπαιδευτικού δράματος βασίζεται στην ιστορία της Οδύσσειας του Ομήρου, αλλά αντί να μελετάμε το κείμενο και να ασχολούμαστε με τη μετατροπή του σε παράσταση, προσφέρουμε ένα παράδειγμα χρήσης της ιστορίας ως πλαισίου για κοινή δημιουργία και δραματοποίηση της ανθρώπινης εμπειρίας. Ο καθηγητής μπορεί να επιλέξει να μοιραστούν συγκεκριμένες ιστορίες από το πολυτάραχο, 10ετές μακρύ ταξίδι επιστροφής στην πατρίδα του Οδυσσέα, βασιλιά της Ιθάκης, αλλά αυτό δεν είναι απαραίτητο για την υλοποίηση αυτού του μαθήματος θεάτρου. Στο επίκεντρο αυτής της δομής βρίσκεται η έννοια του να είναι κανείς χαμένος και τα πιθανά εργαλεία που χρησιμοποιούνται για να ξεπεραστεί αυτό το συναίσθημα / κατάσταση. Πιστεύουμε ότι αυτό είναι ένα βασικό ανθρώπινο συναίσθημα που συμμερίζονται τα παιδιά / νέοι ανεξαρτήτως προέλευσης ή κατάστασης στην οποία βρίσκονται, και η μέσω της φαντασίας εξερεύνηση μιας ιστορίας που χτίζεται από κοινού θα επιτρέψει στους μαθητές να κάνουν τις συνδέσεις για τον εαυτό τους ή να μοιραστούν τις εμπειρίες τους με τους άλλους.

«Τον άντρα, Μούσα, τον πολύτροπο να μου ανιστορήσεις, που βρέθηκε
ως τα πέρατα του κόσμου να γυρνά, αφού της Τροίας
πάτησε το κάστρο το ιερό.

Γνώρισε πολιτείες πολλές, έμαθε πολλών ανθρώπων τις βουλές,
κι έζησε, καταμεσής στο πέλαγος, πάθη πολλά που τον σημάδεψαν,
σηκώνοντας το βάρος για τη δική του τη ζωή και των συντρόφων του
τον γυρισμό». [3]

<p>Κέντρο / εστίαση του μαθήματος θεάτρου: <i>Το (συναίσθημα) να είναι κανείς Χαμένος, και ο αντίκτυπός του στους ανθρώπους. Ποιοι πόροι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βρεθεί μια διέξοδος;</i></p>	<p>Το να είσαι Χαμένος - η έννοια μπορεί να διερευνηθεί τόσο σε κυριολεκτικό επίπεδο (σε μια κατάσταση / τόπο) , όσο και σε μεταφορικό επίπεδο (αίσθημα απώλειας / ύπαρξης χωρίς σκοπό ζωής, κ.λπ.) . Επιτρέπει στους συμμετέχοντες να καταθέσουν μια ποικιλία εμπειριών και να εξετάσουν θέματα που τους ενδιαφέρουν.</p>
<p>Ηλικιακή ομάδα: κατά κύριο λόγο 9-12 ετών</p>	<p>Παρέχουμε ένα πλαίσιο που μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες - οι πιθανοί τρόποι για να γίνει αυτό είναι μέρος των παρακάτω σχολίων.</p>
<p>Χρόνος : 45-60 λεπτά</p>	<p>Το βασικό σχέδιο μαθήματος μπορεί να ολοκληρωθεί σε αυτό το χρονικό πλαίσιο, αλλά</p>

	είναι πάντα πιο καρποφόρο να αφήσουμε περισσότερο χρόνο γι' αυτό. Το μάθημα μπορεί εύκολα να επεκταθεί σε μια σειρά μαθημάτων (εκπαιδευτικό σενάριο).
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Η ΛΟΓΙΚΗ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ
<p>Αφήγηση - ο καθηγητής εξηγεί ότι το σημερινό μάθημα θα αφορά τη δημιουργία ενός νέου επεισοδίου μιας πολύ παλιάς ιστορίας. Η ιστορία αφορά έναν ήρωα από την ελληνική μυθολογία και το ταξίδι του στο σπίτι, το οποίο έγινε γεμάτο αρκετά γεγονότα. Περιπλανήθηκε γύρω στις θάλασσες για 10 χρόνια πριν φτάσει στο σπίτι από την Τροία στην Ιθάκη. «Θα εφεύρουμε ένα επεισόδιο αυτού του ταξιδιού, το οποίο αφορά το πώς χάθηκε και βρήκε το δρόμο του ».</p> <p>Συμβόλαιο - Είναι χρήσιμο να διευκρινιστεί τι απαιτεί το μάθημα από τους μαθητές. Για παράδειγμα: «Για να μπορέσουμε να συνεργαστούμε, θα πρέπει να ακούσουμε τις ιδέες ο ένας του άλλου και να χτίσουμε πάνω σ' αυτές ».</p> <p>«Δεν θα υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις, γιατί θα μιλάμε για ιδέες. Όσο περισσότερες ιδέες μοιράζεστε μεταξύ σας τόσο πιο ενδιαφέρουσα μπορεί να γίνει η ιστορία μας ».</p> <p>Θα ήταν χρήσιμο να επιστρέψετε στο περιεχόμενο της ιστορίας για να βοηθήσετε ξανά την ομάδα να εστιάσει. Μπορείτε να θέσετε το κεντρικό θέμα αυτού του μαθήματος στους μαθητές σας, λέγοντας «θα εξετάσουμε πώς ακόμη και οι πιο ισχυροί, οι πιο σκληροί άνθρωποι μπορούν να χαθούν μερικές φορές και τι μπορεί να τους βοηθήσει να βρουν την κατεύθυνσή τους ξανά. »</p>	<p>Είναι σημαντικό να αποσαφηνιστεί τόσο το περιεχόμενο όσο και ο τρόπος εργασίας για τους μαθητές. Θα έχετε μια σαφή ιδέα πόσο ή ποιο μέρος της Οδύσσειας μπορεί να αυξήσει το ενδιαφέρον της ομάδας σας. Θα ήταν ενδιαφέρων ο Δούρειος Ίππος, το ξύλινο άλογο της Τροίας γι' αυτούς; Ή μερικά από τα πονηρά κόλπα του Οδυσσέα - όπως πώς εξαπάτησε τον Πολύφημο, τον μονόφθαλμο γίγαντα από τους Κύκλωπες; Προσπαθείτε να ελκύσετε την προσοχή των μαθητών σας που ασχολούνται με την ιστορία και προσφέρετε ένα φανταστικό πλαίσιο.</p> <p>Είναι σημαντικό οι μαθητές να κατανοήσουν τι αναμένεται από αυτούς και ποιοι είναι οι περιορισμοί / οι ελευθερίες τους σε ένα μάθημα. Αυτό το ονομάζουμε «συμβόλαιο» στο θέατρο.</p> <p>Είναι χρήσιμο να σκεφτείτε πώς μπορείτε να υπογραμμίσετε τη γλώσσα / τον τόνο σας και επίσης τη γλώσσα του σώματός σας τα οποία αλλάζετε από τον συνηθισμένο ρόλο του «δασκάλου» σε μια συνεργασία με τους μαθητές στην οποία τους «διευκολύνετε» να οικοδομήσουν και να σκεφτούν μια ιστορία συλλογικά.</p>
<p>Παρουσιάζοντας το άγαλμα - ο διαμεσολαβητής καθορίζει το πλαίσιο εξηγώντας ότι «μετά από 9 χρόνια περιπέτειας και προκλήσεων, μετά από μια νύχτα τρομερών καταιγίδων στη θάλασσα, για άλλη μια φορά ο Οδυσσέας βρέθηκε μόνος του στις ακτές ενός άγνωστου</p>	<p>Είναι χρήσιμο να βοηθήσετε στην αρχή του μαθήματος, επειδή αυτό παρέχει ένα μοντέλο εμπλοκής των μαθητών και απελευθερώνει επίσης τους συμμετέχοντες - είναι εντάξει να βγείτε από τον συνηθισμένο τρόπο εργασίας στην τάξη.</p>

<p>νησιού. Θα σου δείξω πώς έμοιαζε εκείνο το πρωί όταν συνειδητοποίησε την κατάστασή του ». Μετά από αυτό, ο διαμεσολαβητής δείχνει τον εαυτό του ως το άγαλμα του Οδυσσέα.</p> <p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να «διαβάσουν» το άγαλμα και ανοίξτε μια συζήτηση για το τι βλέπουν στο άγαλμα. Μπορείτε να βοηθήσετε τη συζήτηση κάνοντας ανοιχτές ερωτήσεις σχετικά με το τι εκφράζει το άγαλμα γι' αυτούς ή τι είδους ερωτήματα εγείρονται (εάν οι ερωτήσεις σας ξεκινούν με το πώς, πού ή γιατί τότε πιθανότατα βρίσκεστε στο σωστό σημείο). Θυμηθείτε ότι μιλάτε για το άγαλμα αυτή τη στιγμή, όχι τόσο για το άτομο - θα το κάνετε αυτό μετά το επόμενο βήμα.</p>	<p>Παρέχετε επίσης ένα σημείο εστίασης - κάτι για να κοιτάξετε όλοι μαζί - για τους μαθητές, καθώς και κάτι συγκεκριμένο για να συζητήσετε και, στη συνέχεια, να το τροποποιήσετε σε επόμενο βήμα.</p> <p>Η δημιουργία του αγάλματος είναι μια δημιουργική εργασία για τον διαμεσολαβητή, σας προτείνουμε να το σκεφτείτε αναλυτικά και να το «προετοιμάσετε» εκ των προτέρων - να θυμάστε πως ό, τι κάνετε (η κατεύθυνση που κοιτάτε, ο τρόπος με τον οποίο τα χέρια σας σφίγγονται ή μένουν χαλαρά, το εάν κάθεστε ή στέκεστε) θα διαβαστεί για να βγει κάποιο νόημα από τους συμμετέχοντες!</p>
<p>Τροποποιώντας το άγαλμα του Οδυσσέα - ο διαμεσολαβητής μπορεί να δηλώσει ότι δεν είναι πολύ ικανοποιημένος με αυτό το άγαλμα και θα ήθελε να ζητήσει από τους συμμετέχοντες να βοηθήσουν στο να γίνει καλύτερο.</p> <p>Πώς θα μπορούσε να εκφράσει καλύτερα το «είναι κανείς χαμένος»; Προσπαθήστε να μετατρέψετε τη συζήτηση σε πρακτική διερεύνηση. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να δείξουν τις ιδέες τους, για να μπουν στον «ρόλο» του Οδυσσέα.</p> <p>Δεν είναι τόσο σημαντικό να συμφωνήσετε για τις καλύτερες λύσεις, αλλά είναι πραγματικά χρήσιμο να προσπαθείτε να μιλήσετε τόσο για το τι σημαίνει «χαμένος», και πώς η γλώσσα του σώματος, η θέση και οι εκφράσεις του προσώπου υπογραμμίζουν διαφορετικά συναισθήματα και σκέψεις.</p>	<p>Αυτή η ενότητα είναι πραγματικά χρήσιμη για την αλλαγή της δυναμικής της τάξης - είναι ο «δάσκαλος» που χρειάζεται βοήθεια και οι «μαθητές» που μπορεί να «γνωρίζουν καλύτερα». Αυτό μπορεί να είναι αρκετά δυνατό για τους μαθητές και αυτό θα είναι πραγματικά χρήσιμο για το υπόλοιπο του μαθήματος. Μην ανησυχείτε, δεν θα χάσετε την εξουσία σας - αλλά αυτή η χειρονομία θα σας κάνει πιο γνήσιους και ανθρώπινους. Είναι επίσης σημαντικό να λάβουμε σοβαρά υπόψη την πρόταση και τις σκέψεις των συμμετεχόντων, να μάθουμε δοκιμάζοντας.</p>
<p>Παρακολούθηση της σκέψης - διερεύνηση σκέψεων και συναισθημάτων. Μέχρι αυτό το σημείο εργαζόσασταν πάνω σε ένα άγαλμα, αλλά τώρα θα κοιτάξετε το πρόσωπο που εκπροσωπείται από το άγαλμα.</p>	<p>Η δομή κινείται σταδιακά προς τη μετάβαση στην κατάσταση και προς πιο ενεργητικές εργασίες για τους συμμετέχοντες.</p>

<p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εργαστούν σε ζευγάρια ή τριάδες και να σκεφτούν τις σκέψεις που θα μπορούσαν να περνούν από το μυαλό του Οδυσσέα αυτή τη στιγμή. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να γράψουν αυτές τις σκέψεις στο πρώτο ενικό πρόσωπο (π.χ. «Τι έκανα ξανά λάθος;»).</p> <p>Μοίρασμα: Μετά από λίγα λεπτά μπορείτε να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να επιστρέψουν και να μοιραστούν τη δουλειά τους. Ανάλογα με την ομάδα, αυτό μπορεί να γίνει απλά διαβάζοντας όσα έχουν γράψει, ή μπορείτε να φτιάξετε ξανά το άγαλμα και να τους ζητήσετε να το διαβάσουν σαν αυτές οι σκέψεις να διασχίζουν το μυαλό του Οδυσσέα. Ζητήστε τους να αφήσουν λίγο χρόνο για να δώσετε ζωή στο άγαλμα και να αντιδράσετε με κάποιο τρόπο στη σκέψη.</p>	<p>Η μετακίνηση από το ρόλο προς τις σκέψεις που έγραψαν οι συμμετέχοντες προσφέρει κάποιον σκοπό για τη δουλειά τους και πάλι τραβά την προσοχή μακριά από αυτούς. Είναι καλύτερο αν διατηρήσετε τις αντιδράσεις σας ελάχιστες και μη λεκτικές (ή αν μιλάτε, θα μπορούσατε απλώς να επαναλάβετε αυτό που διαβάζεται από τους συμμετέχοντες), η λειτουργικότητά σας εδώ είναι να τις κάνετε πιο απτές και να μην τις κρίνετε.</p>
<p>Ομαδική εργασία - Δημιουργία μιας απεικόνισης (μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικά τις διαφορές μεταξύ της παγωμένης εικόνας, της απεικόνισης και του αγάλματος παρακάτω) του τι επιθυμεί ο Οδυσσέας περισσότερο αυτήν τη στιγμή. Μετά από μια σύντομη συζήτηση που αντανακλά ξανά την κατάσταση και την ιστορία του Οδυσσέα, μπορείτε να ρωτήσετε τους συμμετέχοντες για τι θα μπορούσε να επιθυμεί αυτός ο άνθρωπος. Μπορεί να είναι χρήσιμο να μοιραστείτε μερικές ιδέες (θυμηθείτε, αυτό είναι μυθοπλασία, είναι σε έναν μυθικό κόσμο και οι επιθυμίες δεν είναι πραγματικότητα!) Και στη συνέχεια χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες και ζητήστε τους να επιλέξουν μία και να δημιουργήσουν μια απεικόνιση - μια εικόνα σαν ζωγραφική - που δείχνει την επιθυμία που υπάρχει μέσα στον Οδυσσέα.</p> <p>Αφού δώσετε στην ομάδα ένα σαφές χρονικό πλαίσιο για τη δημιουργία αυτών των εικόνων και τον έλεγχο της πορείας της εργασίας (μπορείτε να ελέγξετε εάν</p>	<p>Εξετάζετε την τρέχουσα κατάσταση του μέχρι τώρα, αλλά σε αυτήν τη δραστηριότητα, προχωράτε να διερευνήσετε ποιες είναι οι επιθυμίες του.</p> <p>Η εύρεση του καλύτερου τρόπου κατανομής της εργασίας μεταξύ ομάδων είναι πάντα μια πρόκληση για τον διαμεσολαβητή. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει κάποιος αναστοχασμός- κατά προτίμηση από τους άλλους συμμετέχοντες - για κάθε εικόνα, αλλά επίσης ότι η εργασία δεν πνίγεται σε μακρές συζητήσεις.</p>

<p>κάποια ομάδα χρειάζεται την υποστήριξή σας για τη λήψη αποφάσεων), μπορείτε να ζητήσετε από τις ομάδες να μοιραστούν τις απεικονίσεις τους.</p>	
<p>Αφήγηση της ιστορίας - Ο διαμεσολαβητής αναπτύσσει την ιστορία περαιτέρω εξηγώντας ότι «καθώς ο Οδυσσεύς καθόταν στην παραλία, άρχισε να ακούει μακρινές φωνές από το πυκνό δάσος πίσω του. Κοίταξε στο δάσος αλλά δεν μπορούσε να δει ανθρώπους εκεί, οπότε πλησίασε πιο κοντά. Οι φωνές γίνονταν όλο και πιο δυνατές. Ήταν σαν να μπορούσε να ακούσει τα πράγματα που ήθελε περισσότερο να έρχονται μέσα από το δάσος. »</p>	<p>Η δομή ενός μαθήματος εκπαιδευτικού δράματος βασίζεται σε δεδομένα που παρέχει ο διαμεσολαβητής και στις ενότητες που παραμένουν ανοιχτές για να τις συμπληρώσουν οι συμμετέχοντες με περιεχόμενο. Αυτή η ενότητα προωθεί την ιστορία περαιτέρω, προκειμένου να δημιουργήσει περισσότερες ευκαιρίες για τους συμμετέχοντες να σκεφτούν περαιτέρω.</p>
<p><i>Πιθανή επιπλέον εργασία - δημιουργία ενός ηχητικού τοπίου των επιθυμιών.</i></p> <p>Ανάλογα με το χρόνο που έχετε και το ενδιαφέρον της ομάδας, θα μπορούσατε να δημιουργήσετε ένα ηχητικό τοπίο επιθυμιών - τους ήχους που ακούει ο Οδυσσεύς από το δάσος. Ο διαμεσολαβητής θα πρέπει να εργαστεί σαν αγωγός σε αυτήν την περίπτωση και οι ομάδες θα μπορούσαν να εργαστούν για να μετατρέψουν τις απεικονίσεις τους σε λέξεις και προτάσεις.</p>	<p>Αυτή η δραστηριότητα προσφέρει τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσετε με μια άλλη διάσταση της τέχνης του θεάτρου. Ορισμένες ομάδες μπορεί να είναι πιο ανοιχτές σε αυτόν τον τύπο ηχητικής εργασίας, ενώ άλλες μπορεί να ενδιαφέρονται λιγότερο. Η δομή λειτουργεί και χωρίς αυτήν την εργασία, οπότε εφαρμόστε την μόνο αν νομίζετε ότι προσφέρει περισσότερα στην ομάδα.</p>
<p>Συζήτηση ολόκληρης της ομάδας : αυτό είναι το μέρος όπου η ομάδα δημιουργεί την ιστορία. Αυτό που δηλώνει ο διαμεσολαβητής για τη δομή αυτής της συζήτησης είναι τρία «δεδομένα» - ότι ο Οδυσσεύς συναντά κάποια μορφή «εχθρού», τον προσπερνά και βρίσκει τον δρόμο του πίσω στην πορεία προς την Ιθάκη. Είναι χρήσιμο αν προσπαθήσετε να συμφωνήσετε με την ομάδα σχετικά με αυτά ένα προς ένα. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορεί να έχετε πάρα πολλές ιδέες και μπορεί να είναι δύσκολο για την ομάδα να συμφωνήσει. Σε αυτήν την περίπτωση, ίσως είναι η καλύτερη ιδέα να χωρίσετε την ομάδα σύμφωνα με τις τρεις / τέσσερις ιδέες που βρίσκουν όλοι πιο</p>	<p>Αυτή η ενότητα εξετάζει την αφήγηση, το περιεχόμενο. Οι ιστορίες λειτουργούν σε μεταφορικό επίπεδο, οπότε μην ανησυχείτε εάν η ομάδα αρχίσει να παρουσιάζει "άγριες" ιδέες, αυτές μπορούν εύκολα να αποτελέσουν μέρος μιας δημιουργικής διαδικασίας.</p>

<p>ενδιαφέρουσες και γι' αυτές να δημιουργήσουν διαφορετικές παραλλαγές για το τέλος της ιστορίας.</p>	
<p>Ομαδική εργασία - δημιουργία παγωμένης εικόνας . Σε περίπτωση που έχετε συμφωνήσει με την ομάδα για το τέλος της ιστορίας, οι τρεις ομάδες μπορούν να εργαστούν πάνω σε τρία στοιχεία της ιστορίας. Ο ένας μπορεί να απεικονίσει τον εχθρό, ο άλλος τον τρόπο που πολεμά και ο τρίτος μπορεί να δείξει τον τρόπο με τον οποίο ο Οδυσσέας βρίσκει τον δρόμο του πίσω στην πατρίδα. Σε περίπτωση που οι ομάδες εργάζονται σε τρεις διαφορετικές εκδόσεις, θα δημιουργούν τρεις εικόνες η καθεμία. Σε αυτήν την περίπτωση θα χρειαστούν περισσότερο χρόνο.</p>	<p>Αυτή η ενότητα εξετάζει τη μορφή του περιεχομένου που συμφωνήθηκε παραπάνω. Στην ιδανική περίπτωση, οι ομάδες θα δώσουν μεγαλύτερη προσοχή στον ΤΡΟΠΟ με τον οποίο δείχνουν την αφήγηση. Είναι καθήκον των διαμεσολαβητών να τους υπενθυμίζουν αυτήν την πτυχή της δραστηριότητάς τους.</p>
<p>Μοιραστείτε τις στιγμές: Ανάλογα με την παραλλαγή που έχει ακολουθήσει η ομάδα με τον διαμεσολαβητή, πρέπει είτε να συνθέσει τις τρεις εικόνες σε μια ιστορία είτε να κανονίσει να δει τρεις διαφορετικές εκδόσεις το «κοινό» (οι άλλοι συμμετέχοντες). Είναι χρήσιμο να προσφέρετε κάτι συγκεκριμένο για να παρακολουθήσουν οι συμμετέχοντες σε αυτήν τη διαδικασία. Ποια είναι τα πιο ισχυρά στοιχεία μιας εικόνας; Ποια εικόνα / μέρος μιας εικόνας σας εξέπληξε περισσότερο; Οι συμμετέχοντες δεν πρέπει να αξιολογούν ο ένας τη δουλειά του άλλου, αλλά να βοηθούν στην παρακολούθηση των άλλων προσεκτικά.</p>	<p>Αυτή η ενότητα συνδέει την εργασία που έγινε σε διάφορες ομάδες. Παρέχει την αίσθηση της κοινότητας καθώς και του επιτεύγματος. Οι συμμετέχοντες είναι «ηθοποιοί» και «κοινό» στο δικό τους έργο ταυτόχρονα.</p>
<p>Χαρτογράφηση σκέψεων - αναστοχασμός για την ιστορία Οι συμμετέχοντες εδώ σκέφτονται την ιστορία στη δημιουργία της οποίας συμμετείχαν ενεργά. Αυτή η συζήτηση θα πρέπει να επικεντρώνεται στην ερώτηση «ποια ήταν τα στοιχεία (εσωτερικά και εξωτερικά) που βοήθησαν τον Οδυσσέα να ξεπεράσει την αίσθηση του να είναι χαμένος;»</p>	<p>Είναι χρήσιμο να δημιουργηθεί χώρος για να προβληματιστούμε σχετικά με την ιστορία που μόλις δημιουργήθηκε. Οι συμμετέχοντες μπορεί να θέλουν επίσης να προβληματιστούν και για τη διαδικασία, κάτι που είναι πολύ χρήσιμο. Ο διαμεσολαβητής μπορεί να έχει επίσης τον δικό του αναστοχασμό και σε μια συνεργασία είναι δίκαιο να τα θέσει και αυτά (για παράδειγμα: μου φάνηκε ότι η συμφωνία για την ιστορία ήταν πραγματικά δύσκολη για</p>

<p>Σε περίπτωση που η συζήτηση εξελιχθεί σε κατευθύνσεις που ενδιαφέρουν περισσότερο τους συμμετέχοντες, αυτό δεν είναι πρόβλημα. Μπορεί να είναι χρήσιμο αν σημειώσετε ό,τι σκέφτονται οι συμμετέχοντες (μόνο μια σημαντική λέξη από τον καθένα) σε χαρτί του μέτρου ή στον πίνακα.</p>	<p>εμάς, πώς νιώσατε γι' αυτό το μέρος της δουλειάς μας;) Βεβαιωθείτε ότι οι σκέψεις σας δεν ακούγονται σαν δάσκαλος που κάνει παρατήρηση στους μαθητές!</p>
<p>Αναστοχαστική εργασία - επανατοποθέτηση του αγάλματος Επιτρέψτε στο άγαλμα του χαμένου Οδυσσέα που δημιουργήσατε και στη συνέχεια αναπτύχθηκε από τους συμμετέχοντες. Υπενθυμίστε στην ομάδα αυτό το άγαλμα και ρωτήστε τους «αν μπορούσατε να τοποθετήσετε αυτό το άγαλμα οπουδήποτε στην πόλη, στη χώρα ή ακόμα και στον κόσμο, για να το δουν οι άνθρωποι, πού θα το τοποθετούσατε;» Ο διαμεσολαβητής μπορεί να διερευνήσει περαιτέρω τις απαντήσεις, ρωτώντας γιατί οι συμμετέχοντες προτείνουν ένα συγκεκριμένο μέρος, τι θα θυμίζει το άγαλμα στους ανθρώπους που το βλέπουν.</p>	<p>Ο σκοπός αυτής της εργασίας είναι να κάνει συνδέσεις μεταξύ της μυθοπλασίας του θεάτρου και του πραγματικού κόσμου στον οποίο ζουν οι συμμετέχοντες. Αυτό μπορεί να συμβεί απλώς θέτοντας την ερώτηση, και πιθανώς θα ήταν πολύ ενδιαφέρον για τον διαμεσολαβητή να δει ποιες είναι οι σκέψεις των συμμετεχόντων γι' αυτό.</p>

11.3.2 Το βιβλίο

Μια παραλλαγή αυτού του δραματικού μαθήματος έχει εφαρμοστεί με περιθωριοποιημένους μαθητές Ρομά και βασίζεται στις εμπειρίες άλλων παρόμοιων σεναρίων.

Στόχοι:

- Να προσφέρουμε έναν δημιουργικό ασφαλές χώρο όπου οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν καταστάσεις.
- Να προχωρήσετε στο «να δράσετε» και να αντικατοπτρίσετε τον τρόπο εξερεύνησης.
- Να προσφέρετε δυνατότητες να δουν οι μαθητές ένα περιστατικό από διαφορετικές οπτικές γωνίες.
- Να επιτρέψτε στους μαθητές να «μπουν στα παπούτσια» των άλλων, να χτίσουν την ενσυναίσθηση μέσω της κατανόησης.
- Να εξερευνήσετε τις κοινωνικές δυνάμεις στην εργασία σε σχολικές καταστάσεις. Να προβληματιστούμε σχετικά με τον τρόπο χρήσης και κατάχρησης της γλώσσας.

Κέντρο:

- Ένα λεξικό που έχει κοπεί άκαρδα από ένα μαχαίρι.

- Η σχέση της επιθετικότητας και της γλώσσας. Το να κάνεις και το να μιλάς.

Η ακολουθία των δράσεων

Θέτουμε το πρόβλημα μέσω ενός αντικειμένου: Το λεξικό που έχει κοπεί από ένα μαχαίρι βγαίνει από το πακέτο και εμφανίζεται στην ομάδα από τον διαμεσολαβητή. Οι συμμετέχοντες καλούνται να μοιραστούν τις πρώτες λέξεις που έρχονται στο μυαλό τους, όταν κοιτάζουν το βιβλίο. Οι λέξεις σημειώνονται σε καφέ χαρτί περιτυλίγματος/ χαρτί του μέτρου.

Ο στόχος αυτής της εργασίας είναι να δημιουργήσει συζήτηση και να σημειώσει τις πρώτες συσχετίσεις που έκανε η ομάδα. Είναι σημαντικό να μην υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις.

Δημιουργούμε την περίσταση : Ο διαμεσολαβητής εξηγεί ότι αυτό το βιβλίο βρίσκεται στο τραπέζι του Διευθυντή στο γραφείο του. Η καρέκλα του διευθυντή τοποθετείται επίσης πίσω από το τραπέζι και μια άλλη καρέκλα τοποθετείται σε κάποια απόσταση από το τραπέζι. Η είσοδος στο δωμάτιο βρίσκεται πίσω από τη δεύτερη καρέκλα.

Ο στόχος εδώ είναι να αρχίσει να εξοικειώνει τους συμμετέχοντες με το «σαν να», τη μυθοπλασία του θεάτρου. Είναι επίσης σημαντικό να επισημανθεί η σημασία του νοήματος στον χώρο (δεν είναι αυθαίρετο πόσο μακριά είναι η καρέκλα από το τραπέζι και ότι έχει την πλάτη της στην πόρτα). Ο διαμεσολαβητής μπορεί να δημιουργήσει σημασία επιβραδύνοντας τον χρόνο και δίνοντας έμφαση στη λεπτομέρεια για το πώς κάνει τα πράγματα.

Μοιραζόμαστε μια στιγμή στο γραφείο της διεύθυνσης: Ο συντονιστής λέει ότι θα μοιραστεί μια στιγμή της δράσης που συμβαίνει εδώ, στο γραφείο του διευθυντή. Για να το κάνει αυτό, θα μπει στο ρόλο ενός μαθητή που έχει κληθεί στο γραφείο. Για να διευκρινίσει τον ρόλο, ο διαμεσολαβητής φοράει κουκούλα και, στη συνέχεια, κάθεται στη δεύτερη καρέκλα που βρίσκεται σε κάποια απόσταση από το τραπέζι.

Ο «μαθητής» (Δάσκαλος σε Ρόλο) κάθεται με το κεφάλι του γεμμένο για λίγο. Μετά κοιτάζει πάνω. Κοιτάζει γύρω και στη συνέχεια σηκώνεται. Κοιτάζει το βιβλίο. Αναστενάζει. Πηγαίνει λίγο πιο κοντά στο βιβλίο. Αφού κοιτάζει την πόρτα, αγγίζει το βιβλίο με ένα δάχτυλο. Στη συνέχεια ξεκινά να φυλλομετρά τις σελίδες του. Χαμογελάει. Στη συνέχεια, θέτει ένα από τα δάχτυλά του σε μια από τις σκισμένες σελίδες του βιβλίου. Αφήνει το δάχτυλό του εκεί. Όταν σηκώνει το δάχτυλό του, κόβεται από μια σελίδα (όχι στην πραγματικότητα, φυσικά). Γλύφει το κομμένο δάχτυλό του.

Ο διαμεσολαβητής σταματά εδώ και βγάζει την κουκούλα που υπογραμμίζει τον ρόλο του μαθητή.

Ο στόχος αυτής της εργασίας είναι να προσφέρει ένα πρόβλημα που παρουσιάζεται μέσω συγκεκριμένων δράσεων, τις οποίες οι συμμετέχοντες μπορούν να ερμηνεύσουν και να δημιουργήσουν νόημα για τον εαυτό τους. Προσφέρει επίσης μια κατάσταση που είναι αναγνωρίσιμη από όλους τους μαθητές.

Αναλύουμε την κατάσταση : Αφού μοιραστεί την παραπάνω στιγμή, ο συντονιστής ρωτά την ομάδα τι είδε. Ανάλογα με το τι λένε οι μαθητές, μπορούν να τεθούν περαιτέρω ερωτήσεις. Ο διαμεσολαβητής προσπαθεί να κάνει τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν αυτό που είδαν παρά να συνοψίσουν τις ενέργειες που είδαν. Είναι χρήσιμο να χρησιμοποιείτε ανοιχτή ερώτηση.

Ο στόχος αυτής της εργασίας είναι να ξεκινήσει μια διαδικασία δημιουργίας νοήματος που θα εξελιχθεί αργότερα σε μια αφήγηση.

Αυτοσχεδιάζουμε με τον Διευθυντή : Ο διαμεσολαβητής εξηγεί ότι θα ήθελε να δει τι συμβαίνει στη συνέχεια της κατάστασης, όταν ο Διευθυντής μπαίνει στο γραφείο. Αλλά για να βοηθήσετε το άτομο που παίζει τον Διευθυντή, θα ήταν χρήσιμο να αποσαφηνιστεί το *σύνθημα (motto)* που έχει ο Διευθυντής πίσω από το γραφείο του. Αυτό είναι γραμμένο σε χαρτί και κολλημένο στον τοίχο.

Ο διαμεσολαβητής χρειάζεται έναν συνεργάτη για να είναι σε θέση να δημιουργήσει την κατάσταση. Ζητά από τους συμμετέχοντες να πουν εάν θα ενδιαφέρονταν να δοκιμάσουν αυτήν την περίπτωση στο ρόλο του Διευθυντή. Είναι χρήσιμο να διαβεβαιώσετε την ομάδα ότι το άτομο που παίζει τον Διευθυντή μπορεί να σταματήσει ανά πάσα στιγμή και να ζητήσει βοήθεια / ιδέες από την υπόλοιπη ομάδα.

Ο διαμεσολαβητής - στο ρόλο του μαθητή - δεν πρέπει να πει τίποτα κατά τη διάρκεια του αυτοσχεδιασμού. Θα υπάρχουν ίσως κάποιες αντιδράσεις σε αυτό που κάνει ο Διευθυντής φυσικά, αλλά καμία συζήτηση από τον μαθητή. Ο συμμετέχων που παίζει τον Διευθυντή μπορεί να μιλήσει φυσικά και δεν πρέπει να ενημερωθεί εκ των προτέρων ότι ο μαθητής δεν θα μιλήσει.

Ο αυτοσχεδιασμός ακολουθείται από μια σύντομη συζήτηση, σχετικά με το γιατί ο μαθητής παραμένει σιωπηλός και τι προσπαθεί να κάνει ο Διευθυντής και γιατί.

Ο στόχος αυτής της εργασίας είναι να δημιουργήσει μια κατάσταση που αποκαλύπτει το πρόβλημα που παρουσιάζεται μέσω του βιβλίου. Η σιωπή του μαθητή μπορεί να δημιουργήσει μια παραγωγική ένταση που αναγκάζει τον Διευθυντή να δοκιμάσει διαφορετικά πράγματα. Ο συμμετέχων θα πρέπει να έχει την ελευθερία να διερευνά τις δυνατότητες σε αυτήν την κατάσταση.

Χτίζουμε την ιστορία - μέσω της δημιουργίας παγωμένων εικόνων : Οι συμμετέχοντες καλούνται να χτίσουν την ιστορία περαιτέρω, δημιουργώντας στιγμές που συνέβησαν πριν από το συμβάν στο γραφείο. Τους ζητείται να δημιουργήσουν παγωμένες εικόνες (όπως φωτογραφίες πραγματικών στιγμών) που δείχνουν πώς συνέβησαν τα ακόλουθα γεγονότα:

- Οι μαθητές βρίσκουν το κομμένο βιβλίο - δεν υπάρχουν καθηγητές, μόνο μαθητές (μπορούν επίσης να αποφασίσουν πού θα το βρουν στο σχολείο).
- Οι μαθητές παραδίδουν το κομμένο βιβλίο σε έναν δάσκαλο.
- Το βιβλίο μεταφέρεται στο γραφείο προσωπικού των εκπαιδευτικών, υπάρχουν μόνο δάσκαλοι σε αυτήν την εικόνα.

Οι εικόνες δημιουργούνται και, στη συνέχεια, ανάλογα με το χρόνο και τις ικανότητες της ομάδας, ενδέχεται να παρουσιαστούν/ να δειχτούν πρώτα και στη συνέχεια να αναπτυχθούν περαιτέρω, ή το επόμενο βήμα μπορεί να έρθει χωρίς να μοιραστούμε συλλογικά τις παγωμένες εικόνες.

Αναπτύσσουμε μια σύντομη σκηνή από τις εικόνες : Οι παγωμένες εικόνες που δημιουργούνται από τις ομάδες αναπτύσσονται περαιτέρω σε σύντομες σκηνές, όχι περισσότερο από 20-30 δευτερόλεπτα. Οι εικόνες μπορούν να είναι το σημείο εκκίνησης ή το τέλος της κατάστασης ή κάπου στο μέσον - αυτό αφήνεται στην ομάδα. Οι σκηνές είναι ρεαλιστικές στιγμές που δείχνουν στάσεις και απαντήσεις.

Ο στόχος των παραπάνω εργασιών είναι να προσφέρει στην ομάδα την ελευθερία να ανταποκρίνεται μέσω της ασφάλειας των ρόλων στο πρόβλημα που παρουσιάζεται. Έχουν τη δυνατότητα να εξετάσουν διαφορετικές απαντήσεις στο συμβάν και να δημιουργήσουν καταστάσεις που πιστεύουν ότι είναι συναρπαστικές.

Αυτοσχεδιασμός ολόκληρης της ομάδας: Μετά από μια σύντομη συζήτηση σχετικά με τις σκηνές, ο διαμεσολαβητής προσφέρει την ιδέα να διερευνήσουμε πώς η ιστορία συνεχίζεται μετά την κατάσταση στο γραφείο του Διευθυντή. Ο Διευθυντής συγκάλεσε μια συνάντηση προσωπικού για να συζητήσει την κατάσταση με όλους τους εκπαιδευτικούς. Οι συμμετέχοντες καλούνται να αναλάβουν το ρόλο των εκπαιδευτικών στο σχολείο. Ο διαμεσολαβητής θα παίζει τον ρόλο του Διευθυντή αυτήν τη φορά. Ο αυτοσχεδιασμός ξεκινά από μια παγωμένη εικόνα στην οποία βρίσκονται οι εκπαιδευτικοί στη συνάντηση - αυτό τους προσφέρει λίγο χρόνο για να μπουν στο ρόλο. Ο Διευθυντής (δάσκαλος σε ρόλο) ξεκινά και καθοδηγεί σε όλη τη διάρκεια της συνάντησης.

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να προσφέρει χώρο για διαφορετικές στάσεις και για κατανόηση των καταστάσεων που θα εκφραστούν προφορικά. Η στάση του Διευθυντή εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ομάδα, αυτός / αυτή μπορεί να χρειαστεί να είναι προκλητικός για να εκφραστούν διαφορετικές απόψεις, αλλά θα μπορούσε να είναι δυνατό ότι μπορεί να χρειαστεί να έχει έναν πιο ήπιο τόνο.

Αναστοχασμός - μέσω του αντικείμενου : Μετά τον αυτοσχεδιασμό, ο διαμεσολαβητής προσφέρει έναν τρόπο προβληματισμού τέτοιον που αφήνει τους ανθρώπους στην ιστορία και ταυτόχρονα επιστρέφει το βιβλίο στο κέντρο της ιστορίας. Ζητά από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν τι θα έλεγε το βιβλίο για το τι συνέβη σ' αυτό. Οι συμμετέχοντες καλούνται να το γράψουν σε χαρτάκια post-it σαν να το έλεγε το βιβλίο και να το τοποθετήσουν πάνω ή γύρω από το βιβλίο.

Ο στόχος αυτού του καθήκοντος είναι να προσφέρει τον χώρο για να εξεταστούν τα γεγονότα από διαφορετική άποψη και να τα σκεφτούμε .

II.3.3 Ομιλούντα αντικείμενα

Χρησιμοποιούμε αντικείμενα όλη την ώρα στην καθημερινή μας ζωή, αλλά και αποδίδουμε μεγάλη συναισθηματική αξία σε αντικείμενα που έχουν κάποια σημασία στη ζωή μας. Τα παιδιά χρησιμοποιούν ειδικά αντικείμενα ως μεταβατικά εργαλεία για να εκφράσουν τις ανάγκες τους, τους φόβους ή τις επιθυμίες τους. Αυτό το γνωρίζουν όχι μόνο οι κοινωνικοί επιστήμονες ή οι ψυχολόγοι αλλά και διάφορες μορφές τέχνης, συμπεριλαμβανομένου του θεάτρου, το γνωρίζουν πολύ καλά και το έχουν χρησιμοποιήσει επίσης.

Η ακόλουθη δομή επιτρέπει στα παιδιά να χρησιμοποιούν αντικείμενα για να συνδεθούν μεταξύ τους και να παίζουν με την εμπύχωση των αντικειμένων για να βοηθήσουν στην επίλυση προβλημάτων.

Πρωτοβάθμια ηλικιακή ομάδα - στόχος: πρώτη σχολική ηλικία (5 - 7 ετών).

Στόχοι:

- Να χρησιμοποιήσετε τα αντικείμενα για να βοηθήσετε τα μέλη της ομάδας να μοιραστούν ιστορίες και να συνδεθούν μεταξύ τους.

- Να συνδέσετε τον κόσμο του σχολείου και του σπιτιού μέσω ενός μεταβατικού αντικειμένου.
- Να δημιουργήσετε τη δυνατότητα των μελών της ομάδας να πάρουν στο σπίτι καλές εμπειρίες συνεργασίας μεταξύ τους.

Περιγραφή του μαθήματος :

Τα μέλη της ομάδας καλούνται να φέρουν ένα αντικείμενο από το σπίτι που τους είναι αγαπητό για κάποιον λόγο. Τους ζητείται να παρουσιάσουν τα αντικείμενά τους, αλλά αυτό πρέπει να γίνει μιλώντας για τα αντικείμενά τους σαν να ήταν ζωντανοί άνθρωποι. Κάνοντας ερωτήσεις όπως: ποια είναι η αγαπημένη δραστηριότητα του αντικειμένου; που θα ήθελε πραγματικά να πάει; κ.λπ. μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να μιλούν για τα αντικείμενά τους μέσω της προσωποποίησής τους.

Ο διαμεσολαβητής ρωτά: Εάν αυτά τα αντικείμενα θα μπορούσαν να μιλήσουν πώς θα ήταν η φωνή τους; Πώς θα μιλούσαν; Τι θα τους αρέσει να λένε/ να πουν; Και τι θα έλεγαν για τους ιδιοκτήτες τους; Βήμα προς βήμα οι συμμετέχοντες βοηθούνται να μπορούν να μιλούν μέσω των αντικειμένων τους. Όλα αυτά γίνονται με παιχνιδιάρικο τρόπο, με μεγάλη ευελιξία προς τα παιδιά, όπως είναι φυσιολογικό με αυτήν την ηλικιακή ομάδα.

Ζητείται από τα παιδιά να σκεφτούν μια δύσκολη κατάσταση όπου μπορεί να βρεθεί κάποιος, αλλά μια κατάσταση στην οποία το αντικείμενο θα μπορούσε να βοηθήσει στην επίλυση. Αυτές οι καταστάσεις δεν χρειάζεται να είναι ρεαλιστικές, μπορούν να παραμείνουν στο παραμύθι σαν ιστορίες. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να μοιράζονται και να αναπτύσσουν τις ιδέες τους.

Αφού τα παιδιά μοιραστούν διαφορετικές καταστάσεις και ιστορίες, ο διαμεσολαβητής μπορεί να προτείνει τη δημιουργία μιας ιστορίας στην οποία συνδυάζει διαφορετικά στοιχεία που προσφέρουν τα παιδιά.^[4] Αυτή η δραστηριότητα είναι ένα μείγμα αφήγησης ιστοριών από τον διαμεσολαβητή («μια φορά κι έναν καιρό μια μεγάλη ομάδα παιδιών ταξίδευαν σε ένα λεωφορείο...») και ενεργοποίηση, μπαίνοντας μέσα στην ιστορία για να παίξουν αυτό που λέγεται. Το κεντρικό στοιχείο της ιστορίας πρέπει να είναι αυτό του αντικειμένου που σώζει τον ιδιοκτήτη του. Η αφήγηση μπορεί να σταματήσει αυτή τη στιγμή και τα παιδιά μπορούν να προτείνουν ιδέες για το πώς θα μπορούσαν να σώσουν τον ιδιοκτήτη τα αντικείμενά τους. Φυσικά, η ίδια η προοικονομία μπορεί επίσης να εφαρμοστεί και έτσι μπορεί να επιτευχθεί ένα ευτυχισμένο τέλος.

Η ιστορία τελειώνει με μια τελευταία στιγμή κατά την οποία η ομάδα ρωτά ποια συμβουλή έδωσε το αντικείμενο στον ιδιοκτήτη του μετά το συμβάν. Αυτά μοιράζονται με την ομάδα και τα αντικείμενα μπορούν να απομακρυνθούν, για να μεταφερθούν στο σπίτι.

II.4 Περισσότερα εργαλεία

II.4.1 Θεατρικά παιχνίδια και δραστηριότητες

Μία από τις πιο δημοφιλείς και εύκολα προσαρμόσιμες μορφές εκπαίδευσης στο θέατρο είναι τα παιχνίδια και οι δραστηριότητες που προέρχονται από διάφορες πηγές, όπως λαϊκά παιχνίδια, θεατρικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, αλλά και αθλήματα και άλλα εκπαιδευτικά πεδία. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά για πολύ συγκεκριμένους σκοπούς - όπως τα παιχνίδια γνωριμίας ή οι δραστηριότητες συγκέντρωσης. Μπορούν να είναι εξαιρετικά χρήσιμα για τη δημιουργία προσοχής, τη συνεργασία ή τον αντίκτυπο στη δυναμική της

ομάδας. Αλλά είναι επίσης χρήσιμο να σημειωθεί ότι τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια δεν έχουν την πιο σημαντική πτυχή του θεάτρου - τη δημιουργία «του άλλου», τη δημιουργία κατανόησης σε σχέση με τις ανθρώπινες καταστάσεις.

Παράδειγμα 1: Κάθομαι, λέω ψέμα, σηκώνομαι [5]

Συμμετέχοντες: Μικρές ομάδες

Διάρκεια: 5 - 10 λεπτά

Δεξιότητες: Χαρακτήρας, Συγκέντρωση, Αυτοσχεδιασμός, Αυθορμητισμός, Ομαδική εργασία

Πώς παίζεται ;

Οι συμμετέχοντες είναι σε τριάδες και κάθε φορά ένας από αυτούς πρέπει να σταθεί όρθιος, ένας άλλος να κάθεται και ο τρίτος να πει ένα ψέμα.

Μπορείτε να δώσετε ένα σενάριο π.χ. χειρουργική επέμβαση ενός γιατρού και έπειτα πρέπει να αυτοσχεδιάσετε μια σκηνή, ακολουθώντας τους φυσικούς περιορισμούς.

Εάν κάποιος από τους μαθητές αλλάξει τη θέση του, πρέπει πάντα μεταξύ των τριών να έχουν κάποιον να κάθεται, έναν να στέκεται όρθιος και τον τρίτο να λέει ψέμα.

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να αφιερώσουν χρόνο στη σκηνή τους, για να αποφύγουν μια βιαστική εναλλαγή στις θέσεις.

Παραλλαγές

Θα μπορούσατε να αλλάξετε τους περιορισμούς σε διαφορετικούς φυσικούς ή λεκτικούς περιορισμούς, π.χ. κραυγή, ψίθυρος ή γέλιο.

Παράδειγμα 2: Τα βήματα της γιαγιάς[6]

Συμμετέχοντες: Ολόκληρη η ομάδα , από 5 ετών έως ενήλικες

Διάρκεια : 10-15 λεπτά **Δεξιότητες:** μιμική και κίνηση, Συγκέντρωση, Δυναμική ομάδας

Πώς παίζεται;

Ένα άτομο είναι η Γιαγιά - βλέπει προς τον τοίχο. Οι άλλοι στην ομάδα ξεκινούν από την άλλη άκρη του δωματίου και μετά προσπαθούν να συρθούν μέχρι τη Γιαγιά και να την χτυπήσουν στον ώμο. Ωστόσο, ανά πάσα στιγμή, η γιαγιά μπορεί να γυρίσει ξαφνικά. Εάν δει κάποιον να κινείται, τον δείχνει με το δάχτυλο και αυτό το άτομο πρέπει να επιστρέψει στην αρχή. Κανείς δεν επιτρέπεται να κινείται, ενόσω η Γιαγιά τους κοιτάζει.

Όποιος καταφέρει να την αγγίξει στον ώμο γίνεται Γιαγιά (αρσενική ή θηλυκή, δηλαδή Παππούς ή Γιαγιά) και το παιχνίδι ξεκινά ξανά. Είναι μια καλή δραστηριότητα για την καλλιέργεια της συγκέντρωσης και της υπομονής - για να μην αναφέρουμε τις πολλές ζαβολιές!

Παραλλαγές

- Μετά, συζητήστε με την ομάδα ποιες στρατηγικές ήταν πιο επιτυχημένες .
- Για να το κάνετε πιο δύσκολο, βάλτε στο πάτωμα μερικά καπέλα, περούκες, κασκόλ, παπούτσια, τσάντες ή άλλα είδη της αμφίεσης της Γιαγιάς. Κάντε κανόνα το ότι πρέπει να φορέσετε ένα καπέλο ή ένα ρούχο πριν χτυπήσετε τη Γιαγιά στον ώμο.

II.4.2 Θεατρικές συμβάσεις και στρατηγικές

Το θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα κωδικοποιούν νόημα στα στοιχεία της περίπτωσης και τα καθιστούν προσβάσιμα για όσους τα παρακολουθούν. Πολλές από αυτές τις φόρμες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση με σκοπό να κατανοήσουμε και να εξερευνήσουμε στιγμές της ανθρώπινης εμπειρίας. Σε αυτήν την ενότητα προσφέρουμε μερικές αρκετά βασικές μορφές θεάτρου που κάνουν ακριβώς αυτό – παγώνουμε μια στιγμή της ζωής και, ως εκ τούτου, την κάνουμε προσβάσιμη, ώστε να μπορούμε να αλληλεπιδράσουμε με αυτούς που βρίσκονται σε αυτές τις στιγμές. Μας προσφέρει φαινομενικά παρόμοιες μεταξύ τους δραστηριότητες, οι οποίες διαφέρουν σε μικρά στοιχεία, σε λεπτομέρειες - αλλά στην πραγματικότητα αυτά τα στοιχεία κάνουν τη μεγάλη διαφορά όταν τα σημάδια που χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουμε νόημα και να διαβάσουμε το νόημα, όπως αυτό γίνεται στο εκπαιδευτικό δράμα και το θέατρο.

Υπάρχουν πολλές δυνατότητες για **εργασία με αντικείμενα** σε μαθήματα θεάτρου, αλλά και πολλά παιχνίδια μπορούν να χτιστούν γύρω από αυτά. Αυτό συμβαίνει επειδή τα αντικείμενα φέρουν διάφορα σύνολα αξιών μέσα τους. Έτσι ένα σκαλιστό ραβδί θα μπορούσε να έχει μια συγκεκριμένη αξία (χρηματική αξία), αλλά αν είναι το μόνο ραβδί που μπορεί κάποιος να πιάσει για να πατήσει με αυτό έναν διακόπτη που βρίσκεται πολύ ψηλά, αυτό του δίνει διαφορετική αξία (αξία χρήσης). Σε περίπτωση που ήταν ένα ραβδί με το οποίο κάποιος έπαιζε ως παιδί μαζί με τον παππού του, τότε θα είχε και πάλι μια διαφορετική αξία (συναισθηματική αξία).

Παγωμένη εικόνα / παγωμένο πλαίσιο - αυτή η θεατρική σύμβαση αναφέρεται στο πάγωμα μιας στιγμής της ζωής. Είναι σαν ένα βίντεο να έχει σταματήσει σε μια σημαντική στιγμή. Είναι σημαντικό η στιγμή που μοιράζεται μέσω αυτής της φόρμας να έχει κάποια σημασία. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την απεικόνιση φανταστικών στιγμών (από μια ιστορία για παράδειγμα) ή πραγματικών καταστάσεων. Το πλεονέκτημά της είναι ότι είναι ένα γρήγορο βήμα από τον λόγο προς την κατάσταση - για παράδειγμα, εάν τα παιδιά ακούσουν μια ιστορία και στη συνέχεια τους ζητηθεί να κάνουν μια παγωμένη εικόνα της πιο σημαντικής στιγμής από την ιστορία, τότε θα αρχίσουν αμέσως να την επεξεργάζονται ως κατάσταση που σχηματίζει μια ιστορία. Αυτό μπορεί να επιτρέψει στον δάσκαλο / διαμεσολαβητή να δει ποια είναι τα ενδιαφέροντα των παιδιών, αλλά επίσης να θέσει ερωτήματα, να συζητήσει και να αναπτύξει την κατάσταση που έχει επισημανθεί από την ομάδα. Αυτή η φόρμα χρησιμοποιείται ευρέως λόγω της απλότητάς της και μπορεί να αναπτυχθεί σε διάφορες κατευθύνσεις.

Απεικόνιση - αυτή η σύμβαση είναι παρόμοια με μια παγωμένη εικόνα στη μορφή, με τη σημαντική διαφορά ότι ενώ μια παγωμένη εικόνα είναι σαν μια παγωμένη στιγμή της ζωής, μια απεικόνιση είναι σαν μια ζωγραφιά που δημιουργήθηκε για ένα κοινό. Αυτό σημαίνει ότι κατά τη δημιουργία μιας απεικόνισης η ομάδα θα πρέπει να γνωρίζει ότι δεν δείχνουν μόνο μια σημαντική στιγμή, αλλά χρησιμοποιούν οπτικά εργαλεία για να θέσουν τις σκέψεις τους γι' αυτήν και στην απεικόνιση. Αυτό σημαίνει ότι κωδικοποιούν τη σκέψη τους σχετικά με τη στιγμή και μέσα στην εικόνα επίσης.

Άγαλμα - αυτή η θεατρική σύμβαση είναι πάλι παρόμοια με την απεικόνιση, αλλά σε αυτή την περίπτωση η εστίαση είναι σε έναν χαρακτήρα και σε αυτού του χαρακτήρα την κατάσταση παρά στην κατάσταση στο σύνολό της. Το άγαλμα επιτρέπει στους συμμετέχοντες να δουν τις λεπτομέρειες της κατάστασης αυτού του προσώπου στη διαδικασία της δημιουργίας της. Το άγαλμα μπορεί να δημιουργηθεί σε μικρές ομάδες εργασίας ή σε ολόκληρες ομάδες που

εργάζονται μαζί, καθώς είναι πολύ χρήσιμο για όσους παρατηρούν το να μοιραστούν ό, τι έρχεται μέσα από την πρόθεση των δημιουργών.

Μια ποικιλία από φόρμες μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη των παραπάνω δραστηριοτήτων σε διεργασίες διερεύνησης του νοήματος συλλογικά. Το μάθημα θεάτρου που προσφέρεται παραπάνω δίνει ένα παράδειγμα, αλλά σίγουρα οι εκπαιδευτικοί θα ενδιαφέρονται να δημιουργήσουν τις δικές τους διαδικασίες από αυτές τις φόρμες.

II.5 Πηγές

II.5.1 Επιλογή διαδικτυακών πηγών

- Δημοκρατία μέσω του Θεάτρου- Ανοιχτοί πόροι: <https://demodram.com/role-democracy-drama/open-education-resources/>
- Δημοκρατία μέσω θεάτρου- video: https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlFuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly
- Αντιμετωπίζοντας το Χάσμα- video χάσματος: <https://www.youtube.com/watch?v=6kBu4rcP6WY&list=PLyTORC6pWlFuu58NKboamjsiPvxPLZdfq>
- Αποτελέσματα έρευνας DICE και επίσης εκπαιδευτική πηγή <http://www.dramanetwork.eu/>
- Ιστότοπος για την θεατρική προσέγγιση Mantle of the Expert <https://www.mantleoftheexpert.com/>
- Μπορείτε να δείτε μερικά βίντεο από τα μαθήματα θεάτρου στο κανάλι Youtube του InSite : https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlFuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly
- Καλή πηγή για παιχνίδια: <https://dramaresource.com/drama-games/>
- Μία άλλη πηγή για παιχνίδια: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/>
- Συλλογή παιχνιδιών αυτοσχεδιασμού: <http://www.learnimprov.com>
- Θεατρικές πηγές: <http://www.creativedrama.com>
- Θεατρικές πηγές: <http://www.thedramateacher.com>

II.5.2 Επιλογή βιβλίων

- Ένα παράδειγμα για τη μελέτη της θεατρικής προσέγγισης: Alan Perks και Jacqueline Porteous (2009) *AS Drama and Theatre Studies: The Essential Introduction for Edexcel*. Routledge, London.
- *To Structuring Drama Work* του Jonothan Neelands και του Tony Good (1990, Cambridge University Press, Cambridge) μπορεί να θεωρηθεί το βασικό βιβλίο της Προσέγγισης των Συμβάσεων.
- Ένα παράδειγμα των πιο διαδεδομένων ίσως βιβλίων σχετικά με τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία γλωσσών: Maley, A., and Duff, A. (2005) *Drama Techniques*. Τρίτη έκδοση. Cambridge University Press, Cambridge

Περαιτέρω συνιστώμενα εισαγωγικά αναγνώσματα:

- Boal, Augusto (1985): *Θέατρο του καταπιεσμένου*, Νέα Υόρκη: Theatre Communications Group
- Boal, Augusto (2002): *Παιχνίδια για ηθοποιούς και μη ηθοποιούς*, Λονδίνο: Routledge
- Bolton, Gavin (1984): *Drama as Education*. Ένα επιχείρημα για την τοποθέτηση του θεάτρου στο επίκεντρο του προγράμματος σπουδών, Λονδίνο: Longman
- Bolton, Gavin (1992): *New Perspectives on Classroom Drama*, Herts: Simon & Schuster
- Bolton, Gavin (1998): *Acting in Classroom Drama. A Critical Analysis*, Μπέρμιγχαμ: UBC / Trentham Books
- Howell, Pamela and Heath, Brian S. (2001): *Drama Process Process* , London: David Fulton
- Davis, David ed. (2010): *Gavin Bolton. The Essential Writings*, Stoke on Trent: Trentham Books
- Davis, David (2014): *Imagining the Real*, Stoke on Trent: Trentham Books
- Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1995): *Drama for Learning*. Η Προσέγγιση στην Εκπαίδευση Mantle of the Expert της Dorothy Heathcote, Πόρτσμουθ, NH: Heinemann
- Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1999): *So you want to use role-play? A new approach in how to plan*, Stoke on Trent: Trentham Books
- Johnstone, Keith (1979): *Impro for storytellers*, Νέα Υόρκη: Theatre Arts Books
- Morgan, Norah and Saxton, Juliana (1987): *Teaching Drama. A mind of many wonders*, London: Hutchinson
- Neelands, Jonathan (1984): *Making Sense of Drama*, Λονδίνο: Heinemann
- Nicholson, Helen (2009): *Theatre and Education*, Λονδίνο: Palgrave - Macmillan
- O'Neill, Cecily (1995): *Drama Worlds. A framework for process drama*, Πόρτσμουθ: NH Heinemann
- O'Neill, Cecily ed. (2015): *Dorothy Heathcote on Education and Drama: Essential writings*, Λονδίνο: Routledge
- Prendergast, Monica and Saxton , Juliana επιμ. (2009): *Applied Theatre. International Case Studies and Challenges for Practice*, Μπρίστολ: Intellect Books
- Prentki , Tim και Preston, Sheila eds. (2008): *The Applied Theatre Reader*, Λονδίνο: Routledge
- Schonmann , Shifra ed. (2010): *Key Concepts in Theatre/Drama Education*, Ρότερνταμ: Sense Publishers

III Ψηφιακή αφήγηση

Συγγραφείς: Eduard Muntaner-Perich , Mariona Niell , Mariona Masgrau και Jordi Freixenet , University of Girona , Spain

III.1 Εισαγωγή στη θεωρία

Η **ψηφιακή αφήγηση** είναι ένας σχετικά νέος όρος που αναφέρεται σε ιστορίες που περιλαμβάνουν στοιχεία πολυμέσων όπως φωτογραφίες, βίντεο, ήχους, κείμενα και επίσης αφηγηματικές φωνές, και έχει ενσωματωθεί στην τάξη σε διάφορες περιπτώσεις.

Οι ψηφιακές ιστορίες παρουσιάζονται συχνά σε συναρπαστικές και συναισθηματικά ελκυστικές μορφές και μπορεί να είναι διαδραστικές. Ο όρος «ψηφιακή αφήγηση» μπορεί επίσης να καλύψει ένα φάσμα ψηφιακών διηγήσεων (διαδικτυακές ιστορίες, διαδραστικές ιστορίες, υπερκείμενα και αφηγηματικά παιχνίδια υπολογιστών).

Τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά μιας ψηφιακής ιστορίας είναι ότι δεν συμμορφώνεται πλέον με τις παραδοσιακές συμβάσεις αφήγησης γιατί είναι σε θέση να συνδυάζει εικόνες, κινούμενες εικόνες, ήχο και κείμενο, καθώς και να είναι μη γραμμικές και να περιέχουν διαδραστικά χαρακτηριστικά. Οι εκφραστικές δυνατότητες της τεχνολογίας προσφέρουν μια ευρεία βάση από την οποία μπορούν να ενσωματωθούν.

III.1.1 Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα ισχυρό εργαλείο εκμάθησης. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή αφήγηση για να παρουσιάσουν προγράμματα, θέματα ή οποιαδήποτε περιοχή περιεχομένου και να επιτρέψουν στους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες και να τις μοιραστούν. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες για να βοηθήσουν τις συζητήσεις στην τάξη, ως προγνωστικό σύνολο για ένα νέο θέμα ή για να βοηθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν καλύτερη κατανόηση των αφηρημένων εννοιών. Αυτές οι ιστορίες μπορούν να γίνουν αναπόσπαστο μέρος οποιουδήποτε μαθήματος σε πολλές θεματικές περιοχές. Όταν οι μαθητές δημιουργούν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες, παίρνουν την κυριότητα του υλικού που παρουσιάζουν, αναλύουν και συνθέτουν πληροφορίες και εκφράζουν τις δικές τους σκέψεις και ιδέες. Όλα αυτά υποστηρίζουν τη σκέψη υψηλότερου επιπέδου.

Όταν οι μαθητές συμμετέχουν στα πολλαπλά βήματα του σχεδιασμού, της δημιουργίας και της παρουσίασης των δικών τους ψηφιακών ιστοριών, αναπτύσσουν μια σειρά δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένων

- ερευνητικές δεξιότητες κατά την τεκμηρίωση της ιστορίας,
- δεξιότητες παραγωγής γραπτού λόγου κατά την ανάπτυξη ενός σεναρίου
- δεξιότητες οργάνωσης μέσω της διαχείριση του πεδίου του έργου εντός χρονικού περιορισμού.

Μαθαίνουν για την τεχνολογία μέσω της χρήσης ποικίλων εργαλείων, όπως ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές και λογισμικό πολυμέσων, περιβάλλοντα κωδικοποίησης και αποκτούν δεξιότητες παρουσίασης μέσω της παρουσίασης της ιστορίας σε ένα κοινό. Οι μαθητές αποκτούν επίσης δεξιότητες συνέντευξης, διαπροσωπικές, επίλυσης προβλημάτων και αξιολόγησης ολοκληρώνοντας την ψηφιακή τους ιστορία και μαθαίνοντας να δέχονται και να ασκούν εποικοδομητική κριτική. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να προσεγγιστεί ως συνεργατική εργασία μεταξύ ομάδων, κι έτσι τα παιδιά αναπτύσσουν επίσης δεξιότητες συνεργασίας.

Με βάση τις αρχές του **κονστрукτιβισμού** και του **παιχνιδιού**, η ψηφιακή αφήγηση:

- αυξάνει τον ενθουσιασμό για ανάγνωση και εκ νέου ανάγνωση, διότι αυτή μας επιτρέπει να βρούμε ιστορίες
- βελτιώνει την ικανότητα μας να ακούμε και να εκφραζόμαστε δημόσια
- επιτρέπει στους μαθητές να προβάλλουν και να εκφράζουν συναισθήματα και σκέψεις
- μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε ηλικία, από την προσχολική έως το Πανεπιστήμιο
- αναπτύσσει την ενσυναίσθηση

III.1.2 Θεωρητικές βάσεις

Η ψηφιακή αφήγηση δεν είναι νέα ιδέα. Οι Joe Lambert και Dana Atchley βοήθησαν στη δημιουργία του **κινήματος ψηφιακής αφήγησης** στα τέλη της δεκαετίας του 1980 ως συνιδρυτές του **Κέντρου Ψηφιακής Ιστορίας (CDS)**, ενός μη κερδοσκοπικού, κοινοτικού οργανισμού τεχνών στο Μπέρκλεϊ της Καλιφόρνια. Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, το CDS παρέχει εκπαίδευση και βοήθεια σε άτομα που ενδιαφέρονται να δημιουργήσουν και να μοιραστούν τις προσωπικές τους αφηγήσεις. Το CDS είναι επίσης γνωστό για την ανάπτυξη και τη διάδοση των *επτά στοιχείων της ψηφιακής αφήγησης* (Πίνακας 1).

Table 1
The Seven Elements of Digital Storytelling

Center for Digital Storytelling's Seven Elements of Digital Storytelling	
1. Point of view	What is the main point of the story and what is the perspective of the author?
2. A dramatic question	A key question that keeps the viewer's attention and will be answered by the end of the story.
3. Emotional content	Serious issues that come alive in a personal and powerful way and connects the story to the audience.
4. The gift of your voice	A way to personalize the story to help the audience understand the context.
5. The power of the soundtrack	Music or other sounds that support and embellish the storyline.
6. Economy	Using just enough content to tell the story without overloading the viewer.
7. Pacing	The rhythm of the story and how slowly or quickly it progresses.

Όπως λέει ο Bernard Robin, στις πρώτες μέρες της ψηφιακής αφήγησης, ο Lambert εντυπωσιάστηκε από το πόσο εύκολα οι μέσοι άνθρωποι μπορούσαν να «καταγράψουν την ιστορία τους με έναν πολύ ισχυρό τρόπο, σε ένα σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα, για ένα σχετικά μικρό χρηματικό ποσό». Με μια γρήγορη μετάβαση στο σήμερα, μπορούμε να δούμε ότι αυτό που είναι νέο είναι ότι τα εργαλεία που απαιτούνται για την ψηφιακή αφήγηση - υπολογιστές, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, smartphone - έχουν γίνει όλο και πιο προσιτά και προσβάσιμα. Επίσης, μια σειρά ισχυρών, αλλά φθηνών προγραμμάτων λογισμικού επιτρέπουν ακόμη και σε αρχάριους χρήστες υπολογιστών να γίνουν παραγωγοί και συντάκτες ψηφιακών μέσων, σε μια κλίμακα που δύσκολα θα μπορούσε να φανταστεί κανείς όταν οι Atchley και Lambert ξεκίνησαν για πρώτη φορά το έργο τους. Αυτήν τη στιγμή παρατηρούμε δραματική αύξηση στην εκπαιδευτική χρήση της ψηφιακής αφήγησης, καθώς η σύγκλιση των προσιτών τεχνολογιών αλληλεπιδρά με μια σύγχρονη ημερήσια διάταξη για τη σημερινή τάξη, όπως φαίνεται στο Σχήμα 1.

[1] Αυτή η περίληψη βασίζεται στη Δημοκρατία μέσω του εννοιολογικού και παιδαγωγικού πλαισίου του θεάτρου, που εκδόθηκε από τον Adam Bethlenfalvy. <https://demodram.com/role-democracy-drama/pedagogical-framework/>

[2] Πλήρη ερευνητικά ευρήματα και πηγές εκπαιδευτικών διατίθενται στη διεύθυνση www.dramanetwork.eu

[3] HOMER: THE ODYSSEY, Μεταφράστηκε από τον Robert Fagles

[4] Είναι επίσης πιθανό ότι ο υπεύθυνος επιλέγει αυτό που έχει εμπλέξει όλους τους μαθητές ή αυτό που ακούγεται πραγματικά δύσκολο, γι 'αυτό θα ήταν χρήσιμο για όλους στην ομάδα να εργάζονται σε αυτό και όλα τα αντικείμενα θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για βοήθεια για την επίλυση της κατάστασης.

[5] Πηγή: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/item/improvisation/sit-lie-stand>

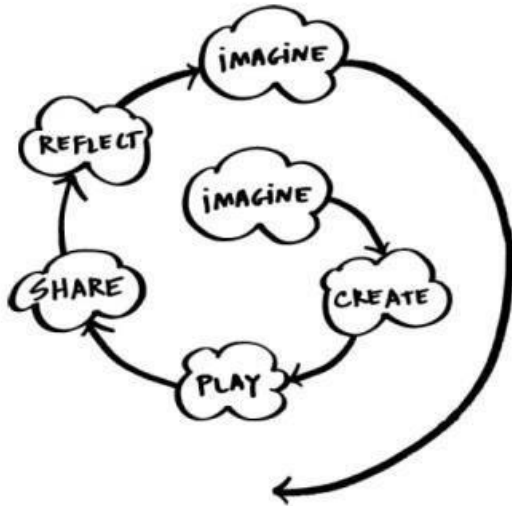
[6] Πηγή: <https://dramaresource.com/grandmas-footsteps/>



Σχήμα 1. Η σύγκλιση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση (Robin, 2008) .

Η Ψηφιακή Αφήγηση συνδέεται επίσης απόλυτα με τον **Κονστрукτιβισμό**, τη θεωρία της μάθησης που προτείνει ο **Seymour Papert** , όπου τα παιδιά χρησιμοποιούν την τεχνολογία ως μέσο έκφρασης, και κατασκευάζουν τη γνώση στο μυαλό τους, καθώς οικοδομούν κάτι μέσω της τεχνολογίας (ένα ρομπότ, μια ψηφιακή ιστορία, κ.λπ.).

Ακολουθώντας το μοντέλο που πρότεινε ο Papert , ο **Mitch Resnick** προτείνει μια **σπείρα δημιουργικής σκέψης** (Εικόνα 2) που ταιριάζει απόλυτα στις αρχές της ψηφιακής αφήγησης όταν αφήνουμε τα παιδιά να δημιουργήσουν μαζί τις ιστορίες τους με έναν παιχνιδιάρικο τρόπο.



Εικόνα 2. Σπείρα δημιουργικής σκέψης (Resnick, 2007) .

III.1 Περιγραφή της μεθόδου

Για να περιγράψουμε τη μέθοδο θα επικεντρωθούμε σε ένα συγκεκριμένο εργαλείο: το **Scratch** .



[To Scratch](#) είναι μια γλώσσα προγραμματισμού και διαδικτυακή κοινότητα που σας διευκολύνει να δημιουργήσετε τις δικές σας διαδραστικές ιστορίες, παιχνίδια και κινούμενα σχέδια — και να μοιραστείτε τις δημιουργίες σας στο διαδίκτυο. Καθώς οι νέοι δημιουργούν και μοιράζονται έργα Scratch, μαθαίνουν να σκέφτονται δημιουργικά, να επιχειρηματολογούν συστηματικά και να συνεργάζονται, μαθαίνοντας επίσης σημαντικές μαθηματικές και υπολογιστικές ιδέες. Νέοι σε όλο τον κόσμο έχουν μοιραστεί περισσότερα από 40 εκατομμύρια έργα στον ιστότοπο Scratch, με δεκάδες χιλιάδες νέα έργα να μοιράζονται καθημερινά.

Το Scratch σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε στο **MIT Media Lab** , σε μια ερευνητική ομάδα που ονομάζεται [Lifelong Kindergarten](#) . Το εργαλείο έχει σχεδιαστεί για παιδιά (αν και χρησιμοποιείται επίσης από πολλούς ενήλικες) και έχει βαθιά παιδαγωγικά θεμέλια που συνδέονται με τον **Κονστρουκτιβισμό** .

Τα πλεονεκτήματα του Scratch ως εργαλείου είναι ότι:

- είναι online και δωρεάν, δεν χρειάζεται να εγκαταστήσετε κανένα ειδικό λογισμικό για να ξεκινήσετε τη δημιουργία
- είναι πολυμορφικό και λειτουργεί σε υπολογιστές, καθώς και σε tablet και κινητά τηλέφωνα
- είναι διαθέσιμο σε πολλές γλώσσες
- επιτρέπει τη διαισθητική μάθηση μέσω της ανακάλυψης και της εξερεύνησης
- μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών, παιχνιδιών, καλλιτεχνικών έργων, προσομοιώσεων κ.λπ.
- επιτρέπει την κοινή χρήση και ανάμειξη δημιουργιών μέσω του Διαδικτύου
- δίνει πρόσβαση σε μια τεράστια κοινότητα
- είναι εύκολο να ξεκινήσετε τη δημιουργία έργων low floor (), ενώ επιτρέπει στους προχωρημένους χρήστες να δημιουργούν σύνθετα έργα (high ceiling) προσφέρει ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων και εστιασμένων δραστηριοτήτων για μάθηση (wide walls)
- επιτρέπει τη μίξη διαφορετικών μέσων, ψηφιακών και παραδοσιακών.
- έχει επεκτάσεις για αναπαραγωγή μουσικής, προσθήκη φωνής σε χαρακτήρες (με ηχογράφηση ή μετατροπή κειμένου σε ομιλία) και σύνδεση της ιστορίας στην οθόνη με τον εξωτερικό κόσμο (αισθητήρες, ρομπότ κ.λπ.).

III.2.1 Στόχοι της μεθόδου

Το Scratch μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο στην πρωτοβάθμια όσο και στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, και υπάρχει επίσης μια έκδοση που ονομάζεται Scratch Jr που είναι ιδανική για την προσχολική εκπαίδευση ή για παιδιά που δεν μπορούν να διαβάσουν ακόμη.

Επειδή μεταφράζεται σε πολλές γλώσσες, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε σχολεία σε διαφορετικές χώρες και είναι ιδιαίτερα χρήσιμο σε πολυπολιτισμικά σχολεία, όπου διαφορετικές ομάδες μπορούν να προγραμματίζουν τις ιστορίες τους σε διαφορετικές γλώσσες στην ίδια τάξη.

Αν και ο κύριος στόχος του εργαλείου είναι τα παιδιά, οι δάσκαλοι και οι οικογένειες μπορούν επίσης να είναι συμμετέχοντες και να ευνοηθούν από αυτό.

III.2.2 Εφαρμογή στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών

Το Scratch δεν έχει σχεδιαστεί μόνο ως εργαλείο για τη διδασκαλία του προγραμματισμού, αλλά και ως περιβάλλον προγραμματισμού που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διαθεματικό τρόπο. Δεν έχει σημασία αν είμαστε σε μια τάξη γλωσσών, μια τάξη μαθηματικών, μια τάξη τέχνης ή μια τάξη επιστήμης. Το Scratch μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε ιστορίες, παιχνίδια, καλλιτεχνικά έργα, προσομοιώσεις και έναν μακρύ κατάλογο έργων όπου οι κλάδοι είναι μικτοί και διασυνδεδεμένοι.

Όταν χρησιμοποιούμε το Scratch για ψηφιακή αφήγηση, τα παιδιά μαθαίνουν μια γλώσσα (γράφοντας το σενάριο και τους διαλόγους), μαθαίνουν τέχνη (ενώ σχεδιάζουν το storyboard, χαρακτήρες και υπόβαθρα), τεχνολογία (επειδή πρέπει να προγραμματίσουν τα κινούμενα σχέδια και τις κινήσεις), παγκόσμια ιθαγένεια (επειδή αλληλεπιδρούν με παιδιά από άλλες χώρες) κ.λπ. Επιπλέον, αναπτύσσουν δεξιότητες που σχετίζονται με τη δημιουργική σκέψη, την κριτική σκέψη, την ομαδική εργασία, την περιέργεια, την ενσυναίσθηση κ.λπ.

III.2.3 Απαιτήσεις πηγών και τεχνολογίας

Το μόνο που χρειάζεται για να χρησιμοποιήσουμε το Scratch είναι ένας υπολογιστής (ή tablet ή κινητό τηλέφωνο) και μια σύνδεση στο Διαδίκτυο. Σε περίπτωση που δεν έχουμε σύνδεση στο Διαδίκτυο, αντί να χρησιμοποιήσουμε την ηλεκτρονική έκδοση, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια έκδοση με δυνατότητα λήψης.

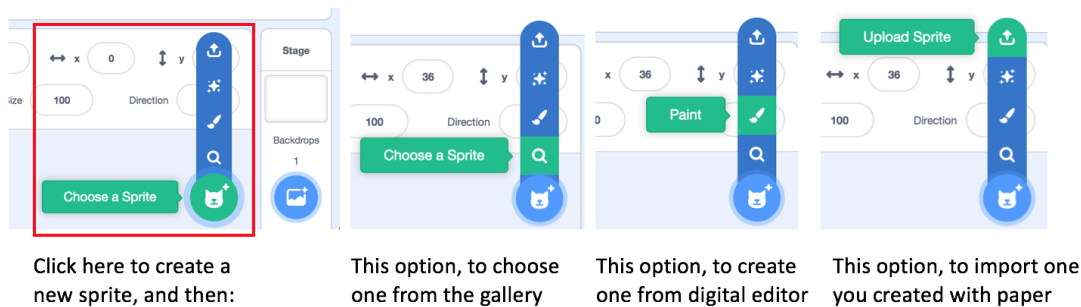
Για να κάνετε ψηφιακή αφήγηση με το Scratch, εκτός από υπολογιστές και σύνδεση στο Διαδίκτυο, συνιστάται (αν και δεν απαιτείται) να έχετε παραδοσιακά υλικά όπως μολύβια, μαρκαδόρους, χαρτί, χαρτόνι, ψαλίδι κ.λπ. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να δημιουργήσουμε χειροτεχνίες και σχέδια που μπορούν αργότερα να φωτογραφηθούν (ή να σαρωθούν) και να εισαχθούν στο Scratch ως χαρακτήρες ή / και φόντο.

III.2.4 Δημιουργία χαρακτήρων (sprites) και φόντου (backdrops)

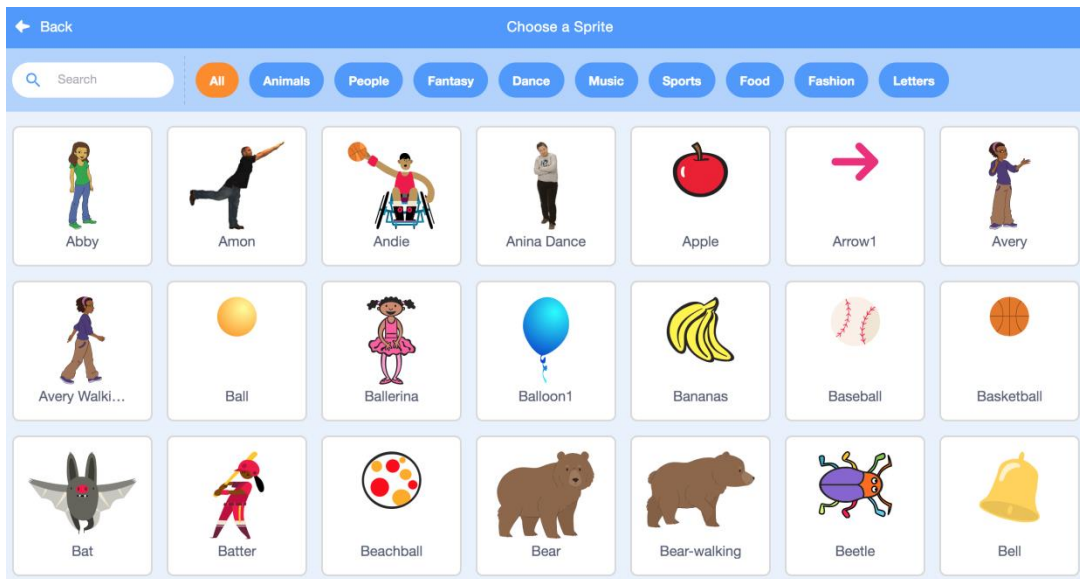
Στη συνέχεια, θα περιγράψουμε διαφορετικούς τρόπους για τη δημιουργία χαρακτήρων (sprites) και φόντου (backdrops) στο Scratch, από τη χρήση απευθείας του ψηφιακού επεξεργαστή Scratch, έως την εισαγωγή σχεδίων με μολύβια, μαρκαδόρους, χαρτόνια και πινέλα. Θα ανακαλύψουμε επίσης πώς να δημιουργήσουμε κοστούμια, τα οποία θα μας επιτρέψουν να "φέρουμε στη ζωή" τους χαρακτήρες. Ο επεξεργαστής Scratch έχει δύο τρόπους λειτουργίας: διάνυσμα και bitmap. Για να δημιουργήσουμε χαρακτήρες με το πρόγραμμα επεξεργασίας θα χρησιμοποιήσουμε τη διανυσματική λειτουργία (vector mode) που είναι πιο ευέλικτη και μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε σχέδια με απλούστερο τρόπο. Θα χρησιμοποιήσουμε τη λειτουργία bitmap όταν εισάγουμε εικόνες και θέλουμε να τις τροποποιήσουμε. Η λειτουργία bitmap είναι η λειτουργία όπου χρωματίζετε pixel, γι' αυτό πολλές φορές τα sprites που δημιουργούνται με αυτήν τη λειτουργία έχουν όψη pixel.

Από το [Scratch gallery / Scratch editor](#)

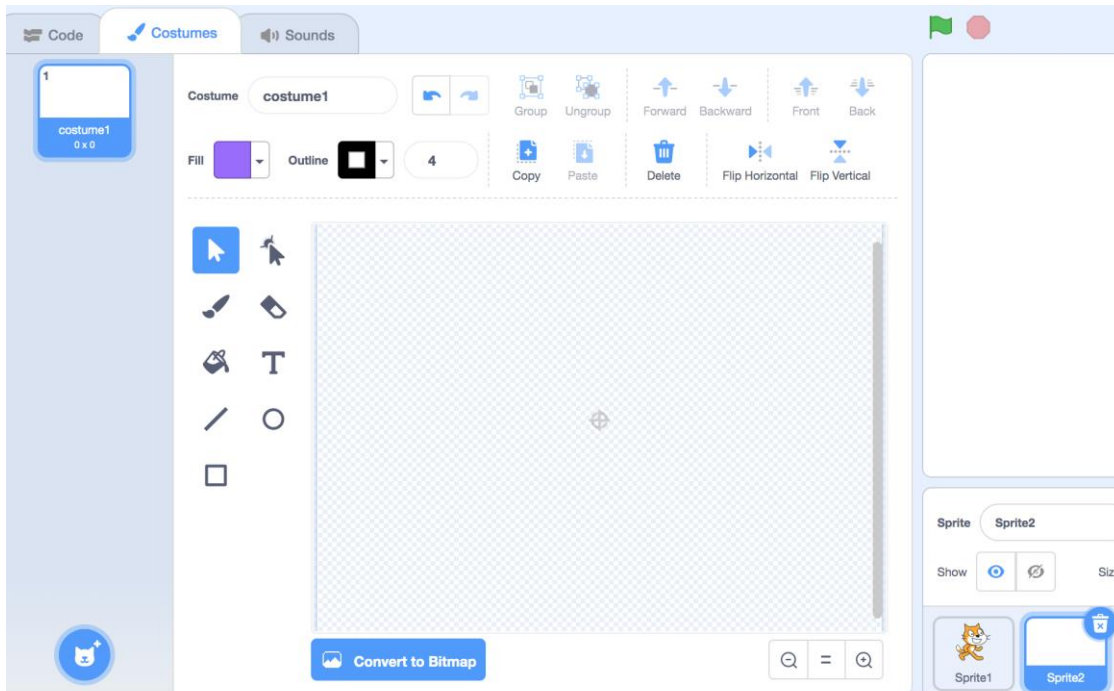
Όταν ανοίγετε το Scratch με ένα νέο έργο, ένα sprite εμφανίζεται από προεπιλογή: [To Scratch cat](#) (αυτό είναι το όνομά του). Για να δημιουργήσετε ένα νέο sprite, έχετε διάφορες επιλογές.



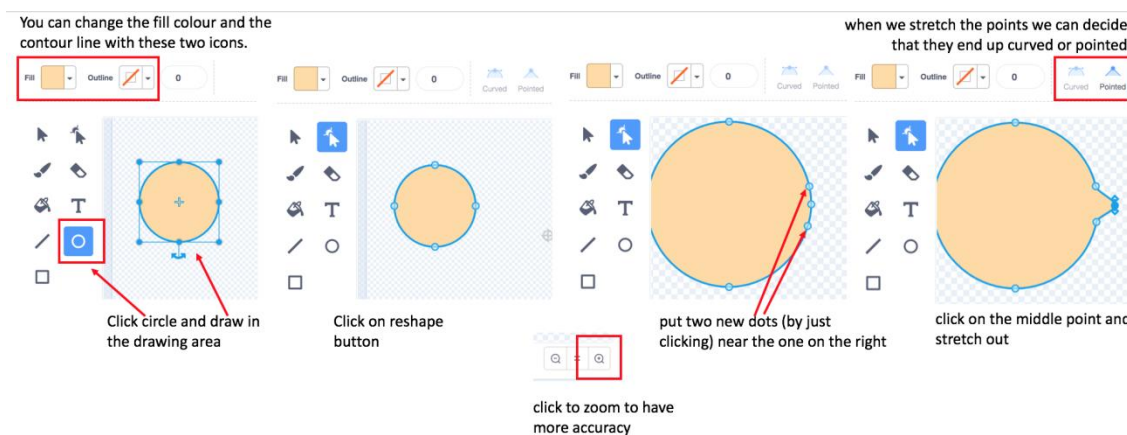
Το πιο απλό είναι να επιλέξετε ένα sprite από τη συλλογή. Όταν κάνετε κλικ σε αυτήν την επιλογή εμφανίζεται ένα μενού με διαφορετικές δυνατότητες: στην κορυφή υπάρχουν μερικές ετικέτες για να σας βοηθήσουν να επιλέξετε ένα sprite. Για παράδειγμα, εάν κάνετε κλικ στο "ζώα", θα εμφανιστούν μόνο όλα τα sprite που είναι ζώα.



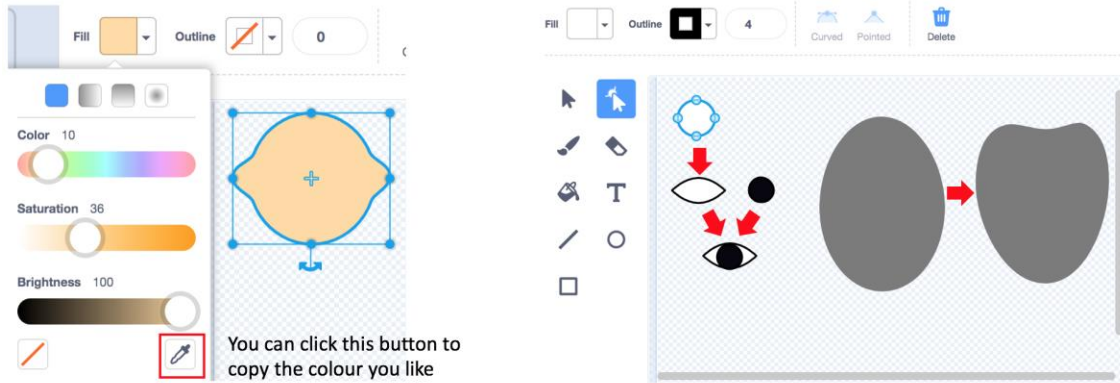
Αλλά αν θέλετε να δημιουργήσετε τον δικό σας χαρακτήρα, το Scratch το καθιστά επίσης πολύ εύκολο. Ας ξεκινήσουμε με την επιλογή σχεδίασης του χαρακτήρα απευθείας με το πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών Scratch. Για αυτήν την επιλογή, κάντε κλικ στο εικονίδιο με το πινέλο (επιλογή χρώματος) και το αριστερό τμήμα της οθόνης θα μετατραπεί σε πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών.



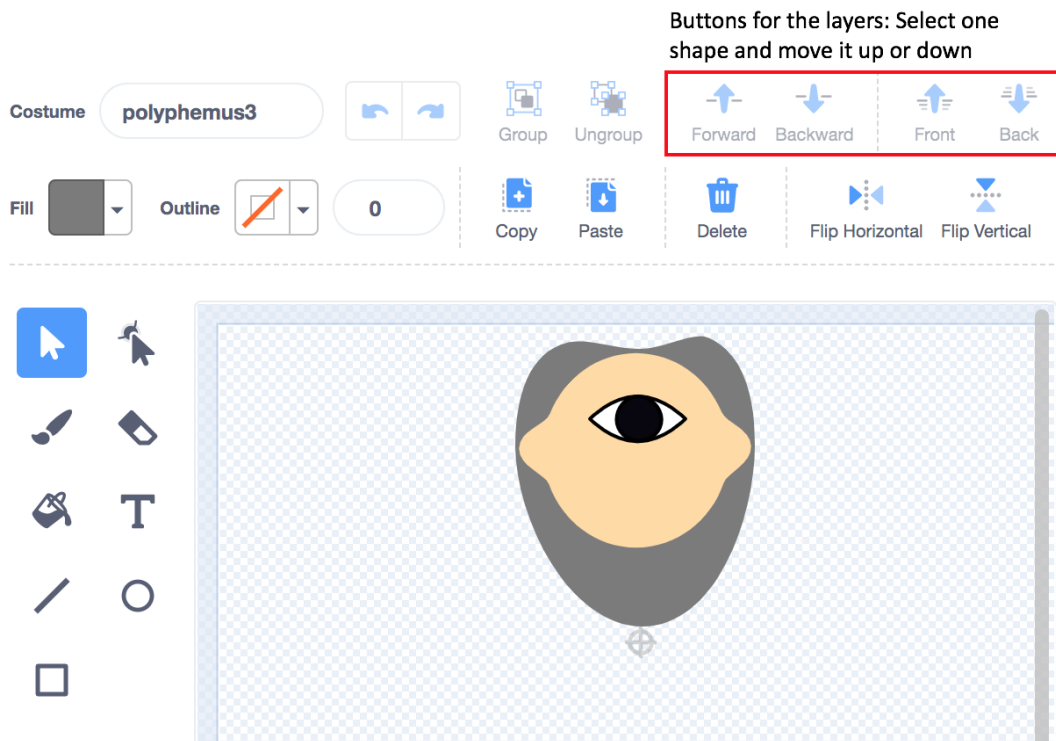
Ας ξεκινήσουμε σχεδιάζοντας το πρόσωπο του Πολύφημου. Θα το κάνουμε βήμα προς βήμα. Θα εργαστούμε με κύκλους και θα τους παραμορφώσουμε για να σχεδιάσουμε το μάτι, το πρόσωπο και τα μαλλιά. Επιλέγουμε τον κύκλο και δημιουργούμε έναν.



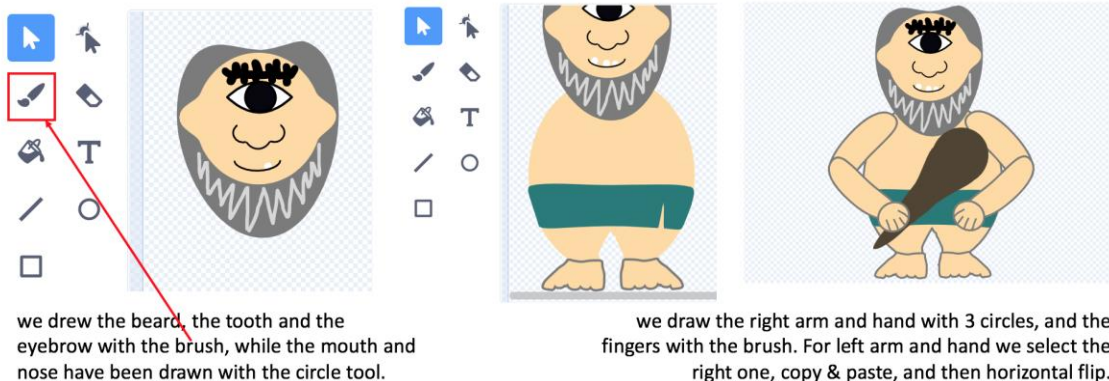
Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία για την άλλη πλευρά. Μπορούμε να επιλέξουμε το χρώμα που μας αρέσει περισσότερο, επιλέγοντας το σχήμα και κάνοντας κλικ στο χρώμα γεμίσματος : παίξτε με τα χρώματα, τον κορεσμό και τη φωτεινότητα. Ακολουθώντας μια παρόμοια διαδικασία, δημιουργήσαμε το μάτι και τα μαλλιά.



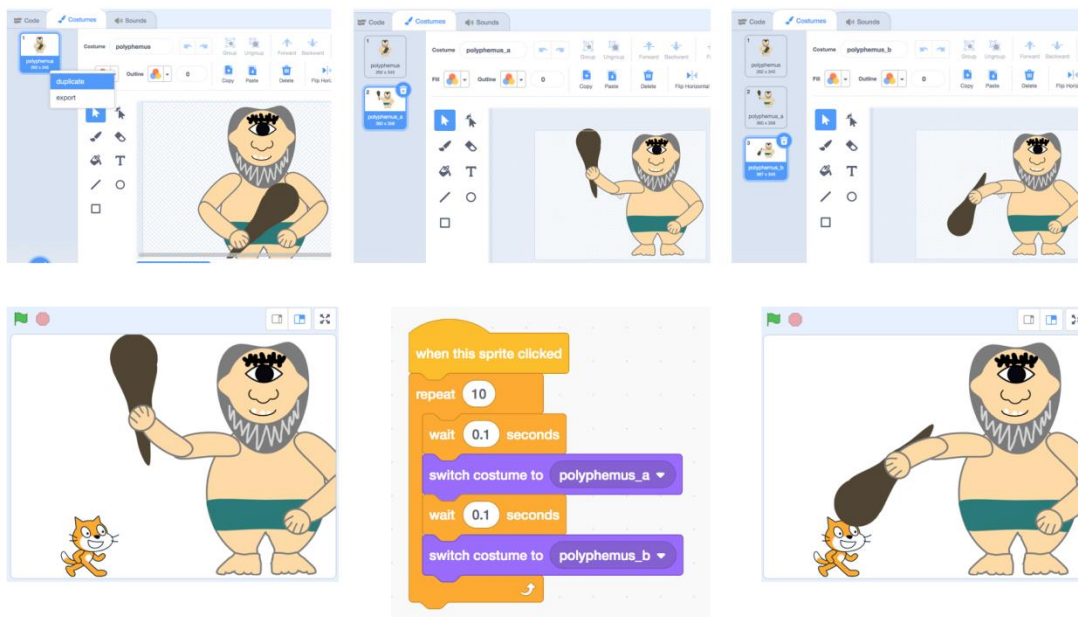
Επιλέγοντας τα διαφορετικά σχήματα, μπορούμε να τα μετακινήσουμε και να τα τοποθετήσουμε όπου θέλουμε. Με τα σύμβολα επιπέδου, μπορούμε να βάλουμε κάθε ένα από τα σχήματα μπροστά ή πίσω από τα άλλα. Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε τα εικονίδια αντιγραφής και επικόλλησης και το «flip» για να περιστρέψουμε και να μεταμορφώσουμε τα σχήματα. Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε διάφορα σχήματα και να τα ομαδοποιήσουμε με το **εικονίδιο ομαδοποίησης** και από εδώ και στο εξής θα είναι μια ομάδα. Για παράδειγμα, το μάτι αποτελείται από δύο σχήματα, τα οποία μπορούμε να ομαδοποιήσουμε για να το κάνουμε πιο συνεπές.



Μόλις έχουμε μέρος του κεφαλιού, συνεχίζουμε βήμα προς βήμα με τον υπόλοιπο χαρακτήρα.



Τώρα πρόκειται να δώσουμε ζωή σε έναν χαρακτήρα, και γι' αυτό θα εισαγάγουμε την έννοια του «**κοστούμιού**». Είναι εύκολο να φτάσετε στο τελικό σχέδιο και με το δεξί κλικ, κάντε κλικ στο duplicate και ένα νέο κοστούμι (ένα νέο σχέδιο) εμφανίζεται, πανομοιότυπο με το προηγούμενο. Από εδώ μπορούμε να τροποποιήσουμε το πανομοιότυπο σχέδιο. Στο έργο μας δημιουργήσαμε εύκολα δύο νέες στολές για το Πολύφημο. Τώρα στο τμήμα κώδικα μπορούμε εύκολα να αλλάξουμε το κοστούμι στο **sprite** για να το κάνουμε να μοιάζει ζωντανό.

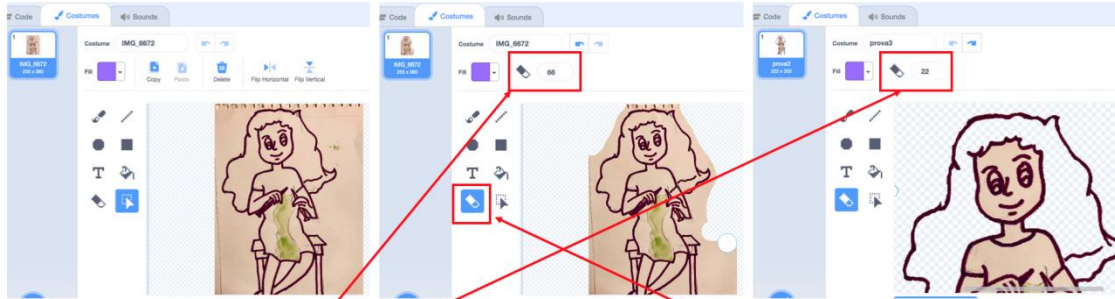


Πολύφημος

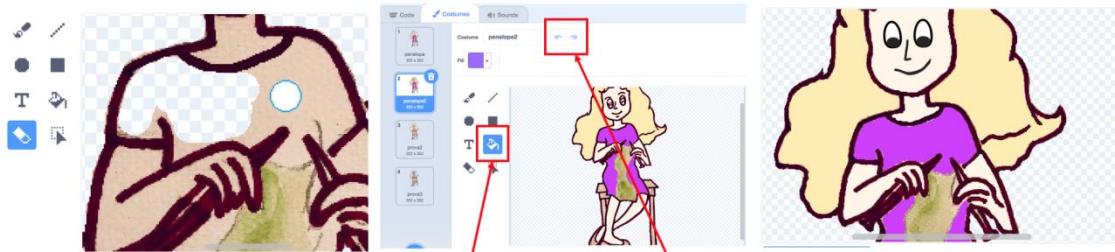
Από τη προσωπική τέχνη (ζωγραφιά, έργο δημιουργού κ.λπ.)

Αυτό που πρόκειται να πούμε σε αυτήν την ενότητα μας αρέσει πάρα πολύ, και είναι η μέθοδος που προτείνουμε για τη δημιουργία χαρακτήρων, επειδή είναι παιδαγωγικά ισχυρή και πιστεύουμε ότι μπορεί να είναι μια πολύ εμπλουτιστική εμπειρία, το να συνδυάζουμε διάφορα μέσα για να δημιουργούμε sprites και σενάρια. Σε αυτήν την ενότητα θα σας πούμε πώς μπορούμε να ενσωματώσουμε χαρακτήρες που έχουμε δημιουργήσει σε χαρτί, είτε με μαρκαδόρους, πινέλα ή με χαρτόνια. Μόλις δημιουργηθεί το σχέδιο, πρέπει να το

φωτογραφίσουμε και, στη συνέχεια, με την επιλογή "Upload Sprite" να το ενσωματώσουμε ως νέο **sprite** στο πρόγραμμα Scratch. Ας δούμε ένα παράδειγμα.

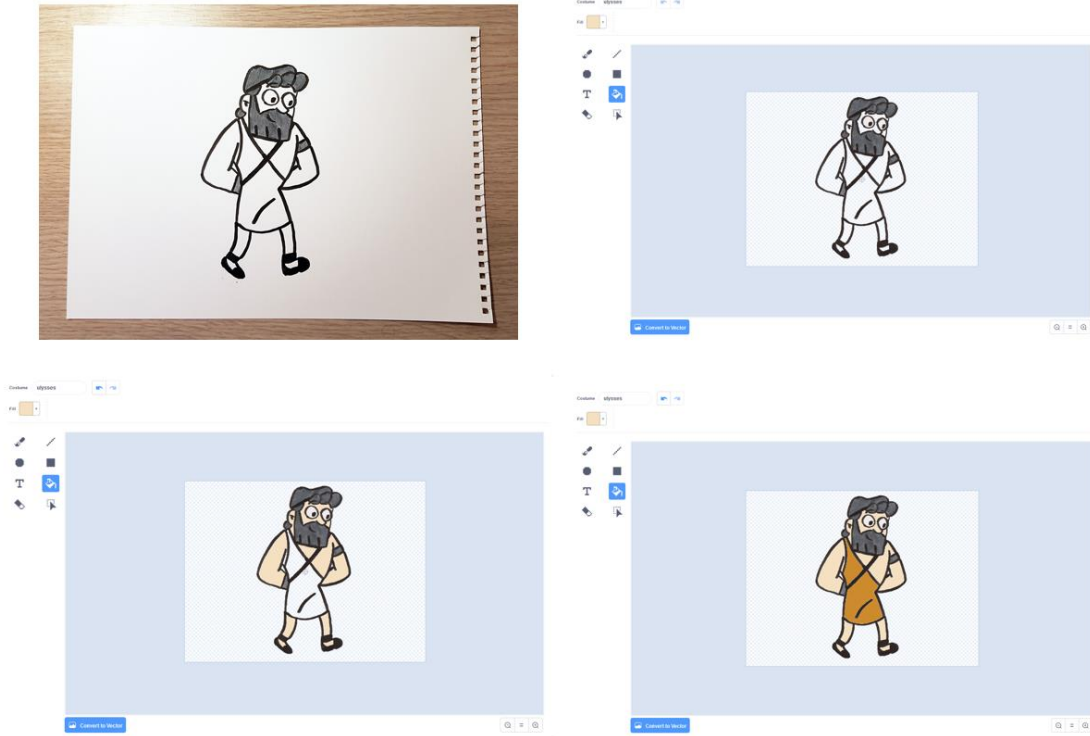


We first see the result of importing a drawing with markers. Then, we use the "eraser" tool, and initially we erase the background of the drawing, but also the inner parts. This process requires some technique, skill and a lot of patience. It's good to zoom in and change the "size of the eraser", to gradually refine the result.



The holes that we leave in the inner parts can be filled with the colour that we want. To do this we will use the "fill" tool. Don't worry, if something goes wrong, or we make a mistake, we have the "undo" and "redo" buttons, to correct what goes wrong. In this example we finally decided to erase Penelope's face, and draw with Scratch two new eyes, nose and mouth.

Ας δούμε ένα άλλο παράδειγμα με τον Οδυσσέα:



Δημιουργούμε το σχέδιο σε χαρτί με μαρκαδόρους, ανεβάζουμε την εικόνα στο Scratch, σβήνουμε το φόντο και τα εσωτερικά μέρη και χρωματίζουμε με το εργαλείο γεμίματος.

Μπορούμε επίσης να δημιουργήσουμε διαφορετικά κοστούμια για αυτούς τους χαρακτήρες. Ένας τρόπος είναι χρησιμοποιώντας δύο εικόνες του ίδιου χαρακτήρα: δηλαδή κάνοντας δύο σχέδια με κάποια παραλλαγή μεταξύ τους. Ένας άλλος τρόπος είναι να χειριστείτε ψηφιακά το αρχικό σχέδιο. Δηλαδή: κόψτε, επικολλήστε, σχεδιάστε, επιλέξτε & μετακινήστε, αλλάξτε το στόμα, μετακινήστε το χέρι, σταυρώστε τα πόδια κ.λπ. Αφήστε τους μαθητές να ανακαλύψουν, να εφεύρουν και να δοκιμάσουν διαφορετικά κοστούμια.

Η διαδικασία για τη σχεδίαση σεναρίων είναι ίδια με εκείνη των χαρακτήρων. Μπορούμε να επιλέξουμε ένα φόντο από μια συλλογή, να δημιουργήσουμε ένα δικό μας με το πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών Scratch ή να εισαγάγουμε τη φωτογραφία που θέλουμε ως φόντο. Στην παρακάτω εικόνα το φόντο δημιουργήθηκε με πινέλα και δείχνει μια θάλασσα και ένα φεγγάρι το σούρουπο. Το μόνο πράγμα που έχουμε κάνει είναι να επεκτείνουμε την εικόνα: με το εργαλείο επιλογής, επιλέγουμε μια περιοχή και στη συνέχεια επεκτείνουμε για να καλύψουμε ολόκληρο το σενάριο.



Όπως βλέπουμε στην πρώτη εικόνα, το έργο μας μπορεί να έχει διαφορετικά φόντα και θα δούμε αργότερα πώς να τα αλλάζουμε από το ένα σενάριο στο άλλο.

III.2.5 Μετακίνηση χαρακτήρων

Μόλις δημιουργήσουμε τους χαρακτήρες της ιστορίας (στο Scratch τους αποκαλούμε «**sprites**»), μπορούμε να τους κάνουμε να κινούνται στη σκηνή. Το Scratch μας επιτρέπει να μετακινήσουμε τα **sprites** προς όλες τις κατευθύνσεις, μπορούμε επίσης να τα κάνουμε να γυρίσουν, να γλιστρήσουν κ.λπ.

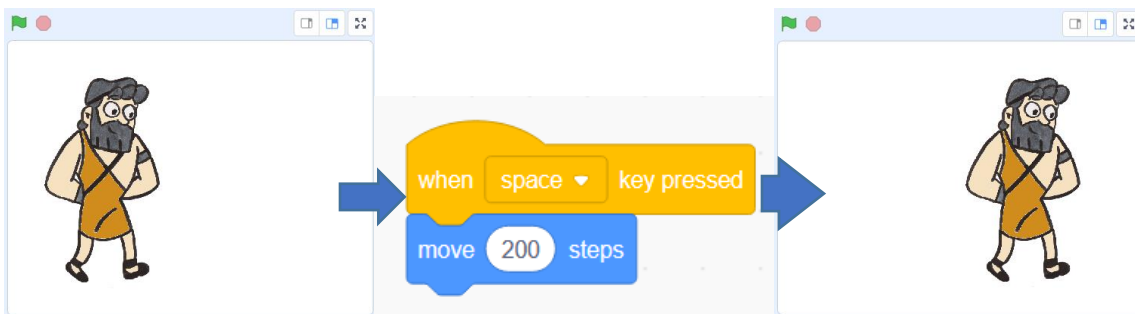
Μετακίνηση και στροφή

Οι δύο πιο βασικές οδηγίες κίνησης είναι "**move**" και "**turn**". Βρίσκονται στο μενού κίνησης (μπλε μενού).

Η εντολή "**move X steps**" κάνει το χαρακτήρα να μετακινηθεί X βήματα προς την κατεύθυνση που δείχνει το sprite. Τα "**steps**" είναι η μονάδα μέτρησης της απόστασης στο Scratch. Αντί να μιλάμε για χιλιοστά ή pixel, στο Scratch μιλάμε για "**steps**".

Ο τύπος κίνησης που προκαλεί αυτή η οδηγία είναι στιγμιαίος. Το sprite εξαφανίζεται από το σημείο που βρίσκεται και επανεμφανίζεται X βήματα μπροστά. Επομένως, αυτή η οδηγία δεν κάνει τον χαρακτήρα να γλιστρά, αλλά είναι μια γρήγορη κίνηση.

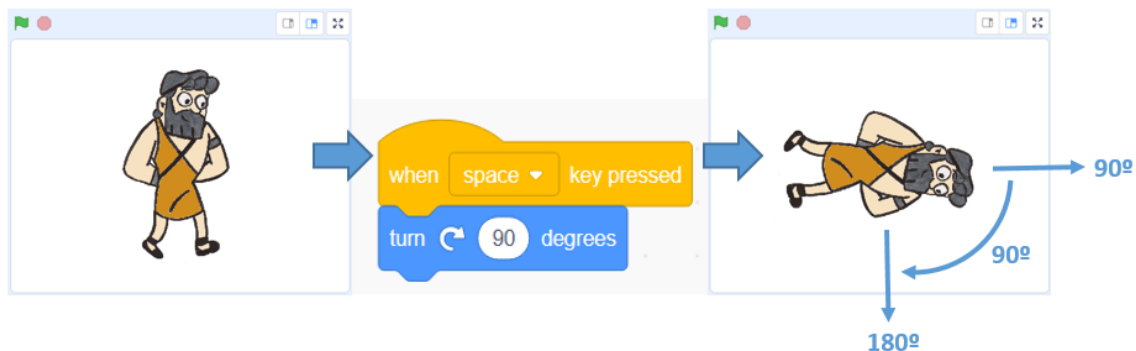
Στο ακόλουθο παράδειγμα, βλέπουμε το αποτέλεσμα της μετακίνησης του Οδυσσέα 200 βήματα προς τα εμπρός.



Χρησιμοποιούμε την εντολή "**turn X degrees**" για να γυρίσουμε το sprite μας. Υπάρχουν δύο τρόποι για να το κάνετε αυτό. Υπάρχει μια εντολή "**turn right**" (δεξιόστροφα) και μια **turn left** (αριστερόστροφα). Η τιμή που δίνουμε στο X πρέπει να είναι ένας αριθμός μεταξύ 0 και 360.

Υπάρχει επίσης μια οδηγία "point in direction X", η οποία μας επιτρέπει να κάνουμε το sprite να «κοιτάξει» προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Μην συγχέετε αυτές τις οδηγίες: το "turn" κάνει τον χαρακτήρα να γυρίζει όσες μοίρες θέλουμε, ενώ το "point" κάνει το χαρακτήρα να δείχνει προς μια κατεύθυνση που έχουμε αποφασίσει.

Στο ακόλουθο παράδειγμα, ο Οδυσσέας βλέπει προς τα δεξιά (δηλαδή, σημαδεύει προς 90°). Εάν τον γυρίσουμε 90° δεξιόστροφα, θα κοιτάζει προς τα κάτω (δηλαδή, σημαδεύει προς 180°).

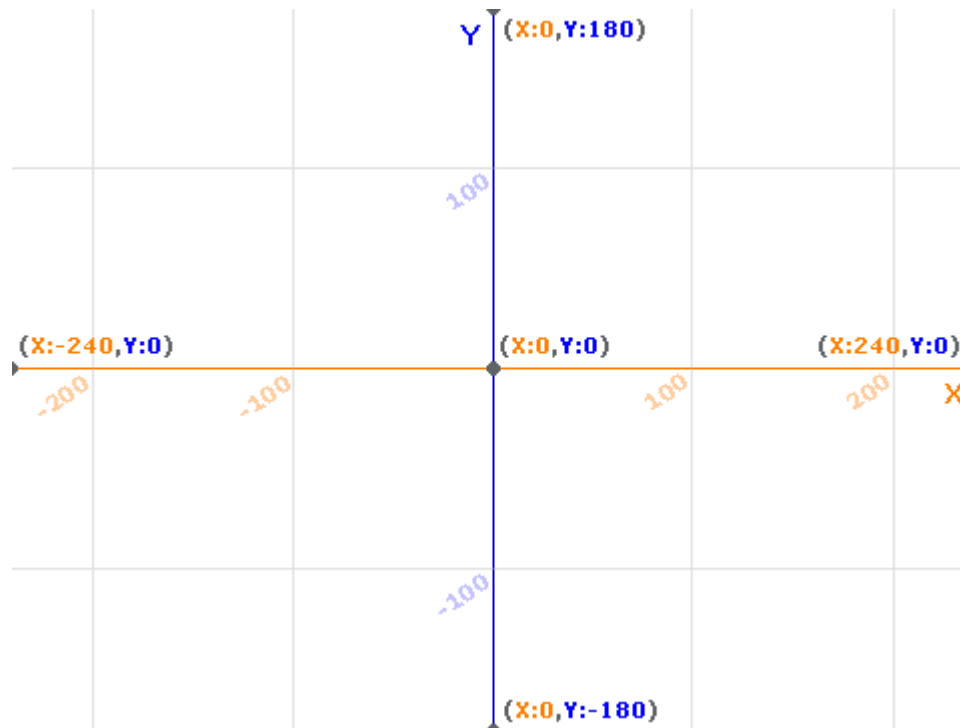


Σύστημα συντεταγμένων

Το σύστημα συντεταγμένων του Scratch χρησιμοποιεί 2 συντεταγμένες, "θέση X" και "θέση Y", για να προσδιορίσει τη θέση ενός sprite στη σκηνή. Η τιμή "θέση X" καθορίζει την οριζόντια θέση του sprite και η τιμή "θέση Y" καθορίζει την κατακόρυφη θέση ή το ύψος. Η σκηνή είναι ένα ορθογώνιο 480x360, έτσι ώστε: η θέση X μπορεί να κυμαίνεται από 240 έως -240, όπου το 240 είναι το δεξιότερο που μπορεί να βρίσκεται ένα sprite και το -240 είναι το αριστερότερο, και η θέση Y μπορεί να κυμαίνεται από 180 έως -180, όπου το 180 είναι το υψηλότερο που μπορεί να βρίσκεται και το -180 είναι το χαμηλότερο που μπορεί να είναι.

Οι συντεταγμένες, κατά συνθήκη, γράφονται ως ζεύγος (X, Y): για παράδειγμα, το κέντρο της οθόνης είναι (0, 0).

Στην παρακάτω εικόνα μπορούμε να δούμε αυτό το σύστημα συντεταγμένων.



Για να τοποθετήσετε τον χαρακτήρα σε μια συγκεκριμένη θέση (X, Y), υπάρχουν βασικά δύο οδηγίες:

- **Go to (X, Y):** αυτό τοποθετεί τον χαρακτήρα στη θέση (X, Y) που αποφασίζουμε. Η κίνηση είναι άμεση.
- **Glide T seconds to (X, Y):** αυτό προκαλεί την «μετακίνηση» του χαρακτήρα από το τρέχον σημείο στο σημείο προορισμού (X, Y). Η κίνηση διαρκεί τα δευτερόλεπτα που υποδεικνύουμε στο T.

Η εντολή "glide" είναι πολύ χρήσιμη κατά τη δημιουργία κινούμενων ιστοριών, γιατί μας επιτρέπει να μετακινήσουμε τους χαρακτήρες με ομαλές και ακριβείς κινήσεις και να ελέγξουμε την ταχύτητα.

Εμφάνιση και απόκρυψη

Η εντολή "Show" βρίσκεται στο μενού "Looks" (μωβ μενού). Εάν το **sprite** είναι κρυμμένο, θα εμφανίσει το **sprite - εάν το sprite** εμφανίζεται ήδη, τίποτα δεν θα αλλάξει. Αυτή η εντολή είναι μια από τις απλούστερες και πιο συχνά χρησιμοποιούμενες στο **Looks**.

Η εντολή "Hide" κάνει το αντίθετο. **Εάν εμφανίζεται το sprite, θα το κρύψει - εάν το sprite είναι ήδη κρυμμένο, δεν συμβαίνει τίποτα.**

Αυτές οι δύο οδηγίες είναι πολύ χρήσιμες για τη δημιουργία ιστοριών. Σε μερικές σκηνές χρειαζόμαστε μερικούς χαρακτήρες, αλλά σε κάποιες όχι. Με το "Show" και το "Hide" μπορούμε να τα κάνουμε να εμφανίζονται και να εξαφανίζονται όποτε θέλουμε.

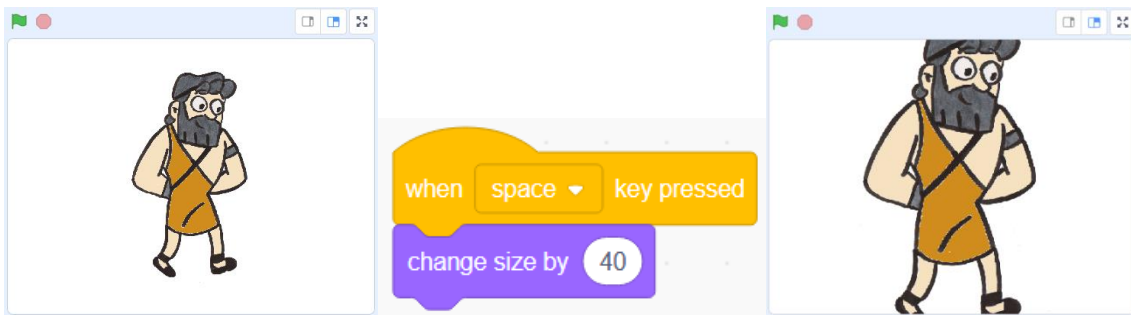
Αλλαγή του μεγέθους των χαρακτήρων

Το μέγεθος είναι μια τιμή που δίνεται σε όλα τα sprites. Η προεπιλογή είναι 100% (το sprite στο κανονικό του μέγεθος) αλλά μπορεί να αλλάξει με τα πεδία μεγέθους.

Η εντολή "Change Size by X" είναι στο Looks. Αλλάζει το μέγεθος του sprite κατά το καθορισμένο ποσό. Το προεπιλεγμένο μέγεθος sprite είναι 100. Τιμές μεγέθους κάτω από αυτό το ποσοστό είναι για συρρικνωμένα sprites, και τιμές μεγέθους πάνω από αυτό είναι για επιμηκυσμένα sprites.

Υπάρχει επίσης μία εντολή που ρυθμίζει το μέγεθος του sprite στο καθορισμένο ποσό.

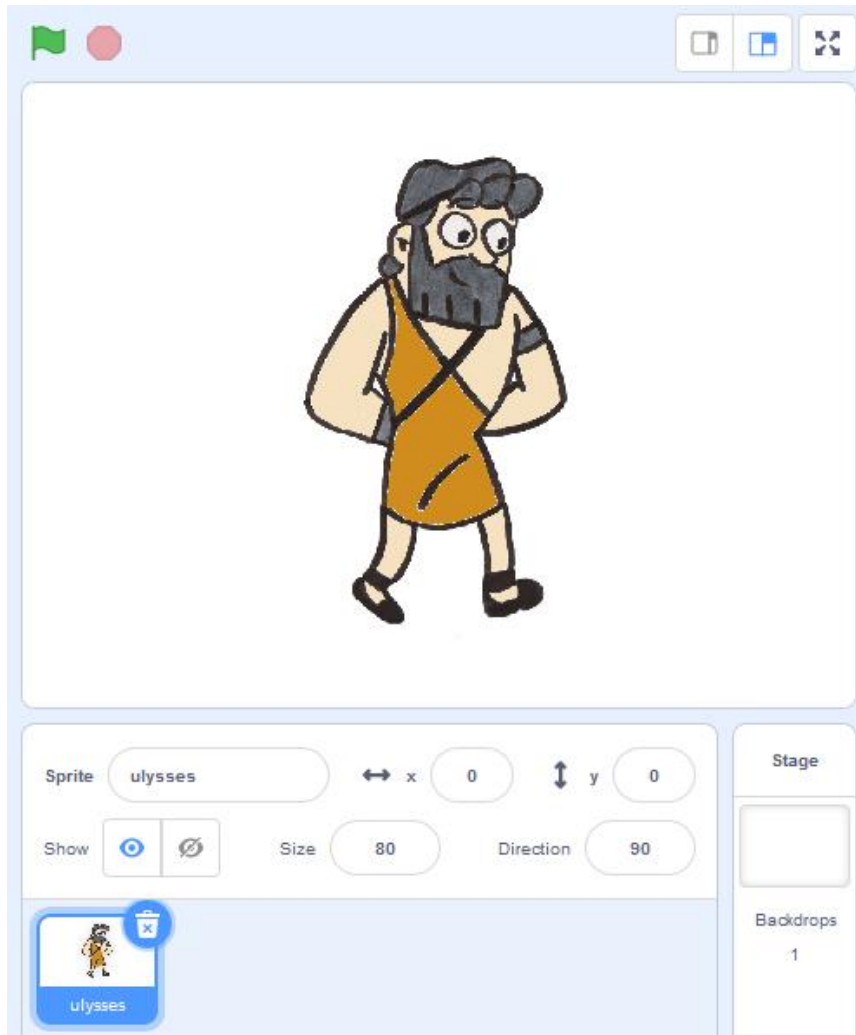
Στο ακόλουθο παράδειγμα, ο Οδυσσέας έχει μέγεθος 80, και χρησιμοποιώντας την εντολή "Change Size" αυξάνουμε το μέγεθός του κατά 40 βαθμούς, κάνοντας το μέγεθος του sprite 120.



Καθορισμός των χαρακτηριστικών του χαρακτήρα

Έχουμε εξηγήσει πώς να μετακινούμε το sprite, να το κάνουμε να εμφανίζεται και να εξαφανίζεται και να το αλλάζουμε. Όλα αυτά με οδηγίες (εντολές) που χρησιμοποιούμε στο πρόγραμμά μας όταν δημιουργούμε την κινούμενη ιστορία.

Μπορούμε επίσης να καθορίσουμε το μέγεθος, τη θέση, την κατεύθυνση και αν είναι ορατό ή όχι, χρησιμοποιώντας τον πίνακα κάτω από τη σκηνή. Αυτό χρησιμοποιείται συνήθως για την προετοιμασία των παραμέτρων του sprite μόλις αυτό δημιουργηθεί. Αλλά τότε, για να αλλάξουμε τα χαρακτηριστικά του κατά τη διάρκεια της ιστορίας, πρέπει να το κάνουμε όπως το εξηγήσαμε, μέσω των εντολών προγραμματισμού.



III.2.6 Δημιουργία διαλόγου μεταξύ δύο χαρακτήρων

Για να δημιουργήσουμε έναν διάλογο μεταξύ χαρακτήρων, πρέπει να δημιουργήσουμε περισσότερα από ένα sprite, και πρέπει να είναι ορατά (να εμφανίζονται) και να τοποθετηθούν στις κατάλληλες θέσεις τους.

Κάθε ένα από τα sprites πρέπει να προγραμματιστεί, δηλαδή πρέπει να δημιουργήσετε την ακολουθία των φράσεων που θα λένε και να καθορίσετε ακριβώς πότε θα τα πουν.

Κανονικά για να προγραμματίσουμε έναν διάλογο, θα ακολουθήσουμε μια δομή όπως αυτή:

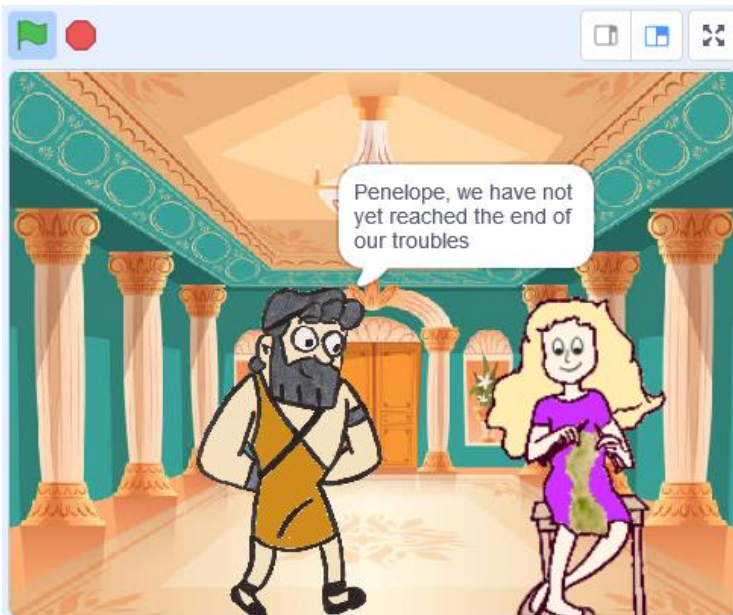
- Τοποθετούμε τους χαρακτήρες στις θέσεις τους ("go to").
- Τους κάνουμε να εμφανίζονται ("show").
- Τους κάνουμε να μιλούν και να σταματούν ακολουθώντας τα κείμενα που έχουμε ετοιμάσει ("say" και "wait").

Συγχρονισμός διαλόγου κειμένου

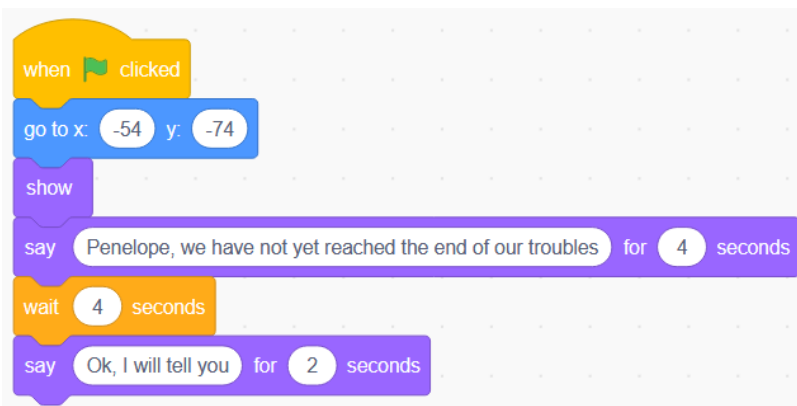
Όλα τα sprites που συμμετέχουν στον διάλογο θα ενεργούν ταυτόχρονα (τα προγράμματα τους θα εκτελούνται παράλληλα). Για να λειτουργούν παράλληλα, όλοι οι χαρακτήρες πρέπει να ξεκινούν με το ίδιο **εικονίδιο συμβάντων** (πορτοκαλί μενού), όπως το **εικονίδιο πράσινης σημαίας**.

Για να γίνει συγχρονισμός σωστά τον διάλογο και για να βεβαιωθούμε ότι οι προτάσεις του ενός και του άλλου δεν αλληλεπικαλύπτονται, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε σωστά την εντολή **"wait"**. Εάν έχουμε δύο χαρακτήρες και ένας από αυτούς αρχίζει να μιλά με την εντολή **Say 'Γειά' for 3 seconds**, ο άλλος πρέπει να περιμένει με την εντολή **"wait 3 seconds"** και ούτω καθεξής. Το μπλοκ **"say"** βρίσκεται στο μενού εμφάνισης και το μπλοκ **"wait"** βρίσκεται στο μενού ελέγχου (κίτρινο).

Στο παρακάτω παράδειγμα βλέπουμε έναν μικρό διάλογο μεταξύ του Οδυσσέα και της Πηνελόπης, και πώς να τον προγραμματίσουμε.

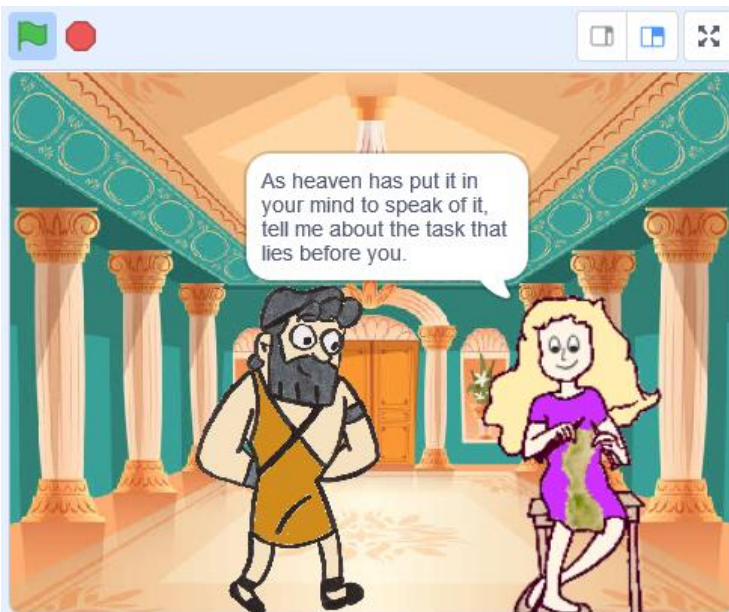


Οδυσσέας:



Πηνελόπη:

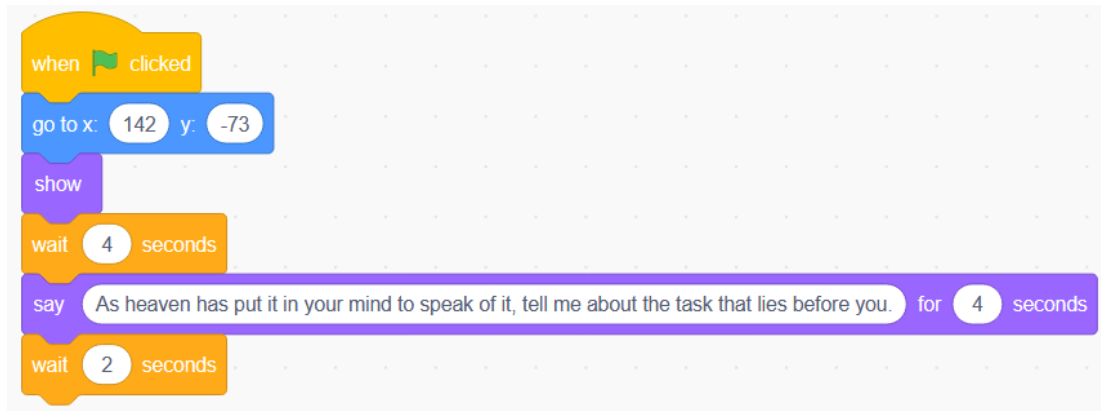
```
when clicked
  go to x: 142 y: -73
  show
  wait 4 seconds
  say "As heaven has put it in your mind to speak of it, tell me about the task that lies before you." for 4 seconds
  wait 2 seconds
```



Οδυσσέας:

```
when clicked
  go to x: -54 y: -74
  show
  say "Penelope, we have not yet reached the end of our troubles" for 4 seconds
  wait 4 seconds
  say "Ok, I will tell you" for 2 seconds
```

Πηνελόπη:



Προσθήκη κειμένου στην ομιλία

Το Scratch έχει "Text to Speech Extension". Διαθέτει τρεις εντολές ("Speak", "Set voice to", "Set language to") και επιτρέπει στα προγράμματα που τη χρησιμοποιούν να εξάγουν **συνθετική ομιλία**. Η υπηρεσία παρέχεται από το Amazon Web Services.

Πρώτα πρέπει να πατήσουμε το κουμπί "Add extension" (μπλε κουμπί στην κάτω αριστερή γωνία). Στη συνέχεια, επιλέξτε "Text to Speech Extension". Μετά από αυτό θα έχουμε ένα νέο μενού εντολών, που θα περιέχει τις νέες.

Υπάρχουν πέντε φωνές που μπορούν να επιλεγούν με την εντολή "Set voice to":

Alto: τυπική γυναικεία φωνή.

Tenor: τυπική ανδρική φωνή.

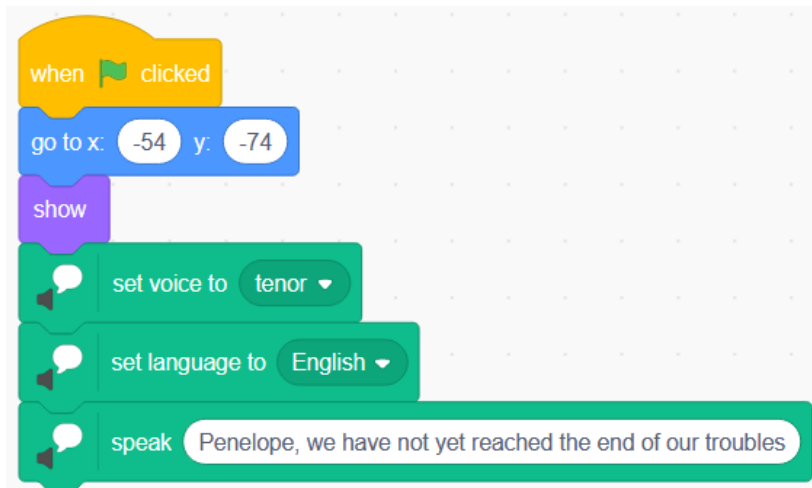
Squeak: ψιλή γυναικεία φωνή.

Giant: βαθιά αρσενική φωνή.

Kitten: απλά λέει επανειλημμένα "meow".

Υποστηριζόμενες γλώσσες: Αραβικά, Κινέζικα (Μανδαρινικά), Δανικά, Ολλανδικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Χίντι, Ισλανδικά, Ιταλικά, Ιαπωνικά, Κορεάτικα, Νορβηγικά, Πολωνικά, Πορτογαλικά (Βραζιλίας), Πορτογαλικά (Ευρωπαϊκά), Ρουμανικά, Ρωσικά, Ισπανικά (Ευρωπαϊκά), Ισπανικά (Λατινικής Αμερικής), Σουηδικά, Τουρκικά και Ουαλικά.

Στο ακόλουθο παράδειγμα, ο Οδυσσεάς λέει στην Πηνελόπη την ίδια πρόταση από το προηγούμενο παράδειγμα, αλλά τώρα χρησιμοποιεί μετατροπή κειμένου σε ομιλία.

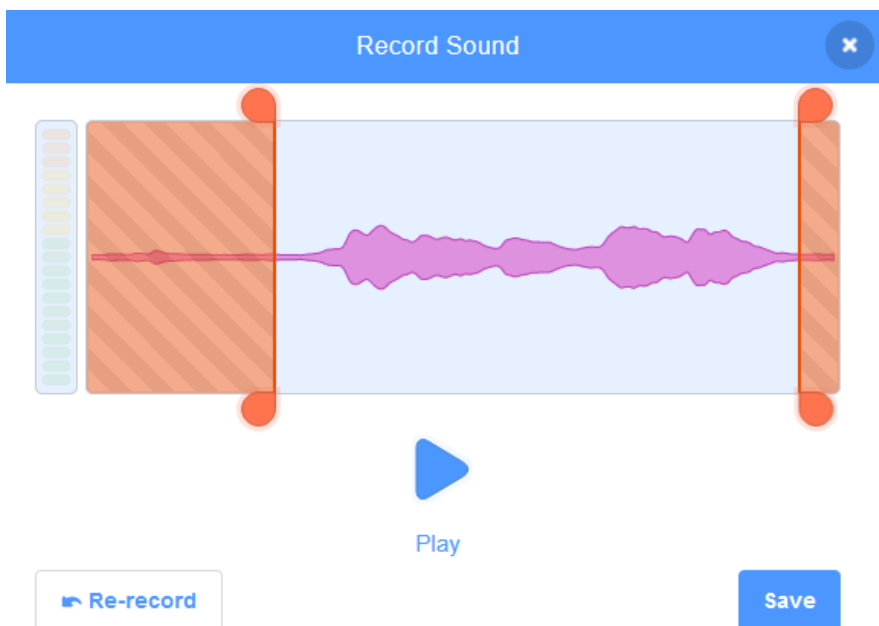


Ηχογράφηση των δικών μας φωνών

Ο **Sound Editor** στο Scratch επιτρέπει στον χρήστη να επεξεργάζεται και να αναμειγνύει ήχους. Μπορούμε να εισάγουμε και να εξάγουμε ήχους και μουσική και να τους επεξεργαζόμαστε. Υπάρχει επίσης μια βιβλιοθήκη με προκαθορισμένους ήχους.

Για να το κάνουμε, πηγαίνουμε στην καρτέλα **"Sounds"** και μετά **"Choose a sound / Record"**, και θα μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε το μικρόφωνό μας (το Scratch θα ζητήσει την άδεια να το χρησιμοποιήσει) για να ηχογραφήσουμε ήχους ή τις ίδιες τις φωνές μας.

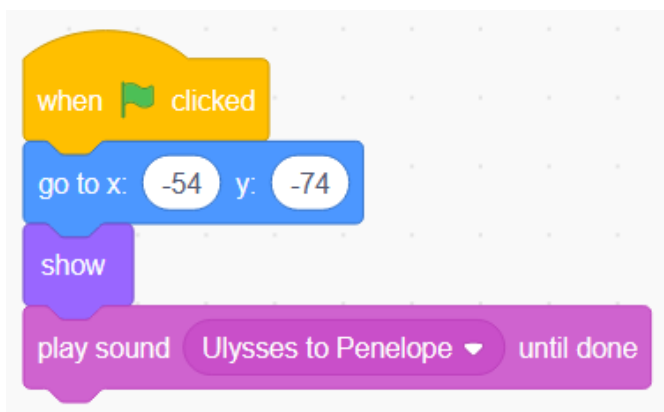
Έτσι φαίνεται ένας ηχογραφημένος ήχος:



Στη συνέχεια μπορούμε να επεξεργαστούμε τον ήχο:



Και τέλος, μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε στα προγράμματά μας:



III.2.7 Δημιουργία ιστορίας (μία ακολουθία σκηνών)

Με όσα έχουμε εξηγήσει μέχρι τώρα, είναι πλέον δυνατό να ξεκινήσετε τη δημιουργία κινούμενων ιστοριών με το Scratch. Στην ενότητα 6 θα δούμε διαφορετικές δυναμικές ώστε να σκεφτούμε και να φανταστούμε συνεργατικά την ιστορία, τους χαρακτήρες, τα σενάρια κ.λπ.

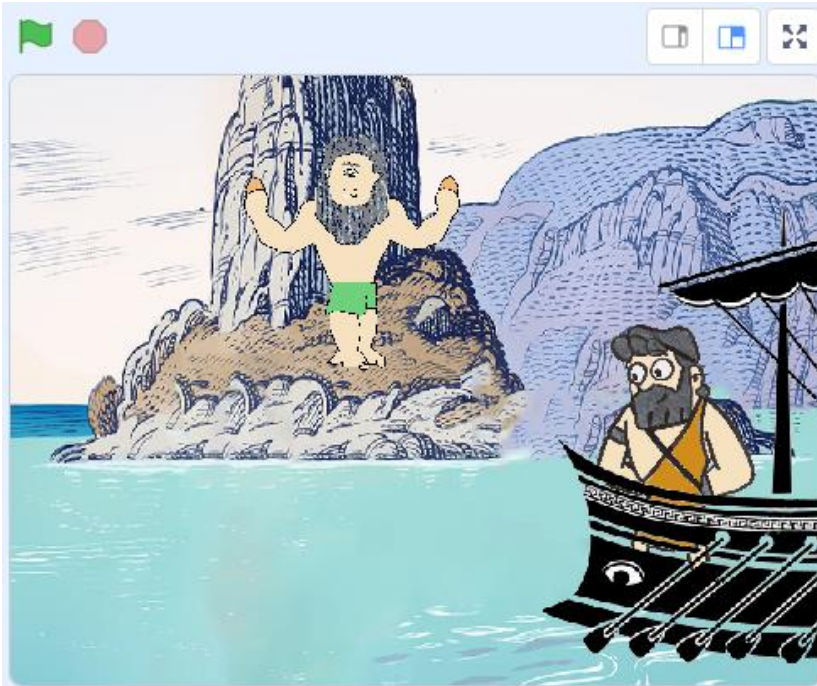
Δημιουργία μιας σκηνής

Κανονικά, σε μια σκηνή υπάρχουν μερικοί χαρακτήρες που εμφανίζονται σε μια αρχική θέση, αρχίζουν να κινούνται και μιλούν ο ένας στον άλλο, πηγαίνουν σε μερικές τελικές θέσεις και εξαφανίζονται. Σε αυτό το σημείο γνωρίζουμε ήδη πώς να κάνουμε όλες αυτές τις ενέργειες. Ας δούμε με ένα παράδειγμα πώς χτίζουμε μια σκηνή.

Αρχίζουμε να προσθέτουμε όλα τα απαιτούμενα **sprites και** σκηνικά για τη σκηνή. Σε αυτήν την περίπτωση, προσθέτουμε **sprites** (ο Οδυσσέας, ο Πολύφημος, και το καράβι) και ένα σκηνικό (το νησί).



Τα τοποθετούμε στις αρχικές τους θέσεις, επιλέγουμε το μέγεθος και τα κάνουμε να εμφανίζονται:



```

when clicked
  go to x: 152 y: -53
  set size to 50 %
  show
  
```

Οδυσσέας

```

when clicked
  go to x: -38 y: 76
  set size to 40 %
  show
  
```

Πολύφημος

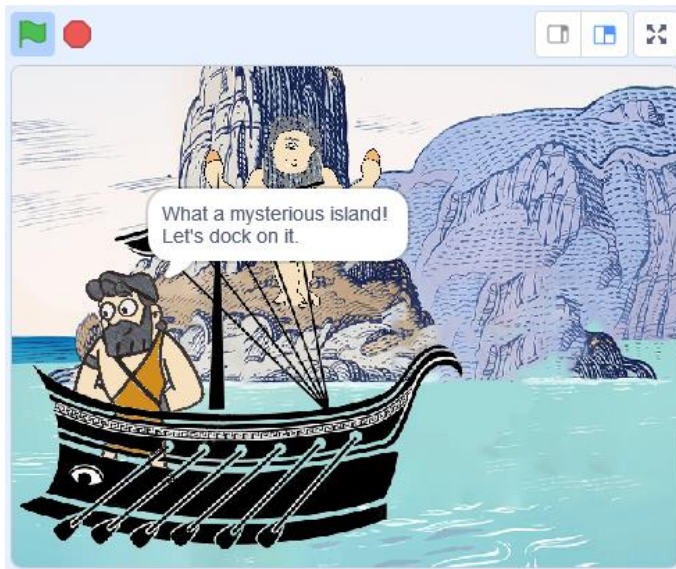
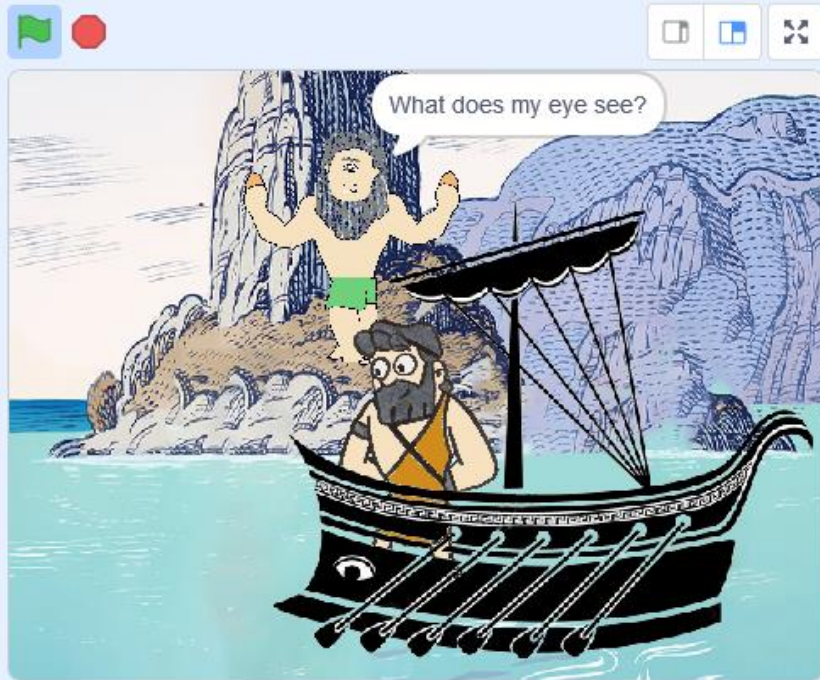
```

when clicked
  go to x: 228 y: -26
  set size to 150 %
  go to front layer
  show
  
```

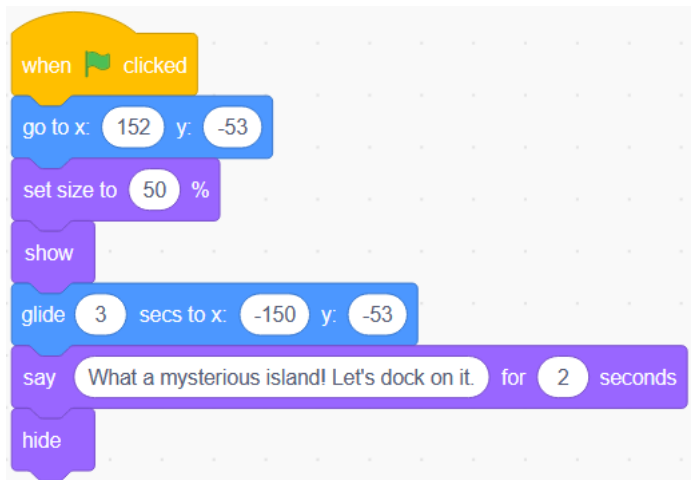
Πλοίο

Παρατηρήστε ότι για να φαίνεται σαν ο Οδυσσέας να είναι μέσα στο πλοίο, χρησιμοποιήσαμε την εντολή "go to front layer" για να στείλουμε το πλοίο στο πρώτο στρώμα και έτσι δημιουργήσαμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

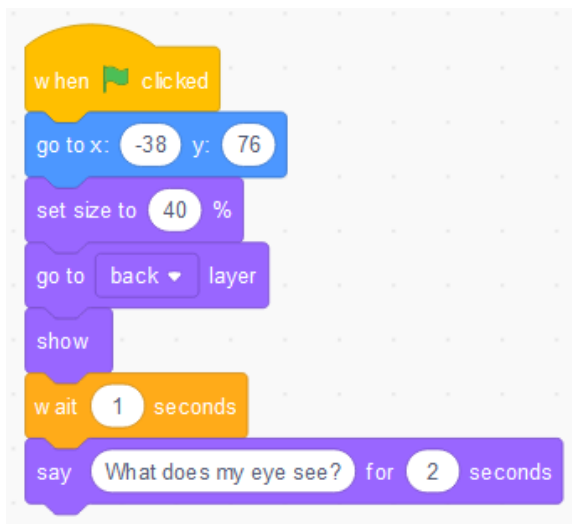
Στη συνέχεια, τους κάνουμε να κινούνται, να μιλούν και να κάνουν όλες τις απαιτούμενες ενέργειες για τη σκηνή:



Οδυσσέας



Πολύφημος



Πλοίο

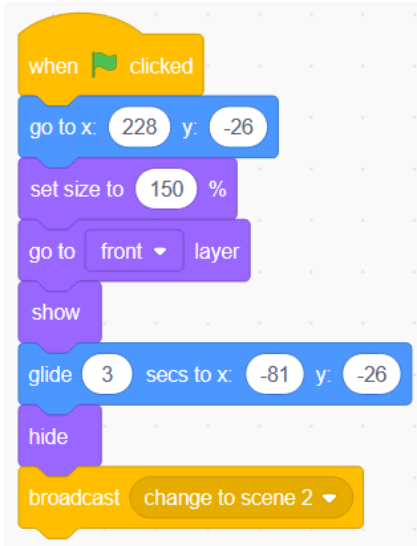
Μετάβαση στην επόμενη σκηνή

Για να μεταβείτε στην επόμενη σκηνή, όλα πρέπει να συγχρονιστούν πολύ καλά. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να το κάνετε αυτό, και οι δύο πιο συνηθισμένοι είναι οι εξής:

- **Συγχρονισμός με χρόνο:** το ίδιο πράγμα που κάναμε για συγχρονισμό του διαλόγου. Κάθε χαρακτήρας πρέπει να ελέγχει το χρόνο που έχει περάσει και να ξέρει ακριβώς πότε θα κάνει την αλλαγή.
- **Συγχρονισμός με μηνύματα:** οι χαρακτήρες μπορούν να στέλνουν μηνύματα ο ένας στον άλλο. Μπορεί να υπάρχει κάποιος που είναι ο "ηγέτης" και που στέλνει ένα μήνυμα κάθε φορά που η σκηνή πρέπει να αλλάξει.

Θα εξηγήσουμε τον δεύτερο τρόπο χρησιμοποιώντας ένα παράδειγμα.

Στο παράδειγμά μας, ο Οδυσσέας είναι ο αρχηγός, και στο τέλος του προγράμματος του χρησιμοποιούμε την εντολή “broadcast” (events menu) για να στείλουμε ένα μήνυμα στους υπόλοιπους ξωτικούς και στο φόντο. Σε αυτήν την περίπτωση το μήνυμα είναι “change to scene 2”.



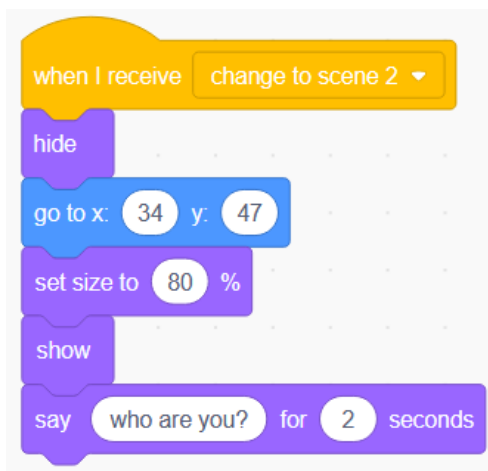
```
when green flag clicked
  go to x: 228 y: -26
  set size to 150 %
  go to front layer
  show
  glide 3 secs to x: -81 y: -26
  hide
  broadcast change to scene 2
```

Τώρα, όλα τα sprites και το σκηνικό μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ενέργεια “when I receive (change to scene 2)” για να ελέγξουν τι συμβαίνει στη νέα σκηνή. Αυτά είναι τα σενάρια για τα 3 sprites και το σκηνικό:



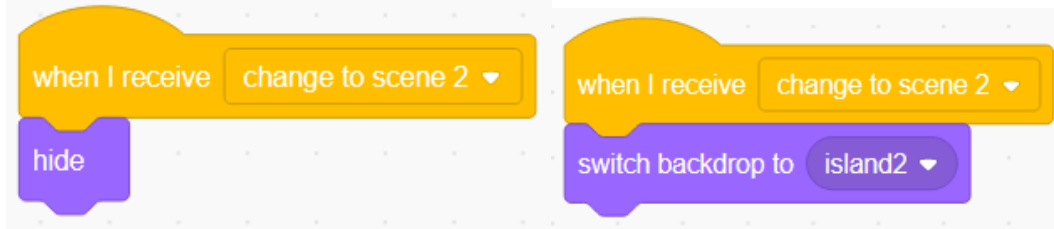
```
when I receive change to scene 2
  hide
  turn 180 degrees
  go to x: -138 y: -15
  set size to 50 %
  show
```

Οδυσσέας



```
when I receive change to scene 2
  hide
  go to x: 34 y: 47
  set size to 80 %
  show
  say who are you? for 2 seconds
```

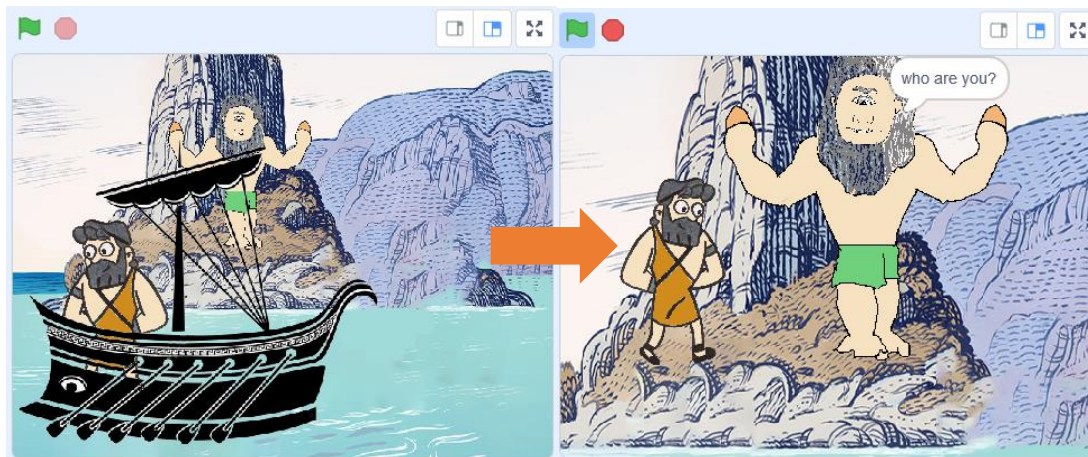
Πολύφημος



Πλοίο

Σκηνικό

Όπως μπορούμε να δούμε, όταν ξεκινάμε μια νέα σκηνή, πρέπει να αποφασίσουμε για κάθε χαρακτήρα εάν θα είναι ορατός ή όχι, ποια αρχική θέση θα κατέχει, το μέγεθός του και, στη συνέχεια, έχουμε προγραμματίσει να μετακινηθεί ή / και να μιλήσει. Γυρίσαμε επίσης τον Οδυσσέα 180° για να αντιμετωπίσουμε τους κύκλωπες. Παρατηρήστε ότι το μόνο που κάνει το πλοίο είναι να κρυφτεί, γιατί δεν το χρειαζόμαστε πια.



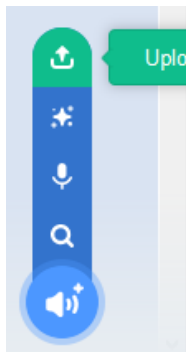
Σκηνή 1

Σκηνή 2

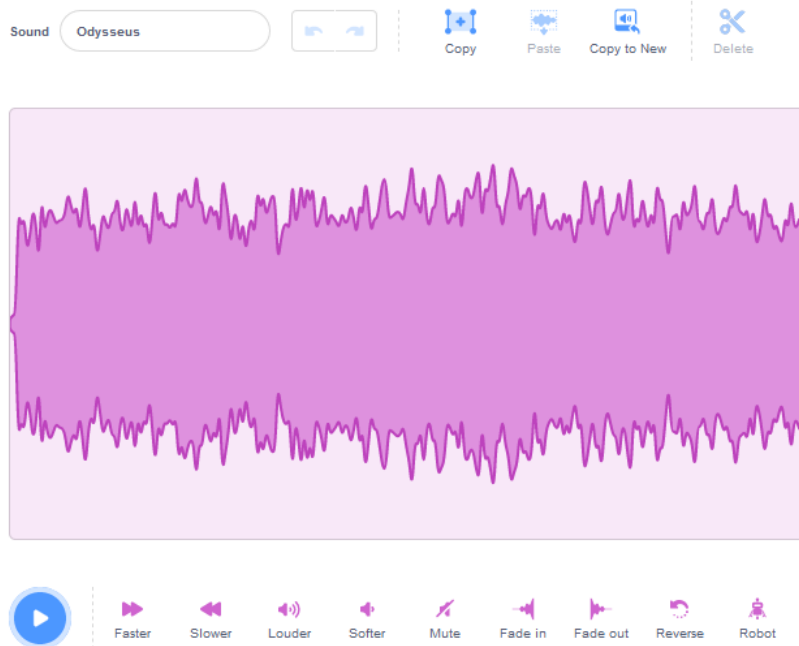
Προσθέτοντας μουσική υπόκρουση και ηχητικά εφέ

Στο Scratch μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη βιβλιοθήκη ήχων, να δημιουργήσουμε ήχους και μουσική με το Music Extension ή να εισαγάγουμε αρχεία μουσικής (mp3).

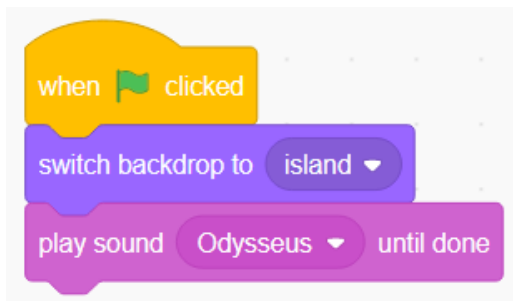
Παρακάτω μπορούμε να δούμε πώς να εισάγουμε ένα τραγούδι και να το χρησιμοποιούμε ως ήχο φόντου για την ιστορία μας.



Βήμα 1



Βήμα 2



Βήμα 3

Στο παράδειγμα χρησιμοποιήσαμε την εντολή "play sound" από το Sound Menu (ροζ) στα σενάρια που ελέγχουν το Stage, αλλά θα μπορούσε επίσης να τεθεί σε οποιοδήποτε από τα σενάρια sprite.

III.2.8 Πιθανά ζητήματα

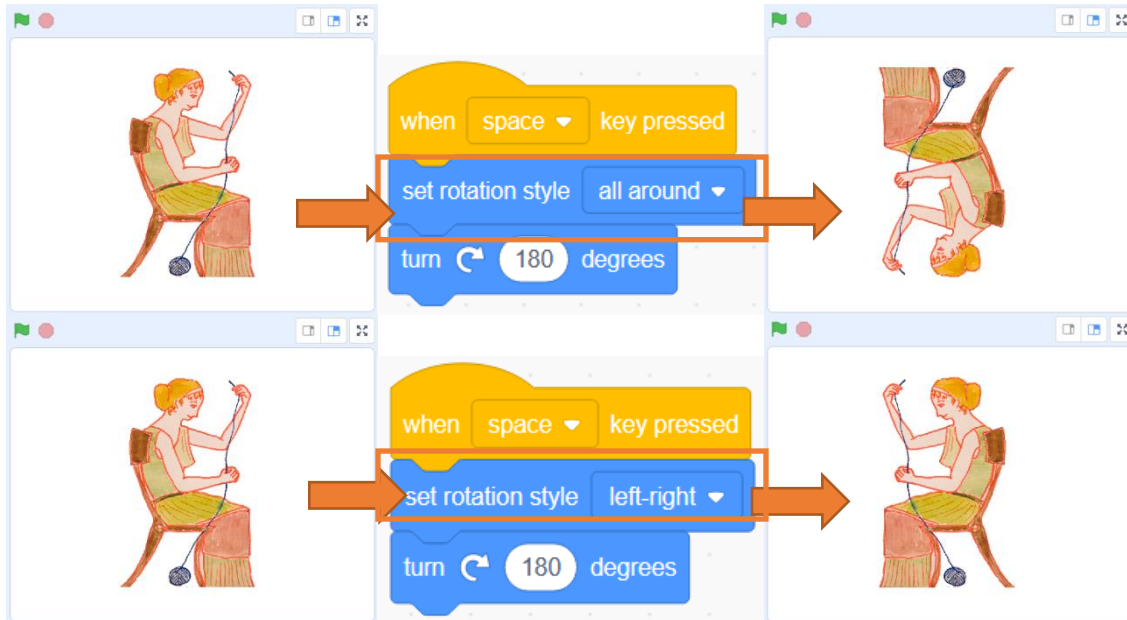
Υπάρχουν μερικά πολύ κοινά ζητήματα, τα οποία προκύπτουν συχνά όταν μαθαίνουμε πώς να δημιουργούμε ιστορίες με το Scratch. Σε αυτήν την ενότητα, απαντάμε σε μερικά από τα πιο επαναλαμβανόμενα.

Είδος περιστροφής

Συχνά, χρειαζόμαστε τον χαρακτήρα μας για να γυρίσει και να κοιτάξει προς την αντίθετη κατεύθυνση. Εάν χρησιμοποιήσουμε την εντολή "turn", αυτό που μπορεί να συμβεί είναι το sprite να αναποδογυρίσει, και αυτό δεν είναι το αποτέλεσμα που θέλαμε.

Μπορούμε να αλλάξουμε τον τρόπο που περιστρέφουμε χρησιμοποιώντας μια εντολή που ονομάζεται **"Set Rotation Style"** (μενού κίνησης).

Στο επόμενο παράδειγμα θα δούμε τη διαφορά μεταξύ στροφής χρησιμοποιώντας το αριστερό-δεξί στυλ και το παντού στυλ.



Πού είναι το **sprite**;

Μερικές φορές τρέχουμε την ιστορία μας και όλα πάνε ομαλά, αλλά όταν την ξαναρχίζουμε, οι χαρακτήρες δεν εμφανίζονται. Αυτό συμβαίνει επειδή όταν τελειώνει η ιστορία, τους έχουμε αφήσει κρυμμένους (με την εντολή **"Hide"**), και ως εκ τούτου όταν ξεκινά η ιστορία πρέπει να θυμόμαστε να τους δείξουμε (με εντολή **"show"**).

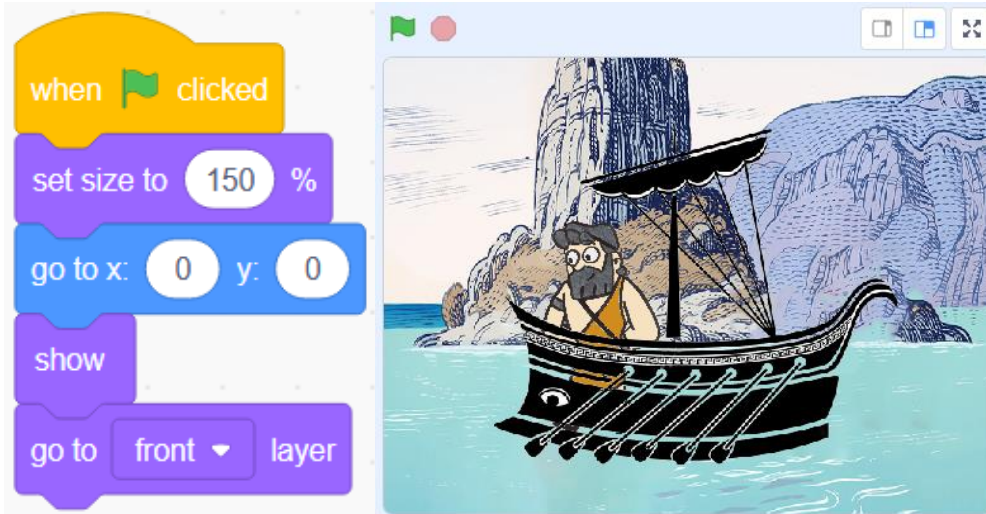
Στην πραγματικότητα, αυτό το σχόλιο είναι χρήσιμο και για να ξεκινήσετε την ιστορία και για να ξεκινήσετε κάθε σκηνή. Πρέπει πάντα να τοποθετούμε τους χαρακτήρες μας στις αρχικές τους θέσεις και μετά να τους δείχνουμε.

Επίπεδα

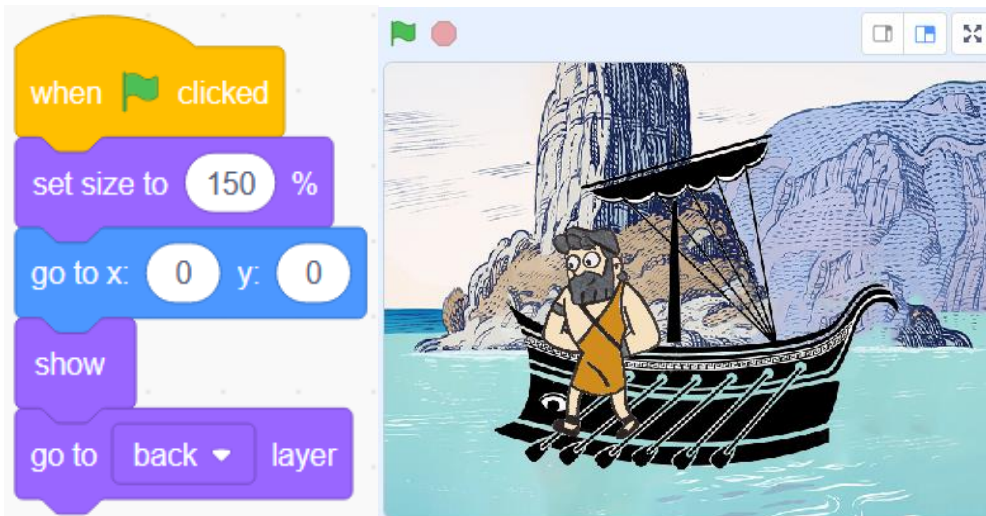
Στο Scratch, **τα sprites** οργανώνονται σε επίπεδα. Έτσι, όταν διασταυρώνονται, υπάρχει πάντα ένα που βρίσκεται μπροστά από το άλλο.

Μερικές φορές στις ιστορίες πρέπει να έχουμε έναν χαρακτήρα μπροστά από έναν άλλο. Για να το κάνουμε αυτό χρησιμοποιούμε την εντολή **"Go to (back/front) layer"**.

Στο ακόλουθο παράδειγμα βλέπουμε τη διαφορά μεταξύ του να έχουμε το πλοίο στο μπροστινό στρώμα ή στο πίσω στρώμα. Μας ενδιαφέρει να το έχουμε μπροστά, αφού με αυτόν τον τρόπο φαίνεται ότι ο Οδυσσεάς είναι μέσα.



Αποστολή του πλοίου στο μπροστινό στρώμα.



Αποστολή του πλοίου στο πίσω στρώμα.

III.2.9 Φτιάχνοντας την ιστορία συνεργατική

Πώς αποφασίζουμε όλοι για μια γενική ιστορία / θέμα;

Κατά τη διαδικασία δημιουργίας μιας ιστορίας, ο δάσκαλος πρέπει να αφιερώσει λίγο χρόνο σε καθεμία από τις φάσεις σχεδιασμού, σύνθεσης και αναθεώρησης.

Storytelling: creative process



Στον προγραμματισμό, οι ιδέες δημιουργούνται, επιλέγονται και οργανώνονται και η ιστορία γεννιέται. Η σύνθεση είναι η φάση στην οποία ο σχεδιασμός παίρνει ρητορική ή ψηφιακή μορφή, μέσω γραμμικής γραφής ή προγραμματισμού. Η αναθεώρηση είναι η τελική διαδικασία στην οποία η δημιουργία επανεξετάζεται για να εξασφαλιστεί ότι το τελικό προϊόν αντικατοπτρίζει την αρχική ιδέα και ότι τα εργαλεία αφήγησης λειτουργούν (δεν υπάρχουν προβλήματα πανομοιότητας, μη ανεπτυγμένοι χαρακτήρες κ.λπ.).

Αυτή η ενότητα εστιάζει στον προγραμματισμό: το στάδιο όπου πρέπει να πραγματοποιηθεί η δημιουργική διαδικασία, η εφεύρεση της ιστορίας. Αυτή η φάση δεν μπορεί να περιοριστεί ή να παραλειφθεί: χρειάζεται χρόνος και πόροι για να διαμορφωθούν οι ιδέες. Αυτό θα επιτρέψει στους μαθητές να επικεντρωθούν στις απαιτήσεις και τις πηγές της ψηφιακής αφήγησης στα επόμενα στάδια. Κατά τον προγραμματισμό, ο δάσκαλος πρέπει να διαθέσει πηγές και στρατηγικές στη διάθεση των μαθητών, έτσι ώστε οι ιδέες να ρέουν. Και αυτές οι στρατηγικές πρέπει να διαφοροποιηθούν κατά τη διάρκεια του έτους, σε κάθε δραστηριότητα που γίνεται. Ακολουθούν ορισμένες προτάσεις:

1. Καταγράψτε τον εαυτό σας: Μια δυνατή ιστορία μπορεί να προκύψει από την πραγματικότητα. Μερικές φορές πρέπει απλώς να διαβάσουμε την εφημερίδα ή να ακούσουμε τις ειδήσεις για να βρούμε υπέροχες πλοκές. Για παράδειγμα, οι στήλες των συμβάντων μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία διηγήσεων όπου η τύχη ή η κακή τύχη έχουν μεγάλη σημασία. Τα βιβλία ιστορίας μπορούν να αποτελέσουν τη βάση της ενημερωτικής αφήγησης και οι εις βάθος συνεντεύξεις μπορούν να μας βοηθήσουν να δημιουργήσουμε σύντομες βιογραφίες ...

2. Καταγράψτε τον εαυτό σας ώστε να αναβιώσετε και να συναισθανθείτε: Υπάρχουν πολύ οδυνηρά νέα (που θα έπρεπε να μας επηρεάσουν και μερικές φορές δεν το κάνουν) που μπορούν να γίνουν λογοτεχνική πλοκή αν το εξηγήσουμε με κατάλληλες πηγές, εκτός από τη

δημοσιογραφία, ή εάν αλλάξουμε προοπτική. Για παράδειγμα, ένας τίτλος όπως "Κρατούμενοι 11 επιβάτες ενός σκάφους που έφτασαν χθες στην ακτή της Ίμπιζα" μπορεί να γίνει ιστορία ή σκηνή αν δώσουμε ονόματα και πρόσωπα σε αυτά τα έντεκα άτομα (ή τουλάχιστον σε τρία από αυτά), σκεφτόμαστε τι τους οδήγησε να επιβιβαστούν, φανταζόμαστε αν ήξεραν ο ένας τον άλλον ή όχι πριν ξεκινήσουν το ταξίδι και τι είδους σχέση εγκατέστησαν ενώ ταξίδευαν ανάμεσα στα κύματα και τον φόβο.

3. Φτιάχνοντας μία άλλη εκδοχή: Αναδιατύπωση ή προσαρμογή κλασικών ιστοριών, μύθων, παραμυθιών, από νέες προοπτικές, με διαφορετικές απόψεις...

4. Συν-δημιουργία: Αναπτύξτε μια ιστορία μαζί με άλλους μαθητές, μοιραζόμενοι ιδέες και διαφορετικές απόψεις, αναπτύσσοντας τις ιδέες μέσω της αλληλεπίδρασης και του διαλόγου μεταξύ των συμμετεχόντων, χρησιμοποιώντας την τεχνική της ιδεοθύελλας (brainstorming).

Ο στόχος του δασκάλου πρέπει να είναι να διασφαλίσει ότι οι μαθητές είναι σε θέση να μετατρέψουν τις καλές ιδέες σε καλές ιστορίες: για αυτό, είναι απαραίτητο να τους βοηθήσουμε να υβριδοποιήσουν όλες τις συνεισφορές, να συνδέσουν όλα τα νήματα. Οι μαθητές πρέπει επίσης να λάβουν υπόψη ότι οι περισσότερες ιστορίες έχουν μια εισαγωγή, μια σύγκρουση και μια επίλυση. Οι μαθητές μπορούν να αποφασίσουν να μην ακολουθήσουν αυτό το αφηγηματικό σχήμα και να επιλέξουν άλλες επιλογές: να κάνουν μια σκηνή, ένα πορτρέτο ... όπου μια σύγκρουση ή μια επίλυση ενδέχεται να μην είναι απαραίτητη. Αλλά οι εκπαιδευτικοί πρέπει να διασφαλίσουν ότι οι μαθητές κάνουν την επιλογή με ακρίβεια και δεν καταλήγουν να κατασκευάζουν ελλιπείς ή ακατανόητες ιστορίες.



Εάν, για παράδειγμα, οι μαθητές δημιουργήσουν μεγάλο αριθμό χαρακτήρων, ο δάσκαλος θα πρέπει να τους ρωτήσει τι ρόλο θα διαδραματίσουν στην ιστορία. Είναι απαραίτητο να τους ενσωματώσουμε στο επιχείρημα, να τους δώσουμε μια αποστολή. Εάν κάποιος από αυτούς σίγουρα δεν έχει το δικό του σκοπό, ο δάσκαλος πρέπει να προτείνει ότι μπορεί να αφαιρεθεί ή να μεταμορφωθεί. Εάν ορισμένες από τις συγκρούσεις που προτάθηκαν κατά την εισαγωγή παραμένουν ανοιχτές ως προς την επίλυση, δεν έχουν αναφερθεί ξανά, ο δάσκαλος πρέπει να υπενθυμίσει στους μαθητές ότι πρέπει οι χαρακτήρες να τις αντιμετωπίσουν.

Συν-δημιουργία

Η συνεργασία μέσω του "brainstorming" είναι μια δεδομένη επιλογή, καθώς η συζήτηση προάγει τη δημιουργικότητα: μια ιδέα φέρνει μια νέα ιδέα σε μια επαναληπτική

διαδικασία. Αλλά μερικές φορές απαιτείται μια σπίθα για να επικεντρωθεί η φαντασία και η δημιουργικότητα των μαθητών σε νέα σενάρια, νέες συγκρούσεις ή νέους χαρακτήρες, για να τους βοηθήσει να γίνουν αυθεντικοί, καινοτόμοι. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η *Γραμματική της Φαντασίας* από τον Gianni Rodari, μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμη. Αυτό το έργο, που μεταφράστηκε σε σχεδόν όλες τις ευρωπαϊκές γλώσσες, είναι σήμερα κλασικό για τη διδακτική της δημιουργικότητας: προσφέρει περίπου σαράντα τεχνικές που εξηγούνται λεπτομερώς και με παραδείγματα για να ωθήσουν τη φαντασία, έτσι ώστε τα παιδιά και οι έφηβοι να είναι σε θέση να δημιουργήσουν νέες εκρηκτικές ιστορίες. Ο Rodari καταφεύγει συχνά στην έννοια του *παράξενου*, η οποία συνίσταται στη διακοπή λογικών συλλογισμών και στη δημιουργία νέων συνδέσεων, τοποθετώντας τον μαθητή σε ασυνήθιστες καταστάσεις. Αυτό επιτυγχάνεται δημιουργώντας ασυνήθιστα ζεύγη, μετατοπίζοντας αντικείμενα ή χαρακτήρες από το συνηθισμένο πεδίο εφαρμογής τους, παραμορφώνοντας θεμελιώδη στοιχεία της καθημερινής μας ζωής και ούτω καθεξής. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα των τεχνικών του Rodari:

Φανταστικό διώνυμο: αν ζητήσουμε από τα παιδιά να δημιουργήσουν μια ιστορία χρησιμοποιώντας τις λέξεις *γάτα* και *σκύλος*, τα δύο ζώα θα πολεμούσαν και η πλοκή πιθανότατα δεν θα μας εκπλήξει. Τι γίνεται αν, αντίθετα, οι πρωταγωνιστές πρέπει να χτίσουν τις ιστορίες χρησιμοποιώντας τις λέξεις *γάτα* και *τοστιέρα*; *Ή σκύλος* και *ξυράφι*; Οι μαθητές θα υποχρεωθούν να φτιάξουν νέες συνδέσεις. Ο Rodari προτείνει να επιλέξουμε τυχαία δύο λέξεις, οι οποίες συνήθως δεν συνδυάζονται, και να τις πάρουμε ως αφετηρία. Αυτό σίγουρα θα προκαλέσει εκρηκτικά επιχειρήματα.

Κι αν ...? Η φανταστική υπόθεση : αν αλλάξουμε ένα μόνο χαρακτηριστικό της καθημερινής μας ζωής, όλα ταρακουνιούνται και μια ολόκληρη σειρά πραγμάτων αρχίζει να συμβαίνει: αυτό θα μπορούσε να είναι η αρχή υπέροχων ιστοριών. Κι αν ολόκληρη η πόλη μας γινόταν μονόχρωμη (για παράδειγμα κόκκινη); Κι αν δεν υπήρχαν πια πόρτες πουθενά; Με μικρά αρχικά προσχήματα όπως αυτά, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βελτιώσουν τη δημιουργικότητα των παιδιών και να τα ενθαρρύνουν να εξερευνήσουν νέα μονοπάτια.

Από εκεί και πέρα, θα είναι πολύ σημαντική η αλληλεπίδραση (*brainstorming*) μεταξύ των μαθητών προκειμένου να εξελιχθούν και να αναπτύξουν την ιστορία: με αυτόν τον τρόπο, οι αρχικές ιδέες αναπτύσσονται, ωριμάζουν και εμπλουτίζονται με τη συμβολή όλων.

Πώς δημιουργούμε μια σύγχρονη έκδοση μιας κλασικής ιστορίας;

Μια άλλη πηγή καλών ιστοριών είναι τα κλασικά παραμύθια και οι μύθοι: μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τους ισχυρούς χαρακτήρες και τις αφηγήσεις τους και να τις ξαναγράψουμε χρησιμοποιώντας διαφορετικές στρατηγικές. Ο Rodari αναπτύσσει διαφορετικές επιλογές στο αναφερόμενο βιβλίο. Αναφέρουμε κάποιες παρακάτω ...

Αντικαταστήστε έναν παλιό μύθο ή χαρακτήρα: μεταφέρετε τον/την, για παράδειγμα, στον 21ο αιώνα, στην κοινωνία μας. Μπορούμε να προσαρμόσουμε ή να ξαναδημιουργήσουμε κλασικές ιστορίες από μια άποψη φύλου ή να τις γράψουμε από διαπολιτισμική άποψη. Πώς θα αντιδρούσαν οι θηλυκοί χαρακτήρες στις μέρες μας; Ποια θα ήταν η οπτική γωνία της ιστορίας, αν την διηγούνταν οι κακοί χαρακτήρες, οι ηττημένοι, τα κτήνη;

Συνεχίστε την ιστορία: κάντε ένα δεύτερο μέρος της. Τι θα συνέβαινε μετά; Ας εκμεταλλευτούμε δυνατούς και καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες για να φανταστούμε νέες περιπέτειες.

Αλλάξτε την εστίαση: Επιλέξτε έναν δευτερεύοντα χαρακτήρα και κάντε τον κύριο χαρακτήρα. Δώστε φωνή στους χαρακτήρες που έχουν λιγότερα.

Για να κάνουμε αυτούς τους μετασχηματισμούς, είναι απαραίτητο να έχουμε μια βαθιά κατανόηση των κλασικών παραμυθιών ή των μύθων, να κατανοήσουμε τη βασική τους ουσία για να τους δώσουμε ένα νέο σχήμα. Αυτό απαιτεί μια διαλογική ανάγνωση, στην οποία οι μαθητές θα μοιραστούν τις ιδέες τους σχετικά με το επιλεγμένο κείμενο (μύθο ή ιστορία) και θα τις συζητήσουν για να το διερευνήσουν. Από εδώ και πέρα, οι κλασικές ιστορίες μπορούν να καλυφθούν με νέους τρόπους και να διατηρήσουν την ουσία τους.

Ακολουθούν δύο παραδείγματα για το πώς να μετατρέψετε μερικά αποσπάσματα από την *Οδύσσεια* σε νέες ιστορίες:

> Ο Πολύφημος, το μονόφθαλμο τέρας που πιάνει τον Οδυσσέα και τους άντρες του, και από το οποίο καταφέρνει μόνο αυτός να δραπετεύσει, είναι πραγματικά φοβερός, ενσαρκώνει τον φόβο, αφού είναι παράξενος, ψηλός, δυνατός και σκληρός. Πώς θα έμοιαζε ένας αστικός Πολύφημος σε μια πόλη τον 21ο αιώνα; Ποια χαρακτηριστικά πρέπει να του δώσουμε, για να τον κάνουμε να προκαλεί φόβο και ανησυχία;

> Η Πηνελόπη περιμένει είκοσι χρόνια για τον Οδυσσέα χωρίς να έχει νέα από αυτόν: είναι μια υποτακτική και πιστή γυναίκα. Αυτή η συμπεριφορά είναι η καλύτερη απόδειξη της αγάπης της. Πιστεύετε ότι θα συνέβαινε σήμερα; Τι θα έκανε η Πηνελόπη σήμερα για να δείξει την αγάπη της για τον Οδυσσέα;

III.2.10 Οργάνωση. Διαφορετικές συνεργατικές επιλογές

Η δραστηριότητα δημιουργίας μιας συνεργατικής ιστορίας με το Scratch μπορεί να προσεγγιστεί με πολλούς πιθανούς τρόπους. Οι ακόλουθοι είναι τρεις από τους πιο συνηθισμένους.

Κάθε ομάδα δημιουργεί τη δική της ιστορία

Μια πρώτη δυνατότητα είναι να χωριστεί η τάξη σε ομάδες και να προταθεί σε κάθε ομάδα να δημιουργήσει τη δική της ιστορία. Εάν το προσεγγίσουμε με αυτόν τον τρόπο, η συνεργασία είναι μόνο εντός της ομάδας και όχι μεταξύ ομάδων.

Το όφελος είναι ότι στο τέλος θα έχουμε πολλές διαφορετικές ιστορίες, το κύριο μειονέκτημα είναι ότι δεν υπάρχει συν-δημιουργία μεταξύ ομάδων.

Σύζευξη ομάδων

Σε αυτήν τη διαφορετική προσέγγιση, η τάξη χωρίζεται επίσης σε ομάδες και κάθε ομάδα συνδυάζεται με μια άλλη. Μια ιστορία αποφασίζεται μεταξύ όλων, και κάθε ζευγάρι ομάδων χωρίζει την ιστορία μισή και μισή.

Με αυτόν τον τρόπο υπάρχει συνεργασία εντός της ομάδας και συν-δημιουργία μεταξύ ομάδων που συνεργάζονται.

Αυτός ο τρόπος εργασίας προάγει τη χρήση ορισμένων πολύ ενδιαφερουσών επιλογών στο Scratch, όπως Κοινή χρήση, **Remixing** και χρήση του **Backpack** (βλ. Ενότητα III.2.10.5).

Με αυτήν την προσέγγιση, μπορούμε επίσης να συνδυάσουμε ομάδες από διαφορετικές τάξεις ή ακόμα και από διαφορετικά σχολεία και χώρες.

Κάθε ομάδα στην τάξη κάνει μια σκηνή της ιστορίας

Αυτή η τελευταία προσέγγιση είναι επίσης πολύ ενδιαφέρουσα. Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες και η ιστορία αποφασίζεται από κοινού. Στη συνέχεια, η ιστορία χωρίζεται σε μέρη (σκηνές), ένα για κάθε ομάδα.

Με αυτόν τον τρόπο υπάρχει συνεργασία εντός της ομάδας και συν-δημιουργία μεταξύ ομάδων.

Όπως και στην προηγούμενη προσέγγιση, αυτός ο τρόπος εργασίας προωθεί τη χρήση της κοινής χρήσης, **Remixing** και της χρήσης του **Backpack**.

Για να απεικονίσετε ολόκληρη την ιστορία, υπάρχουν διαφορετικές επιλογές. Μία από τις πιο διασκεδαστικές και εντυπωσιακές είναι να ευθυγραμμίσετε τους υπολογιστές όλων των ομάδων, να συγχρονίσετε τις σκηνές (έτσι ώστε ο καθένας να ξεκινήσει όταν τελειώσει ο άλλος) και να απολαύσετε την παράσταση με ολόκληρη την τάξη.

Εάν έχουν συν-δημιουργηθεί σκηνικά που συνεχίζονται από τη μια οθόνη στην άλλη και οι χαρακτήρες συγχρονίζονται καλά, μπορείτε να έχετε την εντύπωση ότι οι χαρακτήρες μεταπηδούν από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο.

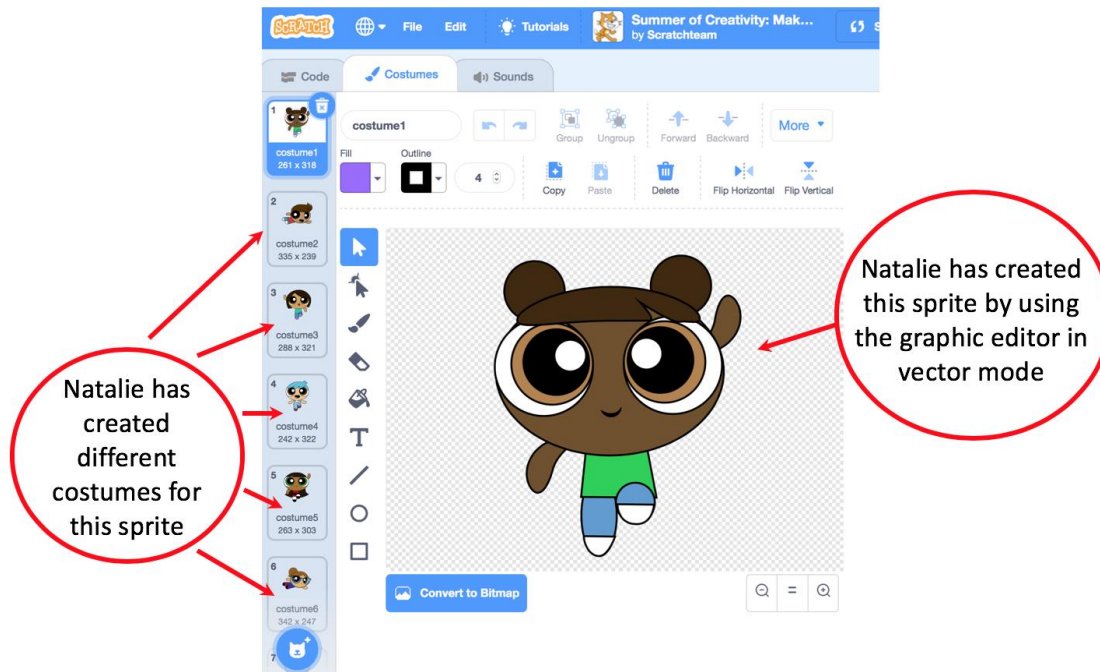
Ενδιαφέρουσες δυνατότητες Scratch για συνεργασία: **Share, Remix και Backpack**

Παρακάτω θα προσπαθήσουμε να εξηγήσουμε μερικούς από τους τρόπους που υπάρχουν για κοινή χρήση και συνεργασία στη συν-δημιουργία του ίδιου έργου με το Scratch. Ένα από τα πράγματα στα οποία επιμένουμε είναι η ομαδική εργασία. Όμως η ομαδική εργασία δεν σημαίνει ότι ένα από τα παιδιά έχει τον έλεγχο του πληκτρολογίου και του υπολογιστή και τα άλλα δύο παιδιά "απλά κοιτάζουν". Ομαδική εργασία σημαίνει προγραμματισμός και οργάνωση εργασιών, κάθε ομάδα να εργάζεται πάνω σε ένα πράγμα, το ένα παιδί στην ομάδα να βοηθά και να αναθεωρεί τι έχει κάνει το άλλο (και αντίστροφα), να χτίζουν μαζί αργά και επαναληπτικά, να μοιράζονται, να δείχνουν τι έχουν κάνει το ένα στο άλλο, να αναλογιστούν και βελτιώσουν την εργασία μαζί. Για όλα αυτά, είναι σημαντικό να έχουμε εργαλεία, ώστε, για παράδειγμα, δύο κορίτσια που εργάζονται στο ίδιο έργο να μπορούν να συν-δημιουργούν και να συνεργάζονται σωστά. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, για παράδειγμα, κοινή χρήση του ίδιου ονόματος χρήστη και κωδικού πρόσβασης. Το μόνο πράγμα που πρέπει να προσέξουμε σε αυτήν την επιλογή είναι ότι από δύο υπολογιστές δεν μπορούν να δουλέψουν ταυτόχρονα στο ίδιο έργο (εάν συμβεί αυτό, διατηρείται μόνο το έργο του τελευταίου που πατάει "αποθήκευση"). Μπορούμε επίσης να αποθηκεύσουμε το έργο σε ένα στικάκι, και να το αντιγράψουμε στον άλλο υπολογιστή, ή να το στείλουμε μέσω email ή ...

Η μέθοδος "σακίδιο πλάτης"

Φανταστείτε ότι είμαστε δύο ή τρία άτομα που εργάζονται στο ίδιο έργο. Σε αυτήν την περίπτωση, η Natalie και η Mariona είναι από την ίδια ομάδα και συνεργάζονται στο έργο #Odyssey. Ένα από τα καθήκοντα που πρέπει να κάνει η κάθε μία είναι να σχεδιάσει έναν χαρακτήρα. Παρακάτω σας λέμε πώς η Μαριώνα μπορεί να ενσωματώσει στο έργο της, τον χαρακτήρα που σχεδίασε η Ναταλί.

Για παράδειγμα, φανταστείτε ότι η NATALIE από τον δικό της λογαριασμό Scratch (Χρησιμοποιούμε αυτόν τον λογαριασμό για αυτό το παράδειγμα: @scratchteam) εργάζεται σε ένα έργο δημιουργώντας έναν χαρακτήρα με διαφορετικά **κοστούμια**[\[1\]](#).

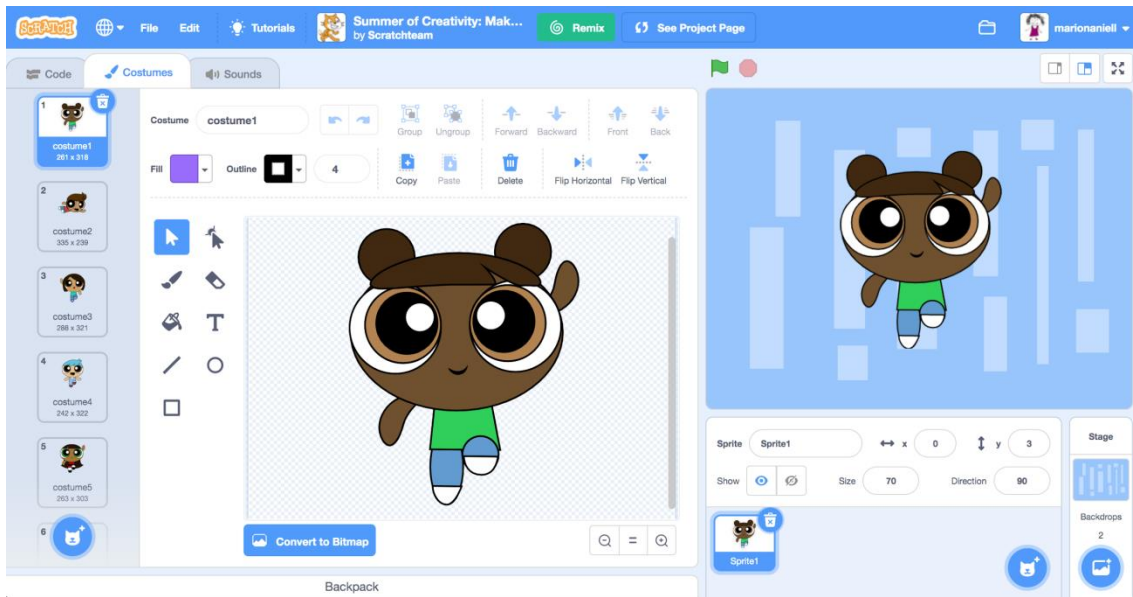


Η MARIONA από τον λογαριασμό της Scratch @marionaniell μπορεί να επισκεφτεί το έργο της NATALIE και να "αντιγράψει" ό, τι της αρέσει για τα έργα της (στην πραγματικότητα, μπορείτε να επισκεφθείτε και να αντιγράψετε οποιοδήποτε sprite από οποιοδήποτε έργο). Για να το πάει στο έργο της, η MARIONA μπορεί να χρησιμοποιήσει το **σακίδιο** της. Αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι να σύρετε **to sprite** που σας αρέσει στο σακίδιο σας (κάθε χρήστης έχει το δικό του σακίδιο). Αλλά πού είναι το σακίδιο σας; Το σακίδιο εμφανίζεται όταν τοποθετούμε το ποντίκι στο κάτω μέρος του παραθύρου και κάνουμε κλικ πάνω του.

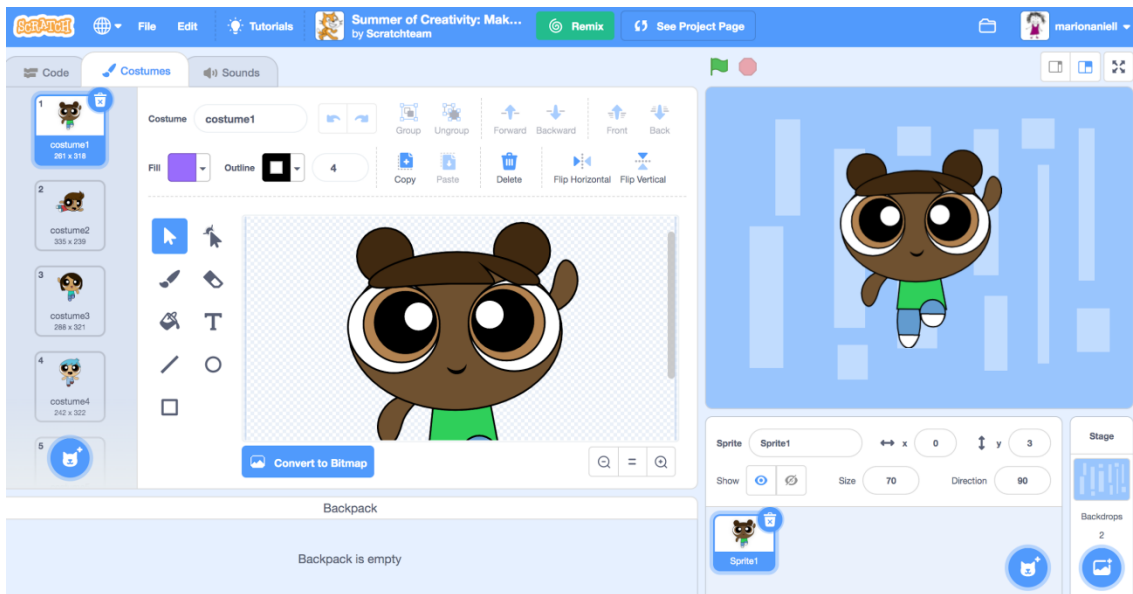
ΠΡΟΣΟΧΗ: το σακίδιο εμφανίζεται μόνο όταν εισάγετε το Scratch με χρήση και κωδικό πρόσβασης. Το Scratch σας επιτρέπει επίσης να δημιουργείτε έργα χωρίς να έχετε συνδεθεί, αλλά τότε ΔΕΝ έχετε σακίδιο. Το σακίδιο είναι ένα βοηθητικό πρόγραμμα που έχει κάθε χρήστη και μπορεί να γεμίσει και να αδειάσει σύμφωνα με τις ανάγκες του χρήστη. Ακολουθεί ένα παράδειγμα: Πού είναι το σακίδιο του χρήστη που έχει συνδεθεί ως @marionaniell;

Αν κοιτάξετε στο κάτω μέρος του παραθύρου βλέπετε το σακίδιο:

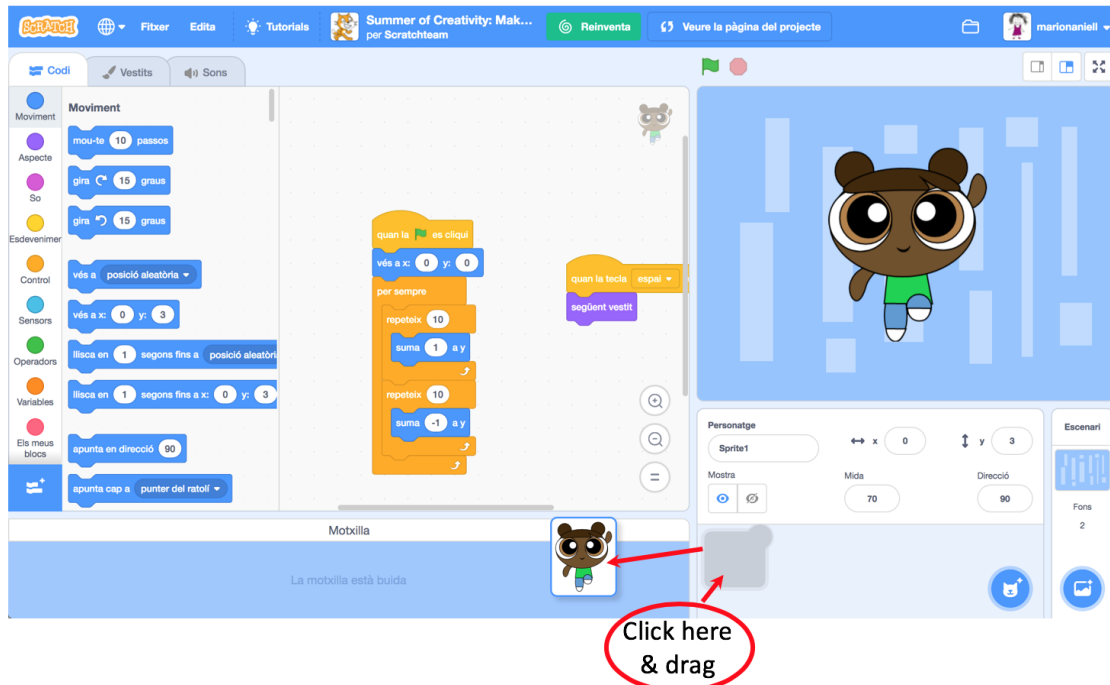
[1] Μπορείτε να δείτε αυτό το έργο εδώ: <https://scratch.mit.edu/projects/323395688/editor/>



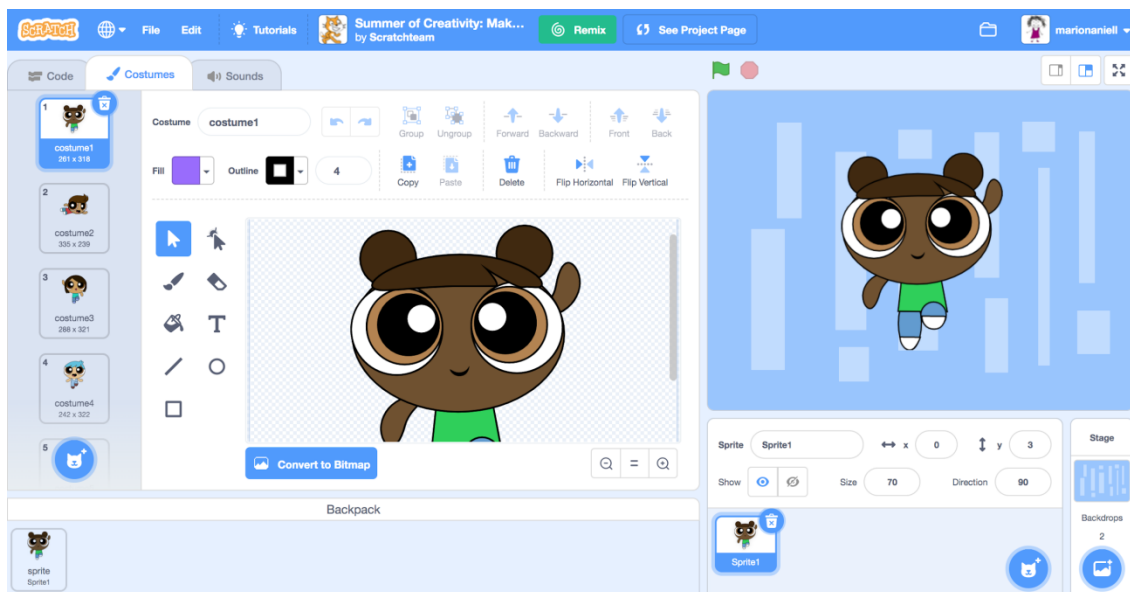
Και αν κάνουμε κλικ **στο σακίδιο**, αυτό συμβαίνει:



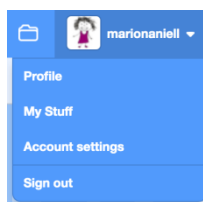
Το **σακίδιο** εμφανίζεται και μας λέει ότι είναι άδειο. Τώρα αυτό που μπορούμε να κάνουμε είναι να σύρουμε τον χαρακτήρα που μας ενδιαφέρει στο **σακίδιο** μας. Να τι κάνει η Mariona :



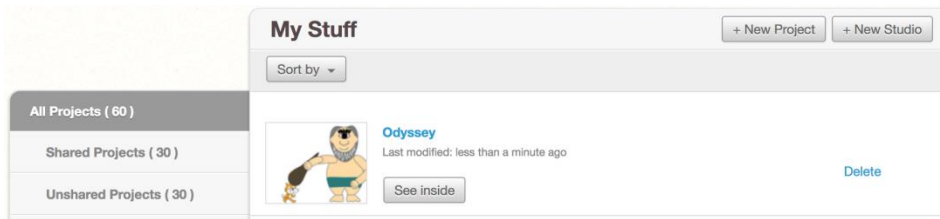
Και αυτό είναι το αποτέλεσμα:



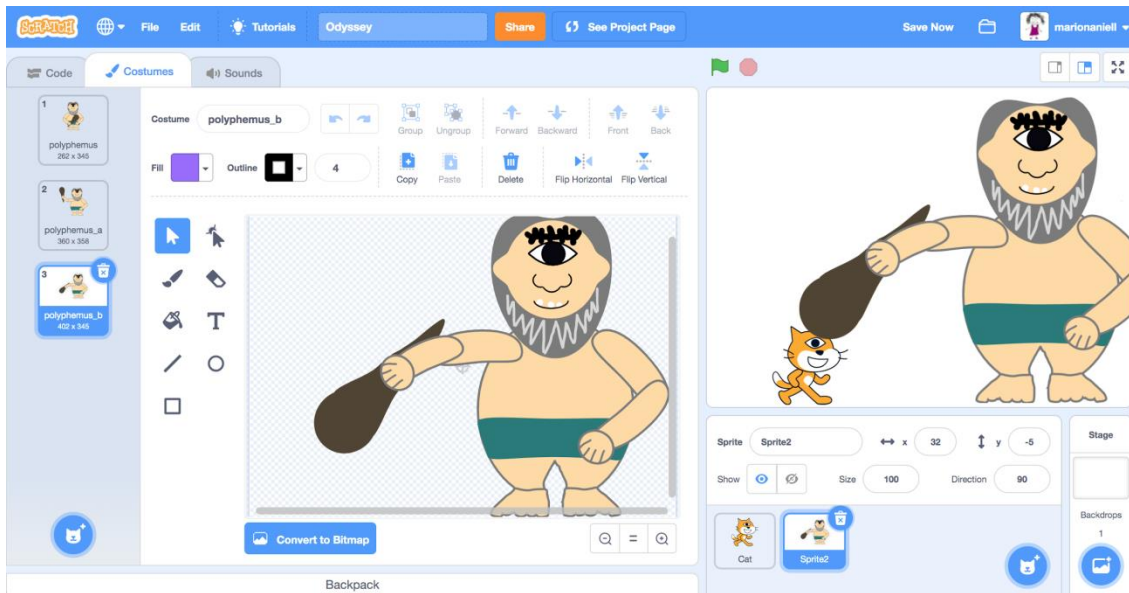
Τώρα η MARIONA πηγαίνει στο έργο της. Κάνει κλικ στο @marionaniell (πάνω δεξιά)



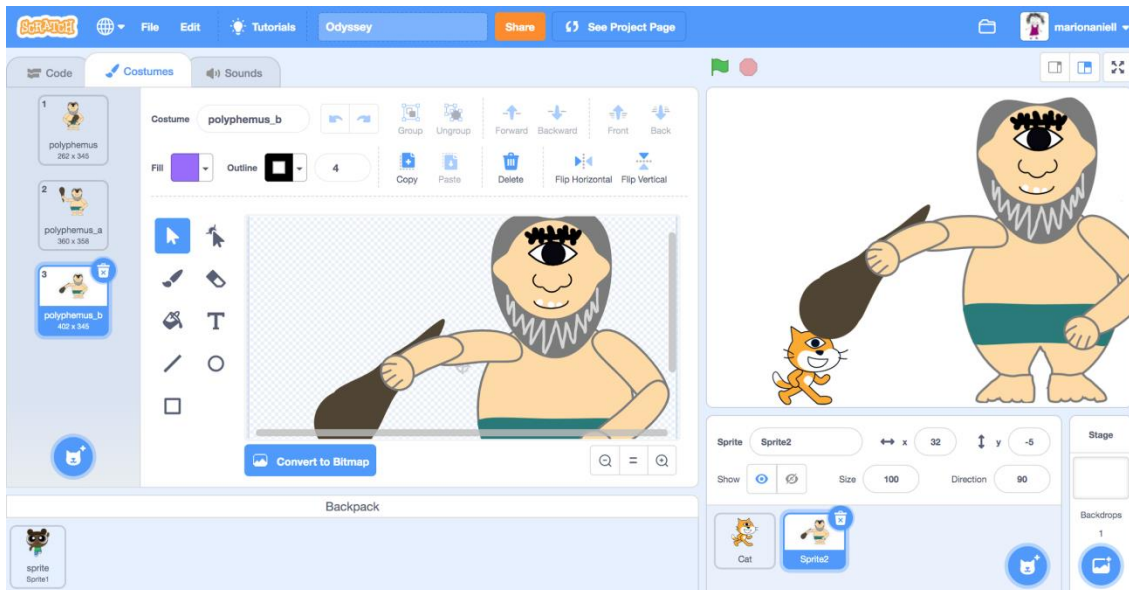
και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο "My Stuff" και εμφανίζεται:



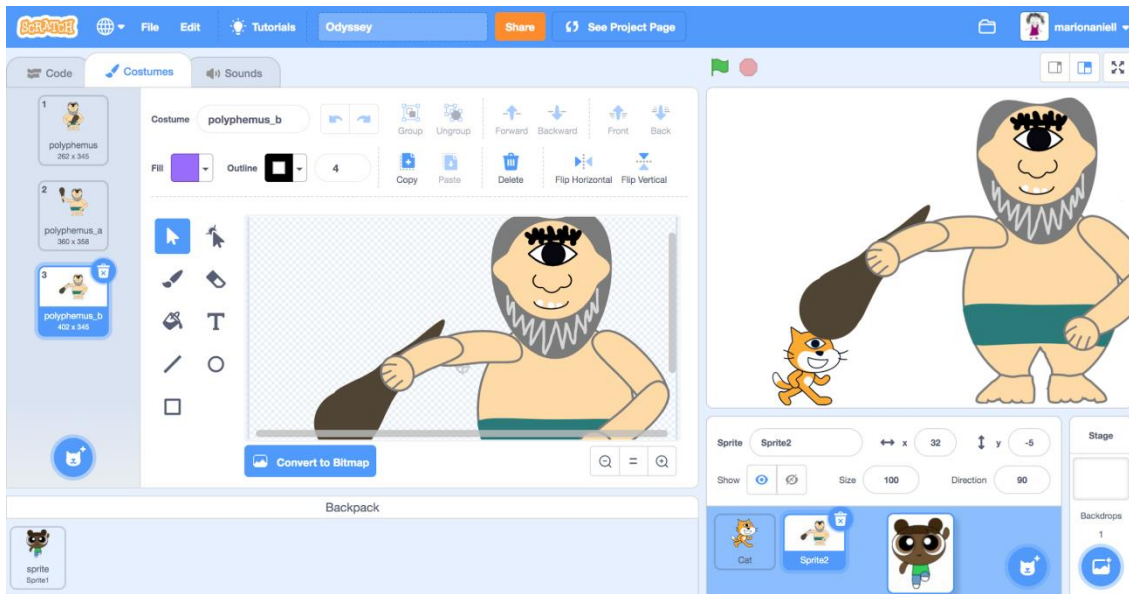
Κάντε κλικ στο **"See inside"** για να εργαστείτε στο έργο σχετικά με το #Odyssey



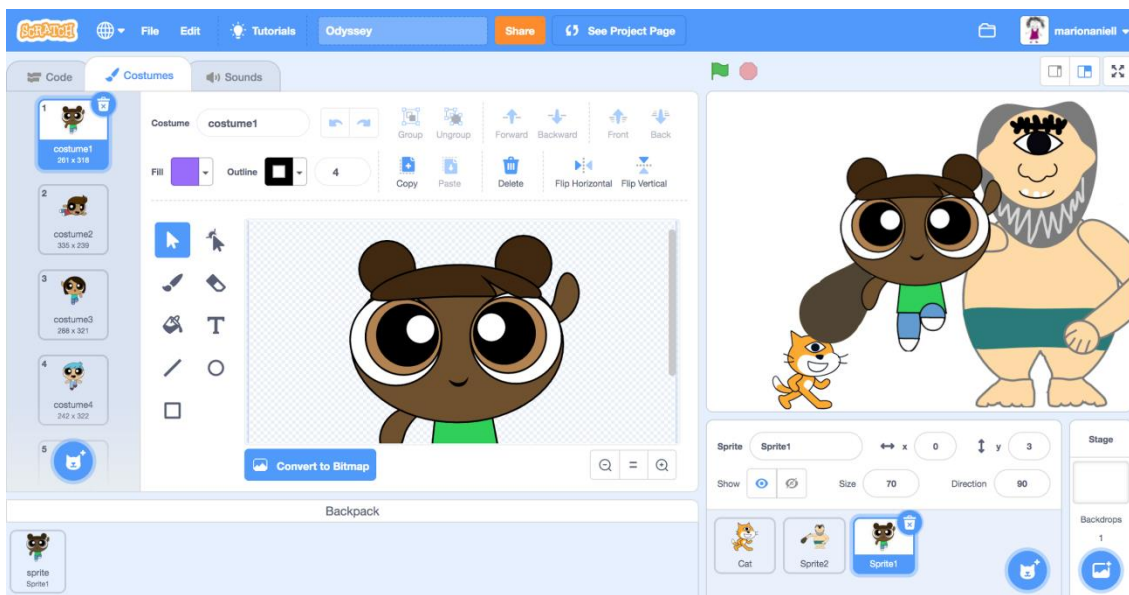
Εάν τώρα, κάνουμε κλικ στο σακίδιο (στο κάτω μέρος του παραθύρου όπου λέει "Σακίδιο"):



Εμφανίζεται ό, τι είναι μέσα στο σακίδιο μου και μπορώ να το σύρω στο μέρος των **sprites** μου:



Το αφήνω και το έχω ήδη ενσωματώσει στο έργο μου:



Και αν κάνω κλικ στην καρτέλα **"Κοστούμια"**, μπορώ να δω όλα τα κοστούμια που έχει δημιουργήσει η NATALIE. Αν κάνω κλικ στο **"Code"**, μπορώ να δω τον κωδικό που έχει δημιουργήσει η NATALIE γι' αυτό το **sprite**. Ξέρω ότι αυτό **το sprite** μπορεί να εμφανιστεί και να εξαφανιστεί από την ιστορία μας όποτε θέλουμε (δείτε τα κομμάτια **"show"** και **"hide"** στην καρτέλα **"Code"** και το μοβ μενού **"Looks"**).

Remix

Στη συνέχεια, θα περιγράψουμε πώς δύο ομάδες (η καθεμία με το δικό της προφίλ Scratch) μπορούν να δημιουργήσουν μαζί μια ψηφιακή ιστορία, δουλεύοντας σε **βάρδιες (επαναλήψεις)**, και μέσω της διαδικασίας της **ανακατασκευής** έργων και της κοινοποίησής τους σε ένα στούντιο.

Για να ξεδιπλώσουμε το παράδειγμα, ας φανταστούμε ότι υπάρχουν δύο ομάδες σε ζευγάρια, που προέρχονται από δύο διαφορετικές τάξεις (ο Eduard είναι από την τάξη Α και η Μαριώνα από την τάξη Β). Η ομάδα Α εργάζεται με το λογαριασμό Scratch @ **eduardm** , ενώ η ομάδα Β εργάζεται με το @ **marionaniell** .

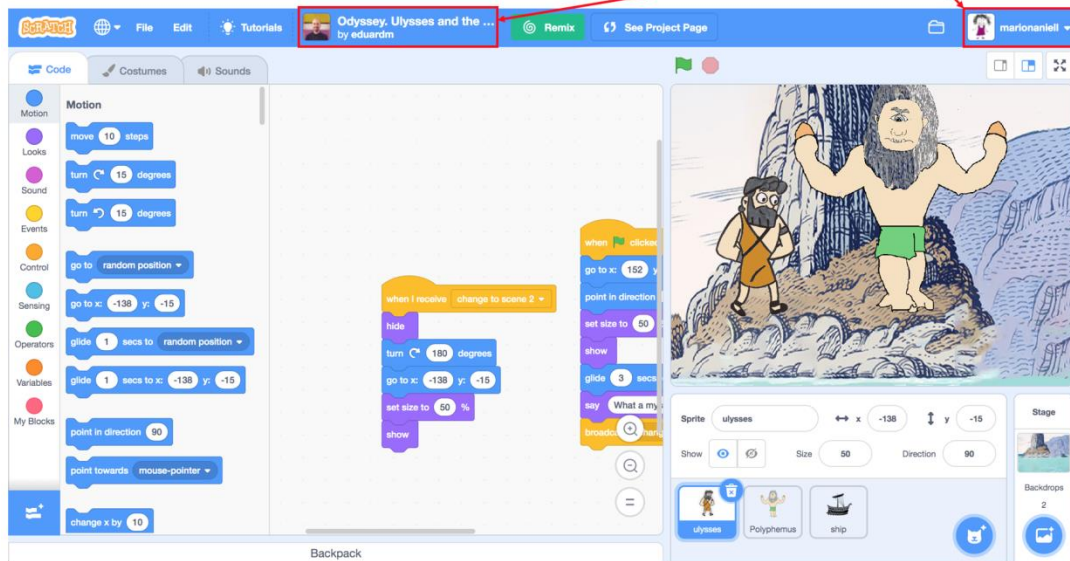
Ας φανταστούμε επίσης ότι οι δύο ομάδες έχουν ήδη συμφωνήσει για την πλοκή της ιστορίας και ότι οι εργασίες έχουν ήδη διανεμηθεί. Η ομάδα Α σχεδιάζει τον χαρακτήρα του Οδυσσέα και τα σενάρια που σχετίζονται με το νησί, ενώ η ομάδα Β σχεδιάζει τον Πολύφημο και τα πρόβατα, και στη συνέχεια παίρνουν διαδοχικά τον προγραμματισμό της ιστορίας. Στην πρώτη επανάληψη, η ομάδα Α δημιουργεί μια σκηνή όπου ο Οδυσσέας φτάνει με βάρκα σε ένα άγνωστο νησί, αποβιβάζεται και βρίσκει τον Κύκλωπα Πολύφημο. Η ομάδα Α δημιούργησε το έργο και το μοιράστηκε κάνοντας κλικ στο κουμπί "**κοινή χρήση**".

Ας φανταστούμε ότι αυτό είναι το σημείο εκκίνησης, και τώρα θα δούμε βήμα προς βήμα πώς η Ομάδα Β συνεχίζει την ιστορία. Η ομάδα Β μπορεί να επισκεφτεί το έργο που δημιουργήθηκε από την ομάδα Α :

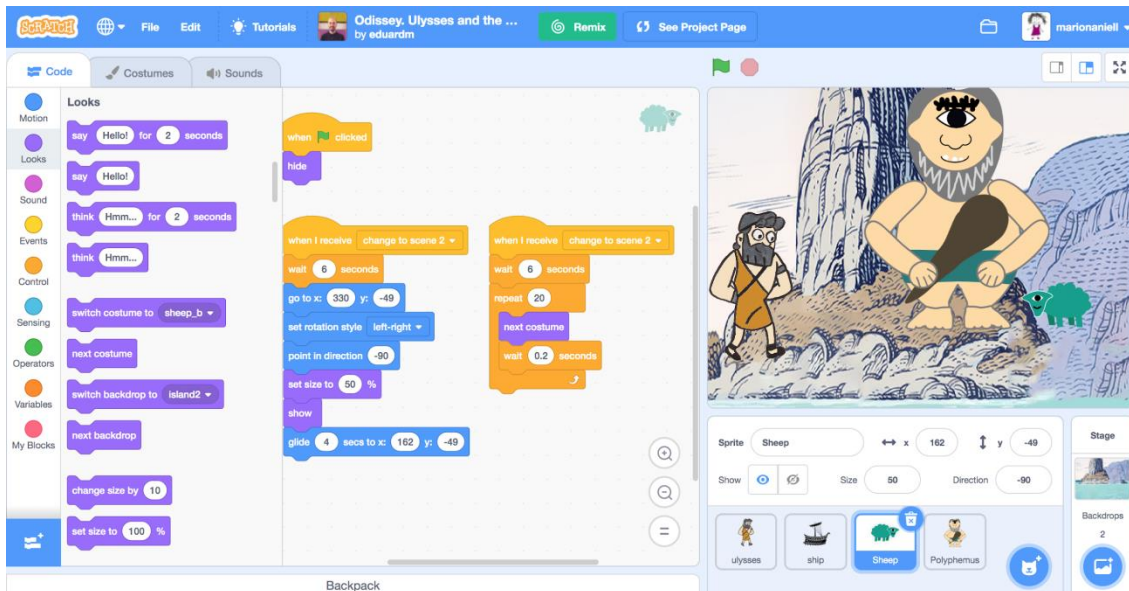
The screenshot shows the Scratch project page for "Odyssey. Ulysses and the Cyclops" by eduardm. The project features a cartoon illustration of Odysseus and the Cyclops Polyphemus. A green flag icon is overlaid on the image, indicating a "See Inside" action. The page includes navigation buttons like "Remix" and "See inside", and a "Notes and Credits" section with text about a tutorial for Digital Storytelling with Scratch. The page also shows engagement metrics (5 hearts, 5 stars, 1 remix, 12 views) and a date of Jul 27, 2020.

Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί "**See Inside**" και δείτε τα εξής:

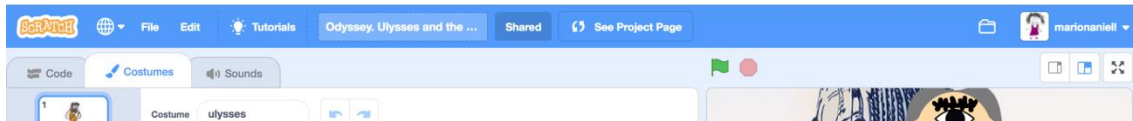
The Scratch user @marionaniell from team B, is visiting the project “Odyssey. Ulysses and the Cyclops” created by @eduardm from team A



Σημειώστε, παρόλο που δεν ανατέθηκε στην ομάδα A το έργο της σχεδίασης του Πολύφημου, το έχουν κάνει. Όμως, όταν η ομάδα B αναλαμβάνει τον έλεγχο, αποφασίζει να διαγράψει το Πολύφημο που δημιουργήθηκε από την ομάδα A και να βάλει στη σκηνή ένα νέο Πολύφημο, που δημιούργησαν αυτοί. Μπορούν να δημιουργήσουν ένα Πολύφημο(ή ακόμα και να τον πάρουν από το σακίδιο).



Η Μαριώνα από την ομάδα B δημιούργησε επίσης ένα νέο sprite (πρόβατα) και συνεχίζει επίσης την ιστορία σύμφωνα με το σχέδιο, φτιάχνοντας κινήσεις και διαλόγους για τη δεύτερη σκηνή. Όταν η ομάδα B ολοκληρώσει το ρόλο της και θέλει ο συνεργάτης τους να συνεχίσει τη δουλειά, πρέπει να κάνουν κλικ στο "Remix" και στη συνέχεια να κάνουν κλικ στο "κοινή χρήση". Όταν το κάνετε αυτό, εμφανίζεται στο επάνω μέρος του παραθύρου:



Και αν κάνουμε κλικ στο κουμπί **"See Project Page"**:



Στη συνέχεια, η ομάδα Β θα μπορούσε να προσθέσει το έργο στο στούντιο όπου βρίσκονται όλα τα έργα.

Τώρα είναι και πάλι η σειρά της ομάδας Α. Μπορούν να πάρουν το έργο της MARIONA ως αφετηρία για να συνεχίσουν με το δικό τους μέρος, να τροποποιήσουν αυτά που θέλουν, να προσθέσουν σκηνές, διαλόγους, **sprites** και σκηνικό, και στο τέλος, να **κάνουν remix** και να μοιραστούν ξανά.

III.3 Τρία σχέδια μαθήματος

III.3.1 Ανακαλύψτε το Scratch: πρώτα βήματα (όλες οι ηλικίες)

- Εκτιμώμενη διάρκεια: 50 λεπτά.
- Ηλικία: 8 ετών και άνω.
- Υλικά και τεχνολογικοί πόροι: υπολογιστές (1 ανά ομάδα), σύνδεση στο Διαδίκτυο.
- Αριθμός μαθητών: 10-30.
- Ομάδες: ομάδες των δύο.

Στόχος δραστηριότητας: να γνωρίσετε το Scratch σε μαθητές κάθε ηλικίας που δεν έχουν καμία ή έχουν πολύ μικρή προηγούμενη εμπειρία.

Τι να λάβουμε υπόψη: η δραστηριότητα μπορεί να διεξαχθεί σε ομάδες άνω των 2 αλλά είναι ιδανική για ζευγάρια. Το σχέδιο μαθήματος εμπνεύστηκε από το [δημιουργικό πρόγραμμα σπουδών](#) που σχεδιάστηκε στο Χάρβαρντ. Συνιστούμε να του ρίξετε μια ματιά για περισσότερες ιδέες και παραλλαγές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά την γνωριμία των παιδιών με το Scratch.

Περιγραφή δραστηριότητας: μια γρήγορη εισαγωγική δραστηριότητα στο Scratch, που συνδυάζει στοιχεία που καθοδηγούνται από εκπαιδευτικούς και προσωπική εξερεύνηση των μαθητών.

Βήμα 1: Κατά τη διάρκεια των πρώτων 15 λεπτών ξεκινάμε με μια ζωντανή επίδειξη που εξηγεί τα διάφορα μέρη του παραθύρου Scratch, επισημαίνοντας τρεις κύριες περιοχές: το μέρος όπου συμβαίνει όλη η δράση, την περιοχή καθορισμού και δημιουργίας **sprites και** σκηνικών, και την περιοχή προγραμματισμού των ενεργειών όλων των sprite.

Δείχνουμε πού εμφανίζονται όλες οι **εργαλειοθήκες** και πώς κάνοντας κλικ σε κάθε μία (διαφοροποιούνται ανάλογα με τα χρώματα), εμφανίζεται ένα σύνολο οδηγιών στο κάτω μέρος.

Δείχνουμε επίσης πώς μπορούμε να μεταφέρουμε μια εντολή στην περιοχή δημιουργίας ενεργειών και να δούμε τι συμβαίνει όταν κάνουμε κλικ στο κομμάτι, για παράδειγμα, με την εντολή "μετακίνηση 10 βημάτων".

Επιπλέον, μπορούμε να δείξουμε ένα βίντεο ενός λεπτού για να παρουσιάσουμε το Scratch (<https://scratch.mit.edu/about>).

Βήμα 2: τότε είναι ώρα για μια καθοδηγούμενη επίδειξη (10 λεπτά) που οι μαθητές μπορούν να επαναλάβουν ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, κάνουμε τη γάτα να χορέψει.

Ξεκινήστε σύροντας την εντολή "**μετακίνηση 10 βημάτων**" από την παλέτα μπλοκ "**κίνηση**" στην περιοχή δέσμης ενεργειών. Κάθε φορά που κάνετε κλικ στο μπλοκ, η γάτα μετακινεί μια απόσταση 10. Μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό για να κάνετε τη γάτα να κινείται μεγαλύτερη ή μικρότερη απόσταση.

Από την επέκταση "**ήχος**", σύρετε το μπλοκ "**play drum**". Κάντε κλικ στο μπλοκ για να ακούσετε τον ήχο του τυμπάνου. Σύρετε και τραβήξτε το μπλοκ "**play drum**" κάτω από το μπλοκ "**move**". Όταν κάνετε κλικ σε αυτήν τη στοίβα των δύο μπλοκ, η γάτα θα μετακινηθεί και στη συνέχεια θα παίξει τον ήχο του τυμπάνου.

Αντιγράψτε αυτήν τη στοίβα των μπλοκ (είτε χρησιμοποιώντας το στοιχείο της γραμμής εργαλείων **Διπλασιάστε** είτε κάνοντας δεξί κλικ στη στοίβα και επιλέγοντας "**Διπλασιάστε**") και τραβήξτε το αντίγραφο στα μπλοκ που έχουν ήδη τοποθετηθεί.

Αλλάξτε το δεύτερο μπλοκ "**μετακίνηση**" σε -10 βήματα, ώστε η γάτα να κινείται προς τα πίσω. Κάθε φορά που κάνετε κλικ στη στοίβα τεσσάρων τετραγώνων, η γάτα χορεύει λίγο μπροστά και πίσω.

Μεταβείτε στην παλέτα μπλοκ "**Έλεγχος**" και πιάστε το μπλοκ "**επανάληψη**". Τυλίξτε το μπλοκ "**επανάληψη**" γύρω από τα άλλα μπλοκ στην περιοχή δέσμης ενεργειών. Τώρα όταν κάνετε κλικ στη στοίβα, η γάτα χορεύει μπροστά και πίσω 10 φορές. Εδώ η λέξη «βρόχος» μπορεί να εισαχθεί στους συμμετέχοντες. (Έχουν την πρώτη τους έννοια «υπολογιστική σκέψη»). Τέλος, σύρετε το μπλοκ "**όταν κάνετε κλικ στο Sprite**" και κουμπώστε το στην κορυφή της στοίβας. Κάντε κλικ στη γάτα (αντί για τη στοίβα μπλοκ) για να κάνετε τη γάτα να χορεύει.

Βήμα 3: Μετά, επιτρέπουμε στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν μόνοι τους (20 λεπτά).

Λέμε στους συμμετέχοντες ότι θα έχουν μόνο 20 λεπτά για να το ανακαλύψουν. Τους ενθαρρύνουμε να κάνουν ό, τι θέλουν. Τους λέμε ότι δεν πρέπει να φοβούνται ότι θα σπάσουν κάτι ή θα κάνουν κάτι λάθος.

Τους ενθαρρύνουμε να σύρουν μια οδηγία στην περιοχή του σεναρίου, να κάνουν κλικ και να δουν τι συμβαίνει. Τους ενθαρρύνουμε να συνδέσουν δύο, τρεις και περισσότερες οδηγίες και να κάνουν κλικ στην ομάδα και να δουν τι θα συμβεί.

Κατά τη διάρκεια αυτών των 20 λεπτών ο οδηγός εκπαιδευτικός πηγαίνει σε κάθε ομάδα ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν δοκιμάζοντας πράγματα και κάνει κλικ στις οδηγίες και να δουν τι συμβαίνει. Ενθαρρύνουμε επίσης τους συμμετέχοντες να λένε σε άλλους συμμετέχοντες τι έχουν ανακαλύψει.

Βήμα 4: μετά την εξερεύνηση, αφιερώνουμε τον υπόλοιπο χρόνο για να ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν κάτι που τους εξέπληξε με την ομάδα της τάξης. Αυτή είναι μια άσκηση στην τάξη, όπου ζητάμε την προσοχή ολόκληρης της ομάδας. Τονίζουμε επίσης ότι αυτό που είναι σημαντικό είναι να μάθουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον.

Επεκτάσεις και προκλήσεις

Ποιες προκλήσεις μπορούμε να προτείνουμε;

Μπορούμε να ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες να κάνουν τη γάτα να σχεδιάσει ένα τετράγωνο χρησιμοποιώντας εργαλειοθήκες κίνησης, στυλό, ελέγχου και εκδηλώσεων. Τους επιτρέπουμε να εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν. Τονίζουμε ότι μπορεί πάντα να υπάρχουν πολλές λύσεις σε ένα πρόβλημα και να τους αφήσουμε να δείξουν διαφορετικές λύσεις.

Μπορούμε να ζητήσουμε από τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν μαθήματα στο Scratch. Μπορούμε να ζητήσουμε να εξερευνήσουμε και να ανακαλύψουμε τον γραφικό επεξεργαστή που μας επιτρέπει να σχεδιάσουμε και να δημιουργήσουμε τα δικά μας sprite. Ο επεξεργαστής γραφικών είναι απλός και ισχυρός ταυτόχρονα. Μπορούμε επίσης να τους αφήσουμε να εξερευνήσουν το πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου.

Μπορούμε να προτείνουμε να ανταλλάξουν το έργο μεταξύ ομάδων. Έτσι, οι ομάδες ενθαρρύνονται να συνεχίσουν να εργάζονται σε ένα έργο που ξεκίνησε αρχικά από τους συναδέλφους τους. Αυτό είναι ενδιαφέρον γιατί αυτή η άσκηση τους ενθαρρύνει να καταλάβουν τι έχουν κάνει άλλοι συμμετέχοντες και να ακολουθήσουν μια ιστορία που ξεκίνησε κάποιος άλλος.

1.1.2 Ποίηση με Scratch (δραστηριότητα για δημοτικά σχολεία)

- **Σχολείο όπου σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε:** Σχολείο "Constantin Ianculescu" (Ρουμανία).
- **Εκτιμώμενη διάρκεια:** 6 ώρες (μπορεί να χωριστεί όπως θέλετε).
- **Ηλικία:** 8-10 ετών.
- **Υλικά και τεχνολογικοί πόροι:** υπολογιστές (1 ανά ομάδα), σύνδεση στο Διαδίκτυο, χαρτιά και στυλό.
- **Αριθμός μαθητών:** 10-30.

- **Ομάδες:** ιδανικές για ομάδες δύο ή τριών παιδιών.

Στόχος δραστηριότητας: να μάθουν αγγλικά, να μάθουν ποίηση, προγραμματισμό, να βελτιώσουν τις ψηφιακές δεξιότητες και να βελτιώσουν την ομαδική εργασία.

Να λάβουμε υπόψη: αν και η δραστηριότητα δείχνει ένα παράδειγμα που σχετίζεται με το Halloween, μπορεί να εφαρμοστεί στο πλαίσιο άλλων εορτασμών (Χριστούγεννα κ.λπ.) ή με εντελώς διαφορετικά ποιήματα. Ήταν μια δραστηριότητα για μια τάξη Αγγλικών (ESL, Αγγλικά ως Δεύτερη Γλώσσα), αλλά μπορεί να πραγματοποιηθεί σε οποιαδήποτε άλλη τάξη γλωσσών, ή ακόμα και σε μια τάξη τέχνης ή τεχνολογίας.

Περιγραφή δραστηριότητας: οι μαθητές χρησιμοποιούν μια ποίηση με τίτλο "Happy Halloween". Χρησιμοποιούν τη φαντασία τους και τις γνώσεις τους για το Scratch για να δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία σύμφωνα με όσα έχουν διαβάσει πριν.

Βήματα:

Το ποίημα που επιλέχθηκε ήταν «Happy Halloween», το οποίο συντομεύτηκε για να ταιριάζει με το επίπεδο κατανόησής τους.

Χαρούμενες Απόκριες!

Λευκό φάντασμα, λευκό φάντασμα, τι βλέπεις;
Βλέπω ένα μαύρο ρόπαλο να με κοιτάζει.
Μαύρο ρόπαλο, μαύρο ρόπαλο, τι βλέπεις;
Βλέπω μια καφέ κουκουβάγια να με κοιτάζει.
Καφέ κουκουβάγια, καφέ κουκουβάγια, τι βλέπεις;
Βλέπω μια μαύρη γάτα να με κοιτάζει.
Μαύρη γάτα, μαύρη γάτα, τι βλέπεις;
Βλέπω ένα jack-o-lantern να με κοιτάζει!

Χαρούμενες Απόκριες!

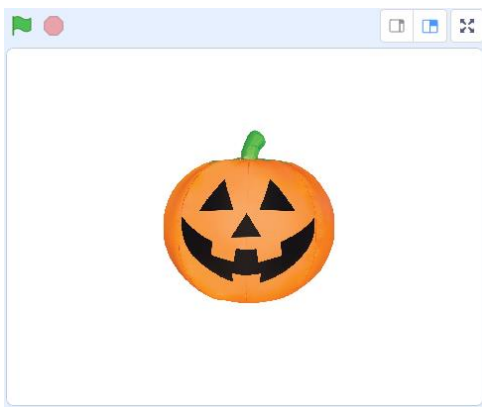
Βήμα 1: Ο δάσκαλος βοήθησε τα παιδιά να μεταφράσουν (στα Ρουμανικά) και να κατανοήσουν το ποίημα.

Απόκριες fericit !

Fantoma alba, fantoma alba, ce Vezi tu ; Eu VAD un Liliac Negru φροντίδα se uita la δικό μου Liliac Negru , Liliac Negru , ce Vezi tu ; Eu vad o bufnita maro care se uita la mine. Bufnita maro, bufnita maro ce vezi tu; Eu vad o pisica neagra care se uita la mine. Pisica neagra, pisica neagra ce vezi tu; Eu vad o lumina de dovleac care se uita la mine! Απόκριες fericit !

Βήμα 2: Τα παιδιά ανοίγουν το Scratch και διαγράφουν τη γάτα **sprite**. Στη συνέχεια, επιλέγουν το σωστό σκηνικό. Κάνουν κλικ στο μπλοκ "**Backdrops**" και στη συνέχεια "**Γεμίστε με χρώμα**" για να επιλέξουν το χρώμα και τη σκιά που θεωρούν κατάλληλη.

Βήμα 3: Επιλέγουν τους χαρακτήρες του ποιήματος: την κολοκύθα, το φάντασμα, το ρόπαλο, την κουκουβάγια και τη γάτα. Εάν δεν μπορούν να βρουν **sprite** για αυτούς τους χαρακτήρες στη βιβλιοθήκη Scratch, τότε τα αναζητούν στο Διαδίκτυο.

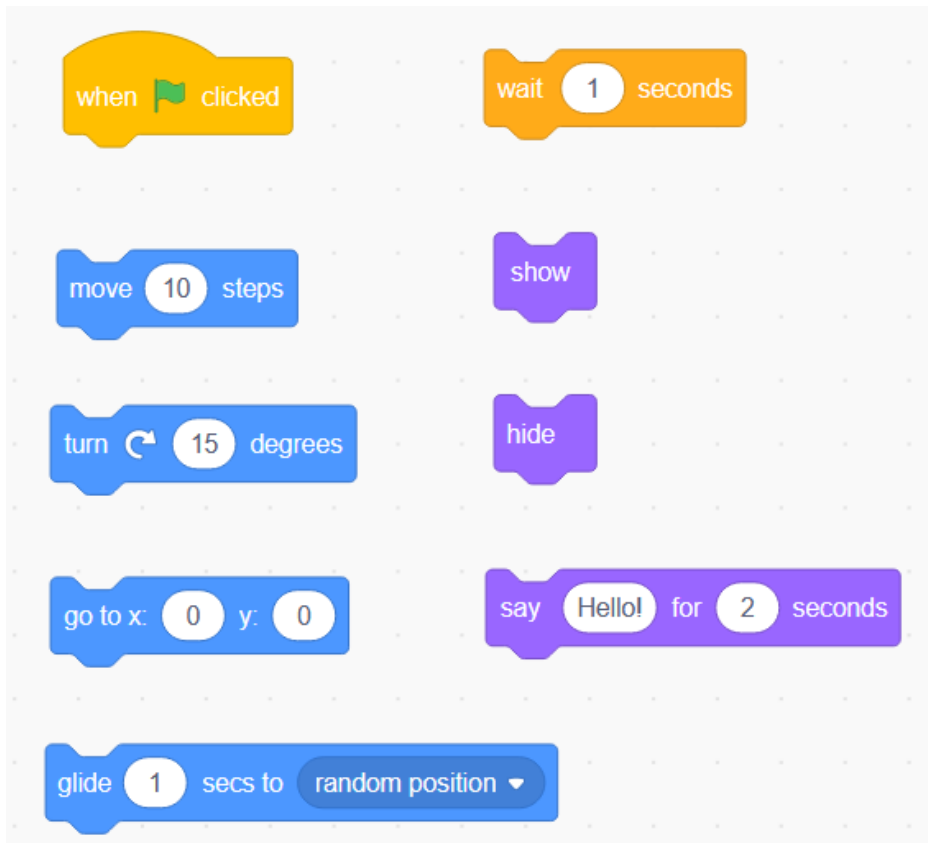


Ο δάσκαλος μπορεί να τους δείξει πώς να αποθηκεύσουν μια συγκεκριμένη εικόνα και στη συνέχεια να τη χρησιμοποιήσουν στο Scratch ως **Sprite**. Μερικές φορές αυτό σημαίνει ότι τα παιδιά θα πρέπει να αφαιρέσουν το φόντο της εικόνας ή να το κάνουν μεγαλύτερο ή μικρότερο. Αυτές είναι εξαιρετικές ευκαιρίες για τη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων.

Μόλις έχουν όλα τα sprites στο Scratch, μπορούν να τα τροποποιήσουν, να αλλάξουν χρώματα, να δημιουργήσουν κοστούμια κ.λπ.

Βήμα 4: Τα παιδιά μπορούν να ξεκινήσουν τον προγραμματισμό, προσπαθώντας να κάνουν τους χαρακτήρες να κινούνται, να δείχνουν, να κρύβουν και να λένε τους στίχους του ποιήματος. Για να γίνει αυτό, είναι ενδιαφέρον να γράψουν πρώτα σε χαρτί έναν απλό διάλογο για κάθε χαρακτήρα ή να σχεδιάσουν με μολύβι ένα βασικό **storyboard** που να περιλαμβάνει τους στίχους που θα λέει κάθε χαρακτήρας.

Βήμα 5: Τα μπλοκ Scratch παρακάτω είναι οι κύριες οδηγίες κωδικοποίησης που θα χρειαστούν τα παιδιά. Ο δάσκαλος μπορεί να εξηγήσει πώς να τα χρησιμοποιήσει με παραδείγματα, ανάλογα με τη γνώση του Scratch από τους μαθητές. Ο δάσκαλος μπορεί να αφήσει τους μαθητές να εξερευνήσουν άλλα τμήματα. Εάν τα παιδιά έχουν λίγη γνώση Αγγλικών, μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Scratch στη μητρική τους γλώσσα.



Βήμα 6: η δραστηριότητα είναι πολύ ανοιχτή και μπορεί να έχει πολλές παραλλαγές. Για παράδειγμα, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν μπλοκ κειμένου σε ομιλία ή τα παιδιά θα μπορούσαν να ηχογραφήσουν τις φωνές τους για να εξασκήσουν τα αγγλικά.



1.1.3 Χακάρισμα (Hack) του παραθύρου σας (όλες οι ηλικίες)

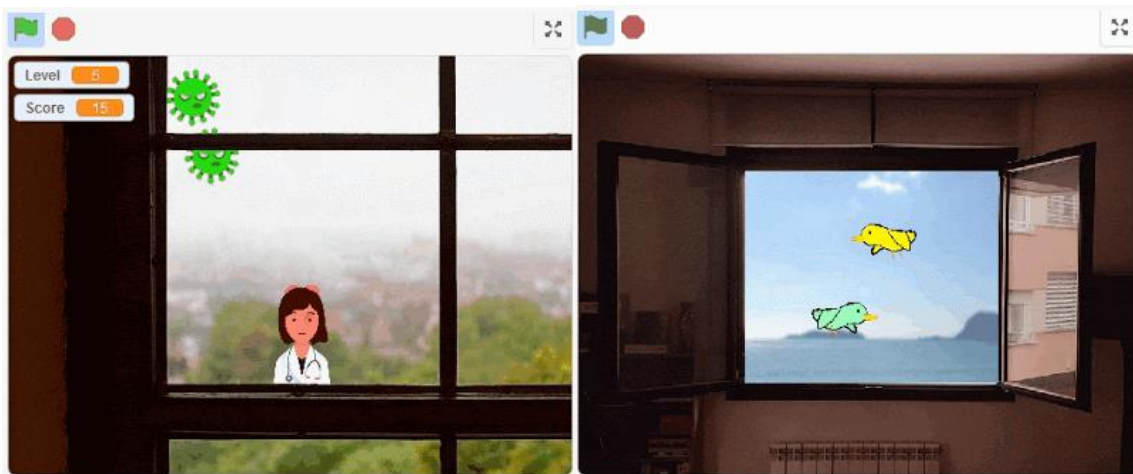
- Εκτιμώμενη διάρκεια: 60 λεπτά.
- Ηλικία: +8 ετών.
- Υλικά και τεχνολογικοί πόροι: υπολογιστές (1 ανά ομάδα), σύνδεση στο Internet, μια συσκευή για να τραβήξετε φωτογραφίες (φωτογραφική μηχανή, κινητό τηλέφωνο, κλπ).
- Ομάδες: οικογενειακή δραστηριότητα στο σπίτι.

Στόχος δραστηριότητας: να δημιουργήσετε μια ψηφιακή ιστορία με το Scratch και μια φωτογραφία ενός παραθύρου σε σπίτι.

Να λάβουμε υπόψη: αυτή η δραστηριότητα σχεδιάστηκε κατά τη διάρκεια του περιορισμού λόγω του COVID19. Είναι ειδικά σχεδιασμένη ως οικογενειακή δραστηριότητα για να διεξάγεται στο σπίτι, αλλά μπορεί επίσης να προσαρμοστεί για σχολεία.

Περιγραφή δραστηριότητας: τραβήξτε μια φωτογραφία ενός παραθύρου στο σπίτι και χρησιμοποιώντας το Scratch, μετατρέψτε το σε παιχνίδι υπολογιστή, ή σε μια ιστορία

κινουμένων σχεδίων, ένα έργο τέχνης κ.λπ. Οι δυνατότητες είναι ατελείωτες, απλά πρέπει να φανταστείτε. Πλήρεις οδηγίες: <https://hackart.eduard.cat/2020/03/hack-your-window.html>

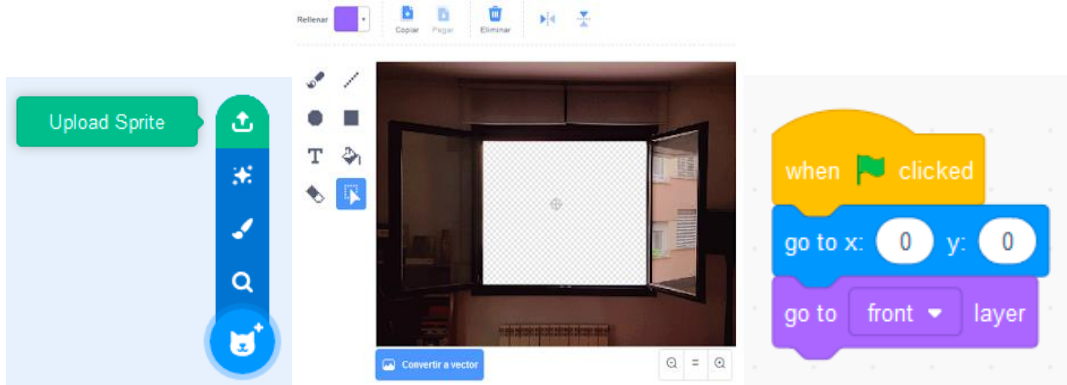


Βήμα 1: Τραβήξτε μια φωτογραφία του παραθύρου σας



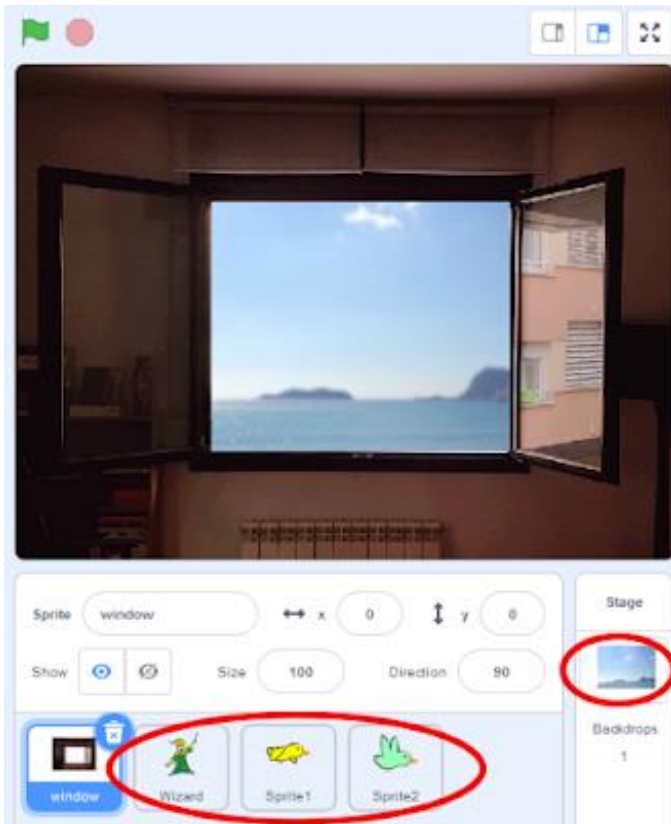
Βήμα 2: Ανεβάστε τη φωτογραφία και ανοίξτε την με το Scratch

Μεταβείτε στο Scratch, δημιουργήστε ένα νέο έργο και προσθέστε τη φωτογραφία σας ως νέο sprite από τον υπολογιστή σας. Τώρα, μεταβείτε στο "κοστούμι" και με τον επεξεργαστή χρωμάτων μπορείτε να τροποποιήσετε τη φωτογραφία, για παράδειγμα μπορείτε να κόψετε το εσωτερικό μέρος του παραθύρου, για να κάνετε τα πράγματα να συμβούν μέσα. Στη συνέχεια, μπορείτε να προγραμματίσετε αυτό το sprite για να το κεντράρετε και να το στείλετε προς τα εμπρός (έτσι τα άλλα sprites θα περάσουν πίσω).



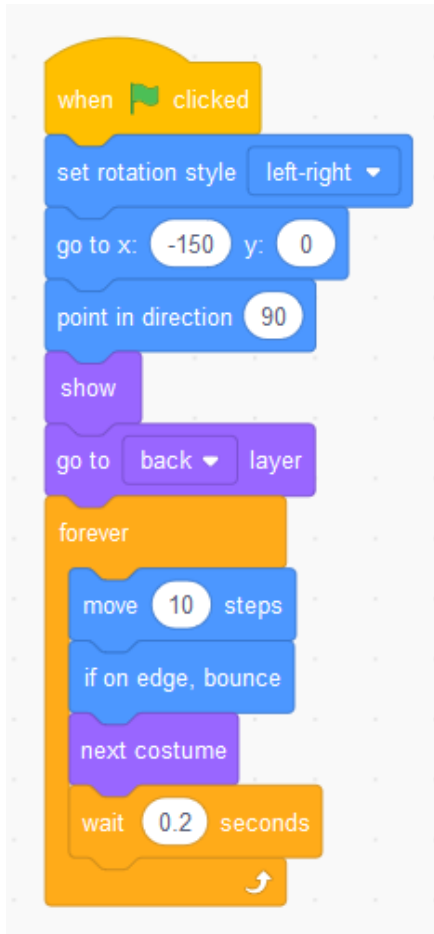
Βήμα 3: προσθέστε μια σκηνή και άλλα ξωτικά

Σε αυτό το παράδειγμα αδειάσαμε το εσωτερικό μέρος του παραθύρου και τώρα μπορούμε να βάλουμε μερικές πιο όμορφες προβολές. Θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε μια φωτογραφία μας, ένα σχέδιο, ένα τοπίο από το Διαδίκτυο, κ.λπ. Προσθέστε το στο έργο Scratch ως σκηνή και μετά προσθέστε άλλα sprites! Σε αυτό το παράδειγμα πρόσθεσα δύο πουλιά και έναν μάγο.



Βήμα 4: Δημιουργήστε την ιστορία (ή παιχνίδι, ή τέχνη...)

Όταν έχετε όλα τα στοιχεία, τώρα έρχεται το πραγματικά διασκεδαστικό μέρος: εξερευνήστε πώς να τα προγραμματίσετε για να συμβούν τα πράγματα στο έργο σας. Για παράδειγμα, κάντε τα **sprites** να κινούνται, να μιλούν, να σχεδιάζουν ... Μην φοβάστε να κάνετε λάθη! Για παράδειγμα, τα πουλιά μου κινούνται έτσι:



Σημαντικό: όταν ολοκληρώσετε το έργο σας, μοιραστείτε το στον ιστότοπο Scratch και, στη συνέχεια, προσθέστε το σε [αυτό το στούντιο](#) , ώστε όλοι να μπορούν να το δουν και το έργο σας μπορεί να εμπνεύσει άλλους.

Και αν το μοιραστείτε σε κοινωνικά δίκτυα, χρησιμοποιήστε τα hashtags #HackYourWindow i #ScratchAtHome.

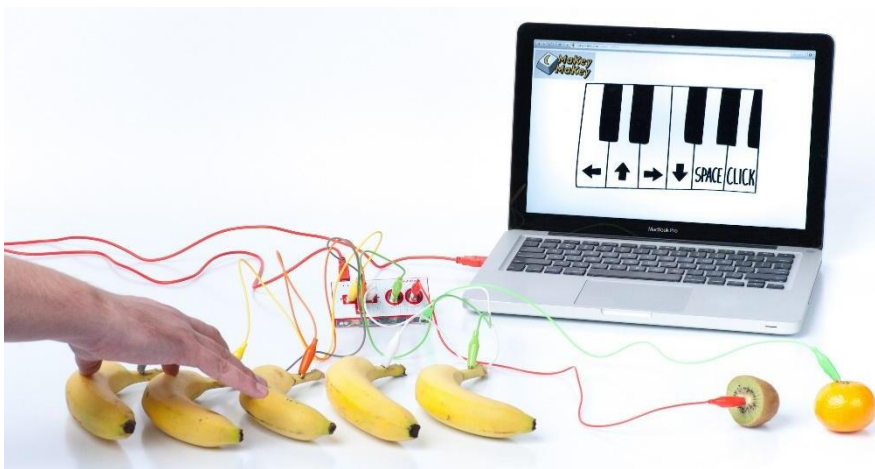
III.4 Περισσότερα εργαλεία

Θέλουμε να παρουσιάσουμε μερικά πολύ χρήσιμα εργαλεία, συμβατά με το Scratch, που μπορούν να κάνουν τις ψηφιακές μας ιστορίες και κινούμενα σχέδια διαδραστικά με τον φυσικό κόσμο και πολύ πιο διασκεδαστικό.

III.4.1 Makey Makey

<https://makeymakey.com/MakeyMakey>

Είναι ένα κιτ εφεύρεσης για τον 21ο αιώνα. Μετατρέπει τα καθημερινά αντικείμενα σε touchpad και τα συνδυάζει με το Διαδίκτυο. Είναι ένας απλός πίνακας κυκλωμάτων για αρχάριους και ειδικούς που κάνουν τέχνη, μηχανική, μουσική, κοινωνικές σπουδές, γλωσσικές τέχνες και όλα τα ενδιαμέσα. Η πλακέτα συνδέεται μέσω USB και αναγνωρίζεται ως ποντίκι ή πληκτρολόγιο USB. Ο πίνακας λειτουργεί σε οποιονδήποτε υπολογιστή, Mac και στα περισσότερα tablet και έξυπνα τηλέφωνα.



III.4.2 μικρο: bit

<https://microbit.org/>

Είναι μια φυσική υπολογιστική συσκευή που παρέχει μια γέφυρα μεταξύ αφηρημένων εννοιών και απτών εμπειριών. Ο φυσικός υπολογισμός συνδυάζει την υπολογιστική σκέψη, την κωδικοποίηση, τη δημιουργικότητα και την καινοτομία. Χρησιμοποιώντας το micro: bit, οι μαθητές σας θα αποκτήσουν σημαντικές ικανότητες και δεξιότητες στην κριτική σκέψη και τη συνεργασία, δημιουργώντας την ικανότητα και την αυτοπεποίθησή τους να έχουν ιδέες, να τις μοιραστούν και να τις κάνουν πραγματικές. Η απλότητα του σχεδιασμού του micro: bit επιτρέπει άμεση επιτυχία, αλλά γίνεται επίσης ένα πιο εξελιγμένο εργαλείο καθώς αυξάνεται η γνώση και η κατανόηση των μαθητών σας.



III.5 Πηγές

III.5.1 Επιλογή διαδικτυακών πηγών

- Ιστοσελίδα Scratch: <https://scratch.mit.edu>
- Ιστοσελίδα της κοινότητας καθηγητών Scratch: <https://scratched.gse.harvard.edu>
- Ένα ανοιχτό μάθημα για το Scratch: Learning Creative Learning: <https://learn.media.mit.edu/lcl/>
- Το Scratch στην πράξη μοιράζεται ιδέες και υλικό από την ομάδα Scratch και καθηγητές σε όλο τον κόσμο: <https://sip.scratch.mit.edu>
- Εκμάθηση του Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>

- Κάρτες Scratch: <https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/scratch-cards-all.pdf>
- Οδηγός καθηγητών Scratch για τις κάρτες: <https://resources.scratch.mit.edu/www/guides/en/TeacherGuidesAll.pdf>
- Ψηφιακή αφήγηση με χρήση Scratch: Engaging Children Towards Digital Storytelling (Vinayakumar et al. 2018).
- Το εργαστήριο συγγραφέων για νέους προγραμματιστές: ψηφιακή αφήγηση με Scratch σε αίθουσες μέσης εκπαίδευσης (Burke & Kaf 2012).
- **INCLUDED Erasmus+ Project**: Η παιδική εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς που υποστηρίζεται από πολυμέσα και ψηφιακή αφήγηση (Project INCLUDED) είναι ένα πρόγραμμα κατάρτισης και έρευνας δράσης που προωθεί η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Erasmus +).
- Ψηφιακή αφήγηση με νεολαία προσφύγων: Ένα εργαλείο για την προώθηση του γραμματισμού και της ενδυνάμωσης των νέων και καταλύτης για την κοινωνική δράση (Christina Chen 2015).
- [Interactive Digital Storytelling with Refugee Children](#) Διαδραστική ψηφιακή αφήγηση με παιδιά πρόσφυγες (Toby Emert 2014).
- [Playfulcoding guide](#): Οδηγός παιχνιδιού κωδικοποίησης: Κύριο αποτέλεσμα του έργου Early Mastery Erasmus +. Περιέχει πολλές βήμα προς βήμα δραστηριότητες που σχετίζονται με το Scratch και την Ψηφιακή αφήγηση (Scratch και ποίηση, Συνεργατικές ιστορίες με το Scratch κ.λπ.).
- [Digital Storytelling in the Primary Classroom](#) Ψηφιακή αφήγηση στην κύρια τάξη
- [Digital Storytelling Tools](#): Ψηφιακά εργαλεία αφήγησης ιστοριών: μια συλλογή εφαρμογών και εργαλείων ιστού EdShelf που είναι χρήσιμα για την προώθηση της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών μέσα στην τάξη.

III.5.2 Επιλογή βιβλίων

- Creative Computing Guide (Harvard), Οδηγός δημιουργικής πληροφορικής (Harvard): Το πρόγραμμα σπουδών Creative Computing, που σχεδιάστηκε από το Creative Computing Lab της Harvard Graduate School of Education, είναι μια συλλογή ιδεών, στρατηγικών και δραστηριοτήτων για μια εισαγωγική εμπειρία

δημιουργικής πληροφορικής χρησιμοποιώντας το Scratch. Περιέχει πολλά μαθήματα και δραστηριότητες που σχετίζονται με την ψηφιακή αφήγηση.

- [Family Creative Learning Guide \(MIT\)](#): (MIT): Αυτός ο οδηγός παρέχει ένα βασικό πλαίσιο για την υλοποίηση ορισμένων εργασιών σχετικά με το Scratch και άλλες δημιουργικές τεχνολογίες μάθησης. Είναι σχεδιασμένος για εκπαιδευτικούς, προσωπικό του κέντρου της κοινότητας και εθελοντές που ενδιαφέρονται να προσελκύσουν νέους και τις οικογένειές τους, για να γίνουν σχεδιαστές και εφευρέτες στην κοινότητά τους.
- Κέντρο ψηφιακής αφήγησης. (2005). Κέντρο ιστοχώρου ψηφιακής αφήγησης. Ανακτήθηκε στις 12 Μαΐου 2007, από το <http://www.storycenter.org/history.html>
- Papert, S. (1980). *Mindstorms - Children, Computers and Powerful Ideas*. New York Basic Books, Inc.
- Resnick, Mitchel. (2007). Το μόνο που πρέπει πραγματικά να ξέρω (για τη δημιουργική σκέψη) έμαθα (μελετώντας πώς μαθαίνουν τα παιδιά) στο νηπιαγωγείο. *Creativity and Cognition 2007, CC2007 - Creativity and Cognition: Seeding Creativity: Tools, Media, and Environments*. 1-6.
- Robin, Bernard. (2008). *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. *Theory Into Practice - THEORY PRACT* Ψηφιακή αφήγηση: Ένα ισχυρό εργαλείο τεχνολογίας για την τάξη του 21ου αιώνα. *Θεωρία στην πρακτική - ΘΕΩΡΙΑ ΠΡΑΚΤΙΚΗ*. 47. 220-228. 10.1080 / 00405840802153916.
- Tucker, G. (2006). First person singular: The power of digital storytelling / Η δύναμη της ψηφιακής αφήγησης. *Screen Education*, 42, 54–58.

IV Λαϊκά Παραμύθια

Συγγραφέας: Νικόλας Καμτσής , Κέντρο Ανώτατης Εκπαίδευσης Θεατρικών Σπουδών , Ελλάδα

IV.1 Εισαγωγή στη θεωρία

IV.1.1 Το Λαϊκό παραμύθι – ορισμός και υποκατηγορίες

Ο όρος «λαϊκό παραμύθι» καλύπτει μια σειρά τύπων ιστοριών που βασίζονται σε προφορικές παραδόσεις σε όλο τον κόσμο. Η Margarete Misch (2008) προσδιορίζει διάφορες κατηγορίες:

- λαϊκό παραμύθι - μπορεί να περιλαμβάνει θρησκευτικά, φανταστικά και μυθικά στοιχεία, που απεικονίζουν μερικές φορές καθημερινά γεγονότα
- θρύλοι - περιγράφει τη ζωή των ανθρώπων που λέγεται ότι έχουν επιτύχει εξαιρετικά κατορθώματα
- μύθοι – περιγράφουν γεγονότα στα οποία τα υπερφυσικά όντα είναι πρωταγωνιστές και εξηγούν την προέλευση. Οι μυθικές ιστορίες είναι ένα υποσύνολο μύθων που περιέχουν ζώα και μας δίνουν ένα ηθικό μάθημα
- παραβολές - ιστορίες με ένα ηθικό μάθημα που αποδίδεται στον Ιησού Χριστό
- αλληγορίες - ιστορίες με διπλό νόημα που έχουν ηθικό ή πολιτικό μήνυμα κάτω από την επιφάνεια της κύριας ιστορίας, π.χ. Τα ταξίδια του Γκιούλιβερ
- παραμύθια - ιστορίες που σχετίζονται με τις περιπέτειες και τις περιουσίες ενός ήρωα ή ηρωίδας, που περιέχουν στοιχεία μαγείας.

IV.1.2 Η αξία των λαϊκών παραμυθιών στην τάξη

Υπάρχει ένας λόγος που τα λαϊκά παραμύθια παραμένουν σε όλους τους πολιτισμούς, και αυτό έχει να κάνει με τη δομή και την πλοκή τους, που ασκούν ιδιαίτερη έλξη στα παιδιά:

[Συμμετέχουν] εύκολα στην ιστορία, ταυτίζονται με τους χαρακτήρες και τις καταστάσεις που έχουν καταγραφεί και, ως αποτέλεσμα, η ιστορία που αναπτύσσεται μέσω της ομιλίας, μετατρέπεται σε βιωματική πραγματικότητα (Γραμματάς, ό.π.)

Μια τέτοια εμπλοκή στην ιστορία, προάγει φυσικά τη συγκέντρωση μεταξύ των παιδιών, αλλά επίσης διαμορφώνει τη δημιουργική σκέψη γι' αυτά και παρέχει την ευκαιρία να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

Τα παραμύθια μπορούν να ενισχύσουν την ένταξη στην τάξη. Το γεγονός ότι τα παραμύθια αποτελούν μέρος όλων των πολιτισμών, τα καθιστά καθολικό όχημα για μάθηση. Οποιοδήποτε παιδί μπορεί να ζητήσει από ένα μέλος της οικογένειας να πει μια ιστορία, ή να την αναζητήσει στο διαδίκτυο και να μπορεί να τη φέρει στην τάξη. Αμέσως, όλα τα παιδιά συμπεριλαμβάνονται στο μάθημα και έχουν κάτι πολύτιμο να συνεισφέρουν.

Με όρους της γλώσσας και την ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, τα λαϊκά παραμύθια έχουν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο. Το διάβασμα με φωνή έχει βρεθεί ότι έχει πολλά γλωσσικά και γνωστικά οφέλη και οφέλη αλφαριθμητισμού, τόσο για τα παιδιά (Duursma, Augustyn, & Zuckerman, 2006), όσο και για ενήλικες (Hardach, 2020). Για τη τάξη με διαφορετικότητα, όπου υπάρχει μια σειρά γλωσσών, υπάρχει η ευκαιρία να προωθηθεί η ανάπτυξη του γραμματισμού στη μητρική γλώσσα κάθε παιδιού (Γ1). Τα οφέλη αυτού ισχύουν για δίγλωσσους μαθητές με Γ1 διαφορετική από την κυρίαρχη γλώσσα της τάξης (π.χ. Αραβικά), καθώς και για μαθητές των οποίων η Γ1 είναι η κυρίαρχη γλώσσα της τάξης.

Όπου τα δίγλωσσα παιδιά μαθαίνουν να διαβάζουν και να γράφουν στη Γ1 τους, αυτό υποστηρίζει γενικά την ακαδημαϊκή πρόοδο, καθώς και τη μάθηση γραμματισμού στην κυρίαρχη Γ2 (Branum-Martin, et al. 2010, Cobo-Lewis, et al. 2002, Thomas and Collier 2002), Kenner, et al. 2008). Υπάρχουν επίσης ενδείξεις ότι η εμπλοκή των δίγλωσσων μαθητών με τη Γ1 υποστηρίζει τη γενική εκμάθηση γραμματισμού των συνομηλίκων τους, συμπεριλαμβανομένων των γλωσσών που κυριαρχούν (Chin, Daysal και Imberman 2012).

Όσον αφορά την εστίαση του προγράμματος DIVERSE - να προωθήσει την εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς και τη συμπερίληψη των νεοαφιχθέντων μεταναστών – η δομημένη χρήση πολλαπλών γλωσσών στην τάξη, συμπεριλαμβανομένων των μητρικών γλωσσών των παιδιών των μεταναστών, μπορεί να συμβάλει σε σημαντικά κοινωνικά και συναισθηματικά αποτελέσματα, όπως:

- αυτοεκτίμηση και συναισθηματική ευεξία (Bougie, Wright and Taylor 2003, Combs 2005)
- σεβασμό στον πολιτισμό της χώρας προέλευσης (Conteh 2007)
- οικογενειακή συνοχή (Wong-Fillmore 1991)

Τέτοια συναισθηματικά αποτελέσματα ενισχύονται περαιτέρω, ενθαρρύνοντας την αλληλεπίδραση γονέα-παιδιού στη γλώσσα της χώρας προέλευσης μέσω ιστοριών (Costigan και Dokis 2006).

IV.2 Περιγραφή της μεθόδου

Η χρήση λαϊκών παραμυθιών και ιστοριών στην τάξη μπορεί να έχει πολλές μορφές:

- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα υπάρχοντα παραμύθια
- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν παραμύθια και να τα χρησιμοποιήσουν για τους σκοπούς του μαθήματος.

Επίσης, τα παραμύθια μπορούν να χρησιμοποιηθούν:

- Με τη μορφή θεατρικής δράσης
- Με τη μορφή αλληλεπίδρασης μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών
- Με τη μορφή αφήγησης από τον δάσκαλο.

IV.2.1 Εισαγωγή και ορισμοί

Δημιουργική μάθηση μπορεί να έρθει με τη μορφή της αφήγησης, ως μια ιστορία ή ένα παραμύθι. Σε αυτήν την περίπτωση ο δάσκαλος μπορεί να ακολουθήσει διαδρομές και μεθόδους θεάτρου. Η δημιουργική μάθηση είναι απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων μέσω της ενεργού συμμετοχής. Η αφήγηση ιστορίας έχει τα ίδια χαρακτηριστικά. Και η αφήγηση παραμυθιών ως μεθόδου διδασκαλίας πρέπει να ακολουθεί τις ίδιες διαδρομές λίγο πολύ. Είναι μια συνδυασμένη διαδικασία δημιουργικής ανταλλαγής μεταξύ του ατόμου και του φυσικού ή κοινωνικού του περιβάλλοντος.

Η μάθηση είναι μια περίπλοκη ανθρώπινη λειτουργία που έχει ρίζες τόσο στην ψυχολογική όσο και στη φυσιολογική πλευρά του ανθρώπου. Αυτό είναι το αποτέλεσμα των εσωτερικών όσο και των εξωτερικών ενεργειών, με στόχο την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων. Η διαδικασία

της μάθησης γίνεται πιο ενδιαφέρουσα και σύνθετη, μόλις μετακινηθεί από την κατάσταση της απομνημόνευσης προς μια κατάσταση όπου εμπλέκονται θεμελιώδεις ανθρώπινες λειτουργίες.

Η εκμάθηση μπορεί να ονομαστεί δημιουργική, εάν διεγείρει τη φαντασία, τη μνήμη, την ευαισθησία και το συναίσθημα, τη μίμηση, (ακολουθώντας την ιδέα του Αριστοτέλη), το παιχνίδι, την τέχνη και τη δημιουργία και επίσης, η μάθηση είναι δημιουργική, όταν αποκτά εμπειρία από τα παραπάνω. Χρησιμοποιώντας τα παραμύθια ως μέθοδο διδασκαλίας, δεν κάνουμε τίποτα λιγότερο από την τοποθέτηση όλων των παραπάνω χαρακτηριστικών και στοιχείων στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Το να χρησιμοποιούμε αφηγηματικές τεχνικές, προσαρμόζοντας το μάθημα για να ειπωθεί σαν μια ιστορία ενεργοποιεί όλες τις λειτουργίες των παραστατικών τεχνών (θεατρική και αφηγηματική) για χάρη της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Μαζί με την αφήγηση και τη χρήση παραμυθιών, προσλαμβάνονται διάφορες άλλες λειτουργίες όπως τα θεατρικά παιχνίδια, τα παιχνίδια ρόλων (παιχνίδι ρόλων ή θέατρο συμμετοχής) και η αφήγηση. Ωστόσο, ο στόχος είναι πάντα ένας: η κατάκτηση και η εξέλιξη του ανθρώπου, η γνώση του εαυτού του, του περιβάλλοντος και των νόμων που το διέπουν.

Η αφήγηση ιστοριών και παραμυθιών ως μέθοδος διδασκαλίας χρησιμοποιεί πολλές τεχνικές θεάτρου, ενώ αποτελεί μια μεθοδολογία διδασκαλίας. Είναι πιθανό να χρησιμοποιηθούν δημιουργικά και πρακτικά στοιχεία που προέρχονται από μια σειρά άλλων τεχνών. Ωστόσο, η αφήγηση είναι πιθανό να είναι η κύρια πηγή αφού, εδώ έχουμε ενσωματωμένη τη δράση και την εμπειρία, κυρίως τη συλλογική εμπειρία και όχι το άτομο.

Εδώ έχουμε ένα εναλλακτικό είδος μάθησης, μια μεθοδολογία που λαμβάνει στοιχεία από την αφήγηση και τον τομέα των τεχνών του θεάματος που θα μπορούσαν να εξυπηρετήσουν ερασιτεχνικούς σκοπούς ή όχι, αλλά η οποία, ωστόσο, είναι απαραίτητη για τη δημιουργία του περιβάλλοντος στο οποίο πρέπει να εργαστούμε.

Η αφήγηση στην τάξη διαφέρει από την παράσταση και το θέατρο. Σε ένα θεατρικό έργο ή στην επαγγελματική αφήγηση, το κύριο ενδιαφέρον μας έγκειται στο αποτέλεσμα που είναι αναπόσπαστο και τέλειο, με άλλα λόγια, έργο που αξίζει να παρακολουθήσει κανείς. *Στην αφήγηση των παραμυθιών ως μεθόδου διδασκαλίας το κύριο ενδιαφέρον μας καλύπτει το μέσο, τις τεχνικές και τους διάφορους τρόπους που χρησιμοποιούμε εντός των ορίων της διδασκαλίας, ενώ το τελικό αποτέλεσμα εξαρτάται από την έκταση της μάθησης που έχουν αποκτήσει οι μαθητές με άλλα λόγια, πόσο καλά κάθε φορά κατανοούν το μαθησιακό αντικείμενο.*

Για άλλη μια φορά πρέπει να καταστήσουμε σαφές ότι η δημιουργική μάθηση δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να εμπλακεί στις απαιτήσεις ενός «έργου τέχνης». Το «όμορφο» που αναζητούμε σε ένα έργο τέχνης, έχει μια εντελώς διαφορετική σημασία στο ζήτημα της εκμάθησης της αφήγησης. Στη συγκεκριμένη περίπτωση όταν μιλάμε για το όμορφο, αναφερόμαστε στην έκταση της γνώσης που αποκτήθηκε μέσω του παιχνιδιού, της δράσης ή της δημιουργίας. Το ενδιαφέρον και η ενασχόλησή μας πρέπει να αφιερωθούν στην εκμάθηση του πεδίου, στο πόσο καλά αφομοιώνουμε τη γνώση και σε ποιο βαθμό κατακτούμε το αντικείμενο της μάθησης.

II.2.2 Κύρια χαρακτηριστικά της αφήγησης

Επομένως, μέσα σε αυτό το σχήμα που διαμορφώνεται σύμφωνα με τους εκπαιδευτικούς μας στόχους και τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζεται το μάθημα, πρέπει να λάβουμε υπόψη τα ακόλουθα:

Ανθρώπινο πεδίο

Από τη στιγμή που η αφήγηση συνεχίζεται, καθώς οι χαρακτήρες και οι ήρωες εμπλέκονται στην «περιπέτεια», πρέπει να αντιμετωπίσουμε ένα πλαίσιο ανθρώπινων ιδιοτήτων. Αυτό συμβαίνει τόσο εάν οι ήρωες είναι ανθρώπινα όντα ή εάν είναι άλλες οντότητες, αλλά με ανθρώπινα χαρακτηριστικά επίσης (ζώα, φυτά, ξωτικά, δράκοι κλπ.).

Φανταστικό βασίλειο

Είτε οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν ένα πολύ γνωστό παραμύθι είτε εφευρίσκουν ένα για τις ανάγκες των μαθημάτων του γνωστικού αντικείμενου, εισέρχονται στη σφαίρα της φαντασίας και πρέπει να ακολουθήσουν αυτές τις οδούς για να ολοκληρώσουν το μάθημά τους από την αρχή μέχρι το τέλος.

Ήρωες - χαρακτήρες

Το μάθημα μέσω των μεθόδων αφήγησης θα αναπτυχθεί μεταξύ «οντοτήτων». Άνθρωποι, ζώα ή οτιδήποτε άλλο χρησιμοποιούν γλώσσα και κινήσεις που μας είναι γνωστές.

Η δραματική σύγκρουση

Αυτοί οι χαρακτήρες θα δημιουργήσουν μια εποικοδομητική σύγκρουση μεταξύ τους, που θα έχει ως αποτέλεσμα το μάθημα, το γνωστικό θέμα και την κατανόηση / μάθησή του από τους μαθητές.

Φανταστικό μέρος

Η αφηγηματική δράση λαμβάνει χώρα σε ένα ιδεατό μέρος όπου ο χρόνος δεν έχει νόημα ή σημασία. Ειδικά για την πραγματική κατανόηση του μαθήματος.

Σύμβολα

Οι χαρακτήρες και οι πράξεις ξεφεύγουν φυσικά από το πλαίσιο της πραγματικότητας και γίνονται σύμβολα. Αυτό είναι ένα ακόμη πλεονέκτημα. Τα σύμβολα ενεργοποιούνται ποιητικά και μεταφέρουν όχι μόνο το μυαλό αλλά και τα συναισθήματα των μαθητών. Επομένως, η μάθηση γίνεται πιο συγκεκριμένη και μόνιμη.

Στόχος μας είναι τα παιδιά να επιτύχουν την καλύτερη δυνατή κατανόηση και κατανόηση. Ο δάσκαλος, ως εκ τούτου, είναι αυτός που θα επιλέξει τον καλύτερο δυνατό τρόπο στο χειρισμό κάθε εκπαιδευτικού θέματος. Αυτό είναι γνωστό, ότι δηλαδή υπάρχει μια ποικιλία θεμάτων και θεμάτων που μπορούμε να προσεγγίσουμε και διδάσκονται με τη μορφή αφήγησης.

Μια διάλεξη θα μπορούσε επίσης να έρθει ως συνδυασμός αφήγησης και δράσης. Θα μπορούσε να ξεκινήσει με την αφήγηση, να συνεχίσει με τη δράση και να τελειώσει με μια ιστορία.

Οι εκπαιδευτικοί γνωρίζουν ότι η επανάληψη και η ρουτίνα μειώνει το ενδιαφέρον των παιδιών και τον βαθμό συγκέντρωσης, και ως εκ τούτου, η

εξεύρεση νέων διδακτικών μεθόδων και παρουσιάσεων που θα μπορούσαν να κινήσουν το απρόβλεπτο, το εκπληκτικό, ή απλά το μυθιστόρημα, είναι ιδιαίτερα σκόπιμη.

IV.2.3 Πώς να οικοδομήσουμε ένα μάθημα βασισμένο σε λαϊκό παραμύθι

Εάν θέλουμε να παρουσιάσουμε μια εκπαιδευτική πρόταση σε ένα τέτοιο μάθημα, θα μπορούσαμε να ξεκινήσουμε αναφέροντας τα εξής :

1. Καθορισμός του στόχου

Τι νόημα θέλουμε να μεταφέρουμε διδάσκοντας το συγκεκριμένο μάθημα; Τι θέλουμε να δείξουμε; Αυτός ο στόχος πρέπει να σχετίζεται με τους μαθησιακούς στόχους του μαθήματός μας.

2. Χρησιμοποιήστε την εφευρετικότητά σας για να επιλέξετε έναν ενδιαφέροντα μύθο που έχει

- Σύγκρουση στη μέση της πλοκής ,
- μια ενδιαφέρουσα πλοκή
 - ξεκινώντας με « μια φορά κι έναν καιρό... »,
 - ανάπτυξη του θέματος
 - και τελειώνοντας με «... κι έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα»,
- σύγκρουση μεταξύ δύο αντίθετων κύριων χαρακτήρων ή δύο αμφιλεγόμενων θεμάτων ,
- στο τέλος της ιστορίας, πρέπει να είμαστε έτοιμοι να επιτύχουμε τον στόχο μας.

3. Καθορισμός αντιθέτων παραγόντων

Ποια μάχη πρέπει να γίνει - συζητήστε ο ένας με τον άλλον - έτσι ώστε με την αντιπαράθεση να φτάσουμε στον τελικό μας στόχο (Αποτέλεσμα - συμπέρασμα - μήνυμα)

4. Καθορισμός-εμφάνιση των κύριων αποτελεσμάτων σύγκρουσης

Εάν η αφήγησή μας ήταν «στρογγυλεμένη» , τα παιδιά με την κατάλληλη ενθάρρυνση θα εκφράσουν από μόνα τους τα αποτελέσματά τους. Στο τέλος, θα πρέπει να διοργανωθεί μια συζήτηση για την ιστορία και τα παιδιά πρέπει να υποστηρίζονται για να προσδιορίσουν τι έχουν μάθει μέσω της ιστορίας.

II.3 Τρία σχέδια μαθημάτων

Η δημιουργική μάθηση προσφέρει πολλούς τρόπους για να διηγηθείτε ένα λαϊκό παραμύθι ή να δημιουργήσετε ένα νέο για τους σκοπούς του μαθήματος. Ενθαρρύνουμε τον αναγνώστη να διαβάσει τη μεθοδολογία για να την κατανοήσει και επιπλέον να είναι σε θέση να δημιουργήσει νέους τρόπους διδασκαλίας μέσω της αφήγησης και των παραμυθιών.

- Σαν θεατρική δράση .
- Συμμετοχή δασκάλου και μαθητών (Αλληλεπίδραση)
- Αφήγηση από τον δάσκαλο.

II.3.1 Επιστήμη (Ιδιότητες του αέρα)

Σε αυτό το σχέδιο μαθήματος, ο κύριος μαθησιακός στόχος είναι ο προσδιορισμός των ιδιοτήτων του αέρα. Αυτό θέλουμε να πάρουν οι μαθητές στο τέλος της συνεδρίας.

Για να επιτύχουμε αυτόν τον στόχο, πρέπει να επιλέξουμε δύο αντιθετικούς κύριους χαρακτήρες. Στο παράδειγμα που παρέχεται παρακάτω, επιλέξαμε μια σημαία (ανίκανη να μετακινηθεί γύρω) και έναν Γλάρο που κινείται συνεχώς, κάποιον που γνωρίζει τις ιδιότητες του αέρα και έναν που δεν έχει ιδέα. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί οποιοδήποτε ζευγάρι αντιθέτων που θα μπορούσαν κάπως να σχετίζονται με το κύριο θέμα.

Πρέπει να επιλέξουμε τις ιδιότητες του αέρα στις οποίες θα θέλαμε να εστιάσουμε και να οικοδομήσουμε έναν διάλογο. Είναι σημαντικό αυτοί οι αντιθετικοί κύριοι χαρακτήρες να παρουσιάζουν τις ιδέες τους από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Στην ιστορία μας, έχουμε την άποψη ενός χαρακτήρα που δεν μπορεί να ταξιδέψει και ενός χαρακτήρα που είναι ταξιδιώτης. Συχνά στα παραμύθια, το ταξίδι συνδέεται με τη γνώση και η γνώση προέρχεται από ταξίδια.

Είναι σημαντικό η ιστορία που έχει κατασκευαστεί να έχει μια αρχή (όπου εξηγείται η κατάσταση του υπόβαθρου έτσι ώστε οι μαθητές να καταλάβουν ποιος είναι ποιος), ένα μεσαίο μέρος (όπου η ιστορία ξετυλίγεται) και ένα τέλος (όπου θα καταλήξει ως συμπέρασμα).

Παράδειγμα μιας ιστορίας που μπορεί να αφηγηθεί ως θεατρική δράση

Θέμα: Επιστήμη

Θέμα: Ο αέρας και ο χώρος

Το παραμύθι της μοναξιάς της σημαίας που πιστεύει ότι ο αέρας δεν υπάρχει και ο χώρος είναι άδειος

Κάποτε ήταν μια σημαία.

ΚΑΙ είχε ένα φιλοσοφικό υπαρξιακό ερώτημα που την βασάνιζε.

Αλλά ας πάρουμε την ιστορία από την αρχή.

Ήταν κρεμασμένη και ξεχασμένη σε ένα κοντάρι ψηλά πάνω από ένα μεγάλο κτήριο. Στην πρόσοψη έγραφε «Σχολείο».

Για να πούμε την αλήθεια είχε ξεχαστεί εδώ και πολύν καιρό από την προ-προ-προ-εθνική γιορτή.

Και βαριόταν. Πολύ βαριόταν . Ο χρόνος περνούσε και αυτή γερνούσε. Τα χρώματα της ξεθώριασαν και οι άκρες σχίστηκαν από τον αέρα που την χτυπούσε.

Και όπως είπαμε ο αέρας ... ήταν πολύν καιρός τώρα που ο αέρας δεν είχε περάσει από εκείνο το μέρος και η σημαία μας κρεμόταν λυπημένη και ακίνητη.

Μέσα στη θλίψη της άρχισε να απορεί γιατί ο αέρας δεν περνά, να την φυσήξει και να αναπνεύσει λίγο φρεσκάδα. Μόνο μια δυνατή και άσχημη μυρωδιά ήρθε και την κτύπησε εκεί.

Και ποιος είναι αυτός ο αέρας ούτως ή άλλως; Και γιατί δεν περνάει από εκεί; Και γιατί ήταν τόσο αλαζονικός και ενοχλητικός; Δεν υπάρχει πλέον, έχει πεθάνει;

Μια μέρα αποφάσισε και φώναξε σε ένα γλάρο που πετούσε.

ΣΗΜΑΙΑ Κύριε, κύριε, θα θέλατε να έρθετε λίγο πιο κοντά;

ΓΛΑΡΟΣ Τι θέλετε, έχω δουλειά, οι βάρκες ήρθαν στο λιμάνι με μια караβιά ψάρια στα δίχτυα τους και είμαι πεινασμένος.

ΣΗΜΑΙΑ ΟΚ εντάξει... εντάξει. Έλα λίγο πιο κοντά θέλω να σε ρωτήσω κάτι και θα σε αφήσω να φύγεις. Πες μου, γιατί ο αέρας δεν περνάει πια από εδώ. Είναι αλαζονικός, έχει φύγει από την επικράτειά μας ή έχει πεθάνει;

ΓΛΑΡΟΣ Μα τι λες; Ο αέρας είναι πάντα εδώ και εκεί και παντού.

ΣΗΜΑΙΑ Πώς είναι πάντα εδώ; Εάν είναι έτσι, γιατί δεν κυματίζω πια; Είμαι πεσμένη κάτω, λυπημένη και καημένη.

ΓΛΑΡΟΣ Κοίταξε εκεί στον ουρανό. Τι βλέπεις?

ΣΗΜΑΙΑ Σύννεφα. Ακίνητα σαν κι εμένα σύννεφα.

ΓΛΑΡΟΣ Και τι είναι ένα σύννεφο;

ΣΗΜΑΙΑ Ένα σύννεφο είναι ένα σύννεφο, ηλίθιε. Τι άλλο?

ΓΛΑΡΟΣ Όχι, τα σύννεφα είναι αέρας. Αέρας με διαφορετικό πάχος.

ΣΗΜΑΙΑ Είσαι τρελός. Λες ότι τα σύννεφα που βλέπω δεν υπάρχουν και ότι ο αέρας που δεν μπορώ να δω υπάρχει.

ΓΛΑΡΟΣ Είτε το πιστεύεις είτε όχι ΝΑΙ. Ο αέρας είναι εδώ, αλλά δεν βιάζεται, δεν τρέχει εδώ κι εκεί, ορμητικά και άγρια.

ΣΗΜΑΙΑ Όχι δεν είναι. Επειδή ξέρω τον αέρα. Είναι καθαρός και δροσερός. Έχω μόνο μια άσχημη μυρωδιά στη μύτη μου.

ΓΛΑΡΟΣ Είναι από τα καυσαέρια, τα αυτοκίνητα και τις μοτοσικλέτες στο δρόμο.

ΣΗΜΑΙΑ Ό, τι κι αν είναι. Καθώς περνούσε, ο αέρας τα καθάριζε όλα αυτά. Τώρα δεν είναι εδώ.

ΓΛΑΡΟΣ Α, ναι; Και πώς νομίζεις ότι η μυρωδιά έρχεται εδώ; Και πώς νομίζεις ότι πετάω; Και κοίτα εκεί αυτή τη λάμψη. Τι βλέπεις; (Κάποιος φυσάει λίγο ταλκ στην ακτίνα φωτός ενός φακού)

ΣΗΜΑΙΑ Μικρά κομμάτια βρώμικης σκόνης.

ΓΛΑΡΟΣ Σωστά. Και πώς νομίζεις ότι αυτή η σκόνη πετάει δεξιά και αριστερά;

ΣΗΜΑΙΑ Δεν ξέρω.

ΓΛΑΡΟΣ Από τον αέρα, στον αέρα. Ο αέρας είναι παντού. Είτε βιάζεται είτε είναι ήρεμος, κρύος ή ζεστός.

ΣΗΜΑΙΑ Έτσι λες;

ΓΛΑΡΟΣ Ναι. Επίτρεψέ μου να φύγω τώρα, γιατί τα ιστιοφόρα μπαίνουν γρήγορα στο λιμάνι και τα δίχτυα τους έχουν πολλά ψάρια. Πάω να φάω.

ΣΗΜΑΙΑ Χαχαχα! Γρήγορα; Γρήγορα; Και πώς ξέρετε ότι έρχονται γρήγορα. Πώς μπορείτε να τα δείτε από εδώ.

ΓΛΑΡΟΣ Τα βλέπω. Δεν είμαι τυφλός. Δεν βλέπεις τα πανιά τους γεμάτα;

ΣΗΜΑΙΑ Γεμάτα από τι;

ΓΛΑΡΟΣ Γεμάτα αέρα, φτωχή γυναίκα. Ο αέρας είναι παντού και κάνει τα πάντα. Κάνει τη σκόνη να πηγαίνει εδώ και εκεί, το Ιστιοφόρο να πηγαίνει παντού όπου θέλει ο καπετάνιος, τις μυρωδιές να έρχονται εδώ στη μύτη σας, ακόμα και μένα να πετάω. Αυτό είναι αρκετό για τώρα. Φεύγω, αλλιώς θα είμαι πεινασμένος για το υπόλοιπο της ημέρας.

Η σημαία ήταν μόνη της και πάλι, αλλά τώρα είχε πολλά πράγματα να σκεφτεί .

Είναι ο αέρας εκεί ή όχι;

Είναι ο αέρας αόρατος, αλλά υπάρχει και είναι παντού στον χώρο ;

Και για να λύσουμε το υπαρξιακό φιλοσοφικό ζήτημα ότι

«αυτό που βλέπουμε μπορεί να μην υπάρχει και αυτό που δεν βλέπουμε είναι παρόν συνεχώς».

II.3.2 Botany

Ένα φυτό γεννιέται. Η διαδικασία της σποράς, η καλλιέργεια και τα φρούτα που φέρει, μέχρι τη στιγμή που ένα νέο φυτό αναπαράγεται.

Καθορίζουμε τον στόχο μας: πρόθεσή μας είναι να διδάξουμε στα παιδιά την αναπαραγωγή των φυτών και κάτω από ποιες συνθήκες αυτό λαμβάνει χώρα.

Δημιουργούμε μια ενδιαφέρουσα μικρή ιστορία, όπως :

- Η περιπέτεια του ανήσυχου πνεύματος ενός μικροσκοπικού σπόρου ρεβυθιού, που αποφάσισε να αναζητήσει την τύχη του στον άγνωστο κόσμο και σε άγνωστα μέρη.
- Ένα ξεκίνημα που μπορεί να είναι ως εξής : « μια φορά κι έναν καιρό ...» (Διάλογος με τη μητέρα ρεβίθια και δήλωση ότι θέλει να φύγει)
- Ανάπτυξη: συνάντηση με αξιοσημείωτους ανθρώπους (αέρας, χώμα, ήλιος κ.λπ.)

- Τέλος (Το τέλος θα μπορούσε να είναι κάτι σαν... έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα...)
- Επανάληψη της ίδιας ιστορίας, της ίδιας πλοκής και του ίδιου διαλόγου με το νέο σπόρο, το αποτέλεσμα αυτού .
- Ορίζουμε τους αντιτιθέμενους παράγοντες που μιλούν ο ένας στον άλλο, πολεμούν, έτσι ώστε το αποτέλεσμα να φέρει τον επιθυμητό τελικό στόχο (αποτέλεσμα, αφαίρεση, μήνυμα)
- Ο πρώτος μας ήρωας είναι ο σπόρος
- Ο άλλος θα μπορούσε εναλλακτικά να είναι ο αέρας (που μαζεύει τον σπόρο και τον μεταφέρει αλλού)
- Ένα κομμάτι εδάφους που βρίσκεται δίπλα στο σημείο όπου πέφτει ο σπόρος μας.
- Το νερό που τρέχει κοντά ποτίζει το σπόρο.
- Ένα βότσαλο που εμποδίζει προσωρινά τις ρίζες του σπόρου να επεκταθούν και αφήνει να μεγαλώσει ο ήλιος, το πιο απαραίτητο στοιχείο

Και η ιστορία συνεχίζεται μέχρι το νέο μας φυτό να είναι έτοιμο να παράγει δικούς του σπόρους

Ορισμός – κατάληξη της τελικής σύγκρουσης

Στο δεδομένο παράδειγμα, έχουμε πολλά: Μιλώντας με τον ήλιο, τον αέρα, το έδαφος, με το βότσαλο, κλπ .

Συμπεράσματα

Πώς η φύση λειτουργεί, η άνοιξη, ο χειμώνας, οι συνθήκες που το επιτρέπουν , κ.λπ.

II.3.3 Ιστορία

Ιστορία - δημοτικό σχολείο - τάξη 3

Με βάση το βιβλίο <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/737/4824,21988/>

ΗΡΑΚΛΗΣ

Μια σειρά ιστορίας σε 14 επεισόδια

Αφήγηση από τον καθηγητή :

(μπορεί να χρησιμοποιήσει μαριονέτες, μάσκα, σκιές, αντικείμενα κλπ, σύμφωνα με το μάθημα)

Κάποτε σε ένα χωριό ζούσε ένας γέρος. Ο Πλάτων. Ήταν πολύ μεγάλος και σοφός. Υπήρχε ένα σκοτεινό και βαθύ δάσος γύρω από το χωριό και οι χωρικοί πήγαιναν στο δάσος για να σκοτώσουν πουλιά και κουνέλια, για να φάνε οι οικογένειές τους. Όμως, πολλές φορές, ένας ή δύο χανόταν μέσα στο δάσος και δεν επέστρεφε ποτέ πάλι πίσω. Οι άλλοι χωρικοί φοβούνταν το δάσος και αρνιούνταν να πάνε να κυνηγήσουν.

Ο Πλάτων το σκέφτηκε και βρήκε μια μέθοδο για να ενθαρρύνει τους κυνηγούς να μην φοβούνται και να διακινδυνεύσουν να κυνηγήσουν στο δάσος. Επιπλέον, κατάφερε να τους κάνει γενναίους, να είναι όλοι μαζί και να συνεργάζονται, να βοηθούν ο ένας τον άλλον και να καταφέρει να μην χαθούν στο δάσος. Πώς; Με την αφήγηση.

Ο Πλάτων μάζεψε όλους τους χωρικούς γύρω από τη φωτιά στη μέση του χωριού και άρχισε να λέει ιστορίες. Μια ιστορία λίγο πριν το κυνήγι.

Είπε κάποτε ότι υπήρχε ένας νεαρός άνδρας με το όνομα Ηρακλής. Ήταν πολύ δυνατός και γενναίος. Επειδή ο Δίας, ο βασιλιάς όλων των Θεών, όταν ο Ηρακλής ήταν μωρό, πήρε λίγο γάλα από την Ήρα (τη γυναίκα του θεά) και τάισε το μωρό. Έτσι το μωρό έγινε δυνατό και ανίκητο.

Επεισόδιο 1

Οι κάτοικοι του χωριού ήρθαν στον Πλάτωνα και ανακοίνωσαν ότι δεν θα πηγαίνουν στο δάσος πια γιατί χθες, όταν κυνηγούσαν, ένα φίδι εμφανίστηκε και θανάτωσε τρεις από αυτούς.

Ο Πλάτων σκέφτηκε για λίγο και τους είπε να καθίσουν στο έδαφος. Είχε κάτι να πει.

Πλάτων : Ακούστε με. Όταν ήμουν νέος, πήγα στο σχολείο. Ο δάσκαλός μου έχει ένα μικρό μωρό που ήταν πολύ δυνατό. Επειδή ο δάσκαλός μου πήγε στο βουνό και κάλεσε τον Δία και του είπε ότι θέλει ο Θεός να είναι ο νονός του μωρού . Ο Δίας αποδέχθηκε την πρότασή του και έγινε ο νονός του μωρού. Υποσχέθηκε να προστατεύει το μωρό και όταν θα μεγαλώσει να τον κάνει... σχεδόν Θεό σαν κι αυτόν.

Όταν ο Ηρακλής ήταν μωρό, η Ήρα - που δεν της άρεσε αυτό που συνέβη πριν με το κλεμμένο γάλα από τον σύζυγό της τον Δία - έστειλε δύο δηλητηριώδη φίδια για να δαγκώσουν τον Ηρακλή και να τον σκοτώσουν.

Αλλά ο Δίας το κατάλαβε ένα λεπτό πριν τα φίδια δαγκώσουν τον Ηρακλή έριξε έναν κεραυνό στο δωμάτιο. Ο Ηρακλής ξύπνησε, άρπαξε τα φίδια και τα σκότωσε.

Ο Πλάτων κοίταξε στα μάτια του χωρικούς και τους είπε: Λοιπόν, αν ένα μωρό μπορεί να σκοτώσει δύο δηλητηριασμένα φίδια που έστειλε η Ήρα, τότε εσείς οι ενήλικες μπορείτε να πάτε στο δάσος και να κυνηγήσετε, εκτός εάν είστε δειλοί. Και αν εμφανιστούν φίδια, θα κάνετε αυτό που έκανε το μωρό.

Πηγαίνατε κυνήγι τώρα .

Οι χωρικοί πήραν θάρρος και πήγαν στο δάσος χωρίς να φοβούνται.

Επεισόδιο 2 και επόμενο.

Η δράση συνεχίζεται όπως αυτό, όπου οι χωρικοί έρχονται στον Πλάτωνα σε κάθε επεισόδιο και του λένε ότι φοβούνται να πάνε για κυνήγι γιατί εμφανίζεται λιοντάρι.

Ο Πλάτων λέει την ιστορία του Ηρακλή και του λιονταριού της Νεμέας.

Το ίδιο συμβαίνει και με τον άγριο ταύρο του Μίνωα στην Κρήτη, τις Στυμφαλίδες όρνιθες, τη Λερναία Ύδρα κ.ο.κ.

IV.4. Περισσότερα εργαλεία

Οι δυνατότητες που έχουμε για να παρουσιάσουμε παραμύθια / παραμύθια στην τάξη είναι πολλές. Εδώ παρουσιάζουμε μερικές από αυτές .

IV.4.1 Καινοτόμος αφήγηση που βασίζεται σε αντικείμενα

Θα ζητήσουμε από την ομάδα, τους μαθητές και τους συμμετέχοντες κ.λπ. να φέρουν ένα ή δύο ή περισσότερα αντικείμενα που σημαίνουν κάτι για αυτούς. Τα αντικείμενα μνήμης είναι ιδανικά, ειδικά από την παιδική ηλικία ή από έναν γονέα, παππού και γιαγιά, κάτι παλιό ή και νέο. Τα αντικείμενα μπορεί να φαίνονται απλά και καθημερινά, αλλά ... έχουν τη δύναμη ... το μυστήριο να δημιουργήσουν μια ιστορία και ακόμη περισσότερο να πυροδοτήσουν μια μνήμη.

Αυτό θα μπορούσε να περιγραφεί ως σχέδιο μαθήματος που σχετίζεται με την αφήγηση και λειτουργεί πάντα πολύ καλά με διαφορετικές και ειδικές κοινωνικές ομάδες και βοηθά την αλληλεπίδραση και τη σύνδεση μεταξύ των συμμετεχόντων.

Φάση Α

Ο δάσκαλος χωρίζει την ομάδα σε μικρότερες ομάδες 3-4-5 και τοποθετούν τα αντικείμενά τους όλα μαζί. Αυτά μπορεί να είναι: παλιές φωτογραφίες, ένα κουτί, ένα κουτί σπέρτων, ένα γάντι, ένα αναμνηστικό, ένα αλουμινένιο κουτί, μια πέτρα, ένα παιχνίδι και πολλά άλλα, ανάλογα με το ποιος τα φέρνει και ανάλογα με τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.

Εναλλακτικά, ο δάσκαλος θα μπορούσε να έχει κάποια αντικείμενα και να τα δώσει στις ομάδες τυχαία.

Φάση Β

Ο στόχος για κάθε ομάδα είναι να παρατηρήσει τα αντικείμενα για μερικά λεπτά και μετά να αρχίσει να δημιουργεί μια ιστορία. Κατονομάζονται χαρακτήρες και μέρη και μπορούν να συνδεθούν και να γίνουν ένα παραμύθι, ένας μύθος. Μπορούν να σημειώσουν και να τα γράψουν, ό, τι είναι πιο χρήσιμο. Πρέπει να έχει μια αρχή, δράση, κορύφωση και τέλος.

Φάση Γ

Κάθε ομάδα θα το διαβάσει / αφηγηθεί, όταν είναι έτοιμη στην υπόλοιπη τάξη, την ομάδα κ.λπ. Μπορούν να το κάνουν προσωπικά ή σε ομάδες, για να αφηγηθούν ιστορίες που έχουν δημιουργήσει, ό, τι αισθάνεται ο Δάσκαλος είναι πιο κατάλληλο.

Φάση Δ (προχωρημένη)

Οι μαθητές / συμμετέχοντες μπορούν να δράσουν πάνω σε ένα αυτοσχέδιο σενάριο που δημιουργούν οι ίδιοι και να κάνουν μικρές θεατρικές παραστάσεις. Όταν η ομάδα (τάξη ή όχι) εξοικειωθεί με τέτοιες δραστηριότητες και διαδικασίες, ο δάσκαλος μπορεί να κατευθύνει τη δράση σε πιο συγκεκριμένους στόχους, όπως ειδικά γνωστικά πεδία και μαθήματα. Για παράδειγμα, αυτό μπορεί να εφαρμοστεί στη Λογοτεχνία, την Ιστορία, τη Γεωγραφία και άλλα μαθήματα. Ο Δάσκαλος μπορεί να επιλέξει ένα συγκεκριμένο

κομμάτι και κάποια αντικείμενα και στοιχεία, ώστε να κατευθύνει τη δημιουργία της ιστορίας / αφήγησης, για να διδάξει ένα συγκεκριμένο θέμα.



II.4.2 Αφήγηση και δημιουργία μιας ιστορίας με την καθοδήγηση του δασκάλου και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών

Φάση 1: Η διαδικασία μπορεί να ξεκινήσει με μια σύντομη δράση που βασίζεται στην εμπιστοσύνη και τη γνωριμία μεταξύ τους (διάρκειας 10 λεπτών). Μια βασική προϋπόθεση θα ήταν οι μαθητές να είναι της ίδιας τάξης και να γνωρίζουν ο ένας τον άλλον. Σε περίπτωση που δεν ισχύει αυτό, αυτή η πρώτη φάση μπορεί να διαρκέσει περισσότερο και να περιλαμβάνει περισσότερες δραστηριότητες για το χτίσιμο της εμπιστοσύνης και της σύνδεσης, για μια καλύτερη συνεργασία μεταξύ τους.

Φάση 2: Ο δάσκαλος αρχίζει να αφηγείται μια ιστορία (πρωτότυπη, φτιαγμένη και οργανωμένη εκ των προτέρων), βασισμένη σε ένα συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, που είναι ένα συγκεκριμένο μάθημα στο οποίο θα επιστρέψει και το οποίο θα ολοκληρωθεί μέχρι το τέλος του μαθήματος. Η αφήγηση παραμένει ημιτελής.

Φάση 3: Ο δάσκαλος χωρίζει την τάξη σε ομάδες και ζητά από τα παιδιά να εργαστούν πάνω στην ημιτελή ιστορία και να δημιουργήσουν ένα κοινό τέλος μαζί.

Εκτός από τα **προαναφερθέντα οφέλη 1,2,3,4** που μπορούν να εφαρμοστούν και αφού ο δάσκαλος ακούσει το προτεινόμενο τέλος από τις ομάδες, μπορεί να συνεχίσει να διδάσκει το μάθημα, δηλαδή πρόσθεση ή αφαίρεση.

Ένα παράδειγμα για τα Μαθηματικά: Για παράδειγμα, η ιστορία έχει έναν γαλατά για ήρωα, που πηγαίνει γύρω από το χωριό / κωμόπολη / πόλη και διανέμει το γάλα. Ο γαλατάς έχει 4 παιδιά που τον βοηθούν στο έργο του. Κάθε μέρα, αφού φύγουν από το κατάστημά του, πηγαίνουν σε 4 κατευθύνσεις προς το Βορρά, το Νότο, την Ανατολή και τη Δύση, για να διανεύουν το γάλα.

Τι συμβαίνει α = προς το Βορρά, β = προς το Νότο, γ = προς την Ανατολή και δ = προς τη Δύση της πόλης;

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν εδώ να χωρίσουν την τάξη σε 4 ομάδες, να δώσουν στους μαθητές 15 λεπτά χρόνο για να φανταστούν την εξέλιξη της ιστορίας των 4 βοηθών στις 4 κατευθύνσεις.

Φάση 4: Παρουσίαση των 4 ιστοριών από τις 4 ομάδες μαθητών που θα δώσουν τη δική τους εκδοχή της πλοκής και την περιπέτεια που πραγματοποιήθηκε στα 4 σημεία του ορίζοντα της πόλης από τα 4 παιδιά του γαλατά.

Φάση 5: Διάλογος και εκπαιδευτική διαδικασία της τάξης των μαθηματικών με ερωτήσεις και απαντήσεις από όλους.

Δηλαδή αν στο κατάστημα υπήρχαν 40 θήκες με 10 μπουκάλια γάλα σε κάθε μία. Και ο γαλατάς έδωσε σε κάθε παιδί του 8 θήκες για να διανεμίει:

1. Πόσα μπουκάλια έπαιρνε κάθε παιδί; (80)
2. Πόσες φιάλες πήραν όλα τα παιδιά μαζί; (360)
3. Πόσα μπουκάλια απομένουν στο κατάστημα; (8)
4. Πόσα μπουκάλια έμειναν στο κατάστημα; (80)

Οι ερωτήσεις μπορούν να ποικίλουν με πολλούς τρόπους, μπορεί να είναι πολύ ευκολότερες ή δυσκολότερες ανάλογα με το επίπεδο της τάξης.

IV.4.3 Αφήγηση και δημιουργική χρήση παραδοσιακών παραμυθιών, που προέρχονται από τις πατρίδες των μαθητών στα πολυπολιτισμικά σχολεία

Φάση 1: Συλλογή ιστοριών

Ο δάσκαλος ζητά από τα παιδιά να φέρουν γραπτώς μια ιστορία που γνωρίζουν από τη χώρα τους. Να ζητήσουν από τους γονείς ή τους παππούδες τους να τους πουν μια ιστορία, να τη γράψουν και να τη φέρουν στην τάξη. Έτσι, η τάξη αποκτά και συλλέγει έναν μικρό θησαυρό, μια συλλογή από ιστορίες που πρέπει να χρησιμοποιηθούν με διάφορους τρόπους (εκπαιδευτικούς, δημιουργικούς, καλλιτεχνικούς και από τους οποίους μπορούν να δημιουργηθούν πολλές δραστηριότητες: θεατρικά παιχνίδια, όμορφα έργα τέχνης, σκίτσα μικρού θεατρικού και παραστάσεις).

Φάση 2 : Αφήγηση από κάθε μαθητή της ιστορίας που έφερε από το σπίτι στους άλλους συμμαθητές τους

A . Ενίσχυση της δραστηριότητας με ερωτήσεις από όλους στον νεαρό αφηγητή - διάλογος.

B . Η αφήγηση μπορεί να εξελιχθεί σε μια ζωγραφική δραστηριότητα με εικόνες που προέρχονται από την ιστορία που όλοι ακούσαμε. Επιπλέον, μια έκθεση όλων των έργων που δημιουργήθηκαν, στην τάξη ή στο σχολείο.

Γ. Αφηγούμενα ξανά την ιστορία συλλογικά, τα παιδιά αφηγούνται μέρος ή ολόκληρη την ιστορία, μόνα τους ή σε ομάδες.

Όφελος 1

α. Ο δάσκαλος μπορεί να επωφεληθεί άμεσα και να κάνει ένα γλωσσικό μάθημα με τους μαθητές, εστιάζοντας σε ορισμένες λέξεις, γράφοντάς τες στον πίνακα και προσκαλώντας τους μαθητές να βρουν εξηγήσεις και τις ίδιες με αυτές τις λέξεις στη γλώσσα τους.

β. Ανάλυση γραμματικής και συντακτικών χαρακτηριστικών της γλώσσας τους με τη γλώσσα της χώρας υποδοχής. Δηλαδή π.χ. το επίθετο τοποθετείται πίσω από το ουσιαστικό ή προηγείται;

γ. Ετυμολογικά ή ιστορία λέξεων: Υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά στον ήχο και τη μουσικότητα των λέξεών τους με τα δικά μας. Οι ομοιότητες είναι καταπληκτικές, αν καταφέρουμε να ξεφύγουμε από την επιφάνεια των πραγμάτων. Ας πάρουμε για παράδειγμα τα ονόματα των χωρών. Η Ισπανία, ή Espana όπως λέγεται, προφέρεται ως έχει επειδή έχει (ή είχε στο παρελθόν) πολλά δάση και ο μύθος λέει ότι ένα ήταν το σπίτι του Θεού Πάνα. Πηγαίνουμε λοιπόν (Es στα ελληνικά σημαίνει προς) Pana, Es-Pana, προς τον Πάνα. Η Γερμανία ονομάζεται Deutschland. Το πρώτο μέρος είναι ο Deus (Θεός) και το δεύτερο Land που σημαίνει Γη (las = πέτρα-γη). Η ασιατική ήπειρος πήρε το όνομά της από τον αδελφό της Escuba τον Asio, ο οποίος σκοτώθηκε από τον Αίαντα τον Τελαμώνιο κατά τη διάρκεια του Τρωικού πολέμου.

Όφελος 2

Οι ιστορίες των μαθητών μπορούν να γίνουν - σύμφωνα με τη διαδικασία - με βάση μαθήματα όπως η ιστορία, η γεωγραφία, το περιβάλλον, η Αγωγή του Πολίτη ή τα θρησκευτικά.

Όφελος 3

Κίνηση και αυτοσχεδιασμός μέσα στην τάξη. Μια ιστορία πολλές φορές περιλαμβάνει ένα ταξίδι από τη μια χώρα στην άλλη και μπορεί να αναπτυχθεί πολύ εύκολα σε ένα ταξίδι αυτοσχεδιασμού από τη μία γωνία της τάξης στην άλλη, ταξιδεύοντας πάνω από βουνά (από θρανία) σήραγγες (κάτω από τα θρανία) και άλλα δημιουργικά εμπόδια όπως καρέκλες ή σακίδια.

Όφελος 4

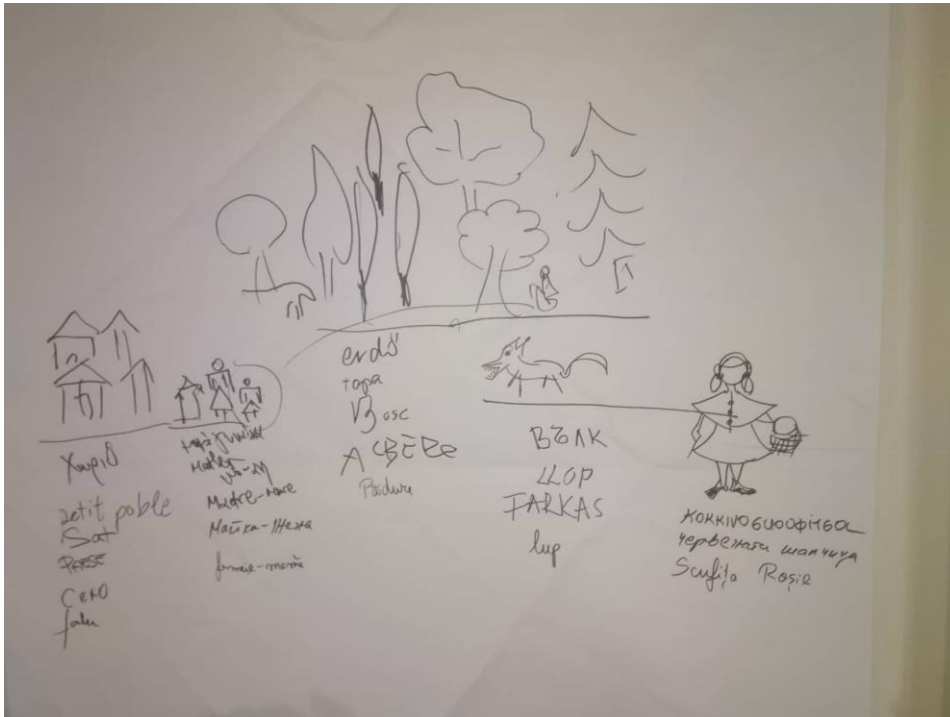
Καλλιτεχνικές δραστηριότητες. Μια ιστορία ή πολλές μαζί μπορούν να καταλήξουν και να δημιουργήσουν ένα κείμενο ή ένα σενάριο για μια παράσταση για όλη την τάξη, που μπορεί να παρουσιαστεί στις άλλες τάξεις ή σε ολόκληρο το σχολείο ή σε μια εκδήλωση που θα περιλαμβάνει μαθητές, καθηγητές και γονείς.

IV.4.4 Το παζλ του μαθήματος

Μια δραστηριότητα ανακατασκευής μπορεί να λάβει χώρα στο πλαίσιο του μαθήματος. Εάν το μάθημα και το θέμα είναι κατάλληλα, ο δάσκαλος μπορεί να χωρίσει την τάξη σε μέρη και κάθε ομάδα μαθητών μπορεί να λάβει μια ενότητα. Αφού διαβαστούν ως ομάδα και συγκεντρωθούν ξανά, οι μαθητές πρέπει να μεταπωλήσουν τις ενότητες τους από τη μνήμη και να σχηματίσουν νέες ομάδες αργότερα. Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να αναδημιουργήσει την ιστορία, να βρει τη σωστή σειρά ενοτήτων και να συγκρίνει τα αποτελέσματα με την αρχική ιστορία.

IV.4.5 Λωρίδες με προτάσεις

Εάν το μάθημα είναι η γλώσσα, μια συζήτηση των εικόνων πριν από την ανάγνωση του παραμυθιού βοηθά επίσης στην εισαγωγή της γλώσσας που απαιτείται για την ιστορία. Προετοιμάζοντας λωρίδες με προτάσεις που συνοψίζουν την ιστορία, οι μαθητές πρέπει να τις βάλουν στη σωστή σειρά, ενώ ο δάσκαλος τις επαναφέρει προφορικά ή τις διαβάζει φωναχτά. Από την άλλη πλευρά, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν μια ιστορία από τις λωρίδες (διφορούμενη ιστορία λωρίδων), στη συνέχεια να μοιραστούν τις εκδόσεις τους με την τάξη και να τη συγκρίνουν με την αρχική ιστορία. Σε περίπτωση πολυπολιτισμικών τάξεων, αυτή η άσκηση μπορεί να γίνει, ζητώντας από τους μαθητές να κατονομάσουν τις ταινίες στις γλώσσες τους. Αυτό αυξάνει την πολυπολιτισμική κατανόηση στην τάξη.



IV.4.6 Οι εικόνες αφηγούνται μια ιστορία

Μια άλλη προσέγγιση εκμάθησης γλωσσών είναι η συζήτηση των ιστοριών σε εικόνες. Για να το κάνει αυτό, ο δάσκαλος μπορεί να συλλέξει κατάλληλες εικόνες από διάφορες πηγές και να φτιάξει το εικονογραφημένο παραμύθι του μαθήματος. Αυτή η φόρμα είναι καλή για μαθήματα όπως η ιστορία, η τέχνη, ο πολιτισμός κ.λπ. όπου ο δάσκαλος μπορεί να βρει εύκολα εικόνες.

Οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν λέγοντας ο ένας στον άλλον τι σκέφτονται. Ανάλογα με τον βαθμό, ο καθηγητής μπορεί επίσης να προετοιμάσει ερωτήσεις που συνδέονται με τις εικόνες, οι οποίες βοηθούν στη διαμόρφωση μιας απάντησης. Είναι επίσης δυνατό να αφήσετε τις τελευταίες φωτογραφίες, έτσι ώστε να υπάρχει περισσότερη ευκαιρία για δημιουργικότητα.

IV.5 Πηγές

IV.5.1 Επιλογή διαδικτυακών πόρων

- Σχέδια και δραστηριότητες μαθήματος για παραμύθια, μύθους και παραμύθια:
www.scholastic.com/teachers/unit-plans/teaching-content/myths-folktales-and-fairy-tales/
- Μερικές συμβουλές για τη διδασκαλία με ιστορίες της Melanie Green:
www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching
- Στοιχεία για τη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική αξία της αφήγησης για παιδιά:
<https://dinamico2.unibg.it/lazzari/doc/EL-lazzari-2016-sito.pdf>
- Περαιτέρω στοιχεία για τα οφέλη της αφήγησης για παιδιά:
www.ibe.unesco.org/sites/default/files/bettelhe.pdf

IV.5.2 Επιλογή βιβλίων και δημοσιεύσεων

- Rahman, F (2017) «Η αναβίωση των τοπικών παραμυθιών για την παιδική εκπαίδευση», Θεωρία και πρακτική στις γλωσσικές σπουδές, 7 (5) [online]. Διατίθεται στη διεύθυνση:
www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls0705336344
- Egan, K (1988) «Διδασκαλία ως αφήγηση ιστοριών», Canadian Journal of Education / Revue Canadienne de l'éducation, 13 (10) [online]. Διαθέσιμο στη διεύθυνση:
www.researchgate.net/publication/228717328_Teaching_as_Story_Telling
- García-Barrero Baldó, C (2019) Πολυπολιτισμική εκπαίδευση στην πρωτοβάθμια τάξη CLIL μέσω παραμυθιών Universidad de Oviedo [online]. Διατίθεται στη διεύθυνση:
https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/51402/TFM_CristinaGarc%EDaBarrer o.pdf;jsessionid=2C8C0AB07771C12844A0DE3C8E25224D?sequence=6
- Huiyu, G (2018) «Μια μελέτη για την εκπαιδευτική στρατηγική της χρήσης παραμυθιών στο νηπιαγωγείο». Διατίθεται στη διεύθυνση: file:///C:/Users/cisha/AppData/Local/Temp/25906295.pdf
- Schiro, M και Lawson, D (2004) Προφορική αφήγηση και διδασκαλία μαθηματικών: Παιδαγωγικές και πολυπολιτισμικές προοπτικές Καλιφόρνια: Sage.

Αναφορές

- Alexander, R. (2006). *Education as dialogue: moral and pedagogical choices for a runaway world*. Hong Kong: Hong Kong Institute of Education with Dialogos.
- Bolton, G. (1998). *Acting in classroom drama: a critical analysis*. Birmingham: UBC/Trentham Books.
- Bougie, E., Wright, S., & Taylor, D. (2003). Early heritage-language education and the abrupt shift to a dominant-language classroom: Impact on the personal and collective esteem of Inuit children in Arctic Quebec. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 349-373.
- Branum-Martin, L., Foorman, B., Francis, D., & Mehta, P. (2010). Contextual effects of bilingual programs on beginning reading. *Journal of Educational Psychology*, 341-355.
- Chin, A., Daysal, N., & Imberman, S. (2012). *Impact of bilingual education programs on limited English proficient students and their peers: Regression discontinuity evidence from Texas*. Cambridge, MA: National Bureau of Economic Research.
- Cobo-Lewis, A., Pearson, B., Eilers, R., & Umbel, V. (2002). Effects of bilingualism and bilingual education on oral and written English skills: a multifactor study of standardized test outcomes. In D. Oller, & R. Eilers, *Language and literacy in bilingual children*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Combs, M. (2005). Bilingualism for the children: Implementing a dual-language program in an English-only state. *Educational Policy*, 701-728.
- Conteh, J. (2007). Culture, languages and learning: mediating a bilingual approach in complementary Saturday classes. In J. Conteh, P. Martin, & H. Robertson, *Multilingual learning: stories from schools and communities in Britain*. Stoke-on-Trent: Trentham.
- Costigan, C., & Dokis, D. (2006). Relations between parent-child acculturation differences and adjustment within immigrant Chinese families. *Child Development*, 1252-1267.
- Cziboly, A. (2010). *The DICE has been cast: research findings and recommendations on education theatre and drama*. Budapest: DICE Consortium.
- Duursma, E., Augustyn, M., & Zuckerman, B. (2006). *Reading aloud to children: the evidence*. Retrieved from BMJ Journals: <https://adc.bmj.com/content/93/7/554>
- Grammatas, T. (n.d.). *Pedagogical use of the storytelling in a contemporary educational environment*. Retrieved from Theodore Grammatas: <https://theodoregrammatas.com/en/pedagogical-use-of-the-storytelling-in-a-contemporary-educational-environment/>
- Hardach, S. (2020). *Why you should read this out loud*. Retrieved from BBC Future: <https://www.bbc.com/future/article/20200917-the-surprising-power-of-reading-aloud>
- Heathcote, D. (1981). Drama as education. In McCaslin, *Children and drama* (pp. 78-90). New York: Longman.
- Kenner, C., Gregory, E., Ruby, M., & Al-Azami, S. (2008). Bilingual learning for second and third generation children. *Language, Culture and Curriculum*, 120-137.

- Misch, M. (2008). *Teaching Fairytales*. Retrieved from www.grin.com:
<https://www.grin.com/document/114381>
- Neelands, J. (2004). Miracles are happening: beyond the rhetoric of transformation in the Western traditions of drama education. *Research in drama education*, 47-56.
- Resnick, M. (2007). All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. *Proceedings of the 6th Conference on Creativity & Cognition*. Washington, DC.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 220-228.
- Thomas, W., & Collier, V. (2002). *A national study of school effectiveness for language minority students' long-term academic achievement*. Berkeley, CA: CREDE.
- Wong-Fillmore, L. (1991). When learning a second language means losing the first. *Early Childhood Research Quarterly*, 323-346.