



**Εκπαιδευτικό υλικό βιωματικών
δραστηριοτήτων και Θεατρικού Παιχνιδιού
για την ευαισθητοποίηση μαθητών,
εκπαιδευτικών και γονέων
καθώς και για την καλλιέργεια ενταξιακής
κουλτούρας στα σχολικά πλαίσια**

Στυλιανός Βγαγκές - Βάλια Καλογρίδη

*«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού
Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313*





Για την ανάπτυξη ενταξιακής κουλτούρας στο σχολικό πλαίσιο, την καλλιέργεια δημοκρατικών συμπεριφορών, στάσεων και αντιλήψεων, καθώς και την άρση προκαταλήψεων και στερεοτύπων, δεν αρκεί η θεωρητική προσέγγιση και διακήρυξη όλων των εν λόγω ζητημάτων, αποκλειστικά σε προφορικό και γραπτό επίπεδο.

Έχοντας ως στόχο τη δημιουργία ενός δημοκρατικού πλαισίου, όπου όλοι θα έχουν χώρο, δικαιώματα και ισότιμη μεταχείριση, **ο παρών οδηγός θα περιλαμβάνει βιωματικές δραστηριότητες και μοντέλα εργαστηρίων Θεατρικού Παιχνιδιού, που βασίζονται σε βιβλιογραφική έρευνα και σε προσωπικές εμπειρίες των εμπειρογνομώνων.**

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Οι δραστηριότητες απευθύνονται σε ομάδες **μαθητών και ενηλίκων**, στηριζόμενοι πάντα στην πεποίθηση ότι η δυναμική της ομάδας, μέσα από την εμπύχωση και την αλληλεπίδραση των μελών της, επιτυγχάνει ποικίλους στόχους ανάλογα με τις εκάστοτε ανάγκες. Στην προκειμένη περίπτωση **στόχος των δραστηριοτήτων**, εφόσον καλλιεργήσουμε την επικοινωνία και την εμπιστοσύνη ανάμεσα στα μέλη της, είναι η ευαισθητοποίηση των ομάδων σε θέματα αναπηρίας και ένταξης.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





- Η **βιωματική μάθηση**, πέρα από τα ερευνητικά δεδομένα, που υποστηρίζουν τα οφέλη της ως προς την απόκτηση γνώσεων, προωθεί και την ευαισθητοποίηση των ατόμων σε **καίρια ζητήματα ψυχοσυναισθηματικής ανάπτυξης**.

- Οι παρούσες δραστηριότητες βασίζονται σε επιστημονικές θεωρίες όλων σχεδόν των ψυχολογικών μεθόδων ανάπτυξης της προσωπικότητας, σπουδαίων επιστημόνων από τον χώρο της εκπαίδευσης και την ψυχολογίας (Vygotsky, K. Lewin, C. Rogers, M. Lobrot, J. Moreno, F. Perls κ.α) οι οποίες υποστηρίζουν ότι η «εργασία» σε ομάδες αναπτύσσει ποικιλοτρόπως τα μέλη σε συνολικό επίπεδο και τις κοινωνικές δεξιότητες του κάθε μέλους ξεχωριστά.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Η σχολική τάξη αποτελεί μία ομάδα με μεταβλητή δυναμική και ο/ η εκπαιδευτικός σε διπλό ρόλο (παιδαγωγός – εμπνευστής), **καλείται να καλλιεργήσει έννοιες σεβασμού και αποδοχής τόσο του «εαυτού» όσο και του «Άλλου».** Η κεντρική μεθοδολογία των προτεινόμενων δράσεων βασίζεται στις αρχές της βιωματικής εκπαίδευσης και το Θεατρικό παιχνίδι, οι οποίες στηρίζονται στην ενεργό συμμετοχή και τις προσωπικές εμπειρίες των παιδιών.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Οι μαθητές φέρουν τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους, βιώνουν καταστάσεις, αναζητούν νοήματα μέσα από τους δεσμούς της σχολικής τάξης, της καθημερινής ζωής και της κοινωνικής πραγματικότητας, ενεργοποιούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους και κινητοποιούνται για κοινωνική δράση. Στόχος λοιπόν είναι να αναπτύξουν τα παιδιά τη γνώση, τις δεξιότητες, τις αξίες και τις συμπεριφορές που χρειάζονται, για να συμμετέχουν μέσα στην κοινωνία, με δημοκρατικές συμπεριφορές, γνωρίζοντας και προστατεύοντας τα δικαιώματά τους, αλλά και των άλλων.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Με λίγα λόγια ακολουθούμε τη λογική του παιδαγωγικού αξιώματος **«μαθαίνουμε πράττοντας»** μέσα από μια διαδικασία, η οποία περνάει από τέσσερα στάδια, όπως τα περιγράφει ο D. Kolb (2001), ο οποίος συνθέτοντας τους τρόπους θεώρησης της μάθησης των Dewey, Lewin και Piaget, κατέληξε στο κλασικό πλέον μοντέλο της βιωματικής εκπαίδευσης:

1. Συγκεκριμένη εμπειρία (απλή παρόρμηση/αυθόρμητη διάθεση)
2. Στοχαστική παρατήρηση (προβληματισμός και ανάκληση πληροφοριών)
3. Σχηματισμός αφηρημένων εννοιών (γενίκευση που συμπυκνώνει τη σημασία/νόημα όλων των προηγούμενων)
4. Ενεργός πειραματισμός (εμπρόθετη δράση με σχέδιο και μέθοδο βασισμένα στην πρόβλεψη πιθανών συνεπειών της δράσης αυτής, η οποία μπορεί να παραγάγει μια αιτιατή εμπειρία για μια καινούργια παρόρμηση, προκαλώντας έτσι ένα νέο κύκλο παρατήρησης-γνώσης- κρίσης Κ.Ο.Κ.)

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Η βιωματική εκπαίδευση και η παιδαγωγική της βιωματικής εμπειρίας, στοχεύει στην ολόπλευρη διαμόρφωση του κατάλληλου περιβάλλοντος, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα απόκτησης εμπειριών που διευκολύνουν τις ενδοψυχικές διεργασίες ιδιοποίησης και διαμόρφωσης του ψυχικού κόσμου, της προσωπικότητας και των επιθυμιών, αναγκών, κινήτρων και ενδιαφερόντων (Μπακιρτζής, 2000).

Επιπλέον στόχος του εν λόγω οδηγού είναι όλες αυτές οι διεργασίες που πραγματοποιούνται βιώνοντας καταστάσεις, να καταστήσουν τους μαθητές «ευαίσθητους» απέναντι στους συμμαθητές τους που έχουν διαγνωσθεί με αναπηρία, αλλά και όλους εκείνους που ανήκουν σε ομάδες υψηλού κινδύνου για διάκριση και περιθωριοποίηση.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Το Θεατρικό παιχνίδι το οποίο αποτελεί εξ' ορισμού μία βιωματική διαδικασία, κατέχει στον εν λόγο οδηγό εξέχουσα θέση, προτείνοντας μοντέλα συγκεκριμένων εργαστηρίων που αναλύονται και προσφέρουν στους εκπαιδευτικούς την ευκαιρία να προσεγγίσουν τα συγκεκριμένα ζητήματα μέσα από την προοπτική της Παιδαγωγικής Θεάτρου.

Κάθε παιχνίδι ως «δημιουργικό συμβάν» στηρίζεται σε τέσσερα επίπεδα :

1. Ψυχολογικό
2. Κοινωνικό
3. Αισθητικό
4. Παιδευτικό

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Χρησιμοποιεί ποικίλες τεχνικές και δομείται σε τέσσερις φάσεις :

- A. Απελευθέρωση
- B. Αναπαραγωγή
- Γ. Σύνθεση
- Δ. Ανάλυση

Σε κάθε φάση του θεατρικού παιχνιδιού, τα μέλη της ομάδας έρχονται σε επαφή συνειδητά αλλά και ασυνείδητα, με τα ζητήματα που διαπραγματευόμαστε, είτε μέσα από συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα, είτε μέσα από πιο ανοιχτές δράσεις.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί μία σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία και διδακτική μεθοδολογία που προωθεί την διαφοροποίηση της διδασκαλίας όπως οι καιροί απαιτούν, ενδυναμώνει τη συνεργασία και τη συμμετοχή όλων των παιδιών, αλλάζει την επικοινωνιακή σχέση μαθητών και ενηλίκων, αναπτύσσει τη δημιουργική φαντασία και τον κριτικό στοχασμό και η εφαρμογή διαθεματικών προσεγγίσεων λειτουργεί ως ενταξιακή διαδικασία.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Ο οδηγός πέρα από τις δραστηριότητες που απευθύνονται σε μαθητές, θα περιλαμβάνει δραστηριότητες για γονείς και θα γίνει μία προσπάθεια καταγραφής προτεινόμενων δραστηριοτήτων για σύνδεση του σχολείου με την κοινότητα. **Κάθε προτεινόμενη δραστηριότητα θα περιλαμβάνει τα υλικά, τον προτεινόμενο χρόνο υλοποίησης, τις ηλικίες που απευθύνεται, τις προεκτάσεις και τις ενδεχόμενες διαφοροποιήσεις που μπορεί να χρειάζονται σε περίπτωση φοίτησης μαθητών στην ομάδα μαθητών με αναπηρίες. Επιπλέον, θα συμπεριληφθεί φωτογραφικό υλικό από πιλοτικές εφαρμογές των δραστηριοτήτων καθώς και βιντεοσκοπημένων πρακτικών.**

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





Τέλος, οι δραστηριότητες που προτείνονται έχουν την απόλυτη ευελιξία προσαρμογής, ανάλογα με τη σύσταση της ομάδας και τον αριθμό των μαθητών, ως προς τον τρόπο υλοποίησης και την χρονική διάρκεια καθώς και τη διαφοροποίηση των μέσων και των υλικών, ανάλογα με τη σχολική βαθμίδα ή τάξη που πραγματοποιείτε.

Η δημιουργικότητα και η φαντασία των εκπαιδευτικών μπορεί να αναδημιουργήσει και να προσαρμόσει τις δραστηριότητες ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας τους, χρησιμοποιώντας αυτές που προτείνονται ως βασικό ερέθισμα.

«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313





**"Πες μου και θα ξεχάσω.
Δείξε μου και ίσως να
θυμάμαι.
Κάνε με να το βιώσω και θα το
καταλάβω."
Κινέζικη παροιμία**

*«Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού
Εκπαιδευτικού Υλικού» -Οριζόντια Πράξη με MIS 5001313*

