

Πράξη:

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

**Άξονες Προτεραιότητας 1-2-3 Οριζόντια Πράξη
ΟΠΣ: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051 ΕΣΠΑ 2007-2013**

Υπόεργο 1 :

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και δειγματικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

08/07/2015

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ ΔΡΑΣΗΣ 2.1
Π.2.1.1. Τεύχος μελέτης εξειδίκευσης μεθοδολογίας, ανάπτυξης προδιαγραφών και μεθοδολογίας επιλογής των σεναρίων των εκπαιδευτικών για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης ανά γνωστικό αντικείμενο για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στα γνωστικά αντικείμενα «Θεατρική Αγωγή» (για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση) και «Θεατρολογία-Καλλιτεχνική Παιδεία (για το Ενιαίο Λύκειο και για τα Καλλιτεχνικά Σχολεία)*
Όνοματεπώνυμο: ΑΝΤΩΝΙΟΣ ΛΕΝΑΚΑΚΗΣ
Ιδιότητα: Μέλος Δ.Ε.Π. Α.Ε.Ι.

(* αν έχει γίνει περαιτέρω επιμερισμός του γνωστικού αντικειμένου ή αναφέρεται πιο συγκεκριμένη βαθμίδα εκπαίδευσης στο έγγραφο της ανάθεσης έργου σε εσάς, θα πρέπει να προστεθεί σε αυτό το σημείο)

(Υπογραφή)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Το ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο και το θέατρο στην εκπαίδευση	3
2. Σκοποί της εισαγωγής ψηφιακών σεναρίων στην εκπαίδευση	5
3. Βασικοί παράγοντες για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός σεναρίου	6
4. Κεντρικοί άξονες και κριτήρια εκπόνησης των ψηφιακών σεναρίων	7
4.1 Κεντρικές Έννοιες του Θεάτρου και Κριτήρια εξειδίκευσης για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση	7
4.2 Κεντρικές έννοιες του Θεάτρου και κριτήρια εξειδίκευσης για τη Δευτεροβάθμια Γενική Εκπαίδευση	14
5. Φάσεις ανάπτυξης ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού σεναρίου	22
6. Ψηφιακές πλατφόρμες εκπαιδευτικών σεναρίων - Παραδείγματα	27
7. Βιβλιογραφία	28

1. Το ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο και το θέατρο στην εκπαίδευση

Ένα εκπαιδευτικό σενάριο είναι η περιγραφή ενός μαθησιακού πλαισίου με εστιασμένο γνωστικό αντικείμενο, συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και δραστηριότητες, αξιοποιώντας συγκεκριμένα εκπαιδευτικά εργαλεία καθώς και τις ΤΠΕ (Τεχνολογίας της Πληροφορίας και Επικοινωνίας) (EAITY, 2007; EAITY, 2011).

Ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο αποτυπώνει το σχεδιασμό της διδακτικής διαδικασίας συνδέοντας ταυτόχρονα το περιεχόμενο, τους στόχους, την μέθοδο τα εκπαιδευτικά μέσα και τις επιμέρους δραστηριότητες και το πλάνο εφαρμογής σ' ένα πλαίσιο (Σοφός, 2011). Στο πλαίσιο αυτό, είναι σημαντική η ανάπτυξη της ικανότητας από μέρους του εκπαιδευτικού να προσαρμόζει υπάρχοντα ή να δημιουργεί νέα εκπαιδευτικά ψηφιακά σενάρια και δραστηριότητες με χρήση των ΤΠΕ ώστε να καλύπτει τις πραγματικές διδακτικές του ανάγκες.

Στην περίπτωση ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου στο θέατρο οφείλεται μεταξύ άλλων να λαμβάνονται υπόψη οι σύγχρονες τάσεις στο θέατρο στην εκπαίδευση είτε πρόκειται για σενάρια στην Πρωτοβάθμια είτε για σενάρια στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.

Παρακολουθώντας λοιπόν τις σύγχρονες τάσεις στο θέατρο και την Παιδαγωγική¹, οι στόχοι του Θεάτρου στην Εκπαίδευση θα μπορούσαν να εντοπιστούν σε δύο κεντρικούς άξονες: Στον πρώτο άξονα αντιμετωπίζεται το *Θέατρο ως βίωμα* και αφορά στη δημιουργία εργαστηριακού πλαισίου όπου ο μαθητής και η μαθήτρια θα μπορέσει να γνωρίσει βιωματικά διαδικασίες και μορφές έκφρασης από τον αυτοσχεδιασμό και τις ασκήσεις με τα αισθητήρια έως τη δημιουργία θεατρικής παράστασης. Στο δεύτερο άξονα προσεγγίζεται το *θέατρο ως πολιτισμική δημιουργία* και στην ενότητα αυτή περιλαμβάνονται έννοιες όπως ιστορία θεάτρου, δραματικό-λογοτεχνικό κείμενο, εργαστήρι γραφής, κριτική προσέγγιση της παράστασης, δομικά στοιχεία της παράστασης, θέατρο και πολιτισμός, θέατρο και επικοινωνία. Οι παραπάνω δύο άξονες οφείλουν να αντιμετωπίζονται ως δυναμικό σύνολο και σε μία σχέση αλληλεπιδραστική, παράλληλη και όχι διαδοχική².

Μαζί με τους επιμέρους στόχους για κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης, οφείλεται να λαμβάνεται υπόψη η διευρυμένη, θεατροπαιδαγωγική προσέγγιση του θεάτρου στην εκπαίδευση. Στο εξής παρατίθενται σε μορφή λέξεων-κλειδιών οι κεντρικές έννοιες που συνιστούν μια προσέγγιση του θεάτρου στην εκπαίδευση θεατροπαιδαγωγική:

- Θέατρο ως παιχνίδι
- Εργαστήρι Γραφής – δομή δραματικού λόγου – δραματοποίηση κειμένου
- Λεκτική και αλεκτική έκφραση/σύνθεση-δημιουργία μορφών

¹ Βλ. σχετικά και Λενακάκης, 2013. Βλ. επίσης: Hentschel, 2010, Nickel, 2005, Sting, 2010.

² Βλ. επίσης Άλκηστις 2008, Γραμματάς 2009, 2014, 2015.

- Θέατρο ως θέαμα
- Αυτοσχεδιασμός
- Θέατρο και Νέες Τεχνολογίες
- Θέατρο και άλλες μορφές θεάματος
- Θέατρο και άλλες Τέχνες.

Με την εμπλουτισμένη αξιοποίηση του θεάτρου στην εκπαίδευση, η ίδια μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης αναδεικνύει τη μορφοπαιδευτική του αξία και καθίσταται στόχος και αρωγός:

- εκμάθησης συγκεκριμένων θεατρικών δεξιοτήτων·
- ανάπτυξης νοητικών και δημιουργικών δεξιοτήτων·
- ενδυνάμωσης της ομαδικότητας·
- έκφρασης της ατομικής και πολιτισμικής ταυτότητας·
- απελευθέρωσης συναισθημάτων·
- ψυχικής και πνευματικής καλλιέργειας·
- εκμάθησης βάσει βιωματικών διεργασιών, εμπειρίας, ή βαθμού ενσυναίσθησης·
- αειφορίας, αποδοχής και ένταξης: ενδυνάμωσης των δομικών υλικών και πνευματικών στοιχείων του θεατρικού πολιτισμού μας, αλλά και κατανόησης και αποδοχής της κουλτούρας της κάθε διαφορετικής κοινωνικής ομάδας που συναποτελεί τη σύγχρονη πολυπολιτισμική μας κοινωνία·
- καινοτομίας, με εκμετάλλευση των πολλαπλών δυνατοτήτων που δίνουν οι τεχνολογικές εξελίξεις στην διάχυση της πληροφορίας και επικοινωνίας, ιδιαιτέρως μέσα από το διαδίκτυο και τις ψηφιακές πλατφόρμες θεατροπαιδαγωγικού υλικού.

Στο ίδιο πλαίσιο όμως, σημαντικός και καθοριστικός είναι ο ρόλος του θεατροπαιδαγωγού/θεατρολόγου-εκπαιδευτικού³, ο οποίος καλείται:

- να υποστηρίξει τη βιωματική διαδικασία στη θεατροπαιδαγωγική πράξη, για τη μετάδοση της γνώσης·
- να διευρύνει μεθοδολογικά, ως υλικό διδασκαλίας, το θεατρικό ρεπερτόριο, συμπεριλαμβάνοντας τις διάφορες μορφές και είδη του θεάτρου: κουκλοθέατρο, λαϊκό θέατρο, διαδραστικό-συμμετοχικό θέατρο, θέατρο δρόμου κ.τ.ό·
- μέσα από εργασίες, projects, ομαδικές συνεργασίες, χρήση του διαδικτύου και τη θεατροπαιδαγωγική πράξη να καταστήσει σαφές στους μαθητές και τις μαθήτριες τη διάκριση μεταξύ της γνώσης και της πληροφόρησης/ψυχαγωγίας για οποιοδήποτε θεατρικό ρεπερτόριο, χωρίς να απορρίπτει τη "μαθητική κουλτούρα" (αποδοχή διαφορετικότητας, ένταξη)·

³ Για το ρόλο του Θεατροπαιδαγωγού βλ. περισσότερα στο Λενακάκης, 2014 και Lenakakis, 2004.

- να προετοιμάζει τους μαθητές και τις μαθήτριες για εξοικείωση με το επαγγελματικό θέατρο (δημιουργώντας ενδεχομένως και ερεθίσματα για μελλοντική ενασχόλησή τους):
 - επισκέψεις επαγγελματιών του θεάτρου στην τάξη (ηθοποιοί, σκηνοθέτες, θεατρολόγους)·
 - παρουσίαση των ειδικοτήτων που συνδράμουν στη δημιουργία ενός θεατρικού έργου (σκηνοθέτης, σκηνογράφος, μουσικός, ενδυματολόγος, φωτιστής)·
 - δράσεις μετά την επίσκεψη: επισκέψεις της τάξης εκτός σχολείου σε θεατρικούς χώρους όπου δραστηριοποιούνται οι καλλιτέχνες που επισκέφθηκαν την τάξη (πρόβες θιάσου, θεατρικές παραστάσεις, εργαστήρια κατασκευής σκηνικών εξαρτημάτων κ.τ.ό.)·
 - προετοιμασία και επεξεργασία των πληροφοριών και εμπειριών πριν και μετά τη δράση/επίσκεψη·
 - μεταφορά της εμπειρίας στην τάξη (σχεδιασμός ενός δρώμενου με αφορμή μιας παράστασης που παρακολούθησαν οι μαθητές/τριες)·
- να αξιολογεί τους μαθητές/τις μαθήτριες (διαδικασία μάθησης που ακολουθούν, το αποτέλεσμα της μάθησης, την απόδοση και την επίδοσή τους), το ίδιο το ψηφιακό σενάριο (ως προς τις συνθήκες και τα μέσα εφαρμογής του), καθώς και τις ίδιες διδακτικές και παιδαγωγικές του πρακτικές (αυτοαξιολόγηση).

2. Σκοποί της εισαγωγής ψηφιακών σεναρίων στην εκπαίδευση

Η εισαγωγή των ψηφιακών σεναρίων στην εκπαίδευση αποσκοπεί:

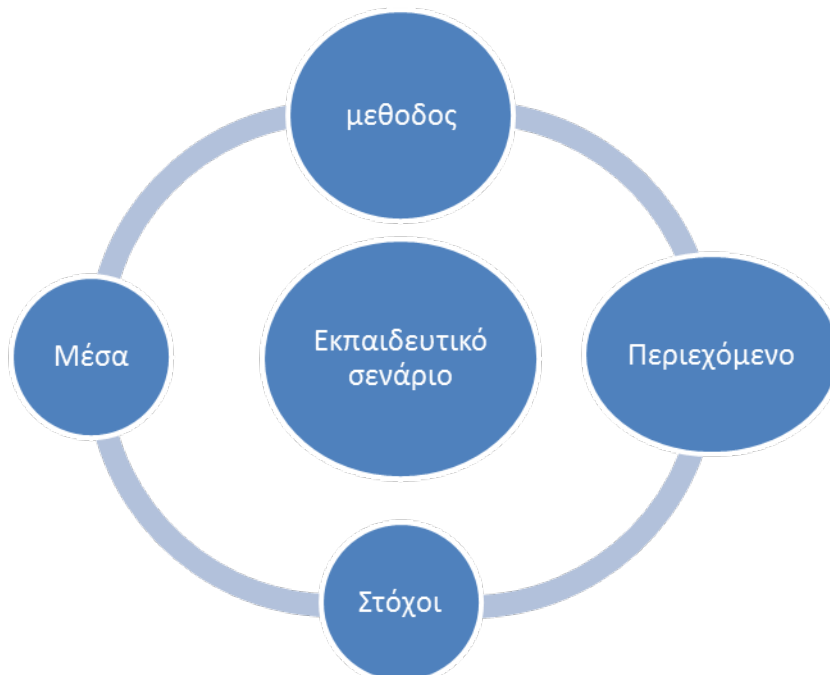
- στη διεύρυνση, στον εμπλουτισμό και εκσυγχρονισμό διδακτικών πρακτικών που εφαρμόζονται ήδη στο σημερινό σχολείο, στην ενίσχυση της καινοτομίας και της δημιουργικότητας·
- στη δημιουργία κατάλληλων μαθησιακών προϋποθέσεων που θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον του μαθητή και της μαθήτριας για μάθηση·
- στην εμπέδωση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και μάθησης μέσα στο σημερινό σχολείο·
- στη δημιουργία των κατάλληλων όρων για τη στήριξη της βιωματικής μάθησης μέσα από την ανάπτυξη της φιλέρευνης διάθεσης των μαθητών/τριών·
- στην καλλιέργεια πνεύματος συνεργασίας και ομαδικότητας καθώς και στην ανάπτυξη συμμετοχικών διαδικασιών στη διδακτική πράξη·
- στην απεμπλοκή της μαθησιακής διαδικασίας και της αξιολόγησης του μαθητή/της μαθήτριας από πρακτικές που ευνοούν την ανάπτυξη συνθηκών αποστήθισης λεπτομερειών και την ανάδειξή της σε βασική διδακτική και μαθησιακή πρακτική·
- στην ανάπτυξη φιλικής σχέσης με την τεχνολογία αλλά και με διδακτικές πρακτικές που σχετίζονται με αυτή —τόσο από την πλευρά του/της εκπαι-

δευτικού όσο και από αυτή του μαθητή/της μαθήτριας— με απώτερο στόχο την κατάκτηση του ψηφιακού γραμματισμού·

- στη διαμόρφωση των κατάλληλων όρων για διαθεματική προσέγγιση της παρεχόμενης γνώσης·
- στην ενίσχυση της ενεργητικής μάθησης και μέσω αυτής στην ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης και της κριτικής ικανότητας του μαθητή/της μαθήτριας·
- στην παρώθηση των διδασκόντων να εκπονήσουν μελλοντικώς δικά τους ψηφιακά σενάρια ή σε συνεργασία με τους μαθητές και τις μαθήτριές τους για τις ανάγκες της διδασκαλίας·
- στην διευκόλυνση του/της εκπαιδευτικού κατά τη διδακτική πράξη με πάσης φύσεως εκπαιδευτικό διαδραστικό και οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο, χάρτες, διαγράμματα, εικόνες, σχεδιαγράμματα κ.λπ.), και, τέλος,
- στην δημιουργία ευχάριστου μαθησιακού κλίματος, ώστε η διαδικασία πρόσληψης της γνώσης να μη δημιουργεί στους μαθητές και τις μαθήτριες κόπωση και στη συνέχεια άπωση και αποστροφή.

3. Βασικοί παράγοντες για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός σεναρίου

Στο Σχήμα 1 απεικονίζονται οι βασικοί παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπόψη από τον εκπαιδευτικό κατά τη διάρκεια σχεδιασμού και ανάπτυξης ενός εκπαιδευτικού σεναρίου. Οι παράγοντες αυτοί αν και αποτελούν αυτόνομες οντότητες είναι αλληλεξαρτώμενοι και αποτελούν την «καρδιά» του εκπαιδευτικού σεναρίου.



Σχήμα 1: Παράγοντες που συναποτελούν την «καρδιά» του εκπαιδευτικού σεναρίου (Σοφός, 2011)

4. Κεντρικοί άξονες και κριτήρια εκπόνησης των ψηφιακών σεναρίων

Από τους στόχους που παρουσιάστηκαν στο κεφάλαιο 3, προκύπτουν οι ακόλουθοι γενικοί κεντρικοί άξονες και τα κριτήρια που ορίζουν το πλαίσιο εκπόνησης των ψηφιακών σεναρίων, ως εξής:

- α. Παιδαγωγική καταλληλότητα
- β. Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών
- γ. Επιστημονική εγκυρότητα – Επιστημονικός λόγος
- δ. Διαθεματική προσέγγιση της γνώσης
- ε. Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης
- στ. Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου)
- ζ. Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης μέσω αντίστοιχων δράσεων
- η. Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας
- θ. Ανάπτυξη δραστηριοτήτων
- ι. Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αξιών.

4.1 Κεντρικές Έννοιες του Θεάτρου και Κριτήρια εξειδίκευσης για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Οι κεντρικοί άξονες που παρουσιάστηκαν στην προηγούμενη ενότητα αξιοποιούνται κατά την εκπόνηση των ψηφιακών σεναρίων αν όχι στο σύνολό τους, τουλάχιστον στον βαθμό που το επιτρέπει ή το επιβάλλει η ιδιαιτερότητα του οικείου γνωστικού αντικειμένου.

Πριν προχωρήσουμε στην εξειδίκευσή τους στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση οφείλουμε πρώτα να λάβουμε υπόψη μας τις **κεντρικές έννοιες του Θεάτρου στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση**, οι οποίες είναι⁴:

- Σώμα – ταυτότητα / άλλοι – διαφορετικότητα
- Σωματική ενέργεια – θέση στον χώρο και τον χρόνο
- Ρυθμός – ένταση – ήχος – κίνηση
- Αυτοσχεδιασμός – παιχνίδι ρόλων
- Αναπνοή – φωνή – λεκτική επικοινωνία
- Δραματικός-θεατρικός ρόλος – μίμηση
- Πραγματικό – φανταστικό – εναλλαγή ρόλων
- Δραματικό/θεατρικό κείμενο – διάλογος – λεκτική/σωματική επικοινωνία
- Αναπαράσταση – προσομοίωση ρόλου

⁴ Πρβλ. περισσότερα γι' αυτό στο: Γραμματάς et al., 2011 [ηλεκτρονική έκδοση στο: ebooks.edu.gr/new/ps.php στην ενότητα: «Συμπληρωματικά προς τα ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών»], σσ. 30-33.

- Παιχνίδι ρόλων – φανταστική ιστορία
- Θεατρικό δρώμενο – θεατρική παράσταση
- Εργαστήριο γραφής – δομή δραματικού λόγου – δραματοποίηση κειμένου
- Ρόλος και Υποκριτική
- Ηθοποιός και θεατής
- Μορφές θεάτρου και θεάματος.

Στο εξής θα εξειδικεύσουμε στα κριτήρια που οφείλουν να διατρέχουν ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο με θέμα το θέατρο στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

α) Παιδαγωγική καταλληλότητα

Τα ψηφιακά σενάρια αποτελούν σύγχρονο μέσο και βασικό εργαλείο εκπαίδευσης που πρέπει να χρησιμοποιείται με τέτοιο τρόπο ώστε να συμβάλλει αφενός στη δημιουργία σωστής παιδαγωγικής σχέσης του μαθητή/της μαθήτριας με τον δάσκαλο και τη δασκάλα και αφετέρου στη διασφάλιση των κατάλληλων προϋποθέσεων προκειμένου η διδακτική πράξη να γίνει κατά το δυνατόν μια χαρούμενη και διασκεδαστική διαδικασία μάθησης για τους μικρούς μαθητές. Επισημαίνεται, κατ' αρχάς, ότι η παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού στήριξης της διδασκαλίας πρέπει να βασίζεται στα τελευταία και δοκιμασμένα πορίσματα της Παιδαγωγικής Επιστήμης και της Ψυχολογίας που έχουν σχέση με τη λειτουργία της νόησης και τη διαδικασία της μάθησης. Όσον αφορά, ειδικότερα, τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την υποστήριξη της διδασκαλίας στο Νηπιαγωγείο και στο Δημοτικό, θα πρέπει αυτά να ανταποκρίνονται στις σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις και αντιλήψεις, να έχουν μαθητοκεντρικό και κοινωνικό προσανατολισμό, να είναι παιδαγωγικά συμβατά με τις ιδιαιτερότητες των μαθητών/τριών της ηλικίας αυτής, (προσαρμοσμένα στο αντιληπτικό και διανοητικό τους επίπεδο) και να είναι συμβατά με τις μαθησιακές προσδοκίες τους, με τα ενδιαφέροντα, τις αναζητήσεις, τις ανησυχίες, τις κλίσεις τους κ.λπ. Θα πρέπει, επίσης, να διεγείρουν την προσοχή τους, ώστε να αποφεύγεται η πλήξη και η κόπωση μέσα στην τάξη, που αποτελούν βασικά αίτια διάσπασης της προσοχής των μαθητών/τριών, και να προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία, προκειμένου οι μικροί μαθητές να αποκτήσουν σταδιακά και στον βαθμό που είναι δυνατόν κριτική ικανότητα και ωριμότητα. Η διαμόρφωση μέσα στην τάξη, κατά την πορεία της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας, ευχάριστου παιδαγωγικού κλίματος είναι βασικό ζητούμενο. Για τον λόγο αυτό επιβάλλεται τα ψηφιακά σενάρια να είναι διαδραστικά, ευέλικτα, εύληπτα, ελκυστικά, αφομοιώσιμα, πρακτικώς εφαρμόσιμα, να εξασφαλίζουν μέσω του διαλόγου και διαφόρων δράσεων την ενεργητική συμμετοχή του παιδιού στην κατάκτηση της διδασκόμενης ύλης και στην αναζήτηση νέων στοιχείων, να αποβλέπουν στην εξασφάλιση της ποιότητας του μαθήματος, στην εύκολη εμπέδωσή του, να αποφεύγουν την υπερβολή και τον όγκο, να είναι δηλαδή απαλλαγμένα από περιττή και επουσιώδη ύλη. Ως εκ τούτου, θα πρέπει, προκειμένου να διασφαλίζεται σε υψηλό βαθμό η παιδαγωγική καταλληλό-

τητά τους, να στηρίζονται σε πρακτικές που παρακολουθούν τα ενδιαφέροντα του μαθητή, (όπως είναι λ.χ. το δημιουργικό παιχνίδι, η μουσική και το τραγούδι, η εικαστική έκφραση, οι θεατρικές δράσεις, το παραμύθι, η δημιουργική αφήγηση, η δημιουργική γραφή, η χρήση παιδικής βιβλιοθήκης και κατάλληλων προς την ηλικία των παιδιών μορφωτικών ιστοτόπων του διαδικτύου κ.λπ.), ώστε με τον τρόπο αυτό να συμβάλουν στην απεμπλοκή της μαθησιακής διαδικασίας και της αξιολόγησης από πρακτικές που δυσχεραίνουν τη μάθηση και ευνοούν την άρνηση των μαθητών/τριών και την ανάπτυξη συνθηκών άγονης αποστήθισης.

β) Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Νηπιαγωγείο, Δημοτικό) —όπως άλλωστε και κάθε είδους εκπαιδευτικό υλικό— εξυπακούεται ότι θα πρέπει να είναι συμβατά με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών κάθε μαθήματος. Ειδικότερα, πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τούς σκοπούς και τους στόχους που προδιαγράφονται από αυτό (γνωστικούς, συναισθηματικούς, ψυχοκινητικούς, αισθητικούς), τον προβλεπόμενο από το ωρολόγιο πρόγραμμα διδακτικό χρόνο, την ακολουθούμενη στη βαθμίδα της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης διδακτική μεθοδολογία και τη διδακτέα ύλη. Τα ψηφιακά σενάρια ως σύγχρονο εναλλακτικό εκπαιδευτικό υλικό προσφέρουν τη δυνατότητα για την αποτελεσματικότερη υλοποίηση των σκοπών, στόχων και των επιδιώξεων του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών μέσω σύγχρονων μεθόδων και πρακτικών διδασκαλίας, όπως είναι η θεματική προσέγγιση της γνώσης, οι βιωματικές δράσεις, οι ευέλικτες πρακτικές μάθησης, η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, το project, η εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες, οι ερευνητικές εργασίες κ.λπ. Το πλαίσιο που προδιαγράφεται από το Πρόγραμμα Σπουδών προσδιορίζει τη χρηστικότητα, τη λειτουργικότητα, την ποιότητα, τη διδακτική τους και παιδαγωγική καταλληλότητα και την αποτελεσματικότητά τους. Η απόκλισή τους από τους στόχους και τη μεθοδολογία του Προγράμματος Σπουδών όχι μόνο δεν διευκολύνει τον εκπαιδευτικό να προσαρμόσει το προτεινόμενο από το οικείο ψηφιακό σενάριο εκπαιδευτικό υλικό στις απαιτήσεις του μαθήματος, στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες των μαθητών, αλλά ακυρώνει στην πράξη το ίδιο το σενάριο, αφού σε μια τέτοια περίπτωση αυτό δεν εξυπηρετεί τις διδακτικές προοπτικές του μαθήματος και ως εκ τούτου δεν επιτυγχάνονται τα προσδοκώμενα για την μόρφωση των μαθητών αποτελέσματα. Μέσω των ψηφιακών σεναρίων που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση επιδιώκεται, σύμφωνα με το πνεύμα των Προγραμμάτων Σπουδών, ο μαθητής/η μαθήτρια από την παιδική ηλικία να μαθαίνει πώς να μαθαίνει, να αξιολογεί τις γνώσεις που προσλαμβάνει, να καλλιεργεί τις νοητικές του ικανότητες που είναι απαραίτητες για την επεξεργασία, ταξινόμηση και αξιολόγηση των πληροφοριακών δεδομένων, να διατυπώνει υποθέσεις, ερμηνείες, να εξάγει συμπεράσματα, να εθίζεται στην ακρίβεια και σαφήνεια του λόγου. Εκτός τούτων, επιδιώκεται η καλλιέργεια του συναισθηματικού κόσμου του παιδιού, η απόκτηση ευαισθησιών απέναντι στα προβλήματα του ανθρώπου και του σύγχρονου κόσμου, η ανάπτυξη κοινωνικών συμπερι-

φορών, η κατάκτηση δεξιοτήτων (μετρήσεις, πειράματα, χρήση οργάνων, κατασκευή σχεδιαγραμμάτων, χαρτών κ.λπ.) που σχετίζονται με την ηλικία του και η ανάπτυξη πρακτικού πνεύματος.

γ) *Επιστημονική εγκυρότητα – Επιστημονικός λόγος*

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι επιστημονικά έγκυρα, σύμφωνα με τις κρατούσες σύγχρονες αντιλήψεις και τα πορίσματα της Επιστήμης και να εξασφαλίζουν στο μέγιστο δυνατό βαθμό τη μετάπλαση της επιστημονικής γνώσης σε διδάξιμη ύλη. Πέραν του ότι επιβάλλεται να είναι επιστημονικώς ηλεγμένα, προς αποφυγήν σφαλμάτων και παρωχημένων επιστημονικών απόψεων, θα πρέπει για τη μετάδοση της επιστημονικής ύλης να χρησιμοποιείται, ιδιαίτερα για τους μαθητές και τις μαθήτριες της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, η κατάλληλη γλώσσα και η διδακτική μεθοδολογία που προσιδιάζει στην ηλικία τους, δηλαδή λόγος επιστημονικός προσαρμοσμένος στην αντιληπτική ικανότητά τους και όχι φορτωμένος με δύσληπτους επιστημονικούς όρους, εξεζητημένο λεξιλόγιο και εκφράσεις που δύσκολα μπορούν να προσλάβουν, να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές. Απαιτείται απλός, και όχι απλοϊκός, λόγος —χωρίς ωστόσο η απλούστευση να αποβαίνει εις βάρος της επιστήμης— και βιωματική κατά το δυνατόν διδασκαλία προσαρμοσμένη στις νοητικές δυνατότητες των μαθητών, χρηστικά, πρακτικά, εύληπτα και ευμνημόνευτα παραδείγματα, σχετικές ασκήσεις ανάλογου προς το επίπεδο και την ηλικία των μαθητών βαθμού δυσκολίας. Τονίζεται ότι στα ψηφιακά σενάρια πρέπει να συνυπάρχουν η επιστημονική εγκυρότητα και αξιοπιστία του παρεχόμενου διδακτικού υλικού και ο απλός τρόπος προσέγγισης της Επιστήμης.

δ) *Διαθεματική προσέγγιση*

Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης αποτελεί απαραίτητο μεθοδολογικό προσανατολισμό ανάπτυξης των ψηφιακών σεναρίων. Στο πλαίσιο αυτό θέματα και έννοιες που έχουν σχέση με το διδασκόμενο διδακτικό αντικείμενο μελετώνται και διερευνώνται πολύπλευρα με την εμπλοκή στη διδακτική πράξη και συναφών θεμάτων άλλων επιστημών. Η μαθήτρια, ήδη από τα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης, στο πλαίσιο των σπουδών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, μέσω αυτής της διδακτικής πρακτικής θα αντιληφθεί ότι για την ολόπλευρη κατανόηση ενός θέματος δεν αρκεί μία μόνο επιστημονική οπτική αλλά περισσότερες. Από τον συνδυασμό τους θα κατανοήσει την αλληλεξάρτηση των επιστημών και των διαφόρων επιστημονικών θεμάτων και ακόμα θα συνειδητοποιήσει νωρίς ότι η γνώση είναι αποτέλεσμα της συμβολής πολλών επιστημών. Οι κριτικές και δημιουργικές διασυνδέσεις των διαφόρων γνωστικών αντικειμένων στο πλαίσιο μιας διεπιστημονικής προσέγγισης της γνώσης, συμβάλλουν ώστε ο μαθητής/η μαθήτρια να κατανοήσει τον ενιαίο χαρακτήρα της. Στόχος της προώθησης και ενίσχυσης μέσω των ψηφιακών σεναρίων της διαθεματικής προσέγγισης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση είναι να εξοικειωθεί ο μαθητής/η μαθήτρια από μικρή ηλικία με έναν συνδυαστικό τρόπο σκέψης, να επεκτείνει τα ενδιαφέροντά του/της και σε άλλους επιστημονικούς τομείς, να συνθέτει,

να συγκρίνει, να αξιολογεί, να ενεργοποιεί τον αναστοχασμό, την κρίση και τη δημιουργική του/της φαντασία. Εξυπακούεται, βέβαια, ότι το επίπεδο του διαθεματικού υλικού και των αντίστοιχων διαθεματικών δραστηριοτήτων θα πρέπει να είναι συμβατό με τις δυνατότητες της ηλικίας των παιδιών. Ενδείκνυται για την επιτυχή εφαρμογή της διαθεματικής διδασκαλίας στο Νηπιαγωγείο και στο Δημοτικό να χρησιμοποιηθούν μέσα, τρόποι και εργαλεία προσιτά στους μικρούς μαθητές που θα κινήσουν την προσοχή και θα διεγείρουν το ενδιαφέρον τους.

ε) Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση επιβάλλεται, επιπλέον, να αξιοποιούνται ως εργαλείο προαγωγής και ενίσχυσης της φιλέρευνης διάθεσης των μικρών μαθητών/τριών αλλά και ως διδακτικό μέσο ερευνητικών σχεδιασμών. Είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν είτε για την καλλιέργεια ερευνητικών ενδιαφερόντων είτε για την ερευνητική προσέγγιση της παρεχόμενης γνώσης. Εκτός αυτών, πρέπει να αξιοποιούνται με τρόπο ώστε να προσφέρουν ερεθίσματα, κατευθύνσεις και ιδέες για ερευνητικά θέματα επί του γνωστικού αντικείμενου αλλά και διευκολύνσεις για την αναζήτηση χρήσιμου υλικού για εκπόνηση ερευνητικών εργασιών. Προς την κατεύθυνση αυτή επιβάλλεται να προτείνουν ποικίλες δραστηριότητες, ασκήσεις και ερωτήσεις, συμβατές προς την αντιληπτική ικανότητα των μαθητών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και σύμφωνες με τους άξονες διδασκαλίας, ώστε να δίνουν αφορμή για συζήτηση επί διαφόρων συναφών θεμάτων και να αποτελούν πρόκληση για ατομικές εργασίες ή ομαδικές στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης. Η ανάπτυξη ερευνητικού πνεύματος ήδη από το στάδιο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης αποτελεί βασικό εφόδιο, που επηρεάζει θετικά τον τρόπο σκέψης, αντίληψης και μάθησης του παιδιού, χρήσιμο για την καθημερινή κοινωνική ζωή, αλλά και για την επιστημονική και επαγγελματική του σταδιοδρομία.

στ) Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου)

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση αποσκοπούν, μεταξύ άλλων, και στην αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου) κατά τη μαθησιακή και διδακτική διαδικασία. Ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί απαίτηση της σημερινής εποχής και ως εκ τούτου στόχος του σύγχρονου σχολείου, ήδη από τη βαθμίδα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, θα πρέπει να είναι η εύκολη και αβίαστη ένταξη του μαθητή/της μαθήτριας στην κοινωνία της πληροφορίας και της γνώσης, προκειμένου να μπορεί από μικρή ηλικία να ανταποκριθεί στις ανάγκες που επιβάλλει η εποχή μας. Η χρήση των Τ.Π.Ε., μέσω των ψηφιακών σεναρίων, διεγείρει το ενδιαφέρον του μικρού παιδιού καθώς οι τεχνολογίες, λόγω του ότι είναι ελκυστικές για το παιδί, διαμορφώνουν ένα οικείο, ευχάριστο και φιλικό περιβάλλον, το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά στη διδασκαλία. Οι μικροί μαθητές αναμένεται να αποκτή-

σουν νωρίς, μέσα από τη χρήση των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευσή τους, τεχνολογική νοημοσύνη και αντίστοιχες δεξιότητες και συνεπώς αυτοπεποίθηση και ικανότητα να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά στη ζωή τους τις σύγχρονες τεχνολογίες της εποχής μας με τρόπο γόνιμο, αποδοτικό και δημιουργικό. Η εμπλοκή των Τ.Π.Ε. στην καθημερινή διδακτική διαδικασία προσφέρει σύγχρονους εναλλακτικούς τρόπους μάθησης, ευκολία πρόσληψης και αφομοίωσης του διδακτικού αντικειμένου, ευελιξία και πολλές ευκαιρίες για ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Τα ψηφιακά σενάρια φιλοδοξούν με την εμπλοκή των Τ.Π.Ε. να διαμορφώσουν ένα σύγχρονο ρόλο δασκάλου και μαθητή, στο πλαίσιο του οποίου ο πρώτος συντονίζει, καθοδηγεί συμβουλεύει, ο δεύτερος αναπτύσσει πρωτοβουλίες, αναζητεί, ερευνά, έχει ενεργό και ουσιαστικό ρόλο στη διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης. Η ένταξη και αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στα ψηφιακά σενάρια δεν αποβλέπει μόνο στη βελτίωση της παραδοσιακής διδασκαλίας και στον περιορισμό του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού αλλά, κυρίως, στην αναμόρφωση και στον εκσυγχρονισμό του παιδαγωγικού και εκπαιδευτικού πλαισίου.

ζ) Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης

Η βιωμένη μάθηση από τα πρώτα στάδια της εκπαίδευσης (Νηπιαγωγείο - Δημοτικό) παίζει καθοριστικό ρόλο στη σωστή, στέρεη και ουσιαστική εκπαίδευση. Η βιωμένη εμπειρία κατέχει σημαντικό ρόλο στη διαδικασία της μάθησης και για τον λόγο αυτό θα πρέπει να αξιοποιηθεί κατάλληλα μέσα στο σχολείο, ιδιαίτερα από τα πρώτα βήματα της εκπαίδευσης του παιδιού. Τα ψηφιακά σενάρια, ως εκ τούτου, επιβάλλεται να προωθούν πρακτικές βιωματικής μάθησης συμβατές προς τις δυνατότητες των μαθητών με στόχο, μέσω της βιωμένης εμπειρίας, να επιτυγχάνεται η διανοητική και συναισθηματική καλλιέργειά τους καθώς επίσης η εγρήγορση και η ενεργός συμμετοχή τους στις διδακτικές και μαθησιακές διεργασίες. Οι διαδικασίες της βιωματικής δράσης, μέσω της διασύνδεσης θεωρητικής και πρακτικής προσέγγισης της γνώσης, αποσκοπούν στην ανάπτυξη των λειτουργιών της σκέψης, της μνήμης και της κρίσης, στην καλλιέργεια δεξιοτήτων και στην εν γένει συγκρότηση της προσωπικότητας. Ο μαθητής μέσα στο πλαίσιο της βιωματικής μάθησης, η οποία στηρίζεται στην αυτενέργεια και στη συμμετοχή σε ερευνητικές και δημιουργικές δραστηριότητες, αντιλαμβάνεται εμπειρικά και σε βάθος τα πράγματα και, εκτός αυτού, συνομιλεί απευθείας και ουσιαστικά με την επιστήμη, την τέχνη, τον πολιτισμό, την πολιτική και εν γένει με τις ανάγκες της ζωής και της κοινωνίας. Έτσι, η σχολική τάξη γίνεται χώρος ενέργειας, δράσης, έρευνας και δημιουργίας και η σχολική ζωή αποκτά ενδιαφέρον για τον μαθητή. Οι βιωματικές δραστηριότητες, με αφετηρία το Αναλυτικό Πρόγραμμα του οικείου μαθήματος, που προορίζονται για τους μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, πρέπει να λαμβάνουν υπόψη και να ικανοποιούν τα ενδιαφέροντα, τις αναζητήσεις τις ανησυχίες, τους προβληματισμούς και τις ανάγκες των μαθητών. Θα μπορούσαν να αναφέρονται σε παιχνίδια ρόλων, σε προβολές ταινιών μικρού μήκους σχετικών με το μάθημα ως αφορμή για συζήτηση, σε γλωσσικές, μαθηματικές, μουσικές, σχεδιαστικές δραστηριότητες,

στον σχεδιασμό και διεξαγωγή μιας έρευνας του επιπέδου τους με ερωτηματολόγια, σε συζητήσεις υπό μορφήν ρητορικών αγώνων, σε προσομοιώσεις, δραματοποιήσεις, έρευνες σε αρχεία και βιβλιοθήκες, στη συγκέντρωση υλικού από τον τύπο ή από το διαδίκτυο σχετικού με το διδασκόμενο αντικείμενο κ.λπ.

η) Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Η προώθηση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας ήδη από το στάδιο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης αποβλέπει στη σταδιακή εισαγωγή του πολιτισμού της συνεργασίας των πολιτών μέσα στην κοινωνική και πολιτική ζωή. Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια εκπαιδευτική βαθμίδα επιβάλλεται να υποστηρίζουν και να διασφαλίζουν την προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, τη μέθοδο δηλαδή διδασκαλίας στο πλαίσιο της οποίας οι μαθητές οργανώνονται σε μικροομάδες εργασίας, που συχνά επικοινωνούν μεταξύ τους, για την υλοποίηση συγκεκριμένων παιδαγωγικών, διδακτικών, μαθησιακών και ερευνητικών στόχων. Πρόκειται για συλλογική εργασία χωρίς την άμεση επίβλεψη του δασκάλου, που αποβλέπει αφενός στην ανάπτυξη συνεργατικών σχέσεων μεταξύ των μελών της ομάδας και στην ενεργοποίησή της για την ανακάλυψη και την αξιοποίηση της γνώσης με στόχο την προαγωγή της μάθησης όλων των εμπλεκομένων, αφετέρου στην τόνωση —μέσα από την αντιπαραβολή και τον συσχετισμό προτάσεων, απόψεων και ιδεών— του ενδιαφέροντος των μαθητών για το προσφερόμενο διδακτικό αντικείμενο. Η αλληλεπίδραση στο πλαίσιο της ομάδας εργασίας συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων (επικοινωνίας, λόγου, διαλόγου κ.λπ.), στην καλλιέργεια υπευθυνότητας και στην κατάκτηση γνώσης στέρεης. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός και συμβουλευτικός: επιβλέπει, συμβουλεύει, επιλύει προβλήματα και απορίες που ανακύπτουν, ενθαρρύνει την ομάδα, αλλά και στο πλαίσιο της συνεργασίας εμπλουτίζει και ο ίδιος τις γνώσεις και τις διδακτικές του εμπειρίες. Εξυπακούεται ότι οι δραστηριότητες που θα προτείνουν τα ψηφιακά σενάρια στο πλαίσιο της ενίσχυσης της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένες στις ανάγκες, στα ενδιαφέροντα και στην ηλικία των μαθητών της βαθμίδας αυτής.

θ) Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών

Η παρακίνηση των μαθητών/τριών για ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών ήδη από το στάδιο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης στοχεύει, ώστε από μικρή ηλικία ο μαθητής/η μαθήτρια να αποκτήσει θάρρος και αυτοπεποίθηση κατά τη διαδικασία ανακάλυψης της γνώσης, της ζωής, της κοινωνίας, της επιστήμης, της πολιτικής κ.λπ. Έτσι, μέσω και των ψηφιακών σεναρίων που προορίζονται για την εν λόγω εκπαιδευτική βαθμίδα θα πρέπει να επιδιώκεται η ανάπτυξη ενός πλαισίου δραστηριοτήτων σχετικών με το διδασκόμενο γνωστικό αντικείμενο, ώστε ο μαθητής να παρακινείται να αναπτύσσει δράση, να αυτενεργεί και να μη μένει παθητικός δέκτης έτοιμων γνώσεων και πληροφοριών. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες στο πλαίσιο του μαθήματος αποβλέπουν στην ενεργό μάθηση και στον συνδυασμό θε-

ωρίας και πράξης. Έτσι, ο μαθητής συμμετέχοντας ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία αποκτά συνείδηση πως ό,τι διδάσκεται έχει και πρακτικές διαστάσεις που πρέπει να τις ανακαλύψει και να τις αξιοποιήσει, για να διαχειρίζεται πρακτικά θέματα της καθημερινής ζωής.

ι) *Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών*

Η ανάπτυξη δημοκρατικής και κοινωνικής συνείδησης βασισμένη στις ανθρωπιστικές αρχές και αξίες είναι μια διαδικασία που πρέπει να ξεκινά από την εκπαιδευτική βαθμίδα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Τα παιδιά από μικρή ηλικία θα πρέπει να γνωρίζουν τα δικαιώματά τους αλλά και τα δικαιώματα των άλλων, τις υποχρεώσεις της πολιτείας έναντι του πολίτη αλλά και του πολίτη έναντι του συνόλου, ώστε να διαμορφώσουν σταδιακά υγιείς πολιτικές και κοινωνικές αντιλήψεις στο πλαίσιο που ορίζει το δημοκρατικό πολίτευμα. Όλα τα μαθήματα, σε διαφορετικό βαθμό το καθένα, μπορούν να συμβάλουν στην ανάπτυξη λογικής σκέψης, κριτικής ικανότητας, υγιούς πολιτικής συμπεριφοράς, κοινωνικών ευαισθησιών, ηθικής αντίληψης, ώστε να προβάλλονται αρχές και αξίες, στάσεις και συμπεριφορές στις οποίες στηρίζεται ο πολιτισμός μας (η δημοκρατία, η ισονομία, η δικαιοσύνη, η ανεκτικότητα απέναντι στο διαφορετικό, ο σεβασμός στο σύνταγμα και στους νόμους, η ισότητα των φύλων, η φιλία, η αλληλεγγύη προς τους συνανθρώπους, ο σεβασμός προς το φυσικό περιβάλλον κ.λπ.) και να αποφεύγονται είτε μέσα στο σχολείο είτε μέσα στην κοινωνία αντικοινωνικά φαινόμενα, όπως ο φανατισμός, ο δογματισμός, ο ρατσισμός, η κοινωνική αναλγησία, η περιθωριοποίηση, ο αθέμιτος ανταγωνισμός, οι κοινωνικοί αποκλεισμοί κ.λπ. Έτσι, στο πλαίσιο κάθε διδακτικού αντικειμένου τα ψηφιακά σενάρια μπορεί και πρέπει να συμβάλουν στην προβολή των παραπάνω δημοκρατικών αξιών και να προωθήσουν την ανάπτυξη της ευαισθησίας των μαθητών απέναντι σε κοινωνικά, πολιτικά, ηθικά και πολιτιστικά ζητήματα, την αισθητική τους καλλιέργεια και την ανάπτυξη της κοινωνικότητας και της κοινωνικοποίησης των μαθητών.

4.2 Κεντρικές έννοιες του Θεάτρου και κριτήρια εξειδίκευσης για τη Δευτεροβάθμια Γενική Εκπαίδευση

Πριν προχωρήσουμε στα κριτήρια εξειδίκευσης των αξόνων της ενότητας 3, οφείλουμε πρώτα να αναφερθούμε συνοπτικά στους κώδικες και τις λειτουργίες του θεάτρου⁵ στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Μαζί με την διευρυμένη θεατροπαιδαγωγική προσέγγιση του θεάτρου στην εκπαίδευση, η οποία συζητήθηκε στο κεφάλαιο 1 της παρούσας έκθεσης, ο εκπαιδευτικός-σχεδιαστής ψηφιακών εκπαιδευτικών σεναρίων οφείλει να γνωρίζει τις κεντρικές έννοιες του θεάτρου στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Αυτές είναι:

⁵ Πρβλ. περισσότερα γι' αυτό στο: ΦΕΚ 155/22 Ιανουαρίου 2015, Τεύχος Δεύτερο για το Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος «Καλλιτεχνική Παιδεία» της Α' τάξης Γενικού Λυκείου, σσ. 1791-1801.

- Δραματικός μύθος
- Δραματικός-θεατρικός ρόλος, Χαρακτήρας, Υποκριτική
- Δραματικό-θεατρικό (vs αφηγηματικό) κείμενο
- Δραματική ένταση
- Θεατρική παράσταση
- Θεατρικός και σκηνικός χωρο-χρόνος
- Συντελεστές μιας παράστασης
- Μορφές και είδη θεάτρου στο χρόνο
- Θεατρική κριτική.

Τα κριτήρια σύνταξης ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου Θεάτρου στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση παρουσιάζονται στο εξής:

α) Παιδαγωγική καταλληλότητα

Επισημαίνεται κατ' αρχάς ότι η παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού υποστήριξης της διδασκαλίας πρέπει να ανταποκρίνεται στις σύγχρονες εκείνες παιδαγωγικές τάσεις και αντιλήψεις που έχουν προσανατολισμό μαθητοκεντρικό και κοινωνικό και να στηρίζεται στα τελευταία και δοκιμασμένα πορίσματα της Παιδαγωγικής Επιστήμης και της Ψυχολογίας για τη λειτουργία της νόησης και τη διαδικασία της μάθησης. Ειδικότερα, τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για μαθητές της Δευτεροβάθμιας Γενικής Εκπαίδευσης (Γυμνασίου - Λυκείου) πρέπει να είναι προσαρμοσμένα στις ιδιαιτερότητες της εφηβικής ηλικίας, να ανταποκρίνονται στο αντιληπτικό και διανοητικό επίπεδο των μαθητών, στα ενδιαφέροντά τους, στις εκπαιδευτικές ανάγκες των γυμνασιακών και λυκειακών σπουδών, στις αναζητήσεις των εφήβων, στις ανησυχίες, στις κλίσεις, στους στόχους τους κ.λπ., να προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία και να κινούν το ενδιαφέρον τους, ώστε να αποφεύγεται η ανία, η μονοτονία, η πλήξη και η κόπωση μέσα στην τάξη, που αναγκαστικά και αναπόφευκτα οδηγούν στη διάσπαση της προσοχής των μαθητών, στην παραίτηση και στην εγκατάλειψη κάθε προσπάθειας. Η διαμόρφωση μέσα στη σχολική τάξη, με την εισαγωγή και χρήση ψηφιακών σεναρίων, ευχάριστου παιδαγωγικού περιβάλλοντος και κατάλληλου μαθησιακού κλίματος είναι βασικό ζητούμενο. Γι' αυτό επιβάλλεται τα σενάρια, να είναι διαδραστικά, ευέλικτα, εύληπτα, ελκυστικά, αφομοιώσιμα, πρακτικώς εφαρμόσιμα, να εξασφαλίζουν μέσω του διαλόγου και διαφόρων δράσεων την ενεργητική συμμετοχή του μαθητή στην κατάκτηση της διδασκόμενης ύλης και στην αναζήτηση νέων στοιχείων, να αποβλέπουν στην εξασφάλιση της ποιότητας του μαθήματος και στην εύκολη εμπέδωσή του, να αποφεύγουν την υπερβολή και τον όγκο, να είναι δηλαδή απλά, προσπελάσιμα και απαλλαγμένα από περιττή και επουσιώδη ύλη. Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για τη στήριξη της διδασκαλίας στη Δευτεροβάθμια Γενική Εκπαίδευση αποτελούν ένα σύγχρονο βασικό εργαλείο εκπαίδευσης που πρέπει να χρησιμοποιηθεί, σε συνδυασμό και με άλλα, με τέτοιο τρόπο ώστε να συμβάλει αφενός στη δημιουργία σωστής παιδαγω-

γικής σχέσης του μαθητή με τον δάσκαλο και αφετέρου η διδακτική διαδικασία να γίνει κατά το δυνατόν μια ευχάριστη και διασκεδαστική διαδικασία μάθησης για τον έφηβο. Για τον λόγο αυτό, θα πρέπει να στηρίζονται σε καλές και σύγχρονες πρακτικές που βρίσκονται κοντά στα ενδιαφέροντά του, διαρκώς ανατροφοδοτώντας τα, ώστε με τον τρόπο αυτό να συμβάλουν στην απεμπλοκή της μαθησιακής διαδικασίας και της αξιολόγησης του μαθητή από πρακτικές που ευνοούν την ανάπτυξη συνθηκών αναπαραγωγής έτοιμων γνώσεων και άγονης αποστήθισης.

β) Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για τη Δευτεροβάθμια Γενική Εκπαίδευση, όπως άλλωστε και κάθε είδους εκπαιδευτικό υλικό, εξυπακούεται ότι θα πρέπει να είναι συμβατά με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών. Το πλαίσιο που προδιαγράφεται από αυτό προσδιορίζει και τη χρηστικότητα, τη λειτουργικότητα τη διδακτική καταλληλότητα και αποτελεσματικότητά τους. Ειδικότερα, θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τούς σκοπούς και τους στόχους που περιγράφονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (γνωστικούς, συναισθηματικούς, ψυχοκινητικούς), τον προβλεπόμενο από το ωρολόγιο πρόγραμμα διαθέσιμο για κάθε μάθημα διδακτικό χρόνο, την ακολουθούμενη σε αυτή τη βαθμίδα εκπαίδευσης διδακτική μεθοδολογία και τη διδακτέα ύλη του οικείου μαθήματος. Ως εναλλακτικό εκπαιδευτικό υλικό τα ψηφιακά σενάρια προσφέρουν τη δυνατότητα για την αποτελεσματικότερη υλοποίηση των σκοπών και στόχων του Προγράμματος Σπουδών μέσω σύγχρονων μεθόδων και πρακτικών διδασκαλίας (διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, βιωματικές δράσεις, ευέλικτες πρακτικές μάθησης, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες, project, ανάπτυξη κριτικής σκέψης κ.λπ.). Η απόκλισή τους από τους στόχους και τη μεθοδολογία του Προγράμματος Σπουδών όχι μόνο δεν διευκολύνει τον εκπαιδευτικό να προσαρμόσει το προτεινόμενο από το οικείο ψηφιακό σενάριο εκπαιδευτικό υλικό στις απαιτήσεις του μαθήματος, στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες των μαθητών, αλλά ακυρώνει στην πράξη το ίδιο το σενάριο, αφού σε μια τέτοια περίπτωση δεν εξυπηρετεί τις διδακτικές προσδοκίες. Μέσω των ψηφιακών σεναρίων επιδιώκεται, σύμφωνα με πνεύμα του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών κάθε μαθήματος, ο μαθητής να μαθαίνει πώς να μαθαίνει, να αξιολογεί τις γνώσεις που προσλαμβάνει, να καλλιεργεί τις νοητικές του ικανότητες που είναι απαραίτητες για την επεξεργασία, ταξινόμηση και αξιολόγηση των πληροφοριακών δεδομένων, να διατυπώνει υποθέσεις, ερμηνείες, να εξάγει συμπεράσματα, να εθίζεται στην ακρίβεια και σαφήνεια του λόγου. Επισημαίνεται, ακόμη, ότι τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να λαμβάνουν υπόψη και να στηρίζουν με κατάλληλο υλικό, που σχετίζεται με το οικείο γνωστικό αντικείμενο, βασικούς εκπαιδευτικούς στόχους του Προγράμματος Σπουδών, όπως η καλλιέργεια του συναισθηματικού κόσμου του μαθητή, η απόκτηση ευαισθησιών απέναντι στα προβλήματα του σύγχρονου ανθρώπου, η αισθητική του καλλιέργεια, η διαμόρφωση υγιών κοινωνικών συμπεριφορών, η καλλιέργεια δεξιοτήτων (μετρήσεις, πειράματα, χρήση οργάνων, κατασκευή σχεδιαγραμμάτων, χαρτών) που σχετίζονται με την ηλικία

του, η ανάπτυξη πρακτικού πνεύματος κ.ά., που αποτελούν τη βάση συγκρότησης της προσωπικότητας.

γ) *Επιστημονική εγκυρότητα – Επιστημονικός λόγος*

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι επιστημονικώς έγκυρα και αξιόπιστα, να στηρίζονται στα πορίσματα και στις επικρατούσες σύγχρονες αντιλήψεις της Επιστήμης και να εξασφαλίζουν στο μέγιστο δυνατό βαθμό τη μετάπλαση της επιστημονικής γνώσης σε διδάξιμη ύλη. Για τον λόγο αυτό απαιτείται έλεγχος προς αποφυγήν επιστημονικών σφαλμάτων και παρωχημένων επιστημονικών απόψεων. Επιπλέον, δεν ενδιαφέρει να προσφέρουν απλώς έτοιμο επιστημονικό υλικό αλλά και να παρωθούν με τρόπο διαδραστικό τον μαθητή στην αναζήτηση της επιστημονικής γνώσης και στην αξιολόγηση της εγκυρότητάς της. Πέραν τούτων, θα πρέπει για τη μετάδοση της επιστημονικής ύλης να χρησιμοποιείται η κατάλληλη γλώσσα που προσιδιάζει στο επίπεδο των μαθητών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Απαιτείται, δηλαδή, απλός επιστημονικός λόγος, κατανοητός, προσαρμοσμένος στην ηλικία των μαθητών, όχι απλοϊκός, που υποβιβάζει το επίπεδο του μαθήματος και του μαθητή, ούτε φορτωμένος με δύσληπτους επιστημονικούς όρους, εξεζητημένο λεξιλόγιο και εκφράσεις που δύσκολα μπορούν να προσλάβουν και να αφομοιώσουν οι μαθητές. Στο πλαίσιο, ωστόσο, του κάθε μαθήματος επιβάλλεται η εξοικείωσή των μαθητών με την επιστημονική γλώσσα του γνωστικού αντικείμενου με στόχο την ενίσχυση των γλωσσικών τους ικανοτήτων και την εύκολη προσέγγιση επιστημονικών όρων και εννοιών. Η απλούστευση σύνθετων και δύσκολων φαινομένων, θεωριών, εννοιών, όρων κ.λπ. —χωρίς ωστόσο αυτή να αποβαίνει εις βάρος της επιστήμης—, κρίνεται απαραίτητη για να μπορέσουν οι μαθητές/οι μαθήτριες άμεσα και με ευκολία να προσλάβουν τη διδασκόμενη ύλη. Τα χρησιμοποιούμενα παραδείγματα πρέπει να είναι επιστημονικώς ηλεγμένα, λειτουργικά, χρηστικά και εύληπτα και οι σχετικές ασκήσεις εμπέδωσης της επιστημονικής θεωρίας ανάλογου βαθμού δυσκολίας προς την ηλικία, την αντιληπτική ικανότητα, τις γνώσεις και το επίπεδο των μαθητών προς τους οποίους απευθύνονται.

δ) *Διαθεματική προσέγγιση*

Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, που έχει εισαχθεί προ ετών στα Προγράμματα Σπουδών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (βλ. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών) αποτελεί απαραίτητο μεθοδολογικό προσανατολισμό ανάπτυξης των ψηφιακών σεναρίων. Στο πλαίσιο αυτό θέματα και έννοιες που έχουν σχέση με το διδασκόμενο γνωστικό αντικείμενο μελετώνται και διερευνώνται πολύπλευρα με την εμπλοκή στη διδακτική πράξη και συναφών θεμάτων άλλων επιστημών. Ο μαθητής/η μαθήτρια μέσω αυτής της διδακτικής πρακτικής θα είναι σε θέση να αντιληφθεί ότι για την ολόπλευρη κατανόηση ενός θέματος δεν αρκεί μία μόνο επιστημονική ή καλλιτεχνική οπτική αλλά περισσότερες. Από τον συνδυασμό τους θα κατανοήσει την αλληλεξάρτησή τους και ακόμη ότι η κατάκτηση της γνώσης είναι αποτέλεσμα της συμβολής πολλών επιστημών και τεχνών. Οι κριτικές και δη-

μιουργικές διασυνδέσεις των διαφόρων μαθημάτων στο πλαίσιο μιας διεπιστημονικής προσέγγισης της γνώσης, συμβάλλουν ώστε ο μαθητής/η μαθήτρια να κατανοήσει τον ενιαίο χαρακτήρα της. Στόχος της διαθεματικής προσέγγισης είναι να εξοικειωθεί ο μαθητής/η μαθήτρια με έναν συνδυαστικό τρόπο σκέψης, να επεκτείνει τα ενδιαφέροντά του και σε άλλους επιστημονικούς και καλλιτεχνικούς χώρους, να συνθέτει, να συγκρίνει, να αξιολογεί, να ενεργοποιεί τον αναστοχασμό, την κρίση και τη δημιουργική του φαντασία. Για την επίτευξη του στόχου αυτού στο πλαίσιο των ψηφιακών σεναρίων εκτός των άλλων καθημερινών διαθεματικών προσεγγίσεων, προωθούνται και υποστηρίζονται διαθεματικές εργασίες ή διαθεματικές δραστηριότητες τύπου project για την προαγωγή της γνώσης μέσω της αυτενέργειας των μαθητών/τριών, ώστε να αποκτήσουν στέρεη γνώση και κριτική σκέψη στη διαδικασία προσέγγισης των πραγμάτων.

ε) Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Δευτεροβάθμια Γενική Εκπαίδευση επιβάλλεται να αξιοποιούνται και ως εργαλείο προαγωγής και ενίσχυσης της φιλέρευνης διάθεσης των μαθητών και ερευνητικών σχεδιασμών. Είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν είτε για την καλλιέργεια ερευνητικών ενδιαφερόντων είτε για την ερευνητική προσέγγιση της γνώσης. Εκτός αυτών, πρέπει να αξιοποιηθούν για να προσφέρουν στους μαθητές και τις μαθήτριες κατευθύνσεις και ιδέες για ερευνητικά θέματα επί του γνωστικού αντικείμενου αλλά και διευκολύνσεις για την αναζήτηση χρήσιμου υλικού για την εκπόνηση ερευνητικών και καλλιτεχνικών εργασιών. Προς την κατεύθυνση αυτή θα πρέπει να προτείνουν ποικίλες ασκήσεις, ερωτήσεις και δραστηριότητες, συμβατές προς την αντιληπτική ικανότητα των μαθητών και σύμφωνες με τους άξονες διδασκαλίας, αλλά και υποθέσεις εργασίας ως ερευνητική βάση, ώστε να τίθενται ζητήματα προς διερεύνηση, να δίνουν αφορμή για συζήτηση διαφόρων συναφών θεμάτων και να αποτελούν πρόκληση για ερευνητική εργασία και δημιουργική δράση, κυρίως για ομαδική στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης. Η εκπόνηση ψηφιακών σεναρίων στοχεύει να δώσει δυνατότητες ώστε η διδασκαλία να στραφεί στην αναζήτηση της ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης, η οποία παρωθεί τον μαθητή/τη μαθήτρια να συμμετέχει με ενδιαφέρον στη μαθησιακή διαδικασία και να δει την υπόθεση της μάθησής και της εκπαίδευσής του/της ως προσωπική υπόθεση που δεν εξαρτάται αποκλειστικά από τον δάσκαλο/τη δασκάλα.

στ) Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου)

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για να καλύψουν σύγχρονες διδακτικές ανάγκες της Γενικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης αποσκοπούν, μεταξύ άλλων, και στην αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου) κατά τη μαθησιακή και διδακτική διαδικασία. Ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί απαίτηση της σημερινής εποχής και γι' αυτό βασικός στόχος του

σύγχρονου σχολείου είναι η εύκολη και άνετη πρόσβαση του μαθητή/της μαθήτριας στην κοινωνία της πληροφορίας και της γνώσης μέσω των σύγχρονων τεχνολογιών. Η χρήση των Τ.Π.Ε., μέσω των ψηφιακών σεναρίων, αναμένεται να κινήσει το ενδιαφέρον του μαθητή/της μαθήτριας της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις εκείνες που είναι απαραίτητες για τη διαμόρφωση ενός οικείου, ευχάριστου και φιλικού περιβάλλοντος, το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά στη διδασκαλία και γενικά στην εκπαίδευση. Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται να αποκτήσουν, μέσα από τη χρήση των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία, τεχνολογική νοημοσύνη και αντίστοιχες δεξιότητες και, ως εκ τούτου, αυτοπεποίθηση και ικανότητα να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά στη ζωή τους τις σύγχρονες τεχνολογίες με τρόπο επικοινωνιακό, αποδοτικό και δημιουργικό. Η εμπλοκή των Τ.Π.Ε. στη καθημερινή διδακτική διαδικασία θα προσφέρει εναλλακτικούς τρόπους μάθησης, ευκολία πρόσληψης και αφομοίωσης της διδακτέας ύλης, ευελιξία σκέψης και δράσης καθώς και ευκαιρίες ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Η εισαγωγή των ψηφιακών σεναρίων, στηριζόμενη στη χρήση των Τ.Π.Ε., αποσκοπεί στο να διαμορφώσει ένα σύγχρονο ρόλο δασκάλου και μαθητή, στο πλαίσιο του οποίου ο πρώτος συντονίζει, ο δεύτερος αναπτύσσει πρωτοβουλίες, αναζητεί και αξιοποιεί ψηφιακούς πόρους, ερευνά, έχει ενεργό και ουσιαστικό ρόλο στη διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης. Η ένταξη των Τ.Π.Ε. στα ψηφιακά σενάρια δεν αποβλέπει μόνο στη βελτίωση της παραδοσιακής διδασκαλίας και στη μείωση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού αλλά κυρίως στην αναμόρφωση του παιδαγωγικού και εκπαιδευτικού πλαισίου.

ζ) Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης

Τα ψηφιακά σενάρια που υποστηρίζουν τη διδασκαλία των γνωστικών αντικειμένων της Δευτεροβάθμιας Γενικής Εκπαίδευσης θα πρέπει να προωθούν πρακτικές βιωματικής μάθησης με στόχο, μέσω της βιωμένης εμπειρίας, να επιτυγχάνεται η διανοητική και συναισθηματική εγρήγορση του μαθητή και η ενεργός συμμετοχή του στις διδακτικές και μαθησιακές διεργασίες. Οι διαδικασίες της βιωματικής μάθησης, μέσω της διασύνδεσης θεωρητικής και πρακτικής προσέγγισης της γνώσης, αποσκοπούν στην ανάπτυξη των διανοητικών και συναισθηματικών λειτουργιών, στην καλλιέργεια δεξιοτήτων, στην απόκτηση εμπειριών και στην εν γένει συγκρότηση της προσωπικότητας του μαθητή. Ο μαθητής/η μαθήτρια μέσα στο πλαίσιο της βιωματικής μάθησης, η οποία στηρίζεται στην αυτενέργεια και στη συμμετοχή σε ερευνητικές και δημιουργικές βιωματικές δραστηριότητες, αντιλαμβάνεται εμπειρικά και σε βάθος τα πράγματα και συνομιλεί απευθείας με την επιστήμη, τη τέχνη, τον πολιτισμό, την πολιτική και εν γένει με τις ανάγκες της ζωής και της κοινωνίας. Εκτός τούτων, καλλιεργεί τις προϋποθέσεις για την βελτίωση της επικοινωνίας και την ανάπτυξη πνεύματος ομαδικότητας. Έτσι, η σχολική τάξη γίνεται χώρος ενέργειας, δράσης, έρευνας και δημιουργίας και η σχολική ζωή αποκτά ενδιαφέρον για τον μαθητή. Οι βιωματικές δραστηριότητες, με βάση το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του οικείου μαθήματος, πρέπει να λαμβάνουν υπόψη και να ικανοποιούν

τα ενδιαφέροντα, τις αναζητήσεις, τις ανησυχίες, τους προβληματισμούς και τις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών, έτσι ώστε μέσω της διδακτικής έκπληξης, της απορίας, του θαυμασμού να απολαμβάνουν το μάθημα όχι ως μία συνήθη καθημερινά επαναλαμβανόμενη χωρίς εκπλήξεις διδακτική διαδικασία αλλά ως μία ευχάριστη, καινοτόμο, διαρκώς ανανεούμενη δράση. Οι βιωματικές δραστηριότητες θα μπορούσαν να αναφέρονται σε παιχνίδια ρόλων, σε προβολές ταινιών μικρού μήκους σχετικών με το μάθημα ως αφορμή για συζήτηση, στον σχεδιασμό και διεξαγωγή μιας έρευνας με ερωτηματολόγια, σε συζητήσεις υπό μορφήν ρητορικών αγώνων, σε προσομοιώσεις, δραματοποιήσεις, έρευνες σε αρχεία και βιβλιοθήκες, στη συγκέντρωση υλικού από τον τύπο σχετικού με το διδασκόμενο αντικείμενο κ.λπ.

η) Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Τα ψηφιακά σενάρια που θα εκπονηθούν για να καλύψουν διδακτικές ανάγκες της Δευτεροβάθμιας Γενικής Εκπαίδευσης πρέπει να αποβλέπουν στη στήριξη, προώθηση και βελτίωση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, της μεθόδου δηλαδή εκείνης στο πλαίσιο της οποίας οι μαθητές οργανώνονται μέσα στην τάξη σε ομάδες εργασίας και με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού συνεργάζονται αναπτύσσοντας πρωτοβουλίες για την υλοποίηση συγκεκριμένων παιδαγωγικών, διδακτικών, μαθησιακών και ερευνητικών στόχων. Πρόκειται για συλλογική εργασία μικροομάδων της τάξης, οι οποίες μπορούν να συνεργάζονται και μεταξύ τους, χωρίς την άμεση επίβλεψη του δασκάλου, που αποβλέπει αφενός στην ανάπτυξη αρμονικών συνεργατικών σχέσεων μεταξύ των μελών της ομάδας, στη δημιουργία ευχάριστου μαθησιακού περιβάλλοντος, στην ενεργοποίηση των εμπλεκόμενων με στόχο την ανακάλυψη, την αξιολόγηση και την αξιοποίηση της γνώσης, και στην προαγωγή της μάθησης, αφετέρου μέσα από την αντιπαραβολή και τον συσχετισμό προτάσεων, απόψεων και ιδεών στην τόνωση του ενδιαφέροντος των μαθητών για το προσφερόμενο διδακτικό αντικείμενο. Η αλληλεπίδραση στο πλαίσιο της ομάδας συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων (επικοινωνίας, λόγου, διαλόγου κ.λπ.), στην καλλιέργεια υπευθυνότητας, στην αφομοίωση και κατάκτηση στέρεης γνώσης. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός, καθοδηγητικός, συμβουλευτικός· επιβλέπει με τρόπο διακριτικό, συμβουλεύει, συζητά ή και θέτει προβλήματα προς διερεύνηση, συμμετέχει στην αντιμετώπιση και επίλυση αποριών που ανακύπτουν, ενθαρρύνει τις ομάδες, παρακολουθεί και αξιολογεί την όλη διαδικασία, με στόχο αυτές να κινούνται μέσα στο προκαθορισμένο βάσει του σχεδίου πλαίσιο. Μέσα σε ένα περιβάλλον συνεργασίας το όφελος είναι μεγάλο και για τους μαθητές αλλά και για τους ίδιους εκπαιδευτικούς: Οι μαθητές/τριες συμμετέχουν ενεργά στην υπόθεση της μάθησής τους, μαθαίνουν να διαχειρίζονται ζητήματα που ανακύπτουν κατά την πορεία της επίτευξης του επιδιωκόμενου αποτελέσματος, διευθετούν ανεπιθύμητες καταστάσεις που δημιουργούνται στις σχέσεις συνεργασίας και ανακαλύπτουν τρόπους για την καλύτερη μεταξύ τους επικοινωνία. Οι εκπαιδευτικοί, εξάλλου, ανανεώνουν και εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους και τις διδακτικές τους εμπειρίες. Εξυπακούεται, τέλος, ότι οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται στο πλαίσιο της ομαδο-

συνεργατικής διδασκαλίας στη βαθμίδα της Δευτεροβάθμιας Γενικής Εκπαίδευσης θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένες στις ανάγκες, στα ενδιαφέροντα, στις τάσεις, στις κλίσεις και στην ηλικία των μαθητών της βαθμίδας αυτής και ο σχεδιασμός τους θα πρέπει να γίνεται κατά το δυνατόν σε συνεργασία με τους μαθητές.

θ) Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών

Καθώς οι μαθητές έχουν εξοικειωθεί από τη βαθμίδα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης με τη χρήση σεναρίων, είναι πιο εύκολο στη βαθμίδα της Δευτεροβάθμιας Γενικής Εκπαίδευσης να εφαρμοσθούν κατά τη διδακτική πράξη πρακτικές ανάπτυξης δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών μέσω των ψηφιακών σεναρίων. Η ανάπτυξη ενός πλαισίου δραστηριοτήτων σχετικών με το διδασκόμενο γνωστικό αντικείμενο αποβλέπει ώστε ο μαθητής να παρακινείται στην ανάληψη δράσης, να αυτενεργεί και να μη μένει παθητικός δέκτης ανεπεξέργαστων γνώσεων και πληροφοριών. Η ένταξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στο πλαίσιο της διδασκαλίας ενός γνωστικού αντικείμενου αποβλέπουν στην ενεργό μάθηση και στον συνδυασμό θεωρίας και πράξης. Ο μαθητής συμμετέχοντας ενεργά σε μια τέτοια εναλλακτική μαθησιακή διαδικασία αποκτά συνείδηση πως ό,τι διδάσκεται έχει και πρακτικές διαστάσεις που πρέπει να τις αναζητήσει προκειμένου να διαχειρίζεται αποτελεσματικά τα πρακτικά ζητήματα της καθημερινής ζωής.

ι) Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών

Η ανάπτυξη λογικής σκέψης και κριτικής ικανότητας, στο πλαίσιο της διδασκαλίας όλων των γνωστικών αντικείμενων, αποτελεί κύριο στόχο της Εκπαίδευσης καθώς είναι βασικός παράγοντας που εμπεριέχει τη δυναμική εκείνη που μπορεί να προετοιμάσει το κλίμα για την πρόσληψη και ανάπτυξη υγιούς πολιτικής σκέψης και συμπεριφοράς, κοινωνικών ευαισθησιών, λογικών στάσεων και συμπεριφορών, οικολογικής συνείδησης, ηθικής και ανθρωπιστικής αντίληψης. Η ανάδειξη, στο πλαίσιο της σχολικής διδασκαλίας, των ανθρωπιστικών αξιών και των δημοκρατικών ιδεών συμβάλλει στη διαμόρφωση εκείνου του σχολικού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο καταδικάζονται και αποφεύγονται αντικοινωνικά φαινόμενα, όπως ο φανατισμός, ο δογματισμός, ο ρατσισμός, η κοινωνική αδιαφορία και αναλγησία, ο κοινωνικός αποκλεισμός, η περιθωριοποίηση κ.λπ. Ως εκ τούτου, θα πρέπει μέσω των ψηφιακών σεναρίων να αναδεικνύονται και να προβάλλονται, όσο το επιτρέπει η φύση της οικείας διδακτικής ενότητας του μαθήματος, αρχές και αξίες, στάσεις και συμπεριφορές στις οποίες στηρίζεται ο πολιτισμός μας (δημοκρατία, ισονομία, δικαιοσύνη, ανεκτικότητα απέναντι στο διαφορετικό, σεβασμός στο σύνταγμα και στους νόμους, ισότητα των φύλων, φιλία, αλληλεγγύη προς τους ανθρώπους, σεβασμός προς το φυσικό περιβάλλον κ.λπ.).

5. Φάσεις ανάπτυξης ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου

Η ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με χρήση των ΤΠΕ συμπεριλαμβάνει τις ακόλουθες επτά (7) φάσεις σε στενή μεταξύ τους σχέση και αλληλεπίδραση (EAITY, 2007; EAITY, 2011):

1^η φάση. Προσδιορισμός του διδακτικού αντικειμένου: τίτλος, τάξη, εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές, προαπαιτούμενα.

2^η φάση. Ανίχνευση πρότερων γνώσεων και αναπαραστάσεων των μαθητών: τι γνωρίζουν οι μαθητές, πιθανές δυσκολίες της σκέψης τους σχετικά με το γνωστικό αντικείμενο.

3^η φάση. Καθορισμός στόχων του σεναρίου: ως προς το γνωστικό αντικείμενο (γνωστικοί στόχοι), ως προς τη διαδικασία της μάθησης και ως προς τη χρήση των ΤΠΕ.

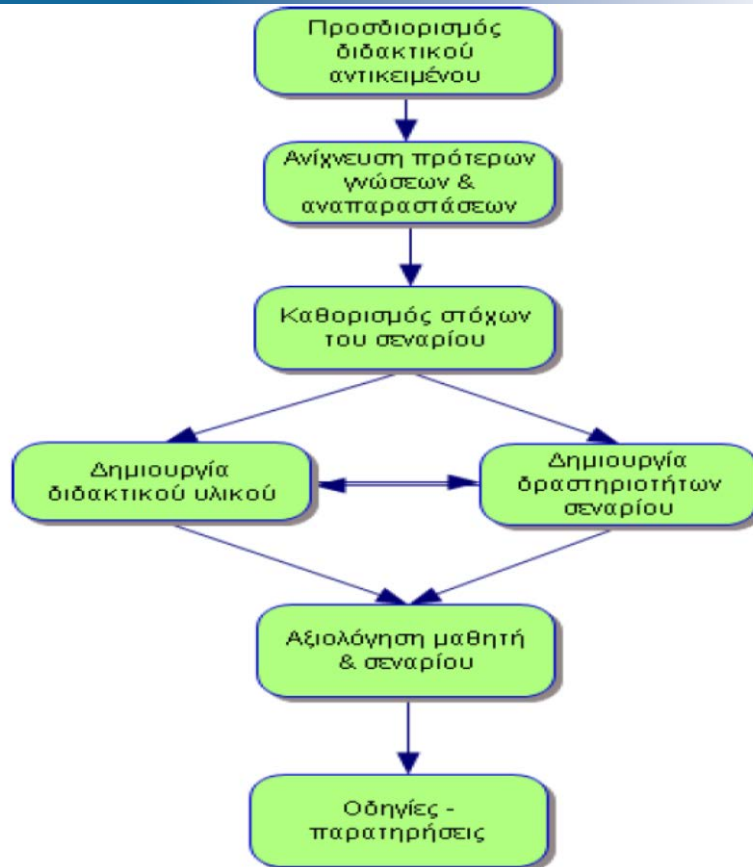
4^η φάση. Διδακτικό υλικό: η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή, βιβλία, χάρτες, λογισμικό, κατασκευές, φύλλα εργασίας.

5^η φάση. Δημιουργία δραστηριοτήτων σεναρίου: η οργάνωση της διδασκαλίας στη βάση κατάλληλων δραστηριοτήτων υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου στην τάξη (διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές, αξιοποίηση της προστιθέμενης αξίας των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία, δημιουργία των αντίστοιχων φύλλων εργασίας κλπ.).

6^η φάση. Αξιολόγηση: μαθητή και σεναρίου και πιθανές επεκτάσεις του σεναρίου.

7^η φάση. Παρατηρήσεις και οδηγίες για τους εκπαιδευτικούς, βιβλιογραφία, παραπομπές, πηγές.

Στο Σχήμα 2 παρακάτω παρουσιάζονται οι φάσεις ανάπτυξης ενός εκπαιδευτικού σεναρίου μέσα από το Επιμορφωτικό Υλικό για την Εκπαίδευση των Επιμορφωτών των καθηγητών ΠΕ19/20 (EAITY, 2013).



Σχήμα 2: Φάσεις ανάπτυξης ενός εκπαιδευτικού σεναρίου μέσα από το Επιμορφωτικό Υλικό για την Εκπαίδευση των Επιμορφωτών ΠΕ19/20 (ΕΑΙΤΥ, 2013)

Στην παρούσα αναφορά, παρουσιάζεται η ανάλυση όλων των φάσεων ανάπτυξης ενός σεναρίου (ΕΑΙΤΥ, 2013).

1^η φάση: Προσδιορισμός του διδακτικού αντικειμένου

- ο τίτλος
- το θέμα του σεναρίου
- η τάξη ή οι τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται
- οι εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές
- η συμβατότητα (ή όχι) με το ισχύον αναλυτικό πρόγραμμα
- ενδεικτική διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου στην τάξη
- προαπαιτούμενες γνώσεις που πρέπει να διαθέτουν (τι πρέπει να ξέρουν) οι μαθητές καθώς και
- πρότερες (προϋπάρχουσες) γνώσεις που διαθέτουν πραγματικά (τι γνωρίζουν ήδη)
- λόγοι (αιτιολόγηση) που το προτεινόμενο σενάριο είναι κατάλληλο για το επίπεδο γνώσεων των μαθητών.

2^η φάση: Ανίχνευση πρότερων γνώσεων και αναπαραστάσεων των μαθητών

Οι αναπαραστάσεις των μαθητών και οι πιθανές δυσκολίες της σκέψης τους σχετικά με το γνωστικό αντικείμενο. Στη φάση αυτή γίνεται χρήση της υπάρχουσας σχετικής βιβλιογραφίας αλλά και της εν γένει εμπειρίας του εκπαιδευτικού ώστε να προσδιοριστούν με ακρίβεια:

- πιθανές δυσκολίες της σκέψης του μαθητή σχετικά με το προς μελέτη γνωστικό αντικείμενο, οι πρότερες ιδέες και οι αναπαραστάσεις που διαθέτουν οι μαθητές της ηλικίας που αφορά το σενάριο για την έννοια ή τις έννοιες που μελετούνται,
- πιθανές παρανοήσεις και λάθη που κάνουν οι μαθητές στο εν λόγω γνωστικό αντικείμενο και
- οργανώνεται ένα αναλυτικός κατάλογος με τις γνωστικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στο πλαίσιο αυτό οι μαθητές.

3^η φάση: Καθορισμός στόχων του σεναρίου

Οι διδακτικοί στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου (ως προς το γνωστικό αντικείμενο, ως προς τη χρήση των ΤΠΕ, ως προς τη μαθησιακή διαδικασία):

- οι διδακτικοί και οι μαθησιακοί στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου καθορίζονται συναρτήσει του προς μελέτη διδακτικού αντικειμένου,
- ως προς τις ΤΠΕ.

4^η φάση: Διδακτικό υλικό

Το διδακτικό υλικό του εκπαιδευτικού σεναρίου και η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή:

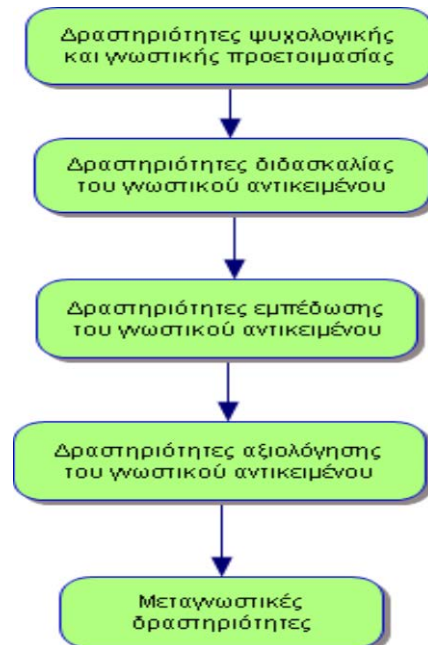
- το έτοιμο διδακτικό υλικό (π.χ. έντυπο υλικό για μαθητές, χάρτες, λογισμικό, κατασκευές, κ.λπ.) και
- το συμπληρωματικό υλικό που πρέπει να δημιουργηθεί για το σενάριο:
 - τα φύλλα εργασίας αποτελούν τμήμα του διδακτικού υλικού,
 - κατάλληλο εκπαιδευτικό λογισμικό,
 - η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή.

5^η φάση: Δημιουργία δραστηριοτήτων σεναρίου

Η οργάνωση της διδασκαλίας στη βάση κατάλληλων δραστηριοτήτων υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου στην τάξη (διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές, αξιοποίηση της προστιθέμενης αξίας των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία, φύλλα εργασίας, κλπ.):

- οι ενέργειες του εκπαιδευτικού όσο και οι ενέργειες των μαθητών ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι του σεναρίου,
- οι λόγοι για τους οποίους είναι χρήσιμο να ενταχθούν οι τεχνολογίες στη διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης. Τα συγκριτικά του πλεονεκτήματα σε σχέση με τις παραδοσιακές διδακτικές τεχνικές (προστιθέμενη αξία).

Επιπρόσθετα, οι προτεινόμενες δραστηριότητες μέσα στην τάξη με τη μορφή φύλλων εργασίας χωρίζονται σε πέντε (5) διαφορετικές κατηγορίες όπως παρουσιάζονται αναλυτικά στο Σχήμα 3.



Σχήμα 3: Δραστηριότητες υλοποίησης εκπαιδευτικού σεναρίου μέσα από το Επιμορφωτικό Υλικό για την Εκπαίδευση των Επιμορφωτών ΠΕ19/20 (ΕΑΙΤΥ, 2013)

1^η κατηγορία, δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας για την αποτίμηση της υπάρχουσας γνώσης και την ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών:

- διαμόρφωση κατάλληλου συναισθηματικού κλίματος και κλίματος ασφάλειας για το μαθητή,
- διαμόρφωση κατάλληλης αφόρμησης για το μάθημα (εισαγωγικό σχόλιο το οποίο θα προκαλέσει το ενδιαφέρον του μαθητή για το μάθημα),
- ενημέρωση των μαθητών για το τι θα επακολουθήσει,
- ενημέρωση των μαθητών για το σκοπό και τους στόχους του μαθήματος (μετά το τέλος του μαθήματος θα πρέπει να είστε σε θέση να ...),
- διερεύνηση προϋπάρχουσας και προαπαιτούμενης γνώσης (τι γνωρίζετε για ...) ,
- διερεύνηση ιδεών, αντιλήψεων, αναπαραστάσεων (τι έχετε ακούσει ή διαβάσει για ... τι νομίζετε για ...)

2^η κατηγορία, δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου που εισάγουν τις νέες γνώσεις. Οι δραστηριότητες που απαιτούνται στη φάση αυτή είναι σημαντικό να καλύπτουν τα παρακάτω ερωτήματα:

- τύποι διδακτικών στρατηγικών που χρησιμοποιεί το εκπαιδευτικό σενάριο; Ποιες είναι οι απαιτούμενες ενέργειες από τον εκπαιδευτικό για την υλοποίησή τους;
- τύποι διδακτικών καταστάσεων τις οποίες ευνοεί το εκπαιδευτικό σενάριο (όπως ατομικές ή συλλογικές, κλειστές ή ανοικτές, επεκτάσιμες). Ποιές είναι οι απαιτούμενες ενέργειες από τον εκπαιδευτικό για την υλοποίησή τους;
- τύποι διδακτικής βοήθειας που προτείνει το σενάριο; Ποιες είναι οι απαιτούμενες ενέργειες από τον εκπαιδευτικό για την υλοποίησή τους; Πώς εξελίσσεται η διαδικασία με τις παρεμβάσεις του εκπαιδευτικού;
- προτείνει γνωστικού τύπου συγκρούσεις και ποιος είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού και του χρησιμοποιούμενου εκπαιδευτικού υλικού ή λογισμικού σ' αυτή τη διαδικασία;
- πώς οργανώνονται οι αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στους μαθητές; Πώς ευνοείται η ουσιαστική συνεργασία ανάμεσα σε μαθητές και εκπαιδευτικό;
- το σενάριο ευνοεί τον πειραματισμό και επιτρέπει στο μαθητή να διερευνήσει και να ανακαλύψει τη γνώση;

3^η κατηγορία, δραστηριότητες εμπέδωσης (κατανόησης και αφομοίωσης των νέων γνώσεων) του γνωστικού αντικειμένου:

- ποιές ερωτήσεις εμπέδωσης θέτει το σενάριο ώστε να ενθαρρύνεται η κατασκευή της γνώσης από τους μαθητές λαμβάνοντας υπόψη τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν για την προς μελέτη έννοια;
- ποιές δραστηριότητες εξάσκησης και πρακτικής προτείνει το σενάριο που αφορούν άμεσα τις γνώσεις που πρέπει να εμπεδωθούν;
- τι τύπου προβληματικές καταστάσεις προτείνονται στους μαθητές μέσω του σεναρίου ώστε να υποστηριχθεί η εμπέδωση των γνώσεων που έχουν αποκτηθεί στο πλαίσιο του;

4^η κατηγορία, δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου.

5^η κατηγορία, μεταγνωστικές δραστηριότητες οι οποίες αφορούν συνήθως τα παρακάτω:

- σύνοψη του μαθήματος και των νέων γνώσεων που αποκτήθηκαν (μπορεί να δημιουργηθεί κάποιο διάγραμμα σύνοψης ή ένας εννοιολογικός χάρτης),
- αντιπαραβολή των αρχικών ιδεών και αναπαραστάσεων των μαθητών με τις νέες γνώσεις που αποκτήθηκαν στο μάθημα (τι πιστεύαμε αρχικά, τι νέο έχουμε μάθει, πώς έχουν αλλάξει οι ιδέες και οι απόψεις μας ...). Μπορεί να υλοποιηθεί με τη σύγκριση αρχικών και τελικών εννοιολογικών χαρτών,
- εργασία για το σπίτι (να περιγραφεί σαφώς, όταν απαιτείται από το σενάριο),
- μεταγνωστική αξιολόγηση (τι κερδίσατε από αυτό το μάθημα;)

6^η φάση: Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση (μαθητή και σεναρίου) και οι πιθανές επεκτάσεις του σεναρίου. Η αξιολόγηση περιλαμβάνει συνήθως τα παρακάτω στοιχεία :

- ασκήσεις σωστού - λάθους, πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωσης κενών, κλπ.
- ερωτήσεις αξιολόγησης (ανοικτού τύπου) που θέτει το σενάριο ώστε να διερευνηθεί η κατανόηση της υπό μελέτη έννοιας από τους μαθητές.
- δραστηριότητες σχεδίασης (π.χ. κάνουν μία ζωγραφιά, δημιουργούν ένα διάγραμμα ροής),
- δραστηριότητες εννοιολογικής χαρτογράφησης (δημιουργούν έναν νοητικό χάρτη),
- δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων,
- δραστηριότητες κατασκευής (π.χ. δημιουργούν μια κατασκευή).

7^η φάση: Παρατηρήσεις και οδηγίες για τους εκπαιδευτικούς, βιβλιογραφία καθώς και οι σχετικές παραπομπές, πηγές.

6. Ψηφιακές πλατφόρμες εκπαιδευτικών σεναρίων - Παραδείγματα

Στην υποενότητα αυτή παρουσιάζονται συνοπτικά μερικές ενδεικτικές ψηφιακές πλατφόρμες (καλές πρακτικές στην Ελλάδα) για τη δημιουργία εκπαιδευτικών ψηφιακών σεναρίων:

- σενάρια με αξιοποίηση του κοινωνικού λογισμικού Learning by Design <http://neamathisi.com/learning-by-design/quick-start>
- βάση Πρωτέας <http://proteas.greek-language.gr>
- απωθετήριο του εργαστηρίου Η/Υ & Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Πατρών www.eduonline.upatras.gr
- «Φωτόδεντρο», εκπαιδευτικά σενάρια εντοπίζονται σε 3 διαφορετικά ψηφιακά αποθετήρια της οικογένειας «Φωτόδεντρο»:
 - Φωτόδεντρο - Μαθησιακά Αντικείμενα (LOR) <http://photodentro.edu.gr/lor/>
 - Φωτόδεντρο - e-γλικο χρηστών <http://photodentro.edu.gr/ugc>
 - Φωτόδεντρο-Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Εφαρμογές <http://photodentro.edu.gr/oep>

7. Βιβλιογραφία

- Hentschel, U. (2010). *Theaterspielen als aesthetische Bildung. Ueber einen Beitrag produktiven kuenstlerischen Gestaltens zur Selbstbildung*. Berlin: Schibri.
- Lenakakis, A. (2004) *Paedagogus ludens. Erweiterte Handlungskompetenz von Lehrer(inne)n durch Spiel- und Theaterpädagogik*. Berlin: Schibri.
- Nickel, H.-W. (2005). *Regie: Thema und Konzept*. Berlin: Schibri
- Sting, W. (2010) Interkulturalität in Theater und Theaterpädagogik. *Zeitschrift für Theaterpädagogik*, 56, April 2010, pp. 53-56.
- Άλκηστις (2008). *Μαύρη Αγελάδα. Άσπρη Αγελάδα. Δραματική Τέχνη στην Εκπαίδευση και Διαπολιτισμικότητα*. Αθήνα: Τόπος.
- Γραμματάς, Θ. (2009⁶). *Θέατρο και Παιδεία*. Αθήνα: εκδ. ιδίου.
- Γραμματάς, Θ. (2014). *Το Θέατρο στην Εκπαίδευση. Καλλιτεχνική έκφραση και παιδαγωγία*. Αθήνα: Διάδραση.
- Γραμματάς, Θ. (2015). *Το Θέατρο ως Πολιτισμικό Φαινόμενο*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Γραμματάς, Θ., Λενακάκης, Α., Μπεκιάρης, Γ., Τζαμαριάς, Π., Χολέβα, Α. & Φραγκή, Μ. (2011). *Νέα Προγράμματα Σπουδών. Επιστημονικό Πεδίο: Πολιτισμός και Τέχνες στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο [ηλεκτρονική έκδοση στο: ebooks.edu.gr/new/ps.php στην ενότητα: «Συμπληρωματικά προς τα ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών»], σσ. 30-33.
- ΕΑΙΤΥ (2007). *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών - Τεύχος 1 (Γενικό Μέρος)*. Πάτρα: ΙΤΥΕ-Διόφαντος.
- ΕΑΙΤΥ (2011). *Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης. Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Τεύχος 6*. Πάτρα: ΙΤΥΕ-Διόφαντος.
- ΕΑΙΤΥ (2013). *Επιμορφωτικό Υλικό για τον κλάδο ΠΕ 19-20 Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης - Τεύχος 1 (Γενικό Μέρος)*. Πάτρα: ΙΤΥΕ-Διόφαντος.
- Λενακάκης, Α. (2013). Η Θεατροπαιδαγωγική στην εκπαίδευση: Τάσεις και στάσεις. *Παιδαγωγικά Ρεύματα στο Αιγαίο* 6-7/2013, 1-12 (βλ. στο: <http://www.rhodes.aegean.gr/ptde/revmata/magazine.html>).
- Λενακάκης, Α. (2014). Ο Θεατροπαιδαγωγός: Το προφίλ ενός καινοτόμου εκπαιδευτικού, στο: Θ. Γραμματάς (επιμ.), *Το Θέατρο στην Εκπαίδευση. Καλλιτεχνική έκφραση και Παιδαγωγία*. Αθήνα: Διάδραση, σσ. 172-215.
- Σοφός, Α. (2011). *Εκπαιδευτικό σενάριο. Πανεπιστημιακές Ηλεκτρονικές Σημειώσεις*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου: ΠΤΔΕ.