

PLACES

ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

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



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

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή στο υλικό και το έργο	3
Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, ο ΟΗΕ και οι ΣΒΑ 3, 4 και 10	4-8
Ακαδημία Παιγνιώδους Μάθησης	
• Ολιστική προσέγγιση για την προαγωγή της υγείας στο σχολείο	10
• Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους: πληροφορίες από συνεντεύξεις με μαθητές και εκπαιδευτικούς	11-13
• Αρχές της Παιγνιώδους Μάθησης	14
• Παιγνιώδης μάθηση- προσεγγίσεις και ρόλος του εκπαιδευτικού	15
• Αφήγηση: βασικά στοιχεία, συμβουλές και κόλπα	16-18
• Δόμηση της παιγνιώδους αφήγησης βήμα βήμα	19
Πίνακας Ιστοριών του PLACES	20
(ποιες ιστορίες σχετίζονται με καθέναν από τους ΣΒΑ και με την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση)	
Υλικό για παιχνίδι με τις ιστορίες	22-23
• Εισαγωγή στο υλικό για το παιχνίδι με τις ιστορίες	24-27
• Παιγνιώδεις δραστηριότητες: από τις πιο ήσυχες έως τις πιο... τρελές	28-48
• Κόκαλα της ιστορίας με προτάσεις για δραστηριότητες και ερωτήσεις αναστοχασμού	49-53
• Δραστηριότητες εμπνευσμένες από το Places	54
• Παρουσιάζοντας τις Κάρτες Μπαλαντέρ	55-60
• Κάρτες Μπαλαντέρ	
Αναστοχασμός εκπαιδευτικών	61-63
Βιβλιογραφία - Για όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα	64-65

Εισαγωγή

Τι είναι;

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

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

Οι διδακτικές μέθοδοι του προγράμματος PLACES βασίζονται στην *αφήγηση* και στην *παιγνιώδη μάθηση*:

Η αφήγηση είναι μία από τις παλαιότερες δραστηριότητες της ανθρωπότητας και χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα. Περιβαλλόμαστε από ιστορίες τόσο σε ιδιωτικούς όσο και σε δημόσιους χώρους, επειδή η αφήγηση είναι ζωτικής σημασίας για τον τρόπο με τον οποίο κατανοούμε τον εαυτό μας, το περιβάλλον μας και δημιουργούμε μια αίσθηση κοινότητας.

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

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

Γιατί;

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

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

Πώς;

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

- Βίντεο με ιστορίες που λειτουργούν ως αφετηρία για περαιτέρω συζήτηση και σχετίζονται με τους τρεις επιλεγμένους ΣΒΑ 3, 4 και 10, καθώς και με την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση και τις πρακτικές εισαγωγές στην αφήγηση που μπορούν να χρησιμοποιηθούν άμεσα στην τάξη.
- Δύο εκτυπώσιμα αρχεία PDF με υλικό για εκπαιδευτικούς και μαθητές, που περιλαμβάνουν πληροφορίες για όλα τα στοιχεία του προγράμματος PLACES: τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ), την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, την Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου, την παιγνιώδη μάθηση και την αφήγηση και μια σειρά από δραστηριότητες και ερωτήσεις αναστοχασμού που συνδέουν τους ΣΒΑ και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση με τις ιστορίες του PLACES, καθώς και πιο γενικές κάρτες δραστηριοτήτων και κάρτες μπαλαντέρ για να δώσουν μια πιο ζωντανή νότα στη διδασκαλία και τη μάθηση. Στο τέλος, περιλαμβάνονται και κάρτες αναστοχασμού για τους εκπαιδευτικούς.
- Μια ιστοσελίδα με το *εκτυπώσιμο υλικό*, διαθέσιμο για λήψη και εκτύπωση, όλα τα βίντεο με τις *ιστορίες-αφετηρία για συζήτηση*, *βίντεο με πρακτικές οδηγίες* και συμπληρωματικές *οδηγίες και κατευθυντήριες γραμμές* για τη χρήση του υλικού.

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

ΕΕ και ΗΕ

Ολοκλήρωση



Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση και ο ΟΗΕ

Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση

Τι είναι;

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

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

Τα σχολεία, ως κρίσιμες συνιστώσες αυτής της ολοκλήρωσης, διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στην προαγωγή των δημοκρατικών αξιών, της συνεργασίας

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

Ο Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

Το πρόγραμμα PLACES βασίζεται στην υπόθεση ότι, προκειμένου να συμβάλει η Ευρώπη στην εφαρμογή των ΣΒΑ, απαιτείται σημαντική προσπάθεια για να συμμετάσχουν οι μεμονωμένοι πολίτες και να συνδεθούν συναισθηματικά με τους ΣΒΑ και τις κοινές ευρωπαϊκές αξίες και στρατηγικές. Οι άνθρωποι συχνά δεν εμπλέκονται αρκετά, εκτός εάν αισθάνονται ότι τους αγγίζουν προσωπικά οι στόχοι των ΣΒΑ, οι ευρωπαϊκές αξίες και στρατηγικές. Ως εκ τούτου, πρέπει να βρούμε τρόπους προσέγγισης και συναισθηματικής εμπλοκής των πολιτών. Το πρόγραμμα PLACES στοχεύει στη δημιουργία μιας πιο προσιτής προσέγγισης στους ΣΒΑ με τη δημιουργία διδακτικού και μαθησιακού

υλικού, εύχρηστου για τους εκπαιδευτικούς και διασκεδαστικού, που θα μπορεί να κινητοποιεί τους μαθητές. Έτσι θα μπορούν να έχουν μια πιο προσωπική εμπειρία και μια αυξημένη ευαισθητοποίηση για τους συγκεκριμένους ΣΒΑ.



Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης 3 και 4

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 3

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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



Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 4

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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



Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 10

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 10

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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



Ακαδημία Παιγνιώδους Μάθησης



Ολιστική προσέγγιση για την προαγωγή της υγείας στο σχολείο

Τι είναι;

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

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

- ανάπτυξη ενός κοινού οράματος και ενός συνόλου αξιών που αντικατοπτρίζουν τους εκπαιδευτικούς στόχους και τις προτεραιότητες ολόκληρης της σχολικής κοινότητας
- παροχή ευκαιριών διαρκούς επαγγελματικής ανάπτυξης για τους εκπαιδευτικούς και το προσωπικό, ώστε να ενισχύουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους
- ενθάρρυνση του συνεργατικού σχεδιασμού ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς για την ενσωμάτωση διεπιστημονικών εννοιών και την προώθηση ενός συνεκτικού προγράμματος σπουδών που αντιμετωπίζει τις ποικίλες μαθησιακές ανάγκες

- καλλιέργεια ισχυρών σχέσεων συνεργασίας με τους γονείς και τις τοπικές κοινότητες με τη συμμετοχή τους σε σχολικές δραστηριότητες, σε διαδικασίες λήψης αποφάσεων και σε εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες

- συμμετοχή των μαθητών στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, δημιουργώντας ευκαιρίες για αυτούς να συνεισφέρουν ιδέες και ανατροφοδότηση σχετικά με την εκπαιδευτική τους εμπειρία

- υιοθέτηση συμπεριληπτικών διδακτικών πρακτικών που καλύπτουν τις ποικίλες ανάγκες των μαθητών, προωθώντας την ισότητα και δημιουργώντας ένα περιβάλλον όπου όλοι οι μαθητές μπορούν να αναπτυχθούν

- προώθηση μιας θετικής και συμπεριληπτικής σχολικής κουλτούρας που προάγει τον σεβασμό, την ενσυναίσθηση και την αίσθηση του ανήκειν μεταξύ όλων των μελών της σχολικής κοινότητας.

Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους I

Διδασκαλία μέσω συμμετοχικών, ενεργητικών και ποικίλων μεθόδων

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

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

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

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



Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

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



Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους II

Ο δάσκαλος διευκολύνει και δομεί τη μάθηση βήμα βήμα

Τι είναι;

Οι πληροφορίες συγκεντρώθηκαν μέσω της ανάλυσης συνεντεύξεων με μαθητές διαφορετικών ηλικιών και εκπαιδευτικούς από όλες τις χώρες εταίρους στο έργο. Ένα συμπέρασμα που προέκυψε ήταν το εξής: Οι μαθητές χρειάζονται δασκάλους που διευκολύνουν και να υποστηρίξουν τη μαθησιακή εμπειρία.

Γιατί;

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

Πώς;

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



Είναι βασικό να είμαστε ενεργοί και να κάνουμε

Κατεβείτε από την έδρα και βγείτε από την τάξη

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους III

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

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Ορισμένοι μαθητές παλεύουν με το άγχος και την αίσθηση ότι μερικές φορές κρίνονται από τους συμμαθητές τους, είναι νευρικοί όταν πρόκειται να μιλήσουν στην τάξη και αισθάνονται ότι είναι χειρότεροι από τους υπόλοιπους.

Επιπλέον, όταν οι ενήλικες τους μαλώνουν ή τους επιπλήττουν στην τάξη αισθάνονται να απειλούνται και δεν μπορούν να το διαχειριστούν.

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

Πώς;

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

Το υλικό PLACES βασίζεται στην Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου, σύμφωνα με την οποία κάθε μαθητής είναι μια πλήρης οντότητα της οποίας η ευεξία επηρεάζεται από τις διαπροσωπικές σχέσεις, από το σχολικό ήθος και το κοινωνικό κλίμα και τις δεξιότητες που μαθαίνει, και αυτά με τη σειρά τους έχουν αντίκτυπο στην ακαδημαϊκή απόδοση και την ικανοποίηση από τη σχολική ζωή. Ως εκ τούτου, ο παιγνιώδης χαρακτήρας του υλικού υποστηρίζει διάφορες δραστηριότητες που συμβάλλουν στην αύξηση της ενεργού συμμετοχής και ισχυρών θετικών σχέσεων μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών, αλλά και μεταξύ των ίδιων των μαθητών στην τάξη.



Συσχέτιση της διδασκαλίας με τον έξω κόσμο.

Αρχές της Παιγνιώδους Μάθησης

Τι είναι;

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

Γιατί;

Η παραδοσιακή δομή της εκπαίδευσης βασίζεται κυρίως σε εξωγενή κίνητρα, όπως οι καλές αξιολογήσεις ή οι καλοί βαθμοί. Η παιγνιώδης μάθηση προσπαθεί να δημιουργήσει εσωτερικά κίνητρα για τους μαθητές, δηλαδή να δημιουργήσει την αίσθηση της επιτυχίας από τη συμμετοχή τους και μόνο και να τους βοηθήσει να κατανοήσουν πώς μια δεδομένη δραστηριότητα μπορεί να συμβάλει στο να μάθουν, να αναπτύξουν και να ανασύρουν τη γνώση για να αναπτύξουν τη σκέψη τους και να προσπαθήσουν να λύσουν προβλήματα. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές θα συνεχίσουν να μαθαίνουν για όλη τους τη ζωή.

Η παιγνιώδης διδασκαλία υποστηρίζει επίσης περισσότερο την ομαδική μάθηση που θα επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να δημιουργήσουν ισχυρότερες σχέσεις και μια πιο ποικιλόμορφη εμπειρία στην τάξη με σκοπό την κινητοποίηση, τη συμμετοχή και την εμπλοκή των μαθητών και τελικά ένα σχολείο που λειτουργεί καλύτερα για όλους και προσφέρει εμπειρίες που οι μαθητές θέλουν να συνεχίσουν να απολαμβάνουν.

Πώς;

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

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

να τους λένε εσείς. Ξεκινήστε με τις ερωτήσεις - όχι με τις απαντήσεις.

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

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

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



Προσπαθήστε να εμπλέξετε όλες τις αισθήσεις στη διδασκαλία.



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

Παιγνιώδης μάθηση - προσεγγίσεις και ρόλος

Τι είναι;

Η παιγνιώδης μάθηση αφορά τη δημιουργία μιας μαθησιακής εμπειρίας όπου το κίνητρο προέρχεται από τις εγγενείς ιδιότητες της δέσμευσης, της ενεργούς συμμετοχής και της διασκέδασης ενώ μαθαίνουμε κάτι. Ενθαρρύνουμε τους εκπαιδευτικούς να υιοθετήσουν την παιγνιώδη και την ενεργητική μάθηση με αυθεντικό τρόπο, πράγμα που σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να λέτε αστεία όλη την ώρα ή να βάλετε τα καλά σας αν δεν νιώθετε άνετα να το κάνετε! Η υιοθέτηση της παιγνιώδους διδασκαλίας απαιτεί από εσάς, ως εκπαιδευτικό, σε κάποιο βαθμό να πειραματιστείτε με τη προσέγγισή σας και να παίξετε καθώς και να ασχοληθείτε και με τους μαθητές που παίζουν και λένε ιστορίες.

Γιατί;

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

Πώς;

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

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

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

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

Χρήση του σώματος: Χρησιμοποιήστε την κίνηση και όλες τις αισθήσεις: Ακοή, όραση, όσφρηση, γεύση, αφή, κίνηση.

Υλικά και φυσικά αντικείμενα: Χρησιμοποιήστε διάφορα υλικά, τόσο πολύ μικρά αντικείμενα όσο και πολύ μεγάλα.

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

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

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

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



Αφήγηση

Τι είναι;

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

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

Σε αντίθεση με την ανάγνωση ή την απαγγελία από μνήμης, ο αφηγητής μιλάει απευθείας στο κοινό του και έτσι είναι πιο παρών και δεν δεσμεύεται να μεταφέρει την ιστορία ακριβώς με τον τρόπο που γράφτηκε.

Η αφήγηση είναι ένα δώρο, που κάθε αφηγητής το κάνει δικό του και το τυλίγει με τον δικό του τρόπο, ανάλογα με τη συνθήκη της αφήγησης.

Γιατί;

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

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

Οι ιστορίες μας βοηθούν ως άτομα να προσαρμοστούμε στο περιβάλλον μας και στο πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο ζούμε.

Οι ιστορίες είναι επίσης ένας μεταφορικός τρόπος για να μιλήσουμε για το πώς να αλλάξουμε και πώς να αντιμετωπίσουμε υπαρξιακές καταστάσεις όπως η γήρανση, ο θάνατος, η αδικία και η υπέρβαση των αντιξοοτήτων.

Ως έναν βαθμό, οι ιστορίες μπορούν να μας εμπνεύσουν να αλλάξουμε τη συμπεριφορά μας, να είμαστε πιο συμπονετικοί και να φερόμαστε με ηρωισμό και ενσυναίσθηση. Η ιστορία που λέγεται αποτελεί το έναυσμα και το ερέθισμα που δημιουργεί την «πραγματική μετασχηματιστική ιστορία» στο μυαλό του ακροατή - τα συναισθήματα, τις σκέψεις, τις αντιδράσεις και, ενδεχομένως, τη μεταμόρφωση.

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

Πώς;

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

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



Αφήγηση - Τα βασικά στοιχεία και τα «κόκαλα»

Τι είναι;

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

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

Γιατί;

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

Πώς;

Χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα στοιχεία, ενώ δουλεύετε με μια ιστορία:

Τα τρία βασικότερα στοιχεία είναι:

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

Οι περισσότερες ιστορίες είναι ένα ταξίδι με τους εξής σταθμούς:

1. Ισορροπία
2. Ανισορροπία
3. Ισορροπία

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

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

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

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

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

Να θυμάστε ότι μπορείτε:

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

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



Ο Δρόμος της Αφήγησης

Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

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

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



Δόμηση της παιγνιώδους αφήγησης βήμα βήμα

Τι είναι;

Η μάθηση με υποστήριξη (scaffolding) σημαίνει **να σχεδιάζουμε προσεκτικά και να καθοδηγούμε** την εμπειρία μάθησης των μαθητών, έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στο επίπεδό τους και να έχει νόημα για εκείνους. Σκεφτείτε τις δραστηριότητες σε τρία στάδια - πριν, κατά τη διάρκεια, μετά:

- Δημιούργησε το κατάλληλο κλίμα και παρουσίασε με σαφήνεια τη δραστηριότητα(-ες) πριν ξεκινήσετε
- Υποστηρίξτε τους μαθητές σας κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας
- Βοηθήστε τους στη συνέχεια να αναστοχαστούν και να συνδέσουν όσα έμαθαν

Γιατί;

Η χρήση νέων μεθόδων διδασκαλίας, όπως η παιγνιώδης αφήγηση, μπορεί να φαίνεται δύσκολη τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές. Ένα σαφές σχέδιο:

- Βοηθά τους εκπαιδευτικούς να νιώθουν αυτοπεποίθηση
- Δημιουργεί ένα ασφαλές περιβάλλον για τους μαθητές ώστε να εξερευνήσουν και να απολαύσουν νέες εμπειρίες
- Διατηρεί την προσοχή και τη συμμετοχή όλων

Η καλή προετοιμασία κάνει την παιγνιώδη αφήγηση πιο ομαλή, ουσιαστική και αξέχαστη.

Πώς;

1ο Βήμα: Πριν την αφήγηση – Ετοιμάστε το σκηνικό

- Ξεκινήστε από τις Αρχές: Δείτε τις κάρτες πληροφοριών για την παιγνιώδη μάθηση και τους ρόλους του εκπαιδευτικού. Φρεσκάρτε τις ιδέες σας!
- Σκεφτείτε τον χώρο: Επιλέξτε ή διαμορφώστε έναν ήσυχο και ασφαλή χώρο - μέσα στην τάξη, σε εξωτερικό χώρο ή σε μια γωνιά ειδικά αφιερωμένη στην αφήγηση. Τοποθετήστε καρέκλες σε κύκλο ή μαξιλάρια για πιο ζεστή ατμόσφαιρα. Μπορείτε να χαμηλώσετε τα φώτα ή να ανάψετε κεριά για να δημιουργήσετε ατμόσφαιρα. Χρησιμοποιήστε αντικείμενα ή απλά διακοσμητικά για να δημιουργήσετε την κατάλληλη ατμόσφαιρα για την ιστορία.
- Μπορείτε να ενισχύσετε την εμπειρία με ειδικό φωτισμό, ήχους ή προβολές!
- Σχεδιάστε την εισαγωγή στη δραστηριότητα αφήγησης. Μπορείτε να ξεκινήσετε:
 - Με μια ερώτηση: «Ποιο πιστεύετε ότι είναι το θέμα αυτής της ιστορίας;»
 - Με ένα αντικείμενο σε μια τσάντα ως μυστηριώδες στοιχείο
 - Με έναν ήχο που θα τραβήξει την προσοχή
 - Περιγράφοντας έναν χαρακτήρα ή ένα μέρος για να κινήσετε την περιέργεια
 - Με τον τίτλο της ιστορίας και μια πρόσκληση για προβλέψεις!
- Σκεφτείτε τον τόνο σας: Θα είστε ανέμελοι, παιχνιδιάρικοι, μυστηριώδεις ή δραματικοί; Προσαρμοστείτε στο ύφος της ιστορίας.

2ο Βήμα: Κατά τη διάρκεια της αφήγησης - Κρατήστε το ενδιαφέρον

- Εναλλάξτε τον ρυθμό: επιβραδύνετε για να προκαλέσετε αγωνία, επιταχύνετε στα σημεία της δράσης!
- Κάντε ερωτήσεις στη ροή της αφήγησης: «Τι πιστεύετε ότι θα γίνει μετά;»
- Προσθέστε ήχους και κινήσεις: χειροκροτήματα, ποδοβολητό ή φωνές
- Μοιραστείτε προσωπικές ιστορίες: «Όταν ήμουν μικρός...»
- Δείτε την κάρτα «Δρόμος της Αφήγησης» για επιπλέον ιδέες αφήγησης!
- Δείτε το βίντεο PLACES για έμπνευση (θα το βρείτε στην πλατφόρμα PLACES).

3ο Βήμα: Μετά τις δραστηριότητες αφήγησης και τον αναστοχασμό - Βοηθήστε τους μαθητές να κατανοήσουν, να αναστοχαστούν και να συνδεθούν με τις ιστορίες:

- Χρησιμοποιήστε διαφορετικές παιγνιώδεις δραστηριότητες και ερωτήσεις αναστοχασμού εμπνευσμένες από αυτό το υλικό για να βοηθήσετε τους μαθητές να αναστοχαστούν και να συνδεθούν με τις ιστορίες, συνδέοντας τις με τους ΣΒΑ και ενθαρρύνοντας τη συζήτηση.
- Για τον αναστοχασμό, προτείνετε βιωματικές ή καλλιτεχνικές δραστηριότητες, όχι μόνο προφορικό ή γραπτό λόγο. Με αυτόν τον τρόπο μπορούν να αναλύσουν και να συνδεθούν με τις ιστορίες και τους ΣΒΑ με έναν εσωτερικό και συναισθηματικό τρόπο.
- Οπτικοποιήστε τη μεταβαλλόμενη σχέση μεταξύ δύο χαρακτήρων με κολάζ, τρισδιάστατες κατασκευές κ.ά.
- Η αναπαράσταση της ιστορίας βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν την οπτική των χαρακτήρων και να εξερευνήσουν την ιστορία βιώνοντας την εκ των έσω.
- Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν τον εσωτερικό κόσμο ενός χαρακτήρα με μια συνέντευξη στη μέση της ιστορίας.
- Κάντε ένα δώρο - οι μαθητές σκέφτονται τι δώρο θα έκαναν σε έναν χαρακτήρα της ιστορίας και συγκρίνουν τις ιδέες τους.
- Στιγμιότυπο - οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες, «παγώνουν» σε μια στιγμή της ιστορίας που πιστεύουν ότι είναι σημαντική στην ιστορία ή που τους αρέσει. Και...κλικ! Οι υπόλοιποι μαθητές λένε τι σκέφτονται οι χαρακτήρες εκείνη τη στιγμή. Αυτό βοηθά να πάνε πίσω από τα προφανή και να αναλυθεί η ιστορία εις βάθος.
- Φτιάξτε ένα παιχνίδι εμπνευσμένο από την ιστορία που να αναδεικνύει τις σχέσεις ή τα νοήματά της.
- Συνδέστε την ιστορία με την καθημερινότητα και συζητήστε: «Τι μας διδάσκει για το να βοηθάμε τους άλλους;» ή «Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτή την ιστορία στη ζωή μας;»

Πίνακας Ιστοριών του PLACES

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

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

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

Υλικό για παιχνίδι με τις ιστορίες



Παρουσιάζοντας τις Δραστηριότητες της Παιγνιώδους Αφήγησης I



Τι είναι;

Στο παρακάτω υλικό θα βρείτε σελίδες ή κάρτες με ιδέες για γενικές δραστηριότητες παιγνιώδους αφήγησης μαζί με προτάσεις για το πώς να τις συνδέσετε με τις ιστορίες. Οι δραστηριότητες ποικίλουν – από ζωγραφική και κατασκευές, μέχρι πιο απαιτητικές δημιουργικές δραστηριότητες, όπως η αναπαράσταση μιας ιστορίας με παιχνίδι ή αφηγηματικό θέατρο, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο και τους στόχους.

Θα βρείτε επίσης τα κόκαλα όλων των ιστοριών του PLACES, καθώς και δραστηριότητες και ερωτήσεις αναστοχασμού που συνδέουν τις ιστορίες με τους ΣΒΑ και την Ευρωπαϊκή Ολοκλήρωση. Συμπεριλαμβάνονται επίσης τα κόκαλα των ιστοριών από δύο μύθους του Αισώπου που σχετίζονται με τους ΣΒΑ. Ο Αίσωπος ήταν Έλληνας μυθοποιός που έζησε από το 620 έως το 564 π.Χ. Η απλή δομή των μύθων τους καθιστά εξαιρετικά κατάλληλους για να μάθετε να κάνετε απλές δραστηριότητες αφήγησης και διήγησης. Υπάρχει και μια λίστα με γενικές ερωτήσεις αναστοχασμού που βοηθούν τους μαθητές να αναλύσουν περαιτέρω τις ιστορίες.

Μετά τις δραστηριότητες θα βρείτε κάποιες Κάρτες Μπαλαντέρ που προτείνουν πιο έντονες δραστηριότητες στην τάξη. Στο τέλος υπάρχουν ερωτήσεις αναστοχασμού για τους εκπαιδευτικούς.

Το υλικό για τους μαθητές περιλαμβάνει μόνο τα κόκαλα των ιστοριών με τις σχετικές δραστηριότητες, ερωτήσεις αναστοχασμού και τις κάρτες μπαλαντέρ.

Γιατί;

Με βάση τις προσεγγίσεις της παιγνιώδους μάθησης, το υλικό του PLACES έχει σχεδιαστεί ώστε να βοηθά τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν και να διευκολύνουν μαθησιακές εμπειρίες κατά τις οποίες οι μαθητές αποκτούν εσωτερικά κίνητρα και μαθαίνουν μέσω του παιχνιδιού, της κινητοποίησης και της δράσης, αντί να τους παρέχονται εξωτερικά κίνητρα μέσα από την ενημέρωση για το πρόγραμμα σπουδών και την ανάγκη κατανόησης των ΣΒΑ. Γι' αυτόν τον λόγο, σας προτρέπουμε να ξεκινήσετε με τις ιστορίες και τις δραστηριότητες, και στη συνέχεια να ενσωματώσετε ερωτήσεις και ομαδικό αναστοχασμό στην τάξη, ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν τη σύνδεση των ιστοριών και των δραστηριοτήτων με τους ΣΒΑ και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση. Οι κάρτες δραστηριοτήτων έχουν σκοπό να εμπνεύσουν διαφορετικούς τύπους δραστηριοτήτων στην τάξη που ενεργοποιούν τους μαθητές με διαφορετικούς παιγνιώδεις τρόπους. Ακούγοντας, αλλά και εξηγώντας και συζητώντας τις ιστορίες, μέσω της διήγησης και της επανάληψης της διήγησης, των κατασκευών, του παιχνιδιού και της αναπαράστασης των ιστοριών, οι μαθητές θα κληθούν να σχετιστούν με τις ιστορίες και τις θεματικές ΣΒΑ μέσω του παιχνιδιού κάνοντας τις ιστορίες δικές τους και ενισχύοντας περαιτέρω τη μετασχηματιστική δύναμη της αφήγησης. Προτείνουμε επίσης στους εκπαιδευτικούς να ξανασκεφτούν τον τρόπο διδασκαλίας τους και να αξιολογήσουν εάν και πόσο πέτυχαν να διδάξουν τους ΣΒΑ και να εφαρμόσουν τις μεθόδους της παιγνιώδους μάθησης και αφήγησης.

Παρουσιάζοντας τις Δραστηριότητες της Παιγνιώδους Αφήγησης II



Πώς;

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

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ιστορία όπως παρουσιάζεται στην ιστοσελίδα του PLACES ή να την αφηγηθείτε με δικά σας λόγια. Μπορείτε να αλλάξετε λεπτομέρειες, να τη συντομεύσετε ή να την επεκτείνετε. Μπορείτε επίσης να δείξετε ένα βίντεο με την ιστορία και μετά να την αφηγηθείτε ξανά εσείς οι ίδιοι, ώστε να δείξετε πώς μπορεί να αλλάξει μια ιστορία και ότι η αλλαγή αυτή είναι εφικτή και επιτρεπτή – και όχι τόσο δύσκολη όσο φαίνεται.
- Αποφασίστε με ποιες θεματικές ή με ποιους ΣΒΑ θέλετε να ασχοληθείτε. Δείτε την Κάρτα με τον Ενδεικτικό Πίνακα στο Υλικό για Παιχνίδι με τις Ιστορίες για να βρείτε τις σχετικές ιστορίες για την ηλικιακή ομάδα που διδάσκετε. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε τυχαία μία από τις ιστορίες του PLACES και να συνεχίσετε από εκεί.
- Διαβάστε το υλικό στις κάρτες πληροφοριών της Ακαδημίας Παιγνιώδους Μάθησης για να πάρετε ιδέες και συμβουλές σχετικά με την αφήγηση και την παιγνιώδη μάθηση.
- Δείτε τα βίντεο στην ιστοσελίδα του PLACES για να βρείτε συμβουλές και κόλπα σχετικά με την αφήγηση.
- Μελετήστε την κάρτα πληροφοριών σχετικά με τη μάθηση με υποστήριξη (scaffolding) και φτιάξτε ένα σχέδιο για τα τρία στάδια - πριν, κατά τη διάρκεια, μετά - των δραστηριοτήτων παιγνιώδους αφήγησης.
- Χρησιμοποιήστε τα βίντεο, τις κάρτες με τα κόκαλα των ιστοριών που περιλαμβάνουν συγκεκριμένες δραστηριότητες και τις κάρτες δραστηριοτήτων ως έμπνευση για να δημιουργήσετε τις δικές σας δραστηριότητες. Σκεφτείτε τι είδους δραστηριότητα θα ήταν κατάλληλη ή διασκεδαστική για την τάξη σας.
- Χρησιμοποιήστε τις κάρτες αναστοχασμού στο τέλος του μαθήματος ή του έργου με τους μαθητές για να συνδέσετε τις ιστορίες και τις δραστηριότητες με τους ΣΒΑ και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση.
- Όταν ολοκληρωθεί το έργο ή η δραστηριότητα, χρησιμοποιήστε τις κάρτες αναστοχασμού για εκπαιδευτικούς ως αφετηρία για να αξιολογήσετε τη διδακτική εμπειρία σας και να σκεφτείτε πώς εργαστήκατε με την αφήγηση, την παιγνιώδη μάθηση και το υλικό που σχετίζεται με τους ΣΒΑ και την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση.

Χειροτεχνίες με βάση τις ιστορίες



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

Διάφορες επιλογές χειροτεχνίας:

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

Παράδειγμα:

Για τους μικρότερους μαθητές, παρακολουθήστε την ιστορία *PLACES Cabin Trip* και βάλτε τους μαθητές να καθίσουν σε ζευγάρια, πλάτη με πλάτη, ώστε να μην μπορούν να δουν ο ένας τον άλλον. Δώστε τους μερικά τουβλάκια LEGO ή άλλα υλικά και ζητήστε τους να κατασκευάσουν μια μικρή ξύλινη καλύβα, μια μάγισσα ή ένα πιο αφηρημένο μοντέλο που αντιπροσωπεύει μια σύγκρουση μεταξύ δύο ατόμων. Αφήστε τους να δουν ο ένας το μοντέλο του άλλου και να τα συγκρίνουν. Με αυτόν τον τρόπο καταλαβαίνουν πόσο διαφορετικά μπορεί κανείς να αντιληφθεί ή να ερμηνεύσει κάτι.

Για τους μεγαλύτερους μαθητές, παρακολουθήστε την ιστορία του PLACES *Οι φωνές των άλλων* και ζητήστε τους να ζωγραφίσουν τις φιγούρες που έχουν στους ώμους τους σαν κινούμενα σχέδια, είτε με το χέρι είτε με τον υπολογιστή και ζητήστε τους να μοιραστούν αυτά τα σχέδια στην τάξη και να μιλήσουν για αυτό που αντιπροσωπεύουν.

Από τις ιστορίες σε κινητικά παιχνίδια



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

Παράδειγμα:

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

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

Αφηγηματικό θέατρο



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

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

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

Εάν οι μαθητές δεν θέλουν να υποδυθούν τους ρόλους:

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

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

Παίζοντας με παραλλαγές μιας ιστορίας



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

Ορίστε κάποιους κανόνες για την εργασία σε ομάδες.

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

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

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

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

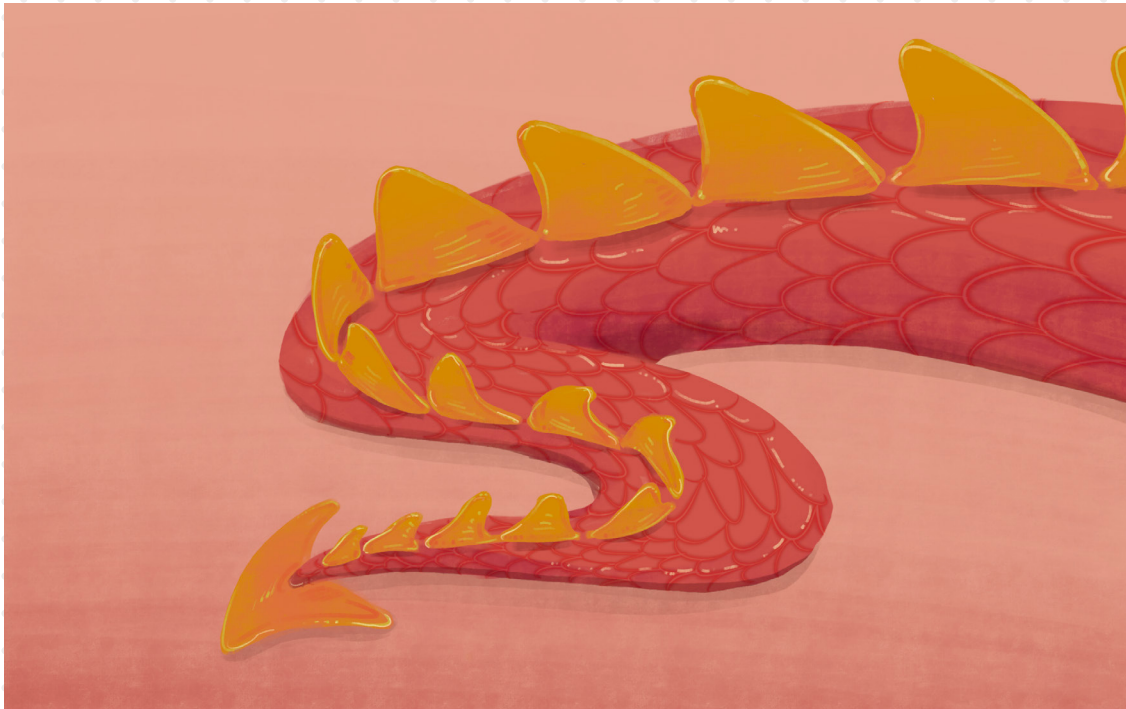
Οι ομάδες μπορούν να παρουσιάσουν, να αφηγηθούν εκ νέου, να ξαναγράψουν, να ζωγραφίσουν ή να κατασκευάσουν, να αναπαραστήσουν ή να δημιουργήσουν ένα τραγούδι ή ένα ηχοτοπίο σχετικά με την ιστορία. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τις ομάδες να παρουσιάσουν την ιστορία αξιοποιώντας άλλα μέσα: ένα βιβλίο,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

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

Παράδειγμα:

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

Τα κόκαλα της ιστορίας - Δρακοχορευτές



Οι δράκοι επισκέπτονται το βουνό πάνω από δύο χωριά, μία φορά τον χρόνο για μία μέρα. Είναι η μέρα της δοκιμασίας των δρακοχορευτών.

Τα δύο χωριά προετοιμάζουν τα παιδιά του σχολείου να μαζέψουν λέπια δράκων ενείδει δοκιμασίας, αλλά με δύο διαφορετικούς τρόπους. Μια ομάδα παιδιών προπονείται ρίχνοντας δίχτυα, κάνοντας επιθέσεις και κόβοντας με μαχαίρια για να μαζέψει τα λέπια. Ορμούν στο βουνό και επειδή δεν ξέρουν πώς να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία τους για να συλλέξουν τρόφιμα, πεινάνε και κρυώνουν στον δρόμο τους.

Προσπαθούν να μαζέψουν λέπια ο καθένας μόνος του και φοβούνται πολύ τον δράκο. Κάποιοι τα καταφέρνουν και κάποιοι όχι και πρέπει να πάνε σπίτι τους με άδεια χέρια. Η άλλη ομάδα μαθαίνει να χρησιμοποιεί τα εργαλεία της με πολλούς τρόπους για να συγκεντρώσει λέπια δράκων, αλλά και για να συγκεντρώσει, να κόψει και να ετοιμάσει φαγητό και να φτιάξει εργαλεία, δουλεύοντας όλοι μαζί.

Βοηθούν ο ένας τον άλλον να ψαρέψουν και μαζέψουν μούρα στον δρόμο προς τη σπηλιά του δράκου. Χρησιμοποιούν τα τρόφιμα και τα εργαλεία με διάφορους τρόπους και συνεργάζονται με τον δράκο για να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον. Όλοι μαζί χορεύουν. Πηγαίνουν σπίτι τους χαρούμενοι που πέτυχαν να μαζέψουν πολλά λέπια ως ομάδα και κανένας δεν βγήκε χαμένος.

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

- Φανταστείτε ότι είστε ένα παιδί από τα δύο χωριά και γράψτε στο ημερολόγιό σας γι' αυτό.
- Σχεδιάστε, ζωγραφίστε ή κατασκευάστε δράκους και το βουνό.
- Κατασκευάστε λέπια δράκου: Γράψτε σε κάθε ένα μια δεξιότητα ή δύναμη και φτιάξτε τον δράκο της ομάδας σας.
- Ζωντανέψτε την ιστορία: Χωριστείτε σε δύο ομάδες (χωριά) και παρουσιάστε το ταξίδι τους σαν θεατρικό δρώμενο.
- Φανταστείτε ότι κάνετε ταινία για τα δύο σχολεία στα χωριά. Η κάμερα κινείται αργά καταγράφοντας το εσωτερικό του σχολείου. Πώς μοιάζει; Περιγράψτε τις διαφορές.
- Απομονώστε σκηνές από την ιστορία: Εστιάστε σε συγκεκριμένες στιγμές της ιστορίας και μπείτε στο μυαλό των χαρακτήρων.
- Ομαδική σκυταλοδρομία: Στήστε μια διασκεδαστική πίστα μετ' εμποδίων για να μαζέψετε λέπια δράκων.
- Δρακοχορός: Δημιουργήστε όλοι μαζί έναν δρακοχορό για να γιορτάσετε το ομαδικό πνεύμα.

Κάρτα Αναστοχασμού - Δρακοχορευτές



#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση προάγοντας τις ευκαιρίες για δια βίου μάθηση»

- Γιατί πιστεύετε ότι το δεύτερο χωριό δεν έμαθε μόνο να πετάει δίχτυα;
- Πώς τους βοήθησε να πετύχουν τον στόχο τους η εκμάθηση πολλών διαφορετικών πραγμάτων;
- Γιατί είναι σημαντικό να συνεργάζεστε, και όχι να κάνετε τα πάντα μόνοι σας;
- Αν ετοιμαζόσασταν για ένα τόσο μεγάλο ταξίδι, τι θα θέλατε να μάθετε;
- Πώς μας προετοιμάζει το σχολείο για την πραγματική ζωή;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Ήταν δίκαιο που κάποια παιδιά έπρεπε να πάνε στο σπίτι με άδεια χέρια; Γιατί συνέβη αυτό;
- Τι θα μπορούσε να κάνει διαφορετικά το πρώτο χωριό για να τους συμπεριλάβει και να τους υποστηρίξει όλους;
- Πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι όλοι σε μια ομάδα θα πετύχουν και όχι μόνο λίγοι;
- Τι είναι πιο σημαντικό: να κερδίσετε μόνοι ή να πετύχετε όλοι μαζί; Γιατί;
- Πώς μπορούμε να κάνουμε την τάξη ή την κοινότητά μας πιο δίκαιη και με μεγαλύτερη ισότητα;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Πετρόσουπα



Μια οικογένεια φτάνει σ' ένα άδειο οικόπεδο ενός χωριού με το τροχόσπιτό της.

Ένα κοριτσάκι από το χωριό, η Μαρία, πιάνει φιλία με την νεοφερμένη συνομήλική της, την Αμέλια που την καλεί να μοιραστεί τη σούπα που θα φτιάξει ο πατέρας της στο τσουκάλι: την πετρόσουπα! Νερό και πέτρες! Ο πατέρας παραδέχεται πως με λίγες ντομάτες θα γινόταν πιο νόστιμη.

Η Μαρία ζητάει από τη μητέρα της την άδεια να φάει μαζί με την καινούργια της φίλη την πετρόσουπα, κι εκείνη της την δίνει μαζί με μερικά λαχανικά. Άλλος λίγο, άλλος πολύ, οι κάτοικοι του χωριού περίεργοι για αυτή τη συνταγή φέρνουν ο καθένας ό,τι νομίζει για να νοστιμίσει η σούπα.

Όλοι μαζί στήνουν μια γιορτή και μοιράζονται την υπέροχη σούπα.

Πετρόσουπα στη νοηματική

Μια κρύα χειμωνιάτικη μέρα, ένας μοναχικός ταξιδιώτης φτάνει σε ένα μικρό χωριό.

Οι πόρτες και τα παράθυρα των σπιτιών κλειστά και κανείς δεν βγαίνει να τον καλωσορίσει. Όμως η πείνα του τον κάνει να σκαρφιστεί ένα κόλπο: σε μια κατσαρόλα με νερό ρίχνει μια μεγάλη και βαριά πέτρα για να φτιάξει... πετρόσουπα! Όσο το νερό βράζει, μια γειτόνισσα ρωτά όλο περιέργεια τι φτιάχνει εκεί!

Ο ξένος της απαντά ότι φτιάχνει πετρόσουπα, αλλά θα ήταν πιο νόστιμη αν είχε λίγες πατάτες. Η γειτόνισσα φέρνει τις πατάτες και περιμένει να δοκιμάσει από αυτήν την περίεργη σούπα! Ο ένας μετά τον άλλον οι περίεργοι γείτονες μαζεύονται γύρω απ' την κατσαρόλα φέρνοντας ο καθένας από ένα υλικό για να δοκιμάσουνε την σούπα.

Στο τέλος, όλοι γίνονται μια παρέα που απολαμβάνει την νόστιμη πετρόσουπα, την σούπα της συντροφιάς!

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

- Το κολάζ της σούπας: Φτιάξτε μια μεγάλη χάρτινη κατσαρόλα. Κάθε παιδί προσθέτει ένα σχέδιο ή μια λέξη για το τι θα «προσέθετε» στη σούπα: φαγητό, ταλέντο, μια καλή πράξη, μια δεξιότητα, κλπ. Εναλλακτικά, δίνουμε σε κάθε παιδί μια λεία πέτρα για να ζωγραφίσει αυτό που θα έβαζε στη «σούπα της κοινότητας».
- Ζωντανέψτε την ιστορία: Αναθέστε ρόλους: η οικογένεια, το κορίτσι, οι χωρικοί, οι μουσικοί. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν απλά σκηνικά και κοστούμια και να δημιουργήσουν τους δικούς τους διαλόγους.
- Καρέ χωρικών: Αναπαραστήστε ένα καρέ της ιστορίας με διάφορους χωρικούς. Βάλτε τους υπόλοιπους να μαντέψουν τι σκέφτονται ή αισθάνονται. Μετά, τα «αγάλματα» ζωντανεύουν και λένε τις σκέψεις τους!
- Θέατρο καλοσύνης: Σε ομάδες, φτιάξτε σύντομα σκετσάκια που δείχνουν πώς μπορούμε να βοηθήσουμε τους άλλους – όχι μόνο με φαγητό, αλλά και με χρόνο, φροντίδα, αγάπη ή δεξιότητες.
- Σούπα με ήχους: Σε μικρές ομάδες, δημιουργήστε τους ήχους της ιστορίας: ο βρασμός του νερού, μουσική, γέλια, βήματα, ανακάτεμα. Παρουσιάστε τα ζωντανά κατά τη διάρκεια της αφήγησης.
- Κύκλος μουσικής: Φτιάξτε έναν μουσικό κύκλο όπου κάθε μαθητής προσθέτει έναν ήχο ή ρυθμό και δημιουργήστε ένα τραγούδι όπως δημιουργήθηκε και η σούπα!
- Εάν το σχολείο διαθέτει τους πόρους, δηλαδή μια ασφαλή κουζίνα, οι μαθητές μπορούν να φέρουν τα υλικά για να φτιάξουν τη σούπα στο σχολείο και να την φάνε ως κοινότητα, όπως και στην ιστορία. Εναλλακτικά, τα παιδιά μπορούν να μαγειρέψουν στο σπίτι με τους γονείς τους μια «πετρόσουπα» (χωρίς πέτρες φυσικά!) και να γράψουν γι' αυτήν ή να φέρουν μια φωτογραφία της για να στολίσουν την τάξη.

Κάρτα αναστοχασμού - Πετρόσουπα



#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί πιστεύετε ότι κάποιοι στην αρχή δεν ήθελαν να βοηθήσουν;
- Ήταν δίκαιο που κάποιοι είχαν περισσότερα να προσφέρουν από άλλους; Πώς κατάφερε τελικά να ξεπεραστεί αυτή η ανισότητα στην ιστορία;
- Πώς κατάφεραν όλοι, ακόμη κι όσοι δεν είχαν φαγητό, να συμμετέχουν στη σούπα;
- Τι μας λέει αυτή η ιστορία για το πόσο σημαντικός είναι ο καθένας μας, ακόμα κι αν δεν έχει πολλά;
- Τι μπορούμε να κάνουμε στην τάξη ή στο σχολείο για να νιώθουν όλοι αποδεκτοί και σημαντικοί;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Συνεργασία πέρα από σύνορα για μια δίκαιη και ειρηνική κοινωνία»

- Αν η οικογένεια προερχόταν από άλλη χώρα, πώς θα μπορούσε να την καλωσορίσει το χωριό;
- Πιστεύετε ότι αυτή η ιστορία θα μπορούσε να συμβεί και σε άλλες χώρες; Γιατί;
- Τι μας διδάσκει η ιστορία για την παροχή βοήθειας σε νέα πρόσωπα που έρχονται στην κοινότητά μας ή στην Ευρώπη γενικά;
- Γιατί είναι σημαντικό για τις χώρες της Ευρώπης να συνεργάζονται, όπως οι χωρικοί;
- Πώς μπορούν οι χώρες να «μοιραστούν τα υλικά τους» για να λύσουν προβλήματα μαζί;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Ο «Μπουνιάς»



Ο 12χρονος Μιχάλης έχει το παρατσούκλι «Μπουνιάς» επειδή χτυπάει τους συμμαθητές του. Τώρα που πάει στην έκτη, χτυπά όποιον θέλει πολύ δυνατά και χαιρέται που τον σέβονται και τον φοβούνται όλοι. Κατά κάποιο τρόπο, αυτή η συμπεριφορά έχει γίνει κομμάτι του ρόλου του στην τάξη. Και τον παίζει καλά αυτόν τον ρόλο. Μια μέρα που οι δάσκαλοι αργούν να πάνε στο σχολείο, η διευθύντρια διαλέγει παιδιά από την έκτη να κρατήσουν τα παιδιά στις τάξεις. Ο Μιχάλης βρίσκεται στη Δευτέρα να κάνει μαθηματικά.

Αλλά ξεσπάει ένας καυγάς ανάμεσα σε δυο αγόρια κι εκείνος βρίσκει μια λύση: βάζει τον έναν να διηγηθεί γιατί μαλώνουν και τον άλλον να επαναλάβει τι είπε ο πρώτος. Η παρεξήγηση λύνεται ως δια μαγείας και όλοι ηρεμούν. Ο δάσκαλος και η διευθύντρια τον συγχαιρούν.

Στο διάλειμμα τα παιδιά τον φωνάζουν να αναλάβει έναν άλλο καυγά με τον δικό του έξυπνο τρόπο. Αυτός ο ρόλος του αρέσει. Ο Μιχάλης γρήγορα καταλαβαίνει ότι δεν χρειάζεται πια να είναι ο «Μπουνιάς», αφού τώρα δεν τον φοβούνται, αλλά τον παραδέχονται. Και το κυριότερο, καταλαβαίνει ότι μπορεί τώρα να έχει αληθινούς φίλους.

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

- Κόμικ: Η Ημέρα του «Μπουνιά»: Ζωγραφίστε τις πιο σημαντικές στιγμές της ιστορίας. Δείξτε τη συναισθηματική αλλαγή μέσα από τις εκφράσεις των προσώπων και τον διάλογο.
- Δέντρο καλοσύνης: Φτιάξτε ένα δέντρο στην τάξη και γράψτε σε κάθε φύλλο του κάτι που μπορούμε να πούμε ή να κάνουμε για να νιώσουν οι γύρω μας ασφαλείς και αποδεκτοί.
- Αποτυπώστε την αλλαγή της σχέσης του Μπουνιά με τους άλλους μαθητές μέσα από ένα κολάζ ή ένα αφηρημένο γλυπτό.
- Η σύγκρουση μέσα από παιχνίδι ρόλων: Σε μικρές ομάδες, αναπαραστήστε τις διαφωνίες που λαμβάνουν χώρα μέσα στην τάξη και μετά δοκιμάστε το «τρικ της ακρόασης» από την ιστορία: «Επαναλάβετε αυτό που είπε το άλλο άτομο πριν απαντήσετε.» Σκεφτείτε πώς αλλάζει η ατμόσφαιρα στην ομάδα.
- Αναπαραστήστε την ιστορία με μια ανατροπή: Ξαναπαίξτε την ιστορία, αλλά με διαφορετικό τέλος. Τι θα γινόταν αν το τρικ της ακρόασης δεν έπιανε; Ή αν κάποιος άλλος έπαιρνε πρωτοβουλία και βοηθούσε;
- Παιχνίδι «Μπες στον Κύκλο»: Διαβάστε δηλώσεις όπως: «Βοήθησα στην επίλυση μιας διαφωνίας.» «Μου έχει δοθεί δεύτερη ευκαιρία.» Όποιος μαθητής ταυτίζεται, μπαίνει στον κύκλο. Έτσι χτίζεται η ενσυναίσθηση και το αίσθημα της ενότητας.
- Ομαδική δοκιμασία: Σε ομάδες φέρτε εις πέρας μικρές δοκιμασίες (π.χ. κατασκευάστε κάτι, μετακινήστε αντικείμενα, κλπ.), χρησιμοποιώντας μόνο κανόνες ακρόασης και επανάληψης. Χωρίς φωνές ή διακοπές.

Κάρτα αναστοχασμού - Ο «Μπουνιάς»



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Γιατί πιστεύετε ότι ο «Μπουνιάς» φερόταν άσχημα στην αρχή;
- Πώς ένιωσε όταν του εμπιστεύτηκαν έναν νέο ρόλο;
- Πώς επηρεάζουν οι καβγάδες και ο εκφοβισμός την ευεξία των άλλων;
- Είναι εύκολο, κατά την άποψή σας, για ένα παιδί να συγχωρέσει και να δώσει μια δεύτερη ευκαιρία σε κάποιον που εκφοβίζει τους άλλους σαν τον Μπουνιά; Τι θα έπρεπε να γίνει για να συμφιλιωθούν οι δύο πλευρές;
- Τι μπορεί να κάνει κάποιος όταν τον εκφοβίζουν;
- Κατά την άποψή σας, πώς μπορούν οι δάσκαλοι να βοηθήσουν παιδιά που εκφοβίζονται και παιδιά που εκφοβίζουν προκειμένου να σταματήσει ο εκφοβισμός και η βία;

#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση προάγοντας τις ευκαιρίες για δια βίου μάθηση»

- Τι έμαθε ο «Μπουνιάς» βοηθώντας την τάξη;
- Τι τον βοήθησε να γίνει καλύτερος και να σταματήσει να εκφοβίζει τους άλλους;
- Γιατί είναι σημαντικό να μαθαίνουμε να λύνουμε διαφωνίες και να ακούμε ως κομμάτι της εκπαίδευσης;
- Εκτός από τη γλώσσα και τα μαθηματικά, τι άλλο χρειάζεται να μάθουμε για να γίνουμε καλοί και δυνατοί άνθρωποι;
- Έχετε μάθει ποτέ κάτι σημαντικό από έναν συμμαθητή σας;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Τι τον βοήθησε να αλλάξει και να τον δουν διαφορετικά;
- Πιστεύετε ότι όλοι αξίζουν μια δεύτερη ευκαιρία; Γιατί ναι ή γιατί όχι;
- Τι μας δείχνει αυτή η ιστορία για το πώς μπορεί να αλλάξει ένας άνθρωπος όταν οι γύρω του πιστεύουν σε αυτόν;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Το λιοντάρι και το ποντίκι



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

Τότε το ποντίκι του λέει: «Άσε με να φύγω και μια μέρα θα σε βοηθήσω».
Το λιοντάρι το αφήνει να φύγει γελώντας.

Μια μέρα το λιοντάρι πιάνεται σε ένα δίχτυ που έχει απλώσει ένας κυνηγός.
Το ποντίκι το ροκανίζει κι ελευθερώνει το λιοντάρι.

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

- Γράψε τη συνέχεια: Τι έγινε αφού σώθηκε το λιοντάρι; Έγιναν φίλοι; Βοήθησαν κι άλλα ζώα;
- Έκθεση με θέμα «Μια φορά που βοήθησα κάποιον»: Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν για μια φορά που βοήθησαν κάποιον - ή κάποιος τους βοήθησε.
- Μυθοπλαστικό κόμικ: Μετατρέψτε την ιστορία σε κόμικ με λεζάντες και διάλογο!
- Αφίσσα φιλίας – Το λιοντάρι και το ποντίκι: Φτιάξτε μια αφίσσα για την τάξη με το μήνυμα: «Ακόμα και ο πιο μικρός φίλος μπορεί να κάνει τη μεγαλύτερη διαφορά!»
- Ευχαριστήριο δώρο: Τι θα μπορούσε να δώσει το λιοντάρι στο ποντίκι για να του πει «ευχαριστώ»; Οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν ή να κατασκευάσουν το δώρο!
- Λαβύρινθος ποντικιών: Φτιάξτε έναν λαβύρινθο ή μια πίστα μετ' εμποδίων όπου τα «ποντίκια» πρέπει να ολοκληρώσουν και να ελευθερώσουν ένα παγιδευμένο «λιοντάρι» (χρησιμοποιήστε ένα λούτρινο ζώο ή ένα σχέδιο). Τα «ποντίκια» έχουν δεμένα μάτια και καθοδηγούνται από την ομάδα τους. Είναι μια άσκηση εμπιστοσύνης και συνεργασίας.
- Παιχνίδι με μάρκες βοήθειας: Δώστε σε κάθε μαθητή 3 μάρκες. Κατά τη διάρκεια της μαθήματος, μπορούν να τις «ξοδέψουν» για να βοηθήσουν κάποιον. Στο τέλος της εβδομάδας, συζητήστε για το πώς χρησιμοποιήθηκαν.

Κάρτα αναστοχασμού - Το λιοντάρι και το ποντίκι



#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί το λιοντάρι πίστεψε ότι το ποντίκι δεν μπορούσε να το βοηθήσει;
- Τι έγινε και αποδείχθηκε ότι και το ποντίκι ήταν σημαντικό;
- Έχετε νιώσει ποτέ ότι σας υποτίμησαν; Πώς νιώσατε;
- Πώς μπορούμε όλοι να σεβόμαστε τις ικανότητες και τη φωνή κάθε ανθρώπου, ακόμα και αν δεν είναι ο πιο δυνατός ή τρανός;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Συνεργαζόμαστε υπερβαίνοντας τις διαφορές — για την ειρήνη, τη δικαιοσύνη και τη συνεργασία.»

- Τι μας δείχνει αυτή η ιστορία για τη συνεργασία μεταξύ ανθρώπων που είναι διαφορετικοί;
- Πώς μοιάζει η φιλία του λιονταριού και του ποντικιού με τη συνεργασία ανάμεσα σε μικρές και μεγάλες χώρες στην Ευρώπη;
- Γιατί είναι σημαντικό οι πιο ισχυρές ή πλούσιες χώρες να ακούν και τις πιο μικρές;
- Τι μπορούμε να μάθουμε από αυτή την ιστορία για το πώς να λύνουμε προβλήματα όλοι μαζί, στην Ευρώπη και στον κόσμο;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Η αλεπού και το λελέκι



Η αλεπού προσκαλεί το λελέκι σε δείπνο.

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

Το λελέκι προσκαλεί με τη σειρά του την αλεπού σε δείπνο και σερβίρει σούπα σε ψηλή καράφα. Η αλεπού δεν μπορεί να φάει τίποτα και η εμπειρία αυτή την κάνει πιο ταπεινή.

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

- Σύγχρονη εκδοχή της ιστορίας: Ξαναγράψτε την ιστορία σε ένα άλλο περιβάλλον. Μπορεί να είναι στο σχολείο, σε μια αθλητική ομάδα, στο κυλικείο ή στο διαδίκτυο. Πώς θα εξελισσόταν αυτή η ιστορία στο σήμερα;
- Ημερολόγιο: Γράψτε τις σκέψεις από το ημερολόγιο της αλεπούς ή του λελεκιού:
- «Πώς ένιωσα μετά το δείπνο;»
- Αφίσες με ηθικά μηνύματα: Οι μαθητές φτιάχνουν μικρές αφίσες με μηνύματα όπως: «Η δικαιοσύνη σημαίνει να χωράμε όλοι» ή «Δεν είναι αστείο όταν κάποιος μένει απ' έξω» και τις κρεμάτε σε διάφορα μέρη του σχολείου.
- Δημιουργήστε νέα πιάτα! Οι μαθητές δημιουργούν ειδικά πιάτα που μπορούν να απολαύσουν και οι αλεπούδες και τα λελέκια! Πώς μοιάζουν; Πώς σερβίρονται; Τι είδους πιάτα θα βοηθούσαν ανθρώπους με διαφορετικά μεγέθη χεριών ή σώματος να φάνε άνετα;
- Η τέχνη του δείπνου: Φτιάξτε ένα κολλάζ ή σχεδιάστε μια αφίσα θεατρικής παράστασης με τίτλο: «Η αλεπού και το λελέκι»
- «Δοκίμασέ το» (Διασκεδαστικό & Δίκαιο!): Δημιουργήστε μια αστεία δοκιμασία όπου οι μαθητές προσπαθούν να φάνε με πολύ μακριά κουτάλια, ξυλάκια, ή φορώντας χάρτινα ράμφη. Είναι ένας διασκεδαστικός και διαφωτιστικός τρόπος για να κατανοήσουν τις διαφορετικές ανάγκες. (Στη συνέχεια, συζητήστε για τη δικαιοσύνη και την ενσυναίσθηση.)
- ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ, ζητήστε από τους μαθητές να φάνε το μεσημεριανό τους στο σκοτάδι ή με το ένα χέρι δεμένο στην πλάτη, ώστε να κατανοήσουν πόσο δύσκολες μπορεί να είναι οι καθημερινές δραστηριότητες για άτομα με αναπηρίες.
- Ζωντανέψτε την ιστορία: Ζητήστε από τους μαθητές να υποδυθούν το λελέκι και την αλεπού, και στη συνέχεια, άλλοι μαθητές να τους πάρουν συνέντευξη αμέσως μετά το δείπνο, ρωτώντας τους για τα συναισθήματά τους. Έτσι, τα παιδιά θα μπορέσουν να αναλύσουν τον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων.

Κάρτα αναστοχασμού - Η αλεπού και το λελέκι



#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των κοινοτήτων»

- Ήταν δίκαιη η αλεπού προς το λελέκι; Γιατί ναι ή γιατί όχι;
- Τι μας μαθαίνει αυτή η ιστορία για το πώς οι διαφορές μας (π.χ. ένα μακρύ ράμφος ή μια συνήθεια) επηρεάζουν τον τρόπο που μας αντιμετωπίζουν;
- Σας έχει τύχει ποτέ να νιώσετε παραγκωνισμένοι ή να σας έχουν κοροϊδέψει επειδή είστε διαφορετικοί;
- Πώς μπορούμε να κάνουμε το σχολείο ή την ομάδα μας έναν χώρο όπου όλοι, ανεξάρτητα από τις ανάγκες ή τις ικανότητές τους, νιώθουν ότι ανήκουν;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Συνεργαζόμαστε με σεβασμό και δικαιοσύνη, πέρα από πολιτισμούς και σύνορα.»

- Η αλεπού και το λελέκι είναι διαφορετικοί - πώς θα μπορούσαν να έχουν συνεργαστεί αντί να κάνουν φάρσες ο ένας στον άλλο;
- Τι μας διδάσκει αυτή η ιστορία για την κατανόηση των ανθρώπων που ζουν ή φέρονται διαφορετικά από εμάς;
- Γιατί είναι σημαντικό στην Ευρώπη (και στο σχολείο) να αντιμετωπίζονται οι άνθρωποι δίκαια, ακόμη και αν προέρχονται από διαφορετικό τόπο ή υπόβαθρο;
- Πώς μπορεί αυτή η ιστορία να μας βοηθήσει να συνεργαστούμε καλύτερα σε μια ομάδα, τάξη ή κοινότητα με πολλούς και διαφορετικούς ανθρώπους;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Στην κατασκήνωση



Η Κατερίνα και ο Αλέξανδρος, δυο παιδιά στην ίδια τάξη δεν συμφωνούν σε τίποτα, ποτέ! Δεν θέλουν να συνεργάζονται, ούτε να παίζουν μαζί.

Στην καλοκαιρινή κατασκήνωση όμως είναι υποχρεωμένοι να κάνουν ως ζευγάρι δραστηριότητες. Και δεν τα καταφέρνουν σε κανένα παιχνίδι όπως όλοι οι άλλοι.

Σε μια βραδινή πορεία βρίσκονται να περπατούν μαζί στο σκοτεινό δάσος ψάχνοντας την ομαδάρχισσά τους. Συναντούν μια γριά που τους δίνει μια παράξενη ευχή. Η κοινή προσπάθεια, ο μοιρασμένος φόβος, τους επιτρέπουν να μοιραστούν την εμπειρία και να καταλάβουν ο ένας τον τρόπο που σκέφτεται ο άλλος.

Η αλλαγή αυτή φέρνει τη φιλία ανάμεσά τους.

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

- Οι μαθητές φτιάχνουν αυτοπροσωπογραφίες σε ζευγάρια: η μισή πλευρά σχεδιάζεται από τους ίδιους, με βάση το δικό τους ύψος και ταυτότητα, και η άλλη μισή από τον συμμαθητή τους — και αντίστροφα.
- Διαλέξτε μια ερώτηση ή ένα δίλημμα και χωρίστε την τάξη στα δύο. Η μισή τάξη πρέπει να υποστηρίξει τη μια άποψη και η άλλη μισή την αντίθετη. Στη συνέχεια, συζητήστε για το τι συνέβη.
- Οι μαθητές αναπαριστούν έναν καβγά. Μετά, ανταλλάσσουν ρόλους και ξαναπαίζουν τη σκηνή από την πλευρά του άλλου. Ανάλυση εμπειρίας: Πώς ήταν να «είστε» το άλλο άτομο;
- Φτιάξτε ένα μονοπάτι γρίφων στο δάσος ή την τάξη, που για να λυθεί απαιτούνται δύο διαφορετικές σκοπιές (π.χ. ένας βλέπει σχήματα, άλλος αριθμούς). Οι μαθητές πρέπει να συνεργαστούν, αξιοποιώντας τα δυνατά σημεία του καθενός, για να ολοκληρώσουν τη διαδρομή.
- Βοηθήστε τον κόσμο να δει μέσα από τα μάτια κάποιου άλλου — συνδέεται με την ενσυναίσθηση, τη συμπερίληψη και την ειρήνη.
- Οι μαθητές μπορούν να καθίσουν στα θρανία άλλων συμμαθητών για μία ημέρα, να ανταλλάξουν γεύματα, μπουφάν ή ακόμα και οικογένειες για μια μέρα! — Δείτε την Κάρτα Μπαλαντέρ: Μπες στα παπούτσια μου
- Το λελέκι και η αλεπού αμέσως μετά το δείπνο μοιράζονται τα συναισθήματά τους: έτσι, οι μαθητές μπορούν να αναλύσουν τον εσωτερικό κόσμο ενός χαρακτήρα.

Κάρτα Αναστοχασμού - Στην Κατασκήνωση



#ΣΒΑ 3: Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Πώς ένιωθαν η Κατερίνα και ο Αλέξανδρος ο ένας για τον άλλον στην αρχή της ιστορίας;
- Πώς άλλαξαν τα συναισθήματά τους αφού έπρεπε να συνεργαστούν και να δουν τον κόσμο μέσα από τα μάτια του άλλου;
- Πώς μας βοηθάει να αισθανθούμε καλύτερα η κατανόηση των συναισθημάτων των άλλων;
- Μπορεί η φιλία ή η συνεργασία να μας κάνουν να νιώθουμε αποδεκτοί και λιγότερο μόνοι;

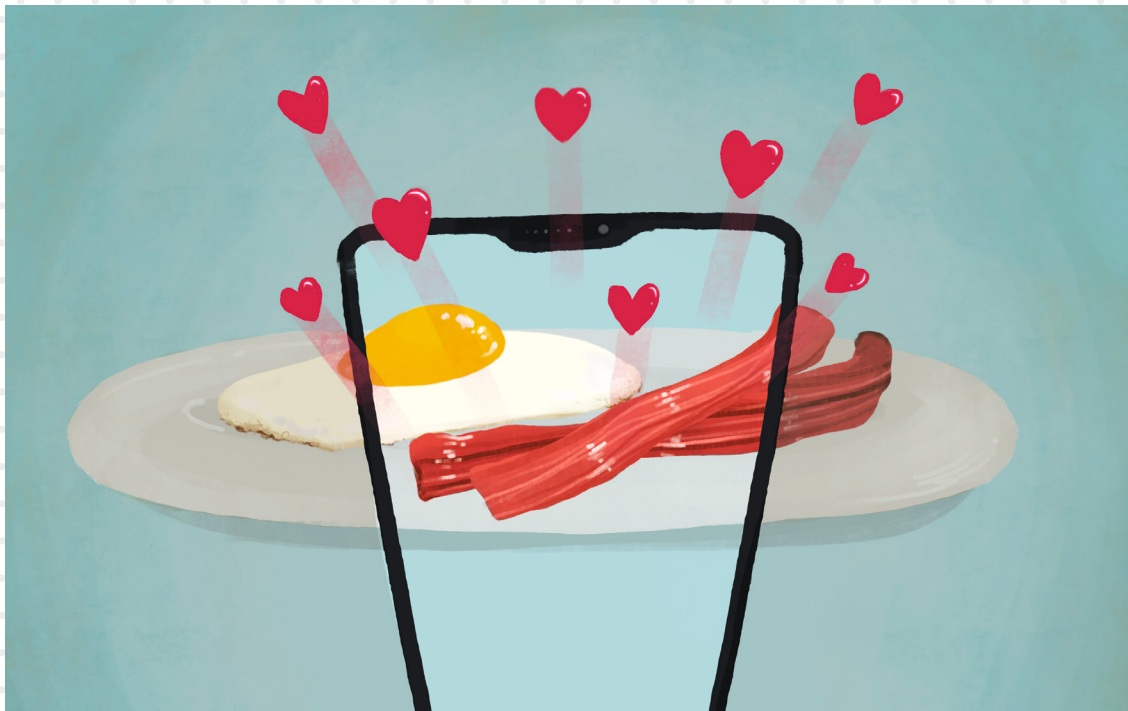
#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση προάγοντας τις ευκαιρίες για δια βίου μάθηση»

- Γιατί πιστεύετε ότι ο δάσκαλος έβαλε την Κατερίνα και τον Αλέξανδρο στην ίδια ομάδα;
- Τι έμαθαν από αυτή την εμπειρία που δεν θα το μάθαιναν από τα βιβλία;
- Γιατί η ομαδική δουλειά αποτελεί σημαντικό μέρος της μάθησης;
- Έχετε δουλέψει ποτέ με κάποιον που δεν σας άρεσε στην αρχή και μάθατε κάτι που σας εξέπληξε;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί πιστεύετε ότι η Κατερίνα και ο Αλέξανδρος έκαναν τόσες πολλές εικασίες ο ένας για τον άλλον;
- Τι μας διδάσκει αυτή η ιστορία για το γεγονός ότι κρίνουμε τους ανθρώπους χωρίς να τους γνωρίζουμε πραγματικά;
- Πώς μπορεί το να δούμε τον κόσμο μέσα από τα «μάτια» κάποιου άλλου να κάνει τα πράγματα πιο δίκαια;
- Τι θα άλλαζε στην τάξη ή την κοινότητά σας αν όλοι προσπαθούσαν πραγματικά να καταλάβουν ο ένας τον άλλον;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Χωρίς φίλτρο!



Η μητέρα του Μαξ διαχειρίζεται τον λογαριασμό του στο Instagram. Βάζει φίλτρα στις φωτογραφίες, κάνοντάς τις να φαίνονται πολύ καλύτερες από ό,τι είναι στην πραγματικότητα, με σκοπό να κερδίσει περισσότερους ακόλουθους τόσο για τον Μαξ όσο και για την ίδια.

Στο σχολείο, οι άλλοι μαθητές και ο δάσκαλος ενδιαφέρονται για τον Μαξ, αλλά μόνο επειδή έχει πολλούς ακόλουθους και φαίνεται να τρώει υπέροχο φαγητό.

Η ζωή του φτάνει στο αποκορύφωμά της όταν ο παγκοσμίου φήμης influencer «Starfish» αρχίζει να ακολουθεί τον Μαξ.

Αλλά τότε, ο Μαξ και η μητέρα του χάνουν την πρόσβαση στον λογαριασμό. Ένας χάκερ έχει πάρει τον έλεγχο και έχει αφαιρέσει όλα τα φίλτρα από τις φωτογραφίες. Η μητέρα του Μαξ είναι έξαλλη. Ο αριθμός των ακολούθων πέφτει κατακόρυφα.

Οι συμμαθητές και ο δάσκαλος του γυρίζουν την πλάτη και τον κοροϊδεύουν.

Εκτός από ένα κορίτσι που του δείχνει ότι μια κανονική ζωή μπορεί επίσης να είναι κάτι πραγματικά ξεχωριστό, και δημοσιεύει ακόμη και φωτογραφίες στον λογαριασμό της χωρίς καθόλου φίλτρο!

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

- Φτιάξτε ένα «Insta-Reality Flipbook»: Σε κάθε σελίδα, οι μαθητές σχεδιάζουν δύο εικόνες: «Πώς φαινόταν στα social media» και «Πώς ήταν στην πραγματικότητα». Ενώστε τα όλα, φτιάχνοντας ένα flipbook ή ένα βιβλιαράκι με τίτλο «Η αλήθεια πίσω από τις αναρτήσεις».
- Οι μαθητές μπορούν να βγάλουν μια φωτογραφία ή να σχεδιάσουν μια στιγμή από την καθημερινότητά τους και να τα μοιραστούν στην τάξη. Χωρίς επεξεργασία, χωρίς φίλτρα. Κάτι αληθινό και ουσιαστικό, όπως ένα ασυμμάζευτο τραπέζι πρωινού, ένα σπασμένο παιχνίδι ή μια πράξη βοήθειας προς τα αδέρφια τους.
- Οι μαθητές σχεδιάζουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι όπου οι παίκτες έρχονται αντιμέτωποι με διλήμματα, όπως:
 - «Να ανεβάσω αυτή τη φωτογραφία ή όχι;»
 - «Να απαντήσω σε ένα κακό σχόλιο ή όχι;»
 - «Να επεξεργαστώ την φωτογραφία ή όχι;»και κερδίζουν πόντους για από την ειλικρίνεια, την καλосύνη και την αυτο-φροντίδα.
- Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι ρόλων: Ο Μαξ και ο influencer Starfish συζητούν μετά το χακάρισμα του λογαριασμού. Bonus: Δημιουργήστε μια ανάρτηση από τον Starfish που να προωθεί την αυθεντικότητα.

Κάρτα αναστοχασμού - Χωρίς φίλτρο!



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Πώς ένιωθε ο Μαξ όταν ήταν δημοφιλής; Και πώς ένιωσε όταν όλο αυτό χάθηκε;
- Μπορεί κάποιος να είναι ευτυχισμένος, ακόμα κι αν δεν τον ακολουθούν ή δεν τον προσέχουν στο διαδίκτυο;
- Τι σας κάνει να νιώθετε όμορφα με τον εαυτό σας - με ή χωρίς οθόνη;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί φέρθηκαν διαφορετικά στον Μαξ όταν έχασε τους ακόλουθούς του; Ήταν δίκαιο αυτό;
- Τι μας μαθαίνει αυτή η ιστορία για τη δημοτικότητα και τη δύναμη στο σχολείο;
- Πώς μπορούμε να δείχνουμε σεβασμό στους άλλους, ακόμη κι αν δεν είναι «δημοφιλείς» στο διαδίκτυο;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Χρήσιμα λάθη



Η Ελένη κάθεται στο πρώτο θρανίο και δεν κάνει ποτέ λάθη. Σηκώνει το χέρι και απαντάει πάντα σωστά σε κάθε ερώτηση. Κι όμως αυτή τη φορά της ξεφεύγει ένα λάθος! Δεν ξέρει ποιος είναι ο τέταρτος ευρωπαϊκός στόχος βιώσιμης ανάπτυξης! Νομίζει ότι αφορά την υγεία, αλλά όχι, εξηγεί ο δάσκαλος, ο τέταρτος αφορά την εκπαίδευση.

Με την ευκαιρία τους βάζει μια έκθεση με θέμα: υπάρχουν χρήσιμα λάθη; Η Ελένη γυρίζει σπίτι της καταρρακωμένη. Κι εκεί κάνει λάθη, τόσο, που μένει στο κρεβάτι την επόμενη μέρα, δεν μπορεί να αντικρίσει την τάξη της πια. Κι όσο μένει μόνη παρατηρεί γύρω της. Ένα μωρό που όλο πέφτει προσπαθώντας να περπατήσει.

Τη φύση που έχει προβλέψει για την διατήρηση των φυτών, μέσα από φαινομενικά «λάθη».

Όσο ψάχνει διαδικτυακά για αυτά, μαθαίνει πόσο χρήσιμα είναι αυτά τα λάθη.

Γράφει στα γρήγορα της έκθεσή της και στην τάξη προτείνει να οργανώσουν μια Ολυμπιάδα λαθών για να καταλάβουν παίζοντας πόσο χρήσιμα είναι τα λάθη!

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

- Οι μαθητές μπορούν να σχεδιάσουν μετάλλια και τρόπαια για τους Ολυμπιακούς Αγώνες των λαθών, όπως: «Η μεγαλύτερη προσπάθεια», «Το πιο γενναίο λάθος», «Η πιο περίεργη ερώτηση». Μπορείτε ακόμα και να φτιάξετε ένα «Τείχος γενναίων προσπαθειών»!
- Βγείτε έξω ή κάντε μια βόλτα στο σχολείο και παρατηρήστε παραδείγματα επιμονής, όπως για παράδειγμα ένα δέντρο που φυτρώνει μέσα από το πεζοδρόμιο ή ένα σπασμένο παιχνίδι που επιδιορθώθηκε.
- Σκεφτείτε πώς η φύση, οι άνθρωποι, ακόμη και η τεχνολογία εξελίσσονται μέσα από τις επαναλαμβανόμενες προσπάθειες. Οργανώστε αστεία και ασφαλή παιχνίδια όπου τα λάθη είναι μέρος της διασκέδασης, όπως: Αγώνες ανάποδης ορθογραφίας Κουίζ «μαντέψτε τη λάθος απάντηση» Ζωγραφική με δεμένα μάτια Καραόκε «Το λάθος τραγούδι» (τραγουδήστε με λάθος στίχους)
- Κάντε έρευνα για εφευρέσεις από διάφορες χώρες της ΕΕ που προέκυψαν από «ευτυχή ατυχήματα» (π.χ. τα χαρτάκια Post-it, η πενικιλίνη, το Velcro). Φτιάξτε έναν «Ολυμπιακό χάρτη λαθών της Ευρώπης», που δείχνει πού γεννήθηκαν οι καλύτερες ιδέες από απρόσμενα λάθη!

Κάρτα αναστοχασμού - Χρήσιμα λάθη



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Πώς ένιωσε η Ελένη όταν γελούσαν μαζί της στην τάξη και στο διάλειμμα;
- Πώς νιώθετε εσείς όταν κάνετε ένα λάθος μπροστά σε άλλους;
- Τι σας βοηθάει να νιώθετε ασφαλείς και ότι σας στηρίζουν στο σχολείο, ακόμη κι όταν κάνετε λάθη;
- Γιατί είναι σημαντικό να έχετε φίλους, δασκάλους και οικογένεια που σας στηρίζουν όταν τα πράγματα είναι δύσκολα;

#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση για όλους»

- Τι έμαθε η Ελένη παρακολουθώντας το μικρό παιδί να μαθαίνει να περπατά;
- Γιατί πιστεύετε πως τα λάθη είναι σημαντικό κομμάτι μιας καλής εκπαίδευσης;
- Τι θα μπορούσαμε να αλλάξουμε στο σχολείο ώστε να μη φοβόμαστε τα λάθη και να έχουμε τη δύναμη να ξαναπροσπαθούμε;
- Πώς θα ήταν μια τάξη όπου όλοι είναι περήφανοι για τα λάθη τους;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Οι φωνές των άλλων



Το πρωί της Δευτέρας η Άννα ξυπνά και βλέπει στο κούτελό της ένα μεγάλο σπυρί που της κάνει την ψυχή μαύρη.

Όλοι θα με κοροϊδεύουν στο σχολείο, σκέφτεται, καθώς ακούει κιάλας τις φωνές των συμμαθητών της. Οι γονείς της πάλι όλο και κάποια παρατήρηση βρίσκουν να κάνουν. «Μην τρως δεν θα σου χωράει το φουστάνι του χορού», «γιατί δεν διαβάζεις παραπάνω;»

Στο σχολείο είναι η μέρα που η δασκάλα ορίζει ποια παιδιά θα χορέψουν μαζί στον χορό. Στην Άννα πέφτει ο Πέτρος που όλοι στην τάξη τον φωνάζουν «βρωμο-Πέτρο», αφού έχει αλουστα μαλλιά και βρώμικα ρούχα. Της ξεφεύγει ένα «όχι!» και ήδη ακούει τις φωνές των άλλων να τους κοροϊδεύουν.

Αργότερα στην τουαλέτα που τρέχει να κρυφτεί, ακούει τον Πέτρο να κλαίει κι αυτός από το βάρος της δικής της φωνής. Τα δυο παιδιά βάζουν μαζί τα γέλια και να αποφασίσουν να χορέψουν μαζί.

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

- Οι μαθητές ζωγραφίζουν τον εαυτό τους όπως νομίζουν ότι τους βλέπουν οι άλλοι και όπως βλέπουν τον εαυτό τους στον καθρέφτη.
- Δημιουργούν δύο μικρές φιγούρες που αντιπροσωπεύουν τις φωνές-απόψεις άλλων ατόμων: μία που να είναι επικριτική και μία που να δείχνει καλοσύνη και στήριξη. Μπορούν να τις φτιάξουν από πηλό, χαρτί ή χαρτόνι. Προσθέστε σε συννεφάκια όσα λένε αυτές οι φωνές!
- Οι μαθητές κάνουν μια μεγάλη ζωγραφιά της τάξης σε χαρτί ή σε μεμβράνη για το παράθυρο και προσθέτουν μικρές φιγούρες στους ώμους του κάθε χαρακτήρα – κάποιες ευγενικές, άλλες αυστηρές και κάποιες μπερδεμένες. Χρησιμοποιήστε αυτοκόλλητα χαρτάκια για να αλλάζετε τα λόγια τους: Τι θα μπορούσαν να πουν αντ' αυτού;
- Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια. Ο ένας υποδύεται την Άννα και ο άλλος τη φωνή-άποψη κάποιου άλλου χαρακτήρα. Καθώς η μέρα της Άννας κυλάει, στο σχολείο, στο φαγητό, στη γυμναστική, η φωνή τής ψιθυρίζει λόγια, υποστηρικτικά ή επικριτικά.
- Αν ήσασταν η φιγούρα στον ώμο κάποιου συμμαθητή σας, τι είδους φιγούρα θα θέλατε να είστε; Οι μαθητές γράφουν μια θετική, υποστηρικτική φράση και τη δίνουν σε κάποιο συμμαθητή τους.

Κάρτα Αναστοχασμού - Οι φωνές των άλλων



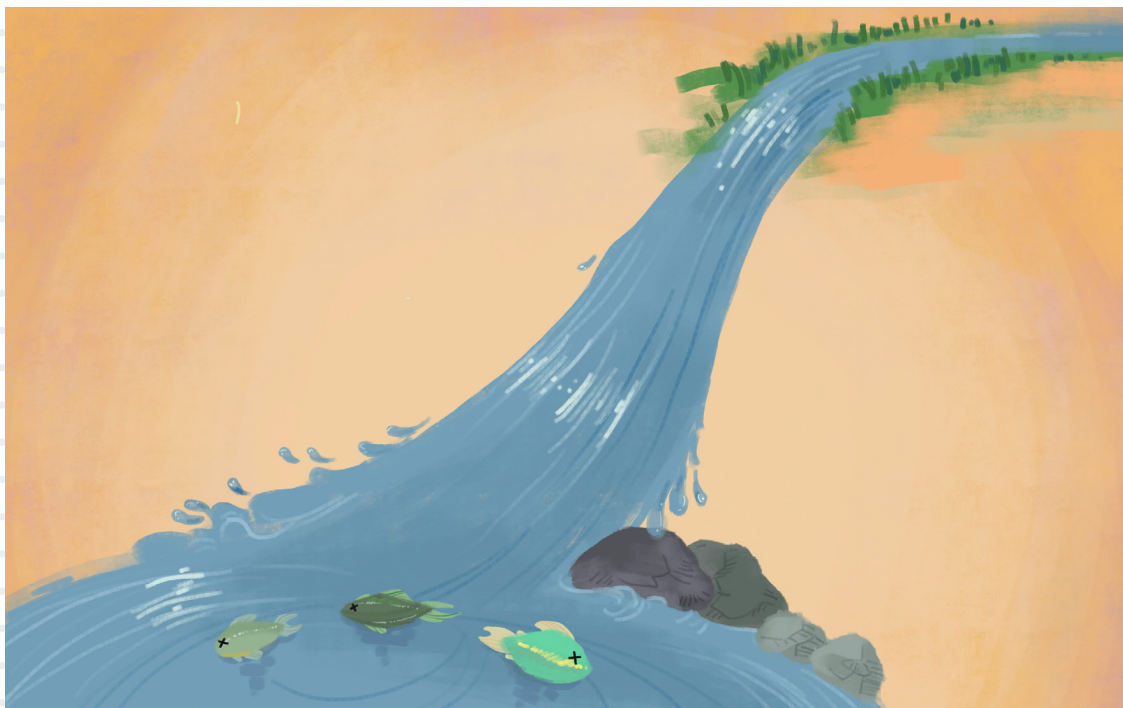
#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Προώθηση της ψυχικής υγείας, της συναισθηματικής ασφάλειας και της ευημερίας για όλους»

- Πώς πιστεύετε ότι ένιωσε η Άννα όταν όλοι σχολίαζαν την εμφάνισή της και τα λάθη της;
- Τι επηρεάζει τον τρόπο που βλέπουμε τον εαυτό μας – στον καθρέφτη και στο μυαλό μας;
- Πιστεύετε ότι όλοι έχουν αόρατες φιγούρες στους ώμους τους; Τι λένε;
- Τι σας κάνει να νιώσετε καλύτερα όταν είστε αυστηροί με τον εαυτό σας;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Διασφαλίζουμε ότι όλοι νιώθουν μέρος του συνόλου και αντιμετωπίζονται δίκαια και με σεβασμό»

- Γιατί πιστεύετε ότι ο Πέτρος είχε τόσες πολλές αγενείς φιγούρες στους ώμους του;
- Πώς είναι να σας κρίνουν για κάτι που δεν μπορείτε να αλλάξετε;
- Έχετε δει ποτέ κάποιον να τον μεταχειρίζονται άδικα, όπως τον Πέτρο; Τι θα μπορούσατε να κάνετε γι' αυτό;
- Τι μπορούμε να κάνουμε στην τάξη για να μη νιώθει ποτέ κανείς παραγκωνισμένος ή ότι τον κοροϊδεύουν;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Αντίθετα στο ρεύμα



Η Στέλλα ζει σε μια νότια πόλη και μόλις ξεκίνησε τις καλοκαιρινές της διακοπές! Επίσης, μόλις δοκίμασε για πρώτη φορά το καινούργιο της σαμπουάν, το «Ουράνιο Τόξο», που κάνει πολύχρωμο αφρό!

Μετά το ντους, πηγαίνει στο ποτάμι για να κολυπήσει με τους φίλους της. Όταν επιστρέφει στο σπίτι, η επιδερμίδα της αρχίζει να την τρώει τρομερά. Τις επόμενες μέρες, παρατηρεί ότι το νερό στον ποταμό τους μυρίζει απαίσια.

Περπατά αντίθετα στο ρεύμα προς τα βόρεια και, κοντά στη βόρεια πόλη, βλέπει έναν μεγάλο σωλήνα να ρίχνει βρωμιές μες στο ποτάμι. Συναντά τον Βασίλη, που ψαρεύει, αλλά το καλάθι του είναι άδειο. Λίγο πιο κάτω, ο αέρας μυρίζει πετρέλαιο και κάνει τα μάτια της Στέλλας να τσούζουν και το λαιμό της να καίει. Όσο πηγαίνει αντίθετα στο ρεύμα βλέπει καταστροφές: ψόφια ψάρια, αγωγούς εργοστασίων, βρωμιές.

Περνάει τα σύνορα και συναντάει κι άλλα παιδιά με τις ίδιες ανησυχίες. Μαζί περπατούν κι άλλο, παρατηρώντας, καταγράφοντας, φτιάχνοντας ένα βίντεο για την κατάρρευση του τοπίου και τους κινδύνους της ρύπανσης του περιβάλλοντος. Όταν ανοίγουν πάλι τα σχολεία, παρουσιάζουν το βίντεο στο μάθημα της βιολογίας και όλοι μαζί προσπαθούν να αλλάξουν τα πράγματα.

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

- Δημιουργική γραφή: Γράψτε μια ομιλία ή το σύνθημα για μια καμπάνια με το μήνυμα που θα θέλατε να στείλετε στους ενήλικες. Βρείτε έναν δυνατό τίτλο για μια καμπάνια ή μια αφίσα (π.χ. «Το ποτάμι μάς ενώνει!»).
- Κολάζ ρύπανσης: Χρησιμοποιήστε ανακυκλωμένα υλικά για να φτιάξετε ένα έργο τέχνης που να αναδεικνύει το «καθαρό» και το «μολυσμένο».
- Φτιάξτε μια αφίσα, αφού χωριστείτε σε μικρές ομάδες, για την προστασία του περιβάλλοντος και συγκεκριμένα του νερού, του αέρα, της γης από τα χημικά.
- Αφίσες χαρακτήρων: Φτιάξτε αφίσες από την οπτική κάθε παιδιού. Γράψτε λόγια, συναισθήματα και στόχους (π.χ. «Πρέπει να σώσουμε το ποτάμι!»).
- Συνεντεύξεις χωρικών: Μοιράστε ρόλους και πάρτε συνεντεύξεις από κατοίκους διαφορετικών πόλεων, π.χ. από έναν εργάτη σε εργοστάσιο, τον δήμαρχο, ή ένα κορίτσι από το τρίτο χωριό.
- Ειδήσεις: Υποδυθείτε τους ρεπόρτερ που καλύπτουν το πρόβλημα της ρύπανσης. Πάρτε συνεντεύξεις από το ποτάμι και από κατοίκους του χωριού και καταγράψτε τις απόψεις τους.
- Ηχοτοπία: Δημιουργήστε δύο αντίθετα ηχοτοπία, με το σώμα σας ή με άλλα μέσα: Ένα ήσυχο και καθαρό ποτάμι και ένα μολυσμένο, θορυβώδες ποτάμι δίπλα σε εργοστάσια
- Ένα τραγούδι για το περιβάλλον: Γράψτε όλοι μαζί ένα απλό τραγούδι ή στίχους ραπ με μηνύματα για την προστασία του περιβάλλοντος και τη μείωση της ρύπανσης. Παρουσιάστε το ή ηχογραφήστε το όπως έκαναν και τα παιδιά της ιστορίας!

Κάρτα αναστοχασμού - Αντίθετα στο ρεύμα



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Τι συνέβη στα παιδιά όταν κολύπησαν στο μολυσμένο ποτάμι;
- Γιατί είναι σημαντικό να διατηρούμε καθαρό το νερό και τον αέρα;
- Πώς η ρύπανση σε ένα μέρος επηρεάζει την υγεία των ανθρώπων σε ένα άλλο μέρος;
- Πώς βελτιώθηκε η ευεξία των παιδιών όταν άρχισαν να συνεργάζονται;
- Τι νομίζετε ότι θα συνέβαινε αν κανείς δεν έκανε τίποτα για τη ρύπανση;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Επίλυση προβλημάτων από κοινού πέρα από χώρες και σύνορα»

- Στην ιστορία, η ρύπανση δεν σταμάτησε σε ένα χωριό. Πώς σχετίζεται αυτό με όσα συμβαίνουν στην Ευρώπη ή στον κόσμο;
- Γιατί είναι σημαντικό να συνεργαστούν όλες οι χώρες για την προστασία της φύσης - δηλαδή για την προστασία των ποταμών, του αέρα και των δασών;
- Πώς νομίζετε ότι θα άλλαζε η ιστορία αν κάθε χωριό αρνιόταν να μιλήσει με τους άλλους;
- Γιατί είναι σημαντική η ομαδική εργασία μεταξύ διαφορετικών κοινοτήτων - ακόμη και αν δεν συμφωνούμε πάντα στην αρχή;
- Μπορείτε να σκεφτείτε πραγματικές καταστάσεις (όπως η κλιματική αλλαγή ή τα πλαστικά απόβλητα) όπου οι άνθρωποι σε πολλά μέρη πρέπει να βοηθήσουν από κοινού - όπως στην ιστορία;

Λίστα ερωτήσεων αναστοχασμού των ιστοριών για τους μαθητές

Οι μαθητές διαλέγουν οι ίδιοι τις ερωτήσεις που θέλουν να απαντήσουν από την παρακάτω λίστα και ανακαλύπτουν πώς μπορεί να ένιωσαν ή να σκέφτηκαν διαφορετικά πράγματα οι συμμαθητές τους για την ίδια ιστορία.

- Ποιος χαρακτήρας σας έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση;
- Σε ποιον από την τάξη αυτή άρεσε η ιστορία;
- Σε ποιο μέλος της οικογένειάς σας θα μπορούσε να αρέσει αυτή η ιστορία;
- Ποια ήταν η πιο δυνατή εικόνα που σας ήρθε στο μυαλό κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Ποιο ήταν το χρώμα της ιστορίας;
- Τι είδους σκηνικό φανταστήκατε;
- Μπορείτε να περιγράψετε την εξωτερική εμφάνιση ενός από τους χαρακτήρες σύμφωνα με τη φαντασία σας;
- Τι ήχους φανταστήκατε κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Ποιο ήταν το πιο δυνατό σας συναίσθημα κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Τι σας εξέπληξε στην ιστορία;
- Τι σας αναστάτωσε στην ιστορία;
- Τι σας έκανε να γελάσετε;
- Τι σήμαινε η ιστορία για εσάς προσωπικά;
- Τι σας άρεσε περισσότερο στην ιστορία; - Τι δεν σας άρεσε στην ιστορία;
- Τι παρατηρήσατε στη φωνή του αφηγητή;
- Απόλαυσε ο αφηγητής την ιστορία;
- Ποιες σκέψεις πέρασαν από το μυαλό σας κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Ακούγοντας την ιστορία νιώσατε σαν να ήσαστε σε όνειρο;
- Ποιος χαρακτήρας της ιστορίας θα ήσαστε εσείς;
- Ποιο μέρος της ιστορίας θα θέλατε να ακούσετε ξανά;
- Πώς ξεκίνησε η ιστορία;
- Πώς πιστεύατε ότι θα τελείωνε η ιστορία;
- Θέλατε να συμμετάσχετε στην αφήγηση της ιστορίας;
- Πόσο κράτησε η ιστορία;
- Είναι μια ιστορία για παιδιά;
- Ποιο είναι το πιο τρελό ερώτημα σε αυτή τη λίστα;
- Ποια ερώτηση λείπει από αυτή τη λίστα;

Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου



Τι είναι;

Πρόκειται για ένα δημιουργικό ταξίδι αφήγησης, όπου σε διαφορετικά μαθήματα (εικαστικά, θεατρική αγωγή, μουσική, κ.λπ.) δουλεύουν πάνω στην ίδια ιστορία ή στον ίδιο ΣΒΑ, αλλά με διαφορετικούς τρόπους. Κάθε εκπαιδευτικός προσθέτει το δικό του κομμάτι: Στα εικαστικά, η ιστορία μπορεί να ξεκινήσει με σκίτσα ή ζωγραφισμένες σκηνές. Στη θεατρική αγωγή, ζωντανεύει μέσα από σωματική έκφραση και θεατρικά παιχνίδια. Στη μουσική, οι μαθητές προσθέτουν ήχους, δημιουργούν ένα θεματικό τραγούδι ή μουσική που αποδίδει τη διάθεση της ιστορίας. Στα μαθηματικά και τη γεωγραφία, στοιχεία της ιστορίας χρησιμοποιούνται για να εμπλουτίσουν οι μαθητές τις γνώσεις τους και να τα ενσωματώσουν στη ροή της αφήγησης.

Γιατί;

Όταν όλο το σχολείο συμμετέχει σε δραστηριότητες παιγνιώδους αφήγησης, με διαφορετικούς τρόπους και μέσα από διαφορετικά μαθήματα, δημιουργείται μια κοινή, πιο ζωντανή μαθησιακή εμπειρία. Αυτή η προσέγγιση βοηθά στην ουσιαστική ενσωμάτωση των ΣΒΑ και της παιγνιώδους μάθησης στη σχολική ζωή, καθιστώντας τα μέρος της καθημερινότητας και όχι μεμονωμένα συμβάντα. Όταν όλοι, ανεξαρτήτως ηλικίας ή τάξης, ασχολούνται με την ίδια ιστορία, χτίζονται γέφυρες ανάμεσα στα διαφορετικά τμήματα, καλλιεργείται μια κοινή κατανόηση και ενδυναμώνεται το αίσθημα της κοινότητας και οι σχέσεις μεταξύ των μαθητών. Μέσα από τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα, οι μαθητές διερευνούν σημαντικές έννοιες όπως οι ΣΒΑ (υγεία, ισότητα, μάθηση και δικαιοσύνη) και η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, με τρόπο βιωματικό και ουσιαστικό. Αυτή η παιγνιώδης και διαθεματική προσέγγιση κάνει τη μάθηση πιο ελκυστική, δίνοντας τη δυνατότητα σε κάθε παιδί να εκφραστεί και να συνδεθεί με τα θέματα μέσα από τα δικά του ταλέντα, είτε αυτά είναι η ζωγραφική, το θέατρο, η μουσική ή η αφήγηση ιστοριών.

Πώς;

Δημιουργία ιστοριών-αφητηριών για συζήτηση: Με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού των εικαστικών, οι μαθητές ζωγραφίζουν οπτικά σημεία εκκίνησης για ιστορίες σχετικές με τους ΣΒΑ ή την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, εμπνευσμένοι από κάποιο βίντεο και έχοντας κάποιες βασικές οδηγίες, έχοντας όμως αρκετό χώρο για προσωπική έκφραση.

Εξερεύνηση της ιστορίας μέσα από την κίνηση: Στο μάθημα θεατρικής αγωγής, οι μαθητές εξερευνούν χαρακτήρες, συναισθήματα και σκηνές της ιστορίας χρησιμοποιώντας σωματικά και θεατρικά παιχνίδια.

Δημιουργία των ήχων της ιστορίας: Στο μάθημα της μουσικής, οι μαθητές πειραματίζονται με ήχους, ρυθμούς και τραγούδια για να συνθέσουν το ηχητικό τοπίο της ιστορίας.

Δημιουργία διαλόγων και πλοκής: Στο μάθημα της γλώσσας, οι μαθητές συζητούν για το είδος και το στυλ γραφής της ιστορίας.

Αριθμοί και δεδομένα: Στα μαθήματα θετικών επιστημών, οι μαθητές εξερευνούν αριθμούς και δεδομένα που σχετίζονται με τις ιστορίες και τα ενσωματώνουν σε αυτές.

Παρουσιάστε το έργο σε μια σχολική εκδήλωση με θεατρική παράσταση, μουσική, αφίσες και μικρές εκθέσεις όπου οι γονείς και οι οικογένειες των μαθητών μπορούν να δουν τη δουλειά τους.

Συνεργασία: Μια ευρωπαϊκή ιστορία I



Τι είναι;

Πρόκειται για μια συμπληρωματική δραστηριότητα για τις ιστορίες «Πετρόσουπα» και «Αντίθετα στο ρεύμα», η οποία μπορεί να συνδυαστεί με υλικό για την ΕΕ που είναι διαθέσιμο εδώ: https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html.

Οι μαθητές, ως άσκηση έρευνας και αναστοχασμού στην τάξη, μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μία ή και τις δύο ιστορίες ως αφετηρία για να αναγνωρίσουν και να συζητήσουν διάφορα ζητήματα και προβλήματα της καθημερινότητάς τους που ξεπερνούν τα σύνορα μεταξύ των χωρών της ΕΕ και να εξετάσουν πώς τα μέλη της ΕΕ συνεργάζονται για την επίλυσή τους.

Μια πιο πρακτική εκδοχή της δραστηριότητας μπορεί να είναι η αναγνώριση κοινών ζητημάτων στο σχολείο ή την τοπική κοινότητα και η εύρεση λύσεων με στόχο την αναγνώριση της δύναμης της συνεργασίας. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να είναι η δημιουργία ενός κήπου βιοποικιλότητας κοντά στο σχολείο προσβάσιμου για όλους, η οργάνωση εκδηλώσεων για μοναχικά ηλικιωμένα άτομα της κοινότητας, ή η οργάνωση δραστηριοτήτων αφήγησης για να γνωρίσουν τα παιδιά του νηπιαγωγείου τους ΣΒΑ.

Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, οι μαθητές συζητούν πώς η μεταξύ τους συνεργασία αντανακλά τη συνεργασία μεταξύ των μελών της ΕΕ και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η συνεργασία για το κοινό καλό.

Γιατί;

Η δραστηριότητα προσφέρει στους μαθητές μια άμεση ή έμμεση κατανόηση του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί η ΕΕ και της ανάγκης για συνεργασία για την αντιμετώπιση κοινών προκλήσεων. Επίσης, συνδέεται άμεσα με την ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, την ιδέα ότι άνθρωποι, χώρες και κοινότητες συνεργάζονται για την επίλυση προβλημάτων όπως η ρύπανση, η ανισότητα και η ευεξία, όπως ακριβώς και οι ήρωες των ιστοριών. Ο καθένας, όσο μικρός κι αν είναι, μπορεί να κάνει τη διαφορά. Όπως και στην ΕΕ, έτσι κι εδώ, οι συνεργατικές δραστηριότητες που έχουν στόχο την αντιμετώπιση προβλημάτων αναδεικνύουν πώς η συνεργασία οδηγεί σε καλύτερες συνθήκες για όλους.

Συνεργασία: Μια ευρωπαϊκή ιστορία II



Πώς;

Παρακολουθήστε την ιστορία «Αντίθετα στο ρεύμα» ή την «Πετρόσουπα» και στη συνέχεια αφηγηθείτε την ξανά ή πείτε τη δική σας εκδοχή της ιστορίας. Συζητήστε στην τάξη το νόημα της ιστορίας, τα γεγονότα και πώς λειτουργεί ως μεταφορά για τη συνεργασία μας στην ΕΕ και πώς βοηθάμε ο ένας τον άλλον με διαφορετικούς τρόπους.

Ομαδική εργασία: Οι μαθητές μπορούν να ερευνήσουν το υλικό της προτεινόμενης ιστοσελίδας σχετικά με τη συνεργασία στην ΕΕ και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες μέσα από αφίσες στην τάξη, σε άλλες τάξεις ή στους γονείς.

Εναλλακτικά, μπορούν να εντοπίσουν πράγματα που θα ήθελαν να αλλάξουν ή να βελτιώσουν στο σχολείο, και να σκεφτούν πώς αυτά σχετίζονται με τη βελτίωση της ευεξίας, τη συμπερίληψη και τη διδασκαλία στο σχολείο για όλους.

Οι ομάδες παρουσιάζουν τις ιδέες τους για ζητήματα που θα ήθελαν να βρουν λύσεις και στη συνέχεια δουλεύουν πάνω σε αυτές, δημιουργώντας μικρά μοντέλα και αφίσες. Παρουσιάστε τις λύσεις τους ή, αν είναι εφικτό, υλοποιήστε τις.

**Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την πλαisiώση προβλημάτων και την εύρεση ιδεών στην τάξη, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα Future Teaching In Europe και κατεβάστε τις κάρτες FUTE Method Cards που βασίζονται στη Σχεδιαστική Σκέψη (Design Thinking): <https://www.fute-project.eu>. (Το υλικό είναι διαθέσιμο στα αγγλικά, γαλλικά, δανικά και ολλανδικά.)*

Ζητήστε από τα μέλη της ομάδας να ζωγραφίσουν ή να αναπαραστήσουν το τελικό γεύμα με παραλλαγές που συνδέονται συγκεκριμένα με τις παραλλαγές που υπάρχουν στις διάφορες χώρες της Ευρώπης, διατηρώντας ωστόσο κάποια κοινά στοιχεία.

Δύσκολη Δευτέρα



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες των λαθών



Τι είναι;

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

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

Μέθοδος: Κάρτες Μπαλαντέρ



Τι είναι;

Η χρήση των καρτών μπαλαντέρ δίνει μια παιγνιώδη ελαφρώς ανατρεπτική τροπή σε δραστηριότητες που κάνετε στα πλαίσια της διδασκαλίας ή έχετε κάνει πολλές φορές, εισάγοντας συγκεκριμένα αντικείμενα ή δράσεις ή ακόμα και αλλάζοντας τον χώρο διδασκαλίας. Στόχος είναι να δώσουν ενέργεια και να κάνουν τη δραστηριότητα πιο διασκεδαστική. Μερικές από τις Κάρτες Μπαλαντέρ που προτείνουμε εδώ είναι εμπνευσμένες από τις ιστορίες του PLACES, ενώ άλλες μπορείτε να τις συνδυάσετε με δραστηριότητες παιγνιώδους αφήγησης, δοκιμάζοντας νέους τρόπους αφήγησης.

Γιατί;

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

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

Πώς;

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

Διαβάστε τις προτάσεις των καρτών μπαλαντέρ που σας δίνουμε:

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

Πρέπει να προετοιμάσετε τους μαθητές ή να τους εκπλήξετε;

Για πόσο καιρό θα χρησιμοποιείτε την κάρτα μπαλαντέρ;

Σε ποια τάξη ή για ποια δραστηριότητα θα ήταν χρήσιμη;

Και το καλύτερο από όλα: Σκεφτείτε μερικές καινούριες κάρτες μπαλαντέρ με τους μαθητές σας!

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ημέρα με τα τρελά καπέλα



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

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

Κάρτα Μπαλαντέρ - Φέρε το σκύλο στο σχολείο



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

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

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

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ανάποδη ημέρα



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

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

Κάντε μάθημα μόνο όταν οι μαθητές μετακινούνται μέσα στην τάξη.

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

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

Κάρτα Μπαλαντέρ - Μπες στα παπούτσια μου



Τι είναι;

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

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

Γιατί;

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

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

Πώς;

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

Μιλήστε για το τι είδους ανταλλαγή θέλετε να κάνετε.

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

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

Μιλήστε για την εμπειρία στην τάξη.

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ο κρυφός βοηθός



Τι είναι;

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

Γιατί;

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

Πώς;

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

Χωρίστε την τάξη σε μικρές ομάδες. Η καθεμία ορίζει διάφορες πράξεις καλοσύνης που θα ήθελαν να κάνουν ή να γίνουν αποδέκτες τους και τις γράφουν σε χαρτάκια, τα οποία συλλέγετε. Θα μπορούσε να είναι, για παράδειγμα, το να τακτοποιήσουμε το γραφείο κάποιου, να κρεμάσουμε το μπουφάν του, να του φέρουμε ένα ποτήρι νερό, να βάλουμε ένα κομμάτι σοκολάτας στην τσάντα κάποιου ή στο τάπερ του μεσημεριανού κ.λπ. Προσπαθήστε να βρείτε έναν τρόπο αυτές οι πράξεις των μικρών βοηθών να γίνουν κατά τη διάρκεια του μαθήματος, ώστε να μην μείνει κανείς εκτός. Όλοι δίνουν και όλοι πρέπει να λάβουν μυστική βοήθεια. Μπορείτε επίσης να αποφασίσετε στην τάξη να είστε μυστικοί βοηθοί μιας άλλης τάξης ή κάποιου έξω από το σχολείο και να κάνετε διάφορα χρήσιμα πράγματα στην κοινότητα: να απομακρύνετε τα σκουπίδια, να τακτοποιήσετε, να χτίσετε ένα καταφύγιο για αστέγους, να φυτέψετε λουλούδια στην πόλη ή να πάτε και να αφηγηθείτε τις ιστορίες σας σε ένα κοντινό γηροκομείο!

Κάρτα μπαλαντέρ - Γίνε ο δάσκαλος



Τι είναι;

Μια κάρτα μπαλαντέρ εμπνευσμένη από τις ιστορίες του PLACES *Δρακοχορευτές* και ο *Μπουινιάς*. Ορίστε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών υπεύθυνους για την επίλυση συγκρούσεων ή για τον σχεδιασμό και τη διεξαγωγή ενός ή αρκετών μαθημάτων για μια σχολική ημέρα.

Γιατί;

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

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

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

Πώς;

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

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

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

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

Μιλήστε για τη διδακτική και μαθησιακή εμπειρία στην τάξη.

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

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

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

Αναστοχασμός για Εκπαιδευτικούς



Κάρτα αναστοχασμού - Αφήγηση



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

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

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

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

Κάρτα αναστοχασμού - Παιγνιώδης Μάθηση



Πως εφαρμόσατε την παιγνιώδη μάθηση στο σχολείο;
Ήταν η παιγνιώδης μάθηση χρήσιμη για την κατανόηση των ΣΒΑ και της ευρωπαϊκής ολοκλήρωσης;
Σας ήταν εύκολο ή δύσκολο να εφαρμόσετε αυτήν την προσέγγιση στην τάξη; Γιατί;

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

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

Βιβλιογραφία - Για όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα I

ΣΒΑ για παιδιά.

- United Nations. (n.d.). Student resources on the SDGs. United Nations Sustainable Development Goals. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
- UNICEF. (n.d.). SDG resources for children and youth. UNICEF. <https://www.unicef.org/sdgs/resources>
- World's Largest Lesson. (n.d.). Teach the Global Goals. <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>
- de Heer, M. (n.d.). The planet and the 17 goals: A comic about the global goals for sustainable development. United Nations Convention to Combat Desertification (UNCCD). https://catalogue.unccd.int/1200_GlobalGoalsComic.pdf
- United Nations. (n.d.). Climate Action Superheroes. United Nations. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
- National Geographic Kids. (n.d.). All about the Sustainable Development Goals. <https://www.natgeokids.com/uk/sustainability-news/all-about-the-sustainable-development-goals/>
- Sprouts. (2016, December 4). What are the sustainable development goals? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7dzFbP2AgFo>
- EU-integration
- European Union. (2023). EU & ME: How is the EU relevant to your daily life? Publications Office of the European Union. https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html
- European Commission. (n.d.). Learning corner. <https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-platforms>
- Learn Europe. (n.d.). Learn Europe: A digital educational platform for schools. <https://learneurope.eu/>
- European Commission. (n.d.). Available educational materials. https://commission.europa.eu/education/teaching-methods-and-materials/available-educational-materials_en

Προαγωγή της υγείας στο σχολείο και το πλαίσιο του Σχολείου Προαγωγής της Υγείας

- Darlington, E., Bada, M., Masson, J. E., & Santos, R. M. (2021). European standards and indicators for health promoting schools. Schools for Health in Europe Network Foundation. https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/standards_and_indicators_2.pdf
- Simovska, V. (2012). Guest editorial: What do health-promoting schools promote? Processes and outcomes in school health promotion. Health Education, 112(2), 84–87. <https://doi.org/10.1108/09654281211214527>
- Turunen, H., Sormunen, M., Jourdan, D., von Seelen, J., & Buijs, G. (2017). Health promoting schools—a complex approach and a major means to health improvement: Development of health promoting schools in the European region. Health Promotion International, 32, 177–184. <https://doi.org/10.1093/heapro/dax001>
- World Health Organization. (1986). Ottawa charter for health promotion. World Health Organization.
- World Health Organization, & United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). Making every school a health-promoting school: Global standards and indicators. World Health Organization. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/341907/9789240025059-eng.pdf>
- Schools for Health in Europe Network Foundation. (n.d.). SHE website. <https://www.schoolsforhealth.org>
- Vilaça, T., Darlington, E., Miranda Velasco, M. J., Martinis, O., & Masson, J. (2019). SHE school manual – New revised edition. Schools for Health in Europe Network Foundation (SHE).
- https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/health-promoting-school/he_school_manual_2.0.pdf

Αφήγηση

- Booker, C. (2004). The seven basic plots: Why we tell stories. Continuum.
- Bruner, J. (2002). Making stories: Law, literature, life. Harvard University Press.
- Corbett, P. (2008). Storyteller: Traditional tales to read, tell and write for ages 7 to 9. Scholastic.

Βιβλιογραφία - Για όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα II

Αφήγηση:

- Denning, S. (2011). The springboard: How storytelling ignites action in knowledge-era organizations. Routledge.
- Ellis, G., & Brewster, J. (2014). Tell it again! The storytelling handbook for primary English language teachers. British Council. <https://www.teachingenglish.org.uk/publications/resource-books/tell-it-again-storytelling-handbook-primary-english-language-teachers>
- Flye Sainte Marie, L. (2024). Le storytelling pour la formation: Ou l'art de raconter des histoires à portée pédagogique. Clic Éditions.
- Heathfield, D. (2014). Storytelling with our students: Techniques for telling tales from around the world (p. 86). Delta Publishing.
- Horsdal, M. (2011). Telling lives: Exploring dimensions of narrative. Routledge.
- McKee, R. (1997). Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting. Methuen/HarperCollins.
- Wright, A. (2008). Storytelling with children. Oxford University Press

Παιγνιώδεις προσεγγίσεις στη μάθηση:

- Dewey, J. (1997). Experience and education. Free Press.
- Skovbjerg, H. M. (2021). On play. Samfundslitteratur.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated learning: Legitimate peripheral participation. Cambridge University Press.
- Lennon, K. (2015). Imagination and the imaginary (1st ed.). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Skovbjerg, H.M; Jørgensen, H.H.; Pérez, K.Z.; Bekker, T. (2022, in press) Developing
- Tarot Cards to Support Playful Learning in Teacher Education. Design Research
- Society Conference. Bilbao. June 2022.

Η Σχεδιαστική Σκεψη (Design Thinking) στα σχολεία

- FUTE Project. (2017–2020). How to use design thinking in schools to involve pupils. The Future of European Education. <https://www.fute-project.eu>

Το έργο PLACES

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



Συνεισφορές από όλους τους εταίρους στο έργο



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



Co-funded by
the European Union