

Η διερευνητική δραματοποίηση ως μέσο προσέγγισης της λογοτεχνίας

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

Δημιουργός Σεναρίου: ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΑΠΑΖΑΝΗ (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: **«Η διερευνητική δραματοποίηση ως μέσο προσέγγισης της λογοτεχνίας»**.

Δημιουργήθηκε στις **08/03/2015 - 16:27** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/14101>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συννημένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: [fyllo ergasias 1.doc](#) , [fyllo ergasias 2.doc](#) , [fyllo ergasias 3.doc](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (Γενικό Λύκειο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τη διερευνητική δραματοποίηση, που αποτελεί - εκτός από παιδαγωγική και καλλιτεχνική διαδικασία- την πιο σύγχρονη διδακτική μέθοδο.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Πρόκειται για ένα σενάριο θεατρικής προσέγγισης της λογοτεχνίας, που μέχρι τώρα στο ελληνικό σχολείο προσεγγιζόταν καθαρά φιλολογικά. Τώρα το μάθημα γίνεται βιωματικό και τα παιδιά πλουτίζονται με εμπειρίες, καθώς μπαίνουν βαθιά στην ιστορία συμμετέχοντας τα ίδια. Είναι ένας τρόπος να αποδειχθεί ότι η διερευνητική δραματοποίηση αποτελεί μέσο ενδυνάμωσης του πολιτισμικού και παιδαγωγικού προσανατολισμού του σύγχρονου σχολείου.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να μυηθούν στη διερευνητική δραματοποίηση
- Να μπουν σε ρόλο και μέσω της δράσης να πλησιάσουν τα πρόσωπα του έργου.
- Μέσω της δράσης να φωτίσουν πλευρές που έμειναν στο σκοτάδι, δηλ. να μεταμορφώσουν την ιστορία.
- Να μπουν στο μυαλό της φόνισσας και να αναζητήσουν καταστάσεις που την οδήγησαν στο φόνο.
- Να εξερευνήσουν κατά πόσο υπήρχε η δυνατότητα να ενεργήσει διαφορετικά.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Διερευνητική δραματοποίηση
- φόνισσα
- Παπαδιαμάντης.

Υλικοτεχνική υποδομή

υπολογιστής, προτζέκτορας, cd player, πανιά (μαύρα και κόκκινα), μια κούνια (παιδικό παιχνίδι), ένα μωρό κούκλα, ένα πουγκί με κέρματα.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

οχι

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

15-18

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γενικό Λύκειο

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Δημιουργία ατμόσφαιρας ομάδας.

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Edward Artemiev - Solaris Theme

2η Φάση: Γνωριμία με το αρχικό περιβάλλον.

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η φόνισσα

3η Φάση: Δημιουργία δράσης /στοχασμού μέ θεατρικές τεχνικές

Χρονική Διάρκεια: 70λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:



Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Δημιουργία ατμόσφαιρας ομάδας.

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Στο χώρο υπάρχουν τοποθετημένα μια κούνια και ένα μωρό (όλα παιδικά παιχνίδια), μαύρα και κόκκινα πανιά τοποθετημένα, ώστε να οριοθετούν το χώρο, και ένα πούγκι με κέρματα σε εμφανές σημείο. Τα φώτα είναι χαμηλωμένα. Αν υπάρχουν κουρτίνες είναι τραβηγμένες έτσι, ώστε να υπάρχει στο χώρο ημίφως. Ακούγεται δραματικός ήχος, που συμβάλλει στη δημιουργία δραματικής ατμόσφαιρας και δημιουργεί την αίσθηση ότι κάτι σημαντικό πρόκειται να ακολουθήσει. Τα παιδιά περπατούν αργά στο χώρο, προσπαθώντας να μη σκέφτονται τίποτε. Αρχίζουν να λειτουργούν οι αισθήσεις.

Φύλλα εργασίας:

1. Edward Artemiev - Solaris Theme

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14101/1892#14107>

Σχόλιο: Ο εμπυχωτής μπορεί να επιλέξει όποια μουσική θεωρεί ότι ταιριάζει στην περίπτωση. Η συγκεκριμένη πρόταση δεν είναι δεσμευτική.

2η Φάση: Γνωριμία με το αρχικό περιβάλλον.

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Ο εμπυχωτής παραγγέλλει στα παιδιά να σταματήσουν την κίνηση στο χώρο και να μαζευτούν γύρω του. Ξεκινά την αφήγηση της ιστορίας με τρόπο θεατρικό, ώστε να προκαλέσει το ενδιαφέρον των παιδιών. Διηγείται την ιστορία και σε κάποια σημεία που κρίνει απαραίτητο διαβάζει ο ίδιος τα αντίστοιχα αποσπάσματα, ώστε αυτά να λειτουργήσουν ως κίνητρο και αφετηρία δράσης. Μπορεί παράλληλα να δείξει και μία 10λεπτη σκηνή από την ταινία του 1974 "Φόνισσα" σε σενάριο Δήμου Θέου και σκηνοθεσία Κώστα Φέρρη.

Φύλλα εργασίας:

1. Η φόνισσα

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/14101/1893#14109>

Διευκρίνιση: Πρόκειται για αποσπάσματα που διαθέτει το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Β' Λυκείου και άλλα αποσπάσματα από το έργο αυτό που θα χρησιμοποιηθούν, ώστε να προκαλέσουν δράση και διάδραση.

Σχόλιο: Μπορούν, βέβαια, να επιλεγούν και άλλα αποσπάσματα, ανάλογα με τους στόχους που κάθε φορά θέτει ο εμψυχωτής.

3η Φάση: Δημιουργία δράσης /στοχασμού μέ θεατρικές τεχνικές

Χρονική Διάρκεια: 70λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Σε αυτή τη φάση γίνεται η προσέγγιση της ιστορίας του μυθιστορήματος από τους μαθητές υπό την καθοδήγηση του εμψυχωτή. Τα εργαλεία προσέγγισης είναι θεατρικές τεχνικές, όπως αυτές παρουσιάζονται στο επιστημονικό πόνημα του Σίμου Παπαδόπουλου " Παιδαγωγική του Θεάτρου" 2010.

A. Παγωμένη εικόνα.

Ο εμψυχωτής ζητάει από τα παιδιά να αποδώσουν με παγωμένη εικόνα τη σκηνή όπου η Χαδούλα βρίσκεται πάνω από το άρρωστο μωρό και σκέφτεται την μέχρι τότε ζωή της. Για λίγο τα παιδιά βιώνουν τη δύναμη της σιωπής, κοιτώντας την εικόνα που μέσα στο ημίφως και γύρω από τα χρωματιστά πανιά έχει αποκτήσει μεγάλη υποβλητική δύναμη.

B. Ανίχνευση της σκέψης και της κοινωνικής κατάστασης (φωναχτές σκέψεις).

Τη σιωπή διακόπτει ο εμψυχωτής που πλησιάζει το μαθητή που υποδύεται τη Χαδούλα και ,αφού τον αγγίξει απαλά στον ώμο, του κάνει την πρώτη ερώτηση: "Ποια είσαι;". Ο μαθητής απαντά. Το ίδιο κάνει κάθε φορά που ένας συμμαθητής του απευθύνει σ' αυτόν μία ερώτηση. Οι μαθητές είναι ελεύθεροι να κάνουν όποια ερώτηση θέλουν, προκειμένου να διερευνηθεί η συναισθηματική, διανοητική και κοινωνική κατάσταση των ρόλων. Η παγωμένη εικόνα δεν είναι πια παγωμένη. Έχει εμπλουτιστεί με λόγο και σωματική έκφραση και κίνηση. Ζητούν ,λοιπόν, από τους ήρωες να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και τις σκέψεις τους. Τύποι ερωτήσεων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν είναι : "Ποιος είσαι";/ Τι σκέφτεσαι να κάνεις;/ Τι νομίζεις ότι πρέπει να γίνει;/Τι σημαίνει αυτό για τη ζωή σου; κ.ο.κ".

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Στη συνέχεια αναλαμβάνουν δράση δύο άλλοι μαθητές. Ο ένας κρατάει στα χέρια του το πουγκί με τα κέρματα που υπήρχε εξ αρχής στο χώρο. Ο άλλος στέκεται απέναντί του: είναι η Χαδούλα, νεαρή, και η μητέρα της. Τα παιδιά ή ο εμψυχωτής ζητούν από το ζευγάρι των μαθητών να διαλεχθεί. Στη συνέχεια, αφού σωμαίνονται, αρχίζουν πάλι οι ερωτήσεις από τους μαθητές προς τους δύο ρόλους. Ανιχνεύονται οι διαθέσεις των δύο χαρακτήρων και η μεταξύ τους σχέση.

Γ. Η καρέκλα των αποκαλύψεων.

Ο εμψυχωτής προτρέπει ένα παιδί να κάτσει σε μια καρέκλα και οι υπόλοιποι γύρω του σε ένα ημικύκλιο. Το παιδί που κάθεται ενδύεται το ρόλο της Χαδούλας. Τα υπόλοιπα παιδιά έχουν το ρόλο των συγχωριανών, που θέτουν ερωτήσεις στη γριά φόνισσα σχετικά με τη δράση της.

Δ. Το περίγραμμα του χαρακτήρα.

Τα παιδιά φτιάχνουν σε ένα κομμάτι χαρτόνι το περίγραμμα του χαρακτήρα της Χαδούλας σε φυσικό μέγεθος. Με τρόπο τελετουργικό απευθύνονται και γράφουν μέσα ή έξω από το περίγραμμα σκέψεις που έχουν, εκφράζοντας τα συναισθήματά τους για όσα συνέβησαν.

Φύλλα εργασίας:

4η Φάση: Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα (χωρίς θρανία)/σκηνή αίθουσας εκδηλώσεων.

Στην προσπάθεια να φανεί τι βίωσαν τα παιδιά από τη δράση, ο εμψυχωτής συζητάει μαζί τους, ζητώντας τη γνώμη τους για όσα συνέβησαν και για όσα οδήγησαν τη Χαδούλα σε αυτές τις πράξεις. Προσπαθεί να τα κάνει να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και το πώς βλέπουν αυτήν τη γυναίκα. Θεωρούν ότι είναι ψυχικά ασταθής ή ασθενής; Πιστεύουν ότι είναι θύμα μιας συγκεκριμένης κοινωνικής κατάστασης; Όλοι όσοι έχουν ζήσει σε παρόμοιες καταστάσεις και εποχές κατέληξαν να είναι φονιάδες; Πώς αντιλαμβάνονται το "ψήλωσε ο νους της"; Ως επιστέγασμα δίνει τρία φύλλα εργασίας. Κάθε παιδί θα επιλέξει αυτό που θέλει να επεξεργαστεί. Η εργασία θα εκπονηθεί εκτός σχολικού ωραρίου και θα παραδοθεί στον εμψυχωτή.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_1.doc](#)
2. [fyllo_ergasias_2.doc](#)
3. [fyllo_ergasias_3.doc](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.