



# ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ ΝΕΟΔΙΟΡΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΩΝ

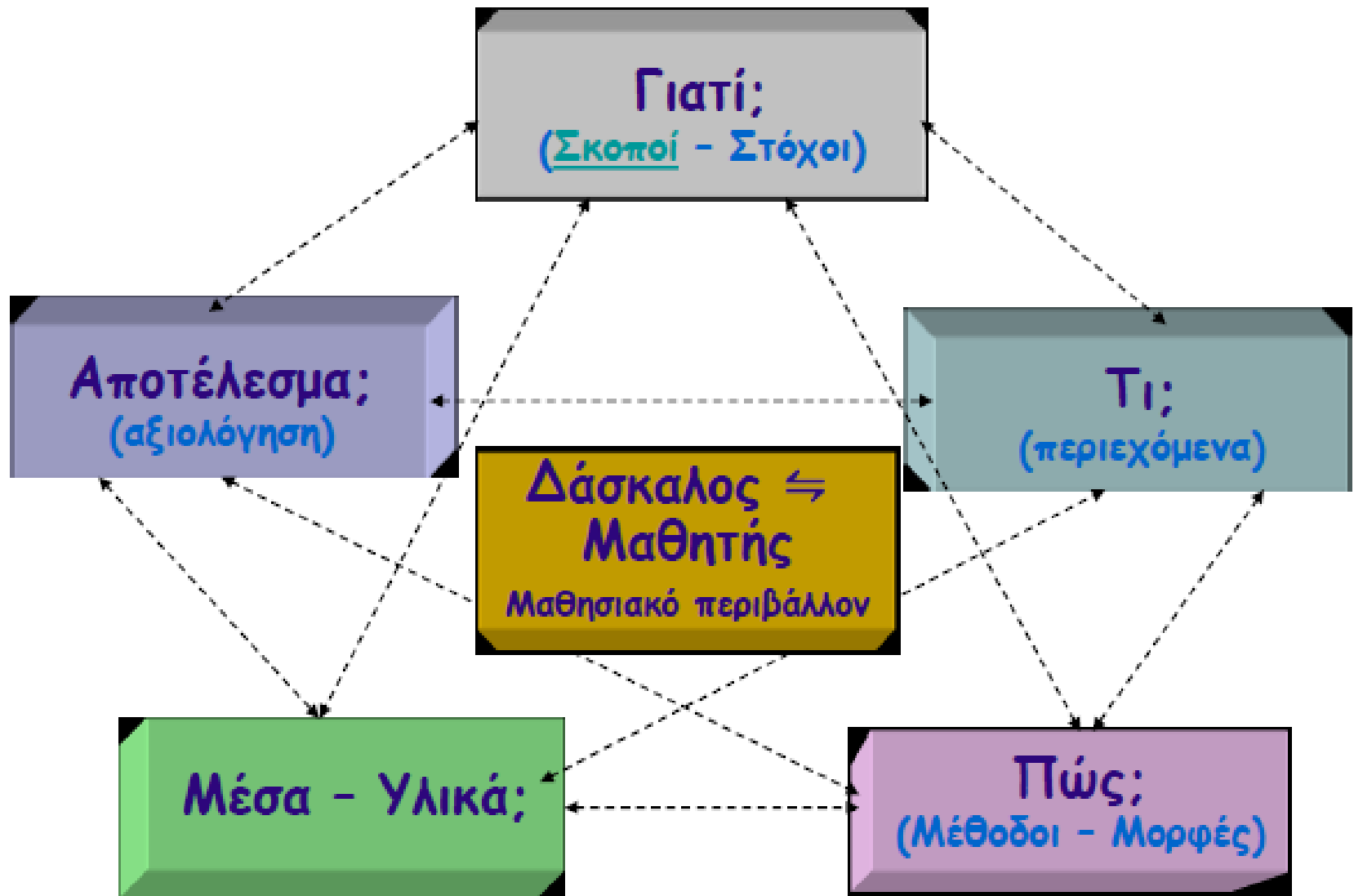


Δρ. Παπαδημητρίου Άρτεμις  
ΣΕΕ Προσχολικής  
9-9-21

«Δουλειά μας είναι να βοηθήσουμε τα παιδιά  
να επικοινωνήσουν με τον κόσμο,  
αναπτύσσοντας όλο το δυναμικό τους, όλες  
τους τις δυνάμεις και όλους τους τρόπους  
έκφρασης, υποσκελίζοντας όλα τα πιθανά  
εμπόδια»

L. Malagussi, Σχολεία Reggio Emilia

# ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ



# ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Μοντέλο διδασκαλίας

Στρατηγικές διδασκαλίας

Μέθοδος διδασκαλίας

Οι τρεις όροι και οι παραλλαγές τους συχνά  
χρησιμοποιούνται ως συνώνυμες

# ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

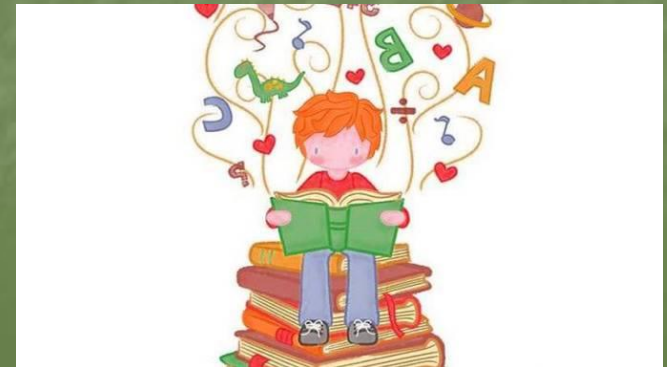
## Μέθοδος διδασκαλίας

- Ένα πρότυπο οργάνωσης του μαθήματος και συμπεριφοράς του εκπαιδευτικού, ένα οργανωμένο σύνολο διδακτικών στοιχείων, που εφαρμόζεται με συστηματικό τρόπο σε μια σειρά μαθημάτων



# Στρατηγικές διδασκαλίας: (ευρύτερη έννοια από εκείνη της μεθόδου διδασκαλίας.)

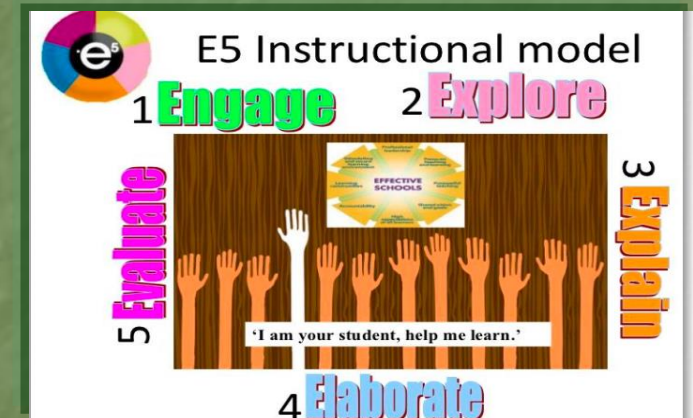
- Περιλαμβάνουν περισσότερες από μια μεθόδους και συνιστούν διδακτικές παρεμβάσεις συγκροτημένες σε μια ακολουθία με βάση συγκεκριμένες αρχές.



# Μοντέλο διδασκαλίας: (ευρύτερη από τις στρατηγικές διδασκαλίας)

- Αποτελεί μια διδακτική πρόταση που περιλαμβάνει την **ιεράρχηση** των εκπαιδευτικών προτεραιοτήτων, **συγκεκριμένες διδακτικές διαδικασίες** και προσδιορίζει τον τρόπο με τον οποίο **οργανώνεται η τάξη** και **γενικότερα η διδασκαλία** (σχηματοποιημένη απόδοση διδακτικής διαδικασίας)

KSAVE model	Knowledge	Skills	Attitudes, Values, Ethics
<b>Ways of Thinking</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creativity and innovation</li> <li>2. Critical thinking, problem solving, decision making</li> <li>3. Learning to learn, Metacognition</li> </ol>			
<b>Ways of Working</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Communication</li> <li>5. Collaboration (teamwork)</li> </ol>			
<b>Tools for Working</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Information literacy</li> <li>7. ICT literacy</li> </ol>			
<b>Living in the World</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Citizenship – local and global</li> <li>9. Life and career</li> <li>10. Personal &amp; social responsibility - including cultural awareness and competence</li> </ol>			

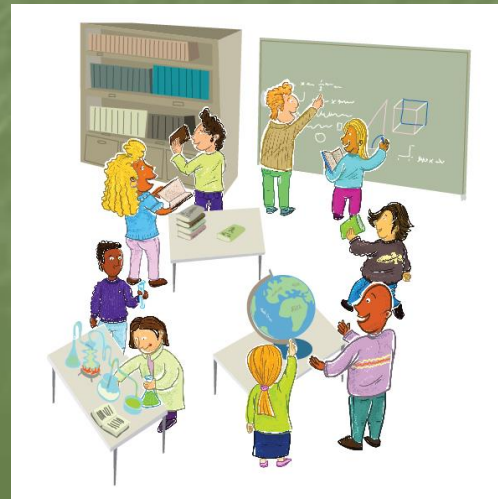


# ΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ

*Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση στην προσχολική εκπαίδευση φαίνεται να προβάλλει τα τελευταία χρόνια ως ένα **απαραίτητο πλαίσιο**, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στο παιδί της προσχολικής ηλικίας να **μυηθεί σε διαδικασίες** που θα το βοηθήσουν να μάθει από νωρίς να συνυπάρχει, να έρθει σε επαφή με συλλογικά φαινόμενα και καταστάσεις και να αποκτήσει αξίες όπως η συνεργασία, η αλληλοβοήθεια, ο σεβασμός και η επικοινωνία.*



## ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΟΜΑΔΑΣ



# Βήματα Διαμόρφωσης της ομάδας της τάξης

## ΒΗΜΑ 1ο:

**Αρχική σύνδεση στην ολομέλεια –Γνωριμία μελών- Εισαγωγή στοιχείων του συμβολαίου.**

### **Παράδειγμα.**

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια κούκλα η ότι άλλο θέλουμε να χρησιμοποιούμε στην τάξη μας, στην ολομέλεια για την πρώτη γνωριμία (η κούκλα θέλει να μας γνωρίσει... γίνεται η παρουσίαση της νηπιαγωγού, μετά των νηπίων νηπίων, ποιον γνωρίζω, ποιος έχει φοιτήσει στα προνήπια, κ.λπ). Τα παιδιά με ξεναγό την κούκλα γνωρίζουν τις γωνιές της τάξης, το χώρο μέσα και έξω από το σχολείο και τίθενται οι πρώτοι κανόνες.

**Πρώτοι κανόνες στην ολομέλεια :** είμαστε μια παρέα, θα παίζουμε και θα μαθαίνουμε όλοι μαζί. Τώρα ακούω τη δική σας γνώμη. Πώς θέλετε να είναι η ομάδα μας; Τι θα θέλατε να κάνουμε όλοι μαζί; Πώς θα το καταφέρουμε αυτό; Να γράψουμε μια «συμφωνία»;

Έτσι διαμορφώνονται οι πρώτοι κανόνες και γίνεται η καταγραφή τους –το γνωστό **εκπαιδευτικό συμβόλαιο** (από το *εγώ* στο *εμείς*).

## **ΒΗΜΑ 2ο: Προσωπική σχέση – Πρώτο επίπεδο διερεύνησης-Αξιοποίηση του συναισθήματος στην πρώτη σύνδεση σε δυάδα.**

### **Παράδειγμα 1°:**

«Όπως κάθεστε όλοι γύρω γύρω, κοιταχτείτε μεταξύ σας και ο καθένας σας ας διαλέξει κάποιο παιδάκι που δεν ξέρει καλά και που νομίζει, που νιώθει ότι θα ήθελε να το γνωρίσει περισσότερο. Φτιάξτε μαζί ένα ζευγαράκι».

### **Παράδειγμα 2°:**

Μοιράζω κάρτες με βαρκούλα ζωγραφισμένη πάνω, ανά 2 στο ίδιο χρώμα και τα παιδιά βρίσκουν το ζευγάρι τους. Σε μεγάλο γαλάζιο πανί στο πάτωμα, τους προσκαλώ να ταξιδέψουμε πίσω στις καλοκαιρινές μας διακοπές...Εγώ θα είμαι η κυρά-θάλασσα και θα κολυμπώ ανάμεσά σας...Ελάτε να γίνουμε βαρκούλες , βρείτε το μέρος που θα αράξετε μέσα στο νερό , κρατηθείτε γερά...ξεκινάμε!

## ΒΗΜΑ 3ο: Οδηγίες για την αυτορρύθμιση στην ομάδα- Επιλογή θέσεων- Οριοθέτηση.

### Παράδειγμα:

«Μόλις φτιάξετε ζευγαράκια πάρτε από ένα καρεκλάκι και καθίστε μαζί όπου σας αρέσει στον χώρο».

«Βάλτε τις καρέκλες σας απέναντι, ώστε να βλέπετε καλύτερα ο ένας τον άλλον... και μακριά από τα άλλα ζευγαράκια, να φτιάχνετε τη δική σας «φωλίτσα». Μέσα σε αυτή τη φωλίτσα θα κάνετε με την ησυχία σας τη μεταξύ σας κουβεντούλα.

# ΒΗΜΑ 4ο: Οριζόντια ισότιμη σχέση

## Παράδειγμα:

«Τώρα είναι η ώρα να γνωριστείτε μεταξύ σας...Πως σας λένε, πως λένε τον μπαμπά και τη μαμά, τα αδέρφια σας αν έχετε, που μένετε, ποια παιχνίδια σας αρέσουν, ποιο είναι το αγαπημένο σας φαγητό.

Αν ο χρόνος και το κλίμα το επιτρέπουν μπορώ να τους ρωτήσω: « Πως και βρεθήκατε εσείς οι δύο μαζί από όλα τα άλλα παιδιά, τι σε έκανε να θέλεις να γνωρίσεις περισσότερο αυτό το παιδί;»

**ΒΗΜΑ 5ο: Αξιοποίηση προσωπικής εμπειρίας-  
Έμφαση στη θετική εμπειρία- Προσωπική ευθύνη  
στο μοίρασμα.**

### **Παράδειγμα:**

Αφού τους δώσουμε λίγο χρόνο να γνωριστούν τους λέμε:  
«Τώρα ο καθένας θα κλείσει για λίγο τα μάτια του και θα  
σκεφτεί κάτι που του άρεσε πολύ το καλοκαίρι που πέρασε  
και το θυμάται μέχρι τώρα με ευχαρίστηση».

## **ΒΗΜΑ 6ο: Η μικρή ομάδα**

«Όταν και οι δυο έχετε σκεφτεί κάτι ευχάριστο ανταλλάξετε το με το ταίρι σας. Μετά σκεφτείτε και συζητήστε αν οι δύο εμπειρίες σας μοιάζουν σε κάτι ή σε πολλά, αν είναι εντελώς διαφορετικές κλπ.

**ΒΗΜΑ 7ο: Παρουσίαση εαυτού της δυάδας στην τετράδα-Αναγνώριση βαθμού επικοινωνίας.** ( από το εμείς στο εσείς και στο όλοι μαζί)

### **Παράδειγμα:**

«Το κάθε ζευγαράκι τώρα να διαλέξει ένα άλλο ζευγαράκι με τον ίδιο τρόπο: διαλέξτε αυτούς που έχετε διάθεση να γνωρίσετε καλύτερα και καθίστε μαζί τους». Προκειμένου να βοηθήσω την τετράδα να διαμορφωθεί: «Παιδιά τώρα κλείστε τον κύκλο, ώστε να μην αφήνετε κανέναν να σας επισκεφτεί. Οι άλλοι έκαναν το δικό τους κύκλο, κάντε κι εσείς το δικό σας»

## **ΒΗΜΑ 8ο: Το έργο συγκροτεί την ομάδα**

### **Παράδειγμα:**

«Τώρα θα κάνουμε κάτι παράξενο: Είστε δύο ζευγαράκια. Για να γνωριστείτε όλοι μεταξύ σας, ο καθένας θα παρουσιάσει το ταίρι του κι όχι τον εαυτό του. Για να δούμε θα θυμηθείτε όσα σας είπε το ταίρι σας;».

## **ΒΗΜΑ 9ο: Μοίρασμα μεταξύ ατόμου-δυάδας-μικρής ομάδας-ολομέλειας**

«Τώρα θα περάσω από όλους του κύκλους και θα γράψω σε ένα χαρτί τα πιο σημαντικά πράγματα που ακούστηκαν στον κύκλο σας και θέλετε να τα μάθουν όλα τα παιδιά της τάξης.

## **ΒΗΜΑ 10ο: Υπογραφή έργου**

Προσπαθήστε να βρείτε η κάθε τετράδα ένα όνομα που να σας ταιριάζει.

Μόλις είστε έτοιμοι, θα περάσω για δεύτερη φορά και στο χαρτί κάθε ομάδας θα γράψω το όνομα που εσείς διαλέξατε για να φωνάζουμε την ομάδα σας. Κάτω από το όνομα που θα γράψω εγώ, εσείς οι τέσσερις μπορείτε να κάνετε όλοι μαζί και τη ζωγραφιά που να ταιριάζει με την ομάδα σας ή μια ζωγραφιά από την ευχάριστη εμπειρία του καλοκαιριού.

## **ΒΗΜΑ 11ο: Παρουσίαση έργου στην ολομέλεια**

«Τώρα θα χαλάσουμε τις φωλίτσες που είχαμε φτιάξει και θα ανακατευτούμε όλοι μαζί. Κάθε ομάδα θα αποφασίσει ποιο παιδί (ορισμός εκπροσώπου για να ανακοινώσει τα αποτελέσματα της ομάδας στην ολομέλεια) θα μιλήσει για την ομάδα που φτιάξατε , θα μας πει το όνομα της ομάδας και θα μας περιγράψει τη ζωγραφιά. Ποιος είναι έτοιμος να μιλήσει για την ομάδα του: Ας ξεκινήσει λοιπόν!

## **ΒΗΜΑ 12ο: Σύνδεση στο ανώτερο επίπεδο της ομάδας. Εστίαση στον αρχικό σκοπό**

Υπογραμμίζω τη δουλειά κάθε ομάδας χωρίς να αγνοήσω ή να μειώσω καμία. Αναπλαισιώνω θετικά τις διαφορές μεταξύ τους.

## **ΒΗΜΑ 13ο:**

Αναδεικνύω τον τρόπο που συνδέονται οι διάφορες ομάδες και τα σημεία στα οποία η μία συμπληρώνει την άλλη. Πχ «η ομάδα των «καρχαριών» και η ομάδα των «δελφινιών» κάνανε φέτος το καλοκαίρι διακοπές στη θάλασσα, η ομάδα των «λύκων» και η ομάδα των «λεονταριών» έκαναν διακοπές στο βουνό και όλες μαζί οι ομάδες πέρασαν ευχάριστα.

## **ΒΗΜΑ 14ο:**

Ακούμε προσεκτικά το κεντρικό θέμα που εκφράζει η ομάδα μέσα από την αλληλουχία μηνυμάτων που φέρνουν οι μικρές ομάδες.

## **ΒΗΜΑ 15ο:**

Τέλος κάνω τη σύνδεση με το στόχο της πρώτης ημέρας, που ήταν να γνωριστούν τα μέλη της ομάδας και να ευαισθητοποιηθούν στην ομαδική δουλειά. Τι λέτε παιδιά, σε σχέση με την αρχή της ημέρας μας στο νηπιαγωγείο, έχει αλλάξει κάτι; Ξέρουμε περισσότερα ο ένας για τον άλλο; Θέλουμε να μάθουμε περισσότερα; Να κάνουμε περισσότερα πράγματα μαζί;


**Παράδειγμα:** Μπορούμε μέσα από την ιστορία με τις βάρκες, τα καράβια κ.λ.π να **δημιουργήσουμε καταστάσεις προβληματισμού όπως;** Αυτά τα ναυτάκια μας είπαν πως τους άρεσε που ταξίδεψαν με δυνατό αέρα και κατάφεραν να κρατήσουν όρθια τη βάρκα τους!

Θέλετε να μας πείτε πώς το καταφέρατε;

**Να του δοθεί η ευκαιρία να συνθέσουν την ομαδική εργασία τους**

Παράδειγμα που αποτελεί τμήμα ενός project που υλοποίησα κάνοντας έρευνα πεδίου (**Γνωρίζω την γειτονιά μου**).

.....Μετά θα προτείνουμε στα παιδιά αν θέλουν να πάμε ένα περίπατο για να διερευνήσουμε τον χώρο έξω από το σχολείο και τα παιδιά θα αποφασίσουν πως θα χωριστούν σε ομάδες των 3-4 ατόμων. Η κάθε ομάδα θα καταγράψει τις δραστηριότητες που θα αναλάβει από τον πίνακα που είχαμε δημιουργήσει, όταν μιλήσαμε για τις 5 αισθήσεις.

Μια βόλτα στη γειτονιά μας.	
Τι βλέπουμε;	
Τι ακούμε;	
Τι πιάνουμε	
Τι μυρίζουμε;	
Τι νιώθουμε;	

Τα παιδιά θα αποφασίσουν ποια εργασία θα επιλέξουν. Η μια ομάδα θα φωτογραφίσει, η άλλη θα μαγνητοφωνήσει ήχους, η άλλη θα εστιάσει στις μυρουδιές, η άλλη στην αφή και η άλλη στα συναισθήματα που θα τους προκαλέσει ο περίπατος στη γειτονιά μας.

Ορισμένες σύγχρονες μεθοδολογικές προσεγγίσεις που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στην τάξη τους έχοντας ως κοινή βάση τη διδασκαλία με ομάδες εργασίας είναι:

- ❑ το σχέδιο συνεργατικής έρευνας (Project)
- ❑ η ερευνητική – ανακαλυπτική μέθοδος (Discovery method),
- ❑ το παιχνίδι ρόλων – η δραματοποίηση,
- ❑ η βιωματική μάθηση,
- ❑ η διδασκαλία με τη χρήση Τ.Π.Ε.,
- ❑ η διδασκαλία επικεντρωμένη στη δημιουργική σκέψη
- ❑ ο καταιγισμός ιδεών (ιδεοθύελλα) (Brain storming)
- ❑ η αξιοποίηση της τέχνης στην εκπαίδευση.

## Επίλυση προβλημάτων (problem solving)

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης θέτουν το πρόβλημα και την επίλυση προβλημάτων (με τη γενική έννοια) στο επίκεντρο των μαθησιακών δραστηριοτήτων

Πρόβλημα αποκαλείται μια κατάσταση που το άτομο προσπαθεί να επιτύχει ένα συγκεκριμένο σκοπό και πρέπει να βρει τα μέσα και τους τρόπους να τον επιτύχει

Η επίλυση προβλημάτων αναφέρεται στις προσπάθειες που καταβάλλει ένα άτομο, προκειμένου να επιτύχει έναν σκοπό για τον οποίο δεν έχει έτοιμη λύση

# Επίλυση προβλημάτων (problem solving)

- Λειτουργική Ψυχολογία: Προσπάθεια για ερμηνεία της διαδικασίας επίλυσης προβλημάτων και προσπάθεια ανάδειξης και καλλιέργειας σχετικών ικανοτήτων
  - Εκπρόσωποι: Claparede, J. Dewey

**Ο άνθρωπος υποχρεωμένος καθημερινά να λύνει προβλήματα στη ζωή του και η εκπαίδευση προσπαθεί να εφοδιάσει τους μαθητές με τρόπους, στρατηγικές και μεθόδους επίλυσης προβλημάτων**

# Επίλυση προβλημάτων (problem solving)

Κατά G. Polya διακρίνονται τέσσερα βήματα για την επίλυση προβλημάτων

- Κατανόηση του προβλήματος
- Κατάστρωση ενός σχεδίου επίλυσης του προβλήματος
- Εκτέλεση του σχεδίου
- Ανασκόπηση και αξιολόγηση

## □ **Παιχνίδια ρόλων, παιχνίδια**

Οι μαθητές υποδύονται ρόλους που συνδέονται με μια εξεταζόμενη κατάσταση. Στόχος είναι η βαθύτερη κατανόηση της κατάστασης μέσω του βιώματος. Αξιοποίηση ποικίλων εκφραστικών μέσων. Ο δάσκαλος εμπνευστής, καθοδηγητής. Προηγείται συζήτηση για τον προσδιορισμό και την αναγκαιότητα κάθε ρόλου. Παραδείγματα Εκπαιδευτικό παιχνίδι στον υπολογιστή.

## □ **Μελέτη περίπτωσης**

Πραγματικό ή υποθετικό παράδειγμα - πρόβλημα, που αντιπροσωπεύει μια ευρύτερη κατάσταση. Αναλύεται σε βάθος από τους μαθητές και διερευνώνται εναλλακτικές λύσεις. Εφαρμόζονται οι υπάρχουσες θεωρητικές γνώσεις. Υποκινείται η ερευνητική πορεία προς τη μάθηση. Μέσα από την ενδελεχή διερεύνηση της επιμέρους περίπτωσης, εξάγονται συμπεράσματα για τη λειτουργία του όλου.

## □ **Επισκέψεις, παρακολουθήσεις**

Επισκέψεις σε μουσεία, πινακοθήκες, αρχαιολογ. χώρους, επιστημονικές εκθέσεις κλπ. Παρακολούθηση ταινιών, ντοκυμαντέρ, θεατρικών παραστάσεων. Ενίσχυση του πολιτισμικού κεφαλαίου των μαθητών (ειδικά αυτών που έρχονται από χαμηλά κοινωνικά στρώματα).

# Η συμβολή των ΤΠΕ

- Η ύπαρξη των ΤΠΕ στη διδασκαλία «ακυρώνει» εμπράκτως ορισμένες παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, καθώς διανοίγει νέες δυνατότητες
- **Παράδειγμα:** Η χρήση από τους μαθητές του διαδικτύου καθιστά πολύ εύκολη την πρόσβαση σε μεγάλο όγκο πληροφοριών –
- Το δυναμικό των ΤΠΕ επέτρεψε τη δημιουργία νέων μοντέλων διδασκαλίας (WebQuest)

# Η ενεργητική ερευνητική – ανακαλυπτική μέθοδος

Πρόκειται για τη διδακτική μεθοδολογία, η οποία

- παρακινεί τους μαθητές να αυτενεργήσουν, υπό την κατάλληλη καθοδήγηση του διδάσκοντα, ώστε να ανακαλύψουν μόνοι τους τη γνώση και να κατακτήσουν τη μάθηση. Οι μαθητές δεν είναι παθητικοί αποδέκτες, αλλά άτομα που συμμετέχουν ενεργά στη μάθησή τους.
- Στο πλαίσιο αυτής της μεθόδου δεν παρέχονται έτοιμες λύσεις στους μαθητές, αλλά πολύ περισσότερο σωστές κατευθύνσεις, έτσι ώστε εκείνοι να φθάσουν μόνοι τους στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Στην ενεργητική ερευνητική μάθηση είναι χρήσιμο να αξιοποιηθούν και τα εναλλακτικά περιβάλλοντα μάθησης (αξιοποίηση νέων τεχνολογιών).

Ο Bruner υποστηρίζει ότι η γνωστική ανάπτυξη του ατόμου ακολουθεί τρία στάδια. Αυτά τα στάδια αποτελούν τους τρεις τρόπους επεξεργασίας, σύμφωνα με τους οποίους διαμέσου της ανακαλυπτικής μάθησης πραγματοποιείται η απόκτηση, ο μετασχηματισμός και η αξιολόγηση των γνώσεων, δηλαδή πραγματοποιείται η αναπαράσταση των γνώσεων στη γνωστική δομή του ατόμου (Κολιάδης, 1997).

### Πραξιακή Αναπαράσταση

συνιστά μάθηση με πραγματικά αντικείμενα, πρότυπα επίδειξης, παιχνίδια ρόλων, παραδείγματα π.χ.  $3+3=6$ : 3 πραγματικά μολύβια και 3 πραγματικά μολύβια ίσον 6 πραγματικά μολύβια

### Εικονιστική αναπαράσταση

συνιστά μάθηση μέσω εικόνων, σχεδιαγραμμάτων κ.α. π.χ.  $3+3=6$ :



### Συμβολική αναπαράσταση

πραγματοποιείται συμβολικά - γλωσσικά, δηλαδή με μαθηματικά ή γλωσσικά σύμβολα, π.χ. γλωσσικά: τρία και τρία ίσον έξι, με μαθηματικά σύμβολα:  $3+3=6$



Ο Bruner υποστηρίζει ότι τα τρία αυτά στάδια συνυπάρχουν στο παιδί ανεξάρτητα από την ηλικία. Η διαφορά βρίσκεται στο βαθμό που χρησιμοποιείται το κάθε στάδιο σε κάθε ηλικία.

# Jerome Bruner

## Learning Modes

**Enactive**  
Learn through  
movement or action



**Play with  
a book**



**Iconic**  
Learn through  
images or icons



**Look at  
pictures**



**Symbolic**  
Learn through  
abstract symbols



**Read  
for research**



# Η βιωματική - επικοινωνιακή μάθηση ως εργαλείο αντίρροπης δράσης στα αρνητικά στοιχεία της σύγχρονης εποχής

Η επεξεργασία των βιωμάτων

- Δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να επεξεργαστούν υπαρκτές καταστάσεις και να καταλήξουν σε συμπεράσματα, ύστερα από μια διεξοδική επεξεργασία.
- Έχουν δική τους άποψη, δική τους γνώμη και δεν αναμασούν ξένες απόψεις. (Καταπολέμηση της αδυναμίας του παιδιού να αρθρώσει προσωπικό λόγο)

Παραδοσιακά επαγγέλματα

Ο Γραμματισμός στην Προσχ. Εκπ/ση

παρθωσαειτς  
17-5-2014  
καυκο ΑΧΕΣΤΣ

μανάβης

ΠΕΤΑΧΩΣΗ

ΠΕΤΑΧΩΣΗ

ΠΕΤΑΧΩΣΗ

ΠΕΤΑΧΩΣΗ

ΟΤΕΚ  
ΕΚ

ΟΤΕΚ  
ΜΑΡΙΝΑ  
7-5-2014

ΟΤΕΚ

ΒΑΣΙΛΗΣ  
ΠΕΤΑΧΩΣΗ  
6-5-2014

ΥΡΑΝΕΡΟ  
6-5-2014  
ΒΑΣΙΛΗΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ  
5-5-2014

**Παλιότερα** υπήρχε η αντίληψη ότι τα παιδιά πρέπει να κατακτήσουν ένα συγκεκριμένο επίπεδο νοητικής ωριμότητας για να είναι έτοιμα για τη γραφή και την ανάγνωση.

**Σήμερα**, επικρατεί η αντίληψη ότι η μάθηση της ανάγνωσης και της γραφής είναι μια εξελικτική διαδικασία, η οποία πηγάζει από το ίδιο το παιδί, ξεκινά από το πρώτο έτος της ζωής του και «αναδύεται» ανεμπόδιστα, εφόσον οι συνθήκες είναι κατάλληλες.

**Ο γραμματισμός** λοιπόν, έχει σχέση με την ικανότητα του ατόμου όχι απλά να διαβάζει και να γράφει,

αλλά να **λειτουργεί αποτελεσματικά** σε διάφορα **περιβάλλοντα και καταστάσεις επικοινωνίας**, όπου χρησιμοποιούνται κείμενα γραπτού και προφορικού λόγου

αλλά και **μη γλωσσικά κείμενα**, όπως χάρτες, εικόνες, σχεδιαγράμματα κλπ (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003).

# Αναδυόμενος γραμματισμός (emergent literacy).

Ο όρος «**αναδυόμενος γραμματισμός**» αναφέρεται στις συμπεριφορές ανάγνωσης και γραφής των μικρών παιδιών, οι οποίες συνδέονται τόσο με την κωδικοποίηση και αποκωδικοποίηση του γραπτού λόγου

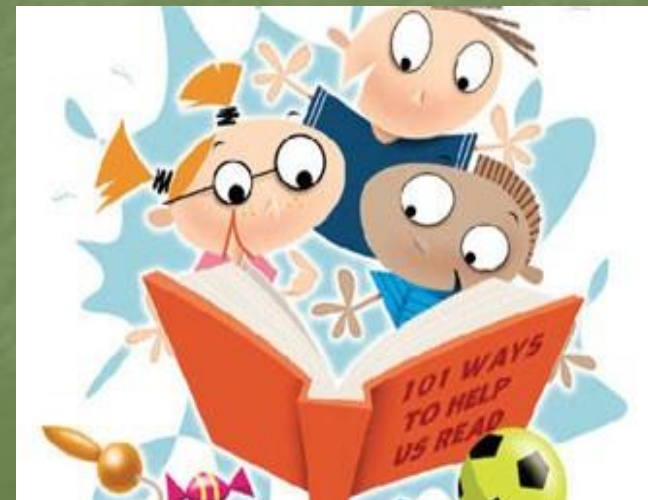
όσο και με την κατανόησή του και οι οποίες παρατηρούνται στην προσχολική περίοδο, πριν από την είσοδο του παιδιού στο δημοτικό σχολείο και τη συστηματική εκμάθηση ανάγνωσης και γραφής.

## Στην προσχολική εκπαίδευση δε διδάσκουμε ανάγνωση και γραφή!!!

- Η συστηματική διδ/λία της ανάγνωσης και γραφής είναι και πρέπει να παραμένει κύριο έργο των δασκάλων του δημοτικού σχολείου.
- Η Κουτσουβάνου (2000) υποστηρίζει ότι «η γλώσσα μαθαίνεται με την επικοινωνία και τη χρήση και όχι με την εξάσκηση. Επικοινωνία που παρέχει ευχαρίστηση στα παιδιά κι όχι απομόνωση». Αυτή η αντίληψη του επικοινωνιακού χαρακτήρα της γλώσσας, αποτελεί μία από τις βασικές αρχές της νέας προσέγγισης για την ανάπτυξη του γραμματισμού.

## Η Γλώσσα στα Ν.Π.Σ.

- Κατανόηση πληροφορικών κειμένων
- Παραγωγή πληροφορικών κειμένων
- Κατανόηση γραπτού λόγου
- Παραγωγή γραπτού λόγου



# Κατανόηση πληροφορικών κειμένων:

## Τύποι κειμένων:

Παραμύθια, Ποιήματα, Ιστορίες, Γλωσσοδέτες, Παροιμίες

Οδηγίες προσανατολισμού για μια επίσκεψη, Κανόνες με τους οποίους παίζεται ένα παιχνίδι,

Κατευθύνσεις στην υλοποίηση μιας συνταγής

Απλοί διάλογοι «μεταξύ αγνώστων» με συγκεκριμένο στόχο: οδηγίες, κανόνες, πρόσκληση κ.λπ.,

Οτιδήποτε προφορικό κείμενο

Διάλογοι ελεύθεροι αλλά και σχεδιασμένοι από τη νηπιαγωγό

Συζητήσεις

## Παραγωγή πληροφορικών κειμένων:

Αφηγήσεις παραμυθιών και ιστοριών φανταστικών ή πραγματικών, Προφορικές διηγήσεις:

Παιχνίδια ρόλων, Δραματοποιήσεις, Θεατρικό παιχνίδι, Αυτοπαρουσιάσεις/παρουσίαση κάποιου γεγονότος ή προσώπου μέσα στην τάξη, Περιγραφές εικόνων, πινάκων ζωγραφικής κ.λπ.,

Ποιήματα, Τραγούδια, Αινίγματα, Γλωσσοδέτες, Παροιμίες.

Εικονογραφημένες ιστορίες, Αφήγηση καθημερινών γεγονότων, Περιγραφές προσώπων ή γεγονότων που παρακίνησαν το ενδιαφέρον τους.

# Κατανόηση γραπτού λόγου

Διαφημίσεις, Μαγειρικές συνταγές, Λίστες για την αγορά προϊόντων, Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, Ανάγνωση βιβλίων: Παραμύθια, ιστορίες, περιοδικά..., Εικονογραφημένα βιβλία, Πολυτροπικά κείμενα.



Έντυπα: λογαριασμοί, εισιτήρια..., Ετικέτες, Προσκλήσεις, Ανακοινώσεις, Ευχετήριες κάρτες, Συνταγές γιατρού, Λογαριασμοί ΔΕΗ, ΟΤΕ...

Χάρτες, Αφίσες, Εξώφυλλα βιβλίων, Εικονογραφημένα βιβλία.

Αφήγηση οικογενειακών ιστοριών όμορφων στιγμών που ζήσαμε

Ακρόαση ιστοριών παιδικής λογοτεχνία από το Ίντερνέτ

# Παραγωγή γραπτού λόγου:

Προσκλήσεις, Αφίσες, Μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, Οδηγίες παιχνιδιών, Μαγειρικές συνταγές.

Προσκλήσεις, Αφίσα, Λογισμικό αισθητικής έκφρασης & ανάπτυξης της δημιουργικότητας (tuxpaint).

Χρήση διαφορετικών εργαλείων γραφής: μαρκαδόροι, μολύβια,

Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration-κειμένου Word,

Πίνακες αναφοράς, Πινακίδες καταστημάτων, Παιχνίδια με τις λέξεις, Ποιήματα

Η γραφή δεν νοείται μηχανιστικά, δηλαδή μόνο ως εξάσκηση της λεπτής κινητικότητας ή ως συντονισμός ματιού χεριού.

Σε αυτή τη λογική ήταν οι λεγόμενες **προγραφικές ασκήσεις**, που συνήθως είτε απαιτούσαν «γέμισμα» ενός σχεδίου είτε το «τράβηγμα» μιας γραμμής.

Τώρα θα στολίσω τα παπλώματα της εικόνας. Στο ένα πάπλωμα συνεχίζω τα σχέδια, στο άλλο σχεδιάζω ό,τι θέλω.





# Πολυτροπικό κείμενο

**ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ**  
Περιβαλλοντική εταιρεία για τη διατήρηση της αρίστης ζωής και του φυσικού περιβάλλοντος

Home | Δράσεις | Περιβαλλοντικό Κέντρο | Περιβαλλοντική Εκπαίδευση | Βαλκανική συνεργασία

Εθελοντισμός | Μικρά Άρκτας | Εκδόσεις | Υποστηρίξτε το έργο μας | Επικοινωνήστε μαζί μας

Βιντεοθήκη

### Λύκος (Canis lupus)

Ο λύκος υπήρξε το σαρκοφάγο με τη μεγαλύτερη γεωγραφική εξάπλωση στον πλανήτη μας. Σήμερα έχει εξαφανιστεί από το μεγαλύτερο μέρος της προηγούμενης κατανομής του. Η αρνητική αντίληψη που έχουν οι άνθρωποι για το λύκο και η μείωση της φυσικής του λείας καθιστούν το είδος τριτώ και τη συνέχεια της επιβίωσής του προβληματική.

## Ο ΛΥΚΟΣ

ΣΥΜΒΟΛΟ ΔΥΝΑΜΗΣ ΚΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ

ΕΠΙΒΙΒΗΝΕΙ ΣΤΗ ΦΥΣΗ ΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΧΡΟΝΙΑ

ΥΠΗΡΞΕ ΤΟ ΟΙΚΟΣΤΑΣΙΟ ΜΕ ΤΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΗ ΕΞΑΠΛΩΣΗ

ΕΧΕΙ ΕΞΑΦΑΝΙΣΤΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΕΣΤΟ ΤΗΣ ΓΥΡΩΝΗΣ

ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Ο ΛΥΚΟΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΚΟΜΗ

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ ΤΟΥ ΒΙΝΑΙ ΕΠΙΣΦΑΛΗΣ

αφ' ελπιούμε μαζί το μέλλον του

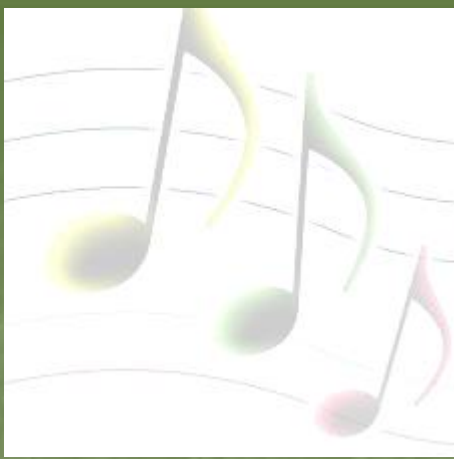
Ορεινά οικοσυστήματα  
Καφέ αρκούδα  
Λύκος  
- Χαρακτηριστικά του Λύκου  
- Παράγοντες που επηρεάζουν αρνητικά το μέλλον του λύκου στην Ελλάδα  
- Πρόγραμμα LIFE «ΛΥΚΟΣ»  
- Ο λύκος παρών στους Μύθους και τις Παραδόσεις  
Αγριόγιδο  
Βίδρα  
Ελληνικός πτοιμενικός

- ▶ Πολυτροπικό (multimodal) κείμενο **ονομάζεται οποιοδήποτε κείμενο συνδυάζει ποικίλους τρόπους (modes) νοηματοδότησης**, ώστε να παραχθεί ένα συγκεκριμένο επικοινωνιακό αποτέλεσμα.
- ▶ Τέτοιου είδους κείμενα βρίσκονται σε όλα τα μέσα επικοινωνίας:

- ▶ Σε οπτικά και ηχητικά μέσα:
- ▶ π.χ. βιντεο/ταινίες που συνδυάζουν προφορικό λόγο, εικόνες, ποικίλα είδη πλάνων και κίνηση της εικόνας, μουσική και ηχητικά εφέ. Ακουστική αφήγηση που συνδυάζει προφορικό λόγο, μουσική στο παρασκήνιο και ηχητικά εφέ.

*"Ο σκοπός της τέχνης δεν είναι να  
αναπαραστήσει την εξωτερική εμφάνιση των  
πραγμάτων, αλλά την εσωτερική τους σημασία."  
Αριστοτέλης*

**Η Αξιοποίηση της Τέχνης στην  
Εκπαίδευση**



Με τον όρο τέχνες στο σχολείο εννοούμε  
τη λογοτεχνία, τη μουσική, τον  
κινηματογράφο, τα εικαστικά, το θέατρο,  
το χορό κ.λ.π



# Η επαφή των παιδιών με την τέχνη βοηθά τα παιδιά:

- να αποκτήσουν ευαισθησία, ικανότητα για μάθηση
- να γίνουν πιο δημιουργικά
- να εντάσσονται ομαλότερα στην ομάδα
- να ενισχύουν τις νοητικές τους λειτουργίες (σκέψη, κρίση, ανάλυση, αφαίρεση, σύνθεση, παρατήρηση, μνήμη)
- συντελεί στην καλύτερη κατανόηση του εαυτού τους, των άλλων ανθρώπων και του κόσμου, με περισσότερο ολιστικούς τρόπους (Lawrence, 2008:67)
- αποτελεί σημαντική «πρόκληση για σκέψη» (Κόκκος, 2009) και προάγει το στοχασμό (Κόκκος, 2011).
- χαρίζει στο μαθητή γνωστική ευελιξία, αναπτύσσει τη φαντασία του, ωθεί τη σκέψη του σε πολλαπλές ερμηνείες, τον ενδυναμώνει πολιτιστικά και τον ευαισθητοποιεί αισθητικά.
- συντελεί στην καλύτερη κατανόηση του εαυτού τους, των άλλων ανθρώπων και του κόσμου, με περισσότερο ολιστικούς τρόπους (Lawrence, 2008:67)
- Η τέχνη, λόγω της χρήσης ποικίλων συμβολικών συστημάτων, είναι ικανή να ενεργοποιήσει την πολλαπλή νοημοσύνη και να καλύψει τις ανάγκες του ατόμου για ολιστική ανάπτυξη της προσωπικότητας (Gadsen, 2008, σ. 52).

# Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

- Δίνει πλήθος ερεθισμάτων
- Δημιουργεί συνθήκες συναισθηματικής έκφρασης κι αλληλεπίδρασης
- Διασφαλίζει ένα προστατευτικό κλίμα αμοιβαίας εμπιστοσύνης
- Ενισχύει την ενεργητική συμμετοχή, την εξερεύνηση και τον πειραματισμό
- Εμπνέει
- Συν-δημιουργεί
- *Ο εκπαιδευτικός δεν χρειάζεται να έχει ειδικές γνώσεις!*

**Ο ρόλος του είναι:  
Εμπυχωτικός  
Υποστηρικτικός  
Συντονιστικός  
Αυθεντικός  
Φιλικός**

# Τα projects Visible (VT) και Artful Thinking (AT) Τα προγράμματα ορατή σκέψη και έντεχνος συλλογισμός

Τα δύο αυτά projects, αναπτύχθηκαν υπό την αιγίδα του Project Zero (PZ) του Πανεπιστημίου του Harvard.

Το VT που έχει πια κλείσει 10 χρόνια ζωής, προηγείται χρονικά από το AT και συνδέεται με αυτό καθώς μοιράζονται τις ίδιες ή παρόμοιες εκπαιδευτικές τεχνικές σε ένα ευρύ φάσμα ηλικιών που απλώνεται κυρίως στην τυπική εκπαίδευση.

Το ιστορικό πλαίσιο του PZ καθώς και όλα τα προγράμματα που αυτό υποστηρίζει παρουσιάζονται στην ηλεκτρονική διεύθυνση:  
<http://www/pz.harvard.edu>

# Ενδεικτικού τύπου ερωτήματα που ενεργοποιούν τη στοχαστική διάθεση

## Ρουτίνες

Η παλέτα της "έντεχνης συλλογιστικής" αποτελείται από 6 τρόπους ή μορφές συλλογισμού φόρμες ή μοτίβα διανοητικής ή πνευματικής συμπεριφοράς-που αντιστοιχούν σε 6 βασικά χρώματα και έχουν διπλή δυναμική:

Είναι ενδειγμένοι τρόποι τόσο για την εξερεύνηση των ίδιων των έργων τέχνης, όσο και για την εξερεύνηση θεμάτων και εννοιών του σχολικού προγράμματος.

# Έντεχνος συλλογισμός

## Artful Thinking Palette

αιτιολογώ

ρωτάω,  
αναρωτιέμαι,  
εξετάζω, ερευνώ

παρατηρώ και  
περιγράφω

εξετάζω από  
διαφορετικές γωνίες  
θέασης

διερευνώ την  
πολυπλοκότητα

συγκρίνω και  
συνδέω

Η παλέτα της «έντεχνης συλλογιστικής»

# Τα 6 μοτίβα του Έντεχνου Συλλογισμού (Harvard, 2004) είναι :

- Ερώτηση, εξέταση, έρευνα  
γαλάζιο: ρωτάω, αναρωτιέμαι, εξετάζω, ερευνώ
- Παρατήρηση και περιγραφή  
πράσινο: παρατηρώ και περιγράφω
- Συγκρίνοντας και συνδέοντας  
πορτοκαλί: συγκρίνω και συνδέω
- Εξέταση από διαφορετικές γωνίες θέασης  
κίτρινο: εξετάζω από διαφορετικές γωνίες θέασης
- Ερμηνεία και αιτιολόγηση,  
κόκκινο: αιτιολογώ
- Άλλες δημιουργικές τεχνικές  
βιολετί: διερευνώ την πολυπλοκότητα

# Τα μοτίβα

**Μοτίβο 1. ΕΡΩΤΗΣΗ, ΕΞΕΤΑΣΗ, ΕΡΕΥΝΑ**

1. 1. Βλέπω, Ισχυρίζομαι, αναρωτιέμαι /διερρωτώμαι [I see, I think, I wonder] Ζητάτε από τους μαθητές να παρατηρήσουν ένα έργο τέχνης

Τι βλέπεις;

Τι σκέπτεσαι γι αυτό που βλέπεις;

Τι είναι αυτό που σε κάνει να αναρωτιέσαι γι ' αυτό το έργο;

Υποστηρίξτε την ερμηνεία σας με λογικά επιχειρήματα



## 2. 1 ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ Παιχνίδι επεξεργασίας

Παρατηρώ

Επεξεργάζομαι

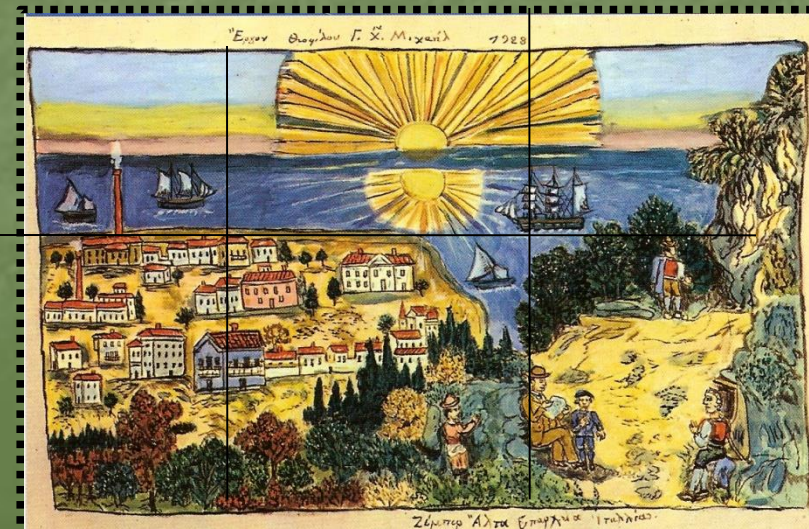
Ερμηνεύω

Παρατηρώ δηλαδή περιγράψω κάτι όπως φαίνεται.

Επεξεργάζομαι δηλαδή επεκτείνομαι στις λεπτομέρειές του

Ερμηνεύω δηλαδή εξηγώ τι σημαίνει για μένα, ποια είναι η σημασία του και το νόημά του.

Παίρνουμε ένα έργο τέχνης και το χωρίζουμε σε επιμέρους ενότητες.



Θεόφιλου Χατζημιχαήλ, (Ζίμπερ Άλτα Υπαρχεία Ιταλίας, 1928)  
73.5x115, (Καζεϊνή σε καμβά)

## Δημιουργικές ερωτήσεις [Creative Questions] Ένα μοτίβο για τη δημιουργία ερωτήσεων με διανοητική πρόκληση Γιατί...

- (1) Για ποιους λόγους...
- (2) Τι θα γινόταν αν... ;
- (3) Για ποιο σκοπό... ;
- (4) Ποια θα ήταν η διαφορά εάν...;
- (5) Τι θα συνέβαινε αν γνωρίζαμε ότι..
- (6) Τι θα άλλαζε αν... ;
- (7) Αν υποθέσουμε ότι...





ο ήλιος



Ο ήλιος συνάντησε

ένα κοριτσάκι  
που ήταν στο κρηνο  
με τα πολλά λούδια

τα χιλιά χρώματα  
και τα πολλά αρώματα.

Ο απότομος θυρεμός



ο απότομος θυρεμός  
σκουμπάει τη  
θαλάσσο  
με τα ωραία καράβια της  
και τους πομους ναύτες  
που σταμάτησαν στη στεριά  
και βρήκανε μια πασχαλίτσα.

Θάλασσα πλοία



Μία θάλασσα οι πλοία  
μετακαρβία τα πολλά


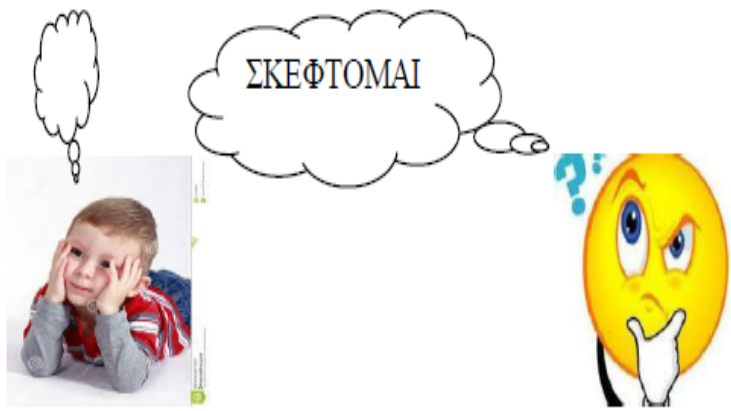

Συνάντησε σπιτικό  
με φίλους πεταλωτές  
κορ πολυχρωμές δεξιά  
φτερά  
σ'ενα κήπο  
μια φρούρα

Ο απότομος θυρεμός



Ο απότομος θυρεμός  
σκουμπροέτη  
θα γ'έσσεσας  
μεταώρα καράβια της  
Κοστούς πομους ναυτες  
που σταμάτησαν στη στεριά  
και βρήκανε μια πασχαλίτσα.

# Ρουτίνα σκέψης

 <p>ΒΛΕΠΩ</p>	 <p>ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ</p>	 <p>ΑΝΑΡΩΤΙΕΜΑΙ</p>
<p>ΒΛΕΠΩ</p>	<p>ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ</p>	<p>ΑΝΑΡΩΤΙΕΜΑΙ</p>
<p><b>Βλέπω βουνά, δέντρα και ένα ποτάμι!!</b></p>	<p><b>Σκέφτομαι ότι θα είναι άνοιξη!!!!</b></p>	<p><b>Αναρωτιέμαι τι κάνει ο μικρός άνθρωπος εκεί!!!</b></p>





Adalbert Waagen, *Hunting in the Alps*. Oil on canvas, 52 x 41 1/2 inches. Collection of the Nasher Museum of Art at Duke University.



Ωστόσο, στο σημείο αυτό θα πρέπει να υπογραμμιστεί η αξία της σημαντικής τέχνης. Για να μπορεί ένα έργο τέχνης να διευκολύνει τον κριτικό στοχασμό, είναι απαραίτητο να αποτελεί αντικείμενο υψηλής αισθητικής αξίας.

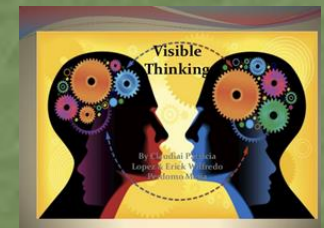


«Οι άθλοι του Αλέξανδρου» (Rene Magritte, 1967)

# Αξιοποίηση Στοχαστικών Προσεγγίσεων

## Τα 6 καπέλα της σκέψης του De Bono

Το εκπαιδευτικό δράμα



Παπαδημητρίου Άρτεμις, Σχολική Σύμβουλος Π.Α.  
Λάρισα 2017

## Τα Έξι Καπέλα Σκέψης - Edward de Bono

Πρόκειται για μία προσέγγιση που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διερεύνηση διαφορετικών απόψεων και σκεπτικών επί μίας πολύπλοκης κατάστασης ή πρόκλησης (Cosy Lab, 2013).

Βασίζεται στην ανάπτυξη της πλευρικής σκέψης (lateral thinking), στην έμμεση δηλαδή προσέγγιση ενός προβλήματος από διαφορετικές οπτικές γωνίες (Wikipedia 2013).

Προκειμένου να ενισχύσει την εναλλακτική σκέψη ο de Bono πρότεινε έξι καπέλα σκέψης με διαφορετικά χρώματα, τα οποία αντικατοπτρίζουν τις διαφορετικές οπτικές του υπό εξέταση προβλήματος (The de Bono Group 2013).

# ΤΑ ΕΞΙ ΣΚΕΠΤΟΜΕΝΑ ΚΑΠΕΛΑ ΤΟΥ DE BONO

Αρνητικές πλευρές  
Κριτική



Έλεγχος-οργάνωση  
σκέψης



Θετικές πλευρές



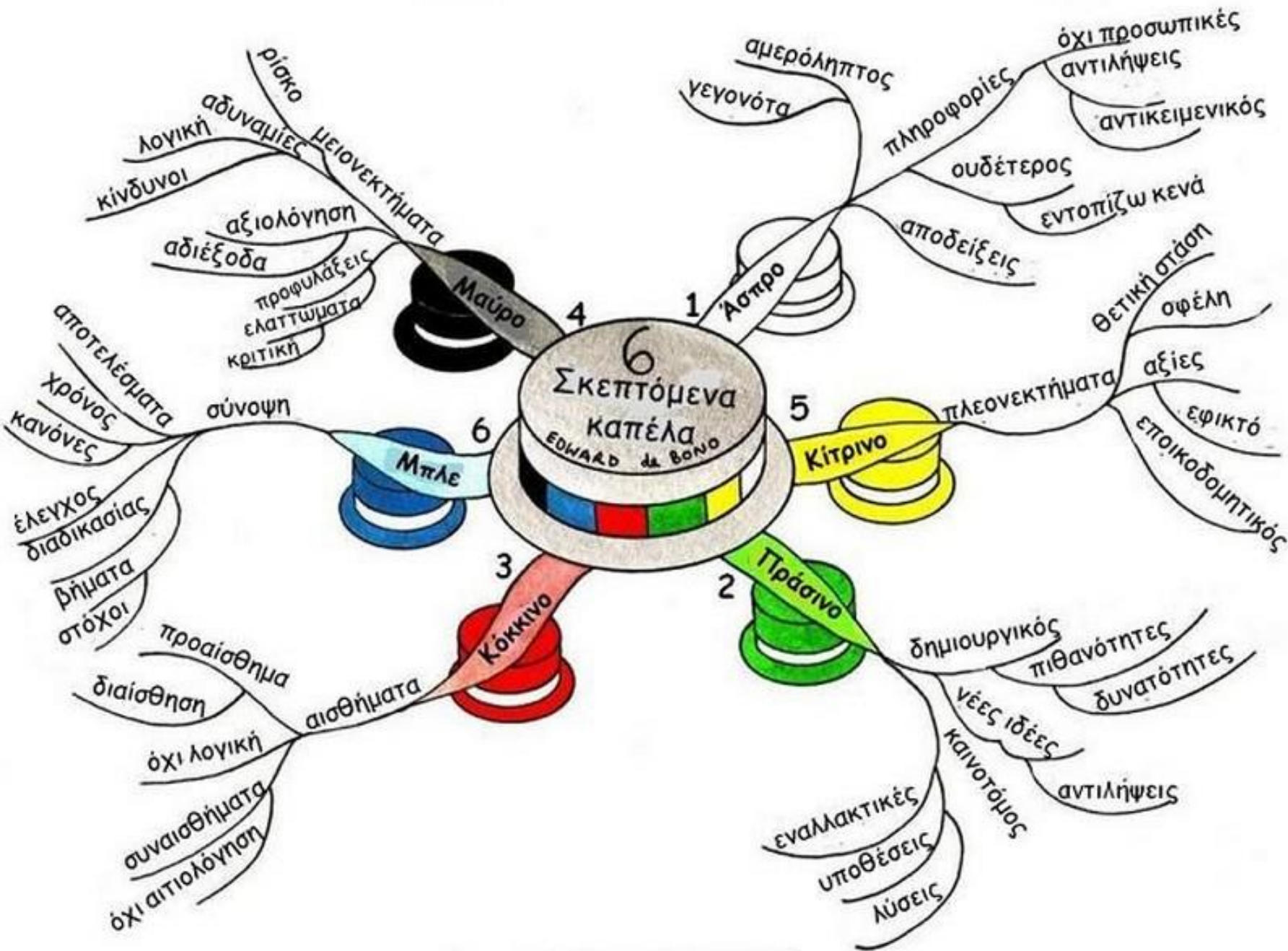
Πληροφορίες  
Δεδομένα



Νέες ιδέες  
Δημιουργικότητα



Συναισθήματα  
Διαίσθηση





ρίσκο  
αδυναμία

αμερόληπτος  
γεγονότα

ποσοφίες  
όχι προσωπικές  
αντιλήψεις  
αντικειμενικός

κίνηση

αποτελεσματικότητα  
χρόνος  
κανόνες

έλεγχος διαδικασιών

βήματα  
στόχοι

δια

λη

οικτό

τομητικός

ες

όχι αι

λύσεις

Η σκέψη μας είναι τοποθετημένη μέσα σε ένα κουτί, ένα κουτί που αποτελείται από περιορισμούς, προσδοκίες, ιδέες, αντιλήψεις και προκαταλήψεις.

Όταν κάποιος θέλει να βρει νέες ιδέες, τότε θα πρέπει να βγει έξω να αποδράσει από αυτό.

**“είμαστε παγιδευμένοι στην προσωπική μας ιστορία” J. Mezirow**

Το « Think outside the box » σημαίνει να σκέφτεσαι πέρα από τα συνηθισμένα δηλαδή να είσαι δημιουργικός.

# Δημιουργική σκέψη - Πλάγια σκέψη – Παράλληλη σκέψη

**1. Το πρόβλημα: Μέσα στο κουτί**

**2. Το αίτημα: να βγούμε έξω από το  
κουτί**

**3. Η λύση: Δημιουργική σκέψη**

**4. Ο τρόπος: Πλάγια σκέψη**

**5. Η βοήθεια: Παράλληλη σκέψη**

# Η ΛΥΣΗ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ & ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ...

Η ικανότητα παραγωγής ενός νέου έργου ή μιας ιδέας με βάση τη φαντασία.



**Αποκλίνουσα ή δημιουργική διαδικασία σκέψης.**  
Απομάκρυνση της σκέψης από τις γνωστές και συνηθισμένες απαντήσεις.

**Συγκλίνουσα ή κριτική διαδικασία σκέψης.**  
Παραδοσιακός τρόπος σκέψης. Μία λύση, η οποία στηρίζεται στη λογική και συνήθως τα αποτελέσματα είναι κατά κάποιον τρόπο προκαθορισμένα.



Κατάταξη επιπέδων ανθρώπινης σκέψης: το μοντέλο του Bloom



## Ο τρόπος: Πλάγια σκέψη (Lateral thinking)

- Ο De Bono στην προσπάθειά του να απεγκλωβίσει τον ανθρώπινο νου από την **«κάθετη σκέψη»**, επινόησε την **«πλάγια σκέψη»** για την επίλυση προβλημάτων που απαιτούν δημιουργική παραγωγή πρωτότυπων ιδεών.
- Ο άνθρωπος, κατά τον de Bono, για την εξεύρεση της προσφορότερης λύσης σε ένα του πρόβλημα στηρίζεται, κατά βάση:
  - **στη λογική ανάλυση των δεδομένων του προβλήματος,**
  - **στη συσχέτιση,**
  - **στην αποτίμηση και, τέλος,**
  - **στην επιλογή της καταλληλότερης λύσης.**
- Με άλλα λόγια η επιθυμητή λύση αναζητείται μέσω της «κάθετης σκέψης», η οποία παρά την αξία της, εγκλωβίζει με τη λειτουργία της την ανθρωπινή σκέψη και την οδηγεί πολλές φορές σε αδιέξοδο, δηλαδή δεν την αφήνει να σκεφτεί δημιουργικά.
- Για να παράγουμε νέες πρωτότυπες ιδέες, είναι απαραίτητος ο απεγκλωβισμός μας από τα στενά πλαίσια που μας βάζει η κυρίαρχη ιδέα, δηλαδή η «κάθετη σκέψη».

# Κάθετη πλάγια

κάθετη

## ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Διαδικασία λήψης αποφάσεων

1. Καθορισμός στόχων
2. Καταγραφή εναλλακτικών λύσεων
3. Αξιολόγηση εναλλακτικών
4. Επιλογή καλύτερης
5. εφαρμογή

Και η  
πλάγια;

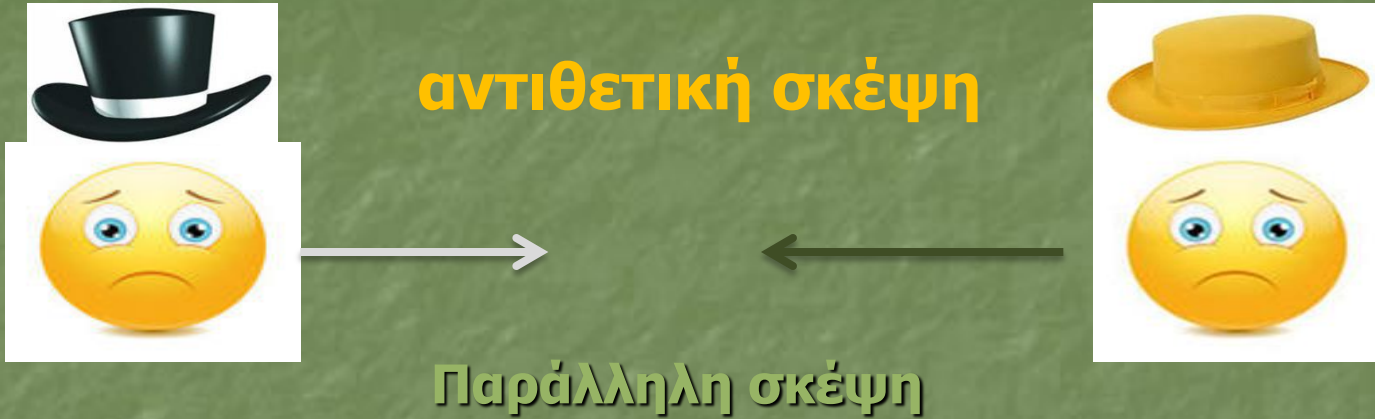
Με το βλέμμα στο μέλλον



Ομηρική Πολιτεία

**Πλάγια σκέψη  
ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΑ  
ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΦΑΝΕΣ**

# ...ΚΑΙ Η ΒΟΗΘΕΙΑ: ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΣΚΕΨΗ: ΟΙ ΠΟΛΛΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ ΒΟΗΘΟΥΝ ΚΑΛΥΤΕΡΑ



A collage of artistic elements including a piano keyboard, theater masks, a film strip, a ballerina silhouette, and colored pencils. The background is a textured green. The piano keyboard is on the left, the theater masks are in the center, the ballerina silhouette is on the right, and the colored pencils are on the far right. A film strip is at the bottom left.

# ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΔΡΑΜΑ - ΤΕΧΝΙΚΕΣ - ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ

## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΔΡΑΜΑ- ΤΕΧΝΙΚΕΣ - ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ

Το Εκπαιδευτικό Δράμα, «Drama in Education»), είναι μια δομημένη παιδαγωγική διαδικασία (Αυδή & Χατζηγεωργίου, 2007) που υιοθετεί στοιχεία από το κοινωνικό θέατρο - δηλαδή τεχνικές και εργαλεία της δραματικής τέχνης- με σκοπό την προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των συμμετεχόντων, καθώς και την αποτελεσματικότερη αφομοίωση της γνώσης μέσα στο κοινωνικό της πλαίσιο.

*Μπορεί να διδαχθεί είτε ως ανεξάρτητο μάθημα τέχνης είτε παράλληλα να αξιοποιηθεί ως μέσο για τη διδασκαλία διαφόρων μαθημάτων του προγράμματος σπουδών» (Αυδή, Χατζηγεωργίου, 2007).*

Σαν εκπαιδευτική μέθοδος το δράμα χρησιμοποιείται σαν μέσον (και όχι σαν αυτοσκοπός) προσέγγισης και διερεύνησης της νέας γνώσης. Κατά την εφαρμογή του, έμφαση δίνεται στην διαδικασία και όχι στο τελικό αποτέλεσμα-δηλαδή την «παράσταση»- που θα παρουσιαστεί σε τρίτους. Ο όρος εξάλλου «Δράμα», αναφέρεται στην δράση που συμβαίνει στο εδώ και τώρα και όχι στον χρόνο προετοιμασίας κάποιου δρώμενου.

# ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΣ

Λειτουργεί σε ένα φανταστικό προστατευμένο πλαίσιο, επιτρέποντας τη διαχείριση δύσκολων θεμάτων.

Βοηθάει να αναδυθούν και να γίνουν ξεκάθαρες δύσκολες ή αφηγημένες έννοιες.

Χρησιμοποιεί περιστατικά της καθημερινής ζωής, ενισχύοντας την αξιοποίηση των γνώσεων και των εμπειριών των συμμετεχόντων.

Η μάθηση επιτυγχάνεται μέσα από τη πράξη, σε μια διαδικασία εξέτασης και διερεύνησης- αποκτά ένα σκοπό στόχο, κατανοητό από όλους.

Δεν υπάρχουν προκαθορισμένα αποτελέσματα, όπως και δεν υπάρχουν σωστές και λάθος απαντήσεις.

Οι συμμετέχοντες, έχουν οι ίδιοι την ευθύνη της εκπαιδευτικής πράξης.

Ο εκπαιδευτής γίνεται συντονιστής της διαδικασίας και διατηρεί πολύ ισχυρές αλληλοεξαρτώμενες σχέσεις με την ομάδα του.

Και κυρίως, είναι μια διαδικασία συλλογική, συνεργατική και δημιουργική, πυρήνας της οποίας είναι η σχέση μεταξύ του ατόμου και της ομάδας

# Η ανάπτυξη του δράματος και οι τεχνικές που εφαρμόζονται

Η δημιουργία του δραματικού πλαισίου (τόπος, χρόνος, γεγονός, πρόσωπα) Αρχικά, δίνονται από το δάσκαλο οι πρώτες πληροφορίες, που θα αξιοποιήσουν οι συμμετέχοντες για να ξεκινήσουν το χτίσιμο του φανταστικού κόσμου του δράματος.

Δημιουργείται η κατάλληλη ατμόσφαιρα για την εισαγωγή της δραματικής έντασης, ενώ αρχίζει το χτίσιμο του ρόλου και του χώρου χρησιμοποιώντας τις παρακάτω τεχνικές:

Παγωμένη εικόνα

Χτίσιμο της «στάσης» του ρόλου

Δημιουργία ήχων

Προσωπικά αντικείμενα του ρόλου

Ομαδική ζωγραφική

Ρόλος στον τοίχο

**Η κορύφωση του δράματος - Το κεντρικό δραματικό γεγονός** φέρνει τα πρόσωπα του δράματος αντιμέτωπα με ένα δίλημμα ή ένα πρόβλημα το οποίο πρέπει να λύσουν.

Ανακριτική καρέκλα

Διάδρομος της συνείδησης

Κύκλος του κουτσομπολιού

Συμβούλια

Το θέατρο της Αγοράς

Η αρματωσιά των συναισθημάτων και των αξιών

**Η λύση της πλοκής** γίνεται συνήθως στα τελευταία επεισόδια. Οι συμμετέχοντες δίνουν το τέλος της ιστορίας, εστιάζοντας στις συνέπειες της απόφασης που πάρθηκε.

Σύνταξη κειμένου

Ομαδικό γλυπτό

Ανίχνευση της σκέψης του άλλου

Παίρνοντας απόσταση

# ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕ ΣΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΔΡΑΜΑ

## Προσωπικά υπάρχοντα

Ένας χαρακτήρας εισάγεται ή χτίζεται μέσα από τις πληροφορίες που αναφέρει για κάποια προσωπικά αντικείμενα.

## Δάσκαλος σε ρόλο

Ο εκπαιδευτής «μπαίνει» σε ρόλο για να προωθήσει τη δράση, να χτίσει ένα δίλημμα ή να επιλύσει μια κατάσταση.

## Συλλογικός χαρακτήρας

Μια ομάδα αυτοσχεδιάζει πάνω σε ένα χαρακτήρα. Ο κάθε ένας μπορεί να μιλήσει σαν διαφορετική φωνή του ίδιου χαρακτήρα.



**Θέατρο της Αγοράς:** Μια μικρή ομάδα δραματοποιεί μία σκηνή. Κατά την διάρκεια της δραματοποίησης μπορεί οποιοσδήποτε από τους συμμετέχοντες που παρακολουθούν να διακόψει τη σκηνή για να αντικαταστήσει έναν από τους χαρακτήρες και να δώσει μία άλλη έκβαση στο δράμα. Μπορεί να αντικατασταθεί μόνο ένας ή και περισσότεροι χαρακτήρες κατά την εξέλιξη της σκηνής.



**Κύκλος του κουτσομπολιού:** Ο εκπαιδευτικός σε ρόλο μπορεί να διαδώσει στους συμμετέχοντες κάποια φήμη που αφορά τη ζωή των προσώπων του δράματος. Καθώς οι φήμες μεταδίδονται στην ομάδα, μπορούν να πάρουν υπερβολικές διαστάσεις. Με την τεχνική αυτή εισάγει ο εκπαιδευτικό δραματική ένταση στο Δράμα.



## Ομαδικό γλυπτό

Όλη η ομάδα φτιάχνει ένα σχήμα, το οποίο εκφράζει μια συγκεκριμένη οπτική του θέματος που εξετάζεται.

## Ανακριτική καρεκλά

Ο χαρακτήρας τοποθετείται σε μια καρέκλα και δέχεται ερωτήσεις από την ομάδα σχετικά με τις πράξεις του.

**Σκέψεις που λέγονται φωναχτά:** Ο εμπυχωτής παγώνει τη δράση και ακουμπώντας κάποιον ρόλο του δίνει την ευκαιρία να μιλήσει και να πει τι σκέφτεται εκείνη τη στιγμή. Η ασφάλεια που τους δίνει ο ρόλος να αποκαλύπτουν τις πραγματικές αιτίες και προθέσεις καλλιεργεί την κριτική και στοχαστική τους ικανότητα, αφού τους ζητά να παρατηρήσουν ή να ξαναδοούν τη στάση τους. Η αποστασιοποίηση τους βγάζει από τη δυναμική της δράσης και τους εισάγει σε έναν κόσμο ελέγχου της δράσης» (Παπαδόπουλος, 2010)

## Ο διάδρομος της συνείδησης

Χρησιμοποιείται σε μια κρίσιμη στιγμή όπου υπάρχει δίλημμα. Ο χαρακτήρας βαδίζει ανάμεσα σε δυο σειρές που σχηματίζουν οι συμμετέχοντες και του δίνουν συμβουλές με μορφή φράσεων καθώς αυτός περνά.

**Ημερολόγιο/Γράμμα:** Τα μέλη της ομάδας εντός ή εκτός ρόλου γράφουν είτε στο ημερολόγιό τους είτε σε ένα γράμμα αντανακλώντας τα συναισθήματά τους ή τις σκέψεις τους προσπαθώντας να διευκρινίσουν τι συνέβη στο δράμα.

**Η αρματωσιά των συναισθημάτων και των αξιών:** Σε ένα πανωφόρι ή μία κάπα, οι συμμετέχοντες καρφισώνουν σημειώματα όπου αναγράφονται συναισθήματα ή ηθικές αξίες, τα οποία θα αποτελέσουν την αρματωσιά του ρόλου για να αντιμετωπίσει μία δύσκολη κατάσταση. Η τεχνική εστιάζεται στη χρήση ενός αντικειμένου-συμβόλου.

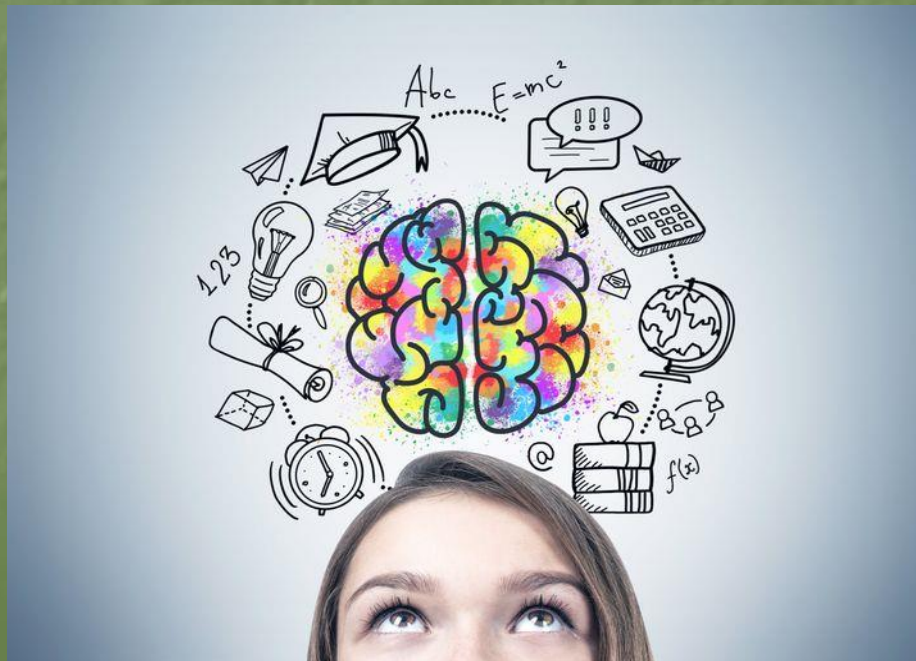
## Περιγραμματα Ρόλου στον τοίχο:

«Η τεχνική τους δίνει την ευκαιρία να κατανοήσουν βαθύτερα την κατάσταση του χαρακτήρα, να βιώσουν την ενσυναίσθηση, να εκφράσουν αισθήματα αλληλεγγύης, αλλά και την κριτική τους απέναντι σε συμπεριφορές με τις οποίες δε συμφωνούν» (Παπαδόπουλος, 2007). «Επιτρέπει τα παιδιά να επικοινωνήσουν με τον χαρακτήρα σε κλίμα ενσυναίσθησης και στοχασμού» (Παπαδόπουλος, 2010)

**Ηχοεικόνες:** Ζωντανεύει ένα μέρος ή μια κατάσταση με την αναπαραγωγή των ήχων της ή τη δημιουργία ήχων που έχουν σχέση με το μέρος ή τη συγκεκριμένη κατάσταση (π.χ. Τι ήχους θα ακούγαμε μέσα στο δάσος;)

# Τελικά τι παιδιά θέλουμε να δημιουργήσουμε;

Παιδιά που είναι σε θέση να προτείνουν, να αμφισβητήσουν, να συνεργαστούν και να καταλήξουν στην επιστημονική αλήθεια, ανταποκρινόμενα σε εσωτερικές παρορμήσεις ή αφομοιωτικές μηχανές αλλότριας γνώσης και προσέγγισης, ως ένα είδος υποχρέωσης;



**Εκπαίδευση είναι ο αέρας που  
φουντώνει τη φλόγα της περιέργειας,  
ώστε να γίνει πυρκαγιά μάθησης.**

Ευχαριστώ για την προσοχή σας