

Πόλεμος: Μια διαθεματική προσέγγιση με «όπλα» την Παιχνιδοποίηση και τον Κινηματογράφο – Λογοτεχνία και Ιστορία Λυκείου

Βασιλική Σταμάτη
Φιλολόγος (ΠΕ02)
Γενικό Λύκειο Καρπενησίου
basiliki.stamati@gmail.com

Περίληψη

Η εισήγηση αφορά ένα σχέδιο μαθήματος διαθεματικής προσέγγισης των διδακτικών αντικειμένων της Λογοτεχνίας και της Ιστορίας και απευθύνεται στους μαθητές της Γ' Λυκείου. Τα Προγράμματα Σπουδών για τη Λογοτεχνία και την Ιστορία στο Γενικό Λύκειο των τελευταίων ετών δίνουν έμφαση στη βιωματική και δημιουργική προσέγγιση των δύο αντικειμένων. Με αυτό το σκεπτικό δημιουργήθηκε ένα σχέδιο μαθήματος το οποίο αξιοποιεί την παιχνιδοποίηση και την τέχνη του κινηματογράφου. Συγκεκριμένα, διδάσκεται το ποίημα του Μανόλη Αναγνωστάκη «Ποιήματα που μας διάβασε ένα βράδυ ο Λοχίας Otto V...» και η ενότητα για τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο από το σχολικό εγχειρίδιο της Ιστορίας Γενικής Παιδείας της Γ' Λυκείου. Με πολύ μικρές προσαρμογές το σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί και στη Γ' Γυμνασίου, ακόμα και στη Στ' Δημοτικού (κυρίως ως προς την επιλογή της κινηματογραφικής ταινίας). Η κινηματογραφική ταινία που χρησιμοποιείται είναι το «Ουδέν νεότερον από το Δυτικό Μέτωπο» του σκηνοθέτη Έντβαρντ Μπέργκερ. Η παιχνιδοποίηση στηρίζεται στις διδακτικές τεχνικές του θεάτρου (μύγα στον τοίχο, παιχνίδι ρόλων) και στο ομαδικό παιχνίδι (escape room). Πρόκειται δηλαδή για παραδοσιακά παιχνίδια και όχι ψηφιακά, τα οποία πραγματοποιούνται μέσα στην τάξη με την αίθουσα κατάλληλα διαμορφωμένη κι εξυπηρετούν τους επιδιωκόμενους διδακτικούς στόχους.

Λέξεις-κλειδιά: Λογοτεχνία, Ιστορία, Λύκειο, Βιωματικότητα, Δημιουργικότητα, Παιχνιδοποίηση.

1. Εισαγωγή

1.1. Προγράμματα Σπουδών

Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας του 2011, η λογοτεχνία μπορεί να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να κατανοήσουν τον σύγχρονο κόσμο και να αναπτύξουν τη δική τους υποκειμενικότητα. Για να επιτευχθεί αυτό, η σχολική τάξη πρέπει να γίνει μια κοινότητα αναγνωστών, όπου οι μαθητές/τριες θα αναπτύξουν τον δικό τους τρόπο ερμηνευτικής προσέγγισης της λογοτεχνίας και θα συγκρίνουν τις δικές τους ερμηνείες με αυτές των συμμαθητών/τριών τους με βάση το κείμενο που μελετούν. (Πρόγραμμα Σπουδών για το μάθημα της Λογοτεχνίας, 2011)

Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας του 2019, η λογοτεχνία εξετάζει τη σχέση του ανθρώπου με τον κόσμο ως μια εμπειρία. Κατά τη διαδικασία της ερμηνείας, ο στόχος είναι οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν τόσο τον κόσμο που περιγράφεται στο κείμενο όσο και τον δικό τους κόσμο, να επικοινωνήσουν με το κείμενο, τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριά τους, τον/την εκπαιδευτικό, με τον κόσμο, και μέσα από αυτήν τη διαδικασία να αναπτύξουν τη δική τους κρίση και υποκειμενικότητα. Οι παραπάνω στόχοι επιτυγχάνονται κατά κύριο λόγο μέσω μιας προσέγγισης της λογοτεχνίας που βασίζεται στην βιωματικότητα και τη δημιουργικότητα (Πρόγραμμα Σπουδών για το μάθημα της Λογοτεχνίας, 2019).

Στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για τη Λογοτεχνία του 2021 η ανάγνωση προσεγγίζεται ως «απόλαυση μετά κόπου» με εστίαση, ανάμεσα σε άλλα, στη δημιουργική σκέψη, στη μετεξέλιξη της τάξης σε αναγνωστική κοινότητα, στον ηθικό και φιλοσοφικό στοχασμό. Οι



δημιουργικές δράσεις, η διακειμενικότητα, η διαθεματικότητα, η βιωματικά ανάληψη ρόλων και η συνομιλία με άλλες μορφές τέχνης αποτελούν βασικό μοχλό για την ψυχική, πνευματική και αισθητική καλλιέργεια των μαθητών και μαθητριών (Πρόγραμμα Σπουδών για το μάθημα της Λογοτεχνίας, 2021).

Στο Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Ιστορίας του 2021 δίνεται έμφαση στον περιορισμό της αποστήθισης, στην καλλιέργεια του κριτικού πνεύματος και στην οικοδόμηση της γνώσης από τους/τις ίδιους/ες μαθητές/τριες. Προκρίνεται η ανακαλυπτική/διερευνητική μάθηση, η συνεργατικότητα και η βιωματική προσέγγιση, η οποία αξιοποιεί τα βιώματα και τις εμπειρίες των μαθητών/τριών και αναπτύσσει τη δημιουργική έκφραση, τη φαντασία, την αυτενέργεια και την ενσυναίσθηση. Τονίζεται η ανάγκη παράλληλης μελέτης λογοτεχνικών κειμένων και άλλου οπτικοακουστικού υλικού, όπως και η χρήση διδακτικών τεχνικών του θεάτρου (Πρόγραμμα Σπουδών για το μάθημα της Ιστορίας, 2021).

Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτή η στροφή των τελευταίων προγραμμάτων σπουδών προς τη βιωματική και δημιουργική προσέγγιση της μάθησης.

1.2. Βιωματική και Δημιουργική Μάθηση

Βιωματική μάθηση σημαίνει ότι χρησιμοποιούμε τις προσωπικές εμπειρίες και τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών για να τους ενθαρρύνουμε να ενδιαφερθούν και να ανταποκριθούν στα κείμενα που διαβάζουν. Η δημιουργική προσέγγιση σημαίνει ότι προσπαθούμε να αναπτύξουμε τη δημιουργικότητα των μαθητών/τριών μέσα στην τάξη. (Κιοσσές, 2020). Η βιωματική μάθηση επιτρέπει στους μαθητές/τριες να ελευθερώσουν τη δημιουργικότητά τους, να ενεργοποιήσουν τις αισθήσεις, τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους, να αναπτύξουν την ενσυναίσθηση και να συμβάλλουν στην επικοινωνιακή και κοινωνική τους ανάπτυξη (Edwards, Gandini, & Forman, 1995). Η βιωματική προσέγγιση δεν ανακαλεί απλά τις προηγούμενες εμπειρίες, γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών, αλλά δημιουργεί μια διαλεκτική σχέση μεταξύ πραγματικότητας και διδακτικού σεναρίου (O' Neil & Lambert, 1982). Η δημιουργική μάθηση συνδέει τη γνώση με την απόλαυση, αναδεικνύει τα ταλέντα των μαθητών/τριών και αναπτύσσει τις δυνατότητές τους. Ενθαρρύνει τη μη τυποποιημένη σκέψη, προάγει τη συνεργασία, την κοινωνικότητα και την επικοινωνία. Μέσω αυτής της διαδικασίας, δημιουργούνται πιο βαθιές σχέσεις μεταξύ εκπαιδευτών και μαθητών/τριών, και οι τελευταίοι/ες αναπτύσσουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τη μάθηση. (Craft, 2000).

Ένα μέσο για βιωματική και δημιουργική προσέγγιση της Λογοτεχνίας και της Ιστορίας είναι η παιχνιδοποίηση και η αξιοποίηση των τεχνών στη διδασκαλία.

1.3. Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση

Παιχνιδοποίηση είναι η μέθοδος, η οποία χρησιμοποιεί χαρακτηριστικά στοιχεία και γνωρίσματα του παιχνιδιού σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού (Mucollari & Samokhin, 2017), ώστε να επιτευχθούν γνωστικοί, κοινωνικοί και παιδαγωγικοί στόχοι (Dicheva, 2015).

Ως παιχνίδι θα ορίζαμε μία δραστηριότητα, η οποία διέπεται από κανόνες, στόχους, χρονικά και τοπικά όρια, σενάριο, πρόκληση/ανταγωνισμό, ενεργό και ελεύθερη συμμετοχή, ευχαρίστηση (Huizinka, 2014).

Τα παιχνίδια που αξιοποιούνται στην εκπαίδευση μπορεί να είναι είτε παραδοσιακά είτε ψηφιακά. Στα παραδοσιακά παιχνίδια ανήκουν και οι διάφορες διδακτικές τεχνικές του θεάτρου (Φύσσας & Αβδελίδου, 2016), όπως και τα ομαδικά παιχνίδια (Κουκουνάρας, 2015)



Η χρήση των τεχνικών θεάτρου στην εκπαιδευτική διαδικασία βάζει τους/τις μαθητές/τριες στο επίκεντρο και τους/τις καθιστά ενεργούς συμμετόχους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Το θέατρο στην εκπαίδευση αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για την ατομική ανάπτυξη των παιδιών, την εργασία σε ομάδες, την ενδυνάμωση της αυτοεκτίμησης και της αυτοπεποίθησης στην έκφραση της προσωπικής τους γνώμης. Μέσα από τη συμμετοχή σε θεατρικές δραστηριότητες, έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν τόσο τον εσωτερικό ψυχικό όσο και τον πνευματικό τους κόσμο, για να βρουν απαντήσεις σε προσωπικά ερωτήματα και να αντιμετωπίσουν θέματα που αφορούν την ηλικία και την εποχή τους με βιωματικό τρόπο (Φανουράκη, 2010). Μέσω της χρήσης των θεατρικών τεχνικών κάθε μαθητής και μαθήτρια συμμετέχει ενεργά μαζί με τους συμμαθητές του και τον/την εκπαιδευτικό. Η αίσθηση της κοινότητας που δημιουργείται μέσω αυτών των βιωματικών και συνεργατικών τεχνικών δεν αφορά μόνο την αντιμετώπιση προσωπικών θεμάτων και ανησυχιών, αλλά και την εκτίμηση της διαφορετικότητας και την κατανόηση των απόψεων και των απαντήσεων των άλλων. Αυτό επιτρέπει στους μαθητές και τις μαθήτριες, καθώς και στους/στις εκπαιδευτικούς, να επεκτείνουν τις απόψεις τους για τον κόσμο και ακόμα και να αμφισβητήσουν και να αναθεωρήσουν τις απόψεις τους αυτές (Νικολαΐδου, 2016).

Οι «τεχνικές του θεάτρου» αναφέρονται σε οποιαδήποτε μέθοδο ή δραστηριότητα διδασκαλίας που χρησιμοποιεί στοιχεία του δράματος. Στην αγγλόφωνη γλωσσική περιοχή, αυτές οι τεχνικές είναι γνωστές ως "drama education" ή "drama in education". Ένας εκπαιδευτικός που χρησιμοποιεί αυτές τις τεχνικές δεν είναι απλώς ένας διδάσκων, αλλά εμπυχώνει και ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/τριες να μάθουν μέσω βιωματικών διαδικασιών. Απομακρύνεται επομένως από τον ρόλο της «αυθεντίας» και να γίνεται συνδημιουργός της διαδικασίας μάθησης (Φανουράκη, 2010) Το θέατρο στην εκπαίδευση έχει διερευνητικό χαρακτήρα και με συμμετοχικό τρόπο μας οδηγεί να εξερευνήσουμε και να κατανοήσουμε πιο βαθιά τόσο τον εαυτό μας όσο και τον κόσμο γύρω μας (Πρόγραμμα Σπουδών, 2011).

Με το ομαδικό παιχνίδι μπορεί να επιτευχθεί μαθησιακή μεταβολή ενός/μιας μαθητή/τριας, καθώς αυτός/ή παίρνει πρωτοβουλίες μέσα στο πλαίσιο της ομάδας και στις νέες εμπειρίες στις οποίες εκτίθεται. Κάθε μέλος της ομάδας παρατηρεί την απόδοσή του κι αναλόγως προσεγγίζει τη γνώση και τις νέες πληροφορίες, ενώ συγχρόνως αυτοαξιολογείται. Επιπλέον, παραμερίζεται ο εγωκεντρισμός, ενισχύεται η πειθαρχία στους κανόνες του παιχνιδιού και η αλληλεγγύη προς την ομάδα (Κουκουνάρας, 2016). Επιτυγχάνεται εξισορρόπηση μεταξύ των προσωπικών επιθυμιών και των κανόνων που το ίδιο το παιχνίδι θέτει κι έτσι γίνεται δυνατή η συνεργασία και η αποδοχή του άλλου (Κρασανάκης, 1987). Το ομαδικό παιχνίδι που μπορεί να ωφελήσει εκπαιδευτικά πρέπει να χαρακτηρίζεται από πρόκληση του ενδιαφέροντος των παιδιών και από την παροχή δυνατοτήτων ενεργού συμμετοχής όλων σε αυτό (Kamii & DeVries, 1980).

1.4. Η Τέχνη στην εκπαίδευση

Μέσω της ενσωμάτωσης των τεχνών στην εκπαίδευση, οι μαθητές/τριες αποκομίζουν άμεσα οφέλη και μαθαίνουν διαδραστικά, ανακαλύπτοντας διάφορες μορφές αισθητικής έκφρασης, όπως η ζωγραφική, η μουσική, ο χορός, η λογοτεχνία, το θέατρο, ο κινηματογράφος. Ειδικότερα, η επαφή τους με την τέχνη συμβάλλει στην πολυδιάστατη ανάπτυξή τους, ενισχύοντας την αισθητική ευαισθησία, προάγοντας δεξιότητες μάθησης, σκέψης και δημιουργικότητας, ενώ ταυτόχρονα συνδράμει στη βελτίωση της κατανόησής του εαυτού τους, των άλλων ανθρώπων και του κόσμου, μέσα από μια πιο ολιστική προοπτική (Wick, 2000).



1.5. Η Τέχνη του Κινηματογράφου στην εκπαίδευση

Η παρακολούθηση μιας κινηματογραφικής ταινίας στην τάξη αποτελεί μια προσομοιωτική κατάσταση. Οι μαθητές και οι μαθήτριες έρχονται σε επαφή και δημιουργούν εκείνη τη στιγμή μία κοινότητα αναγνωστών. Μετά τη θέαση της ταινίας τα παιδιά συζητούν, καταθέτουν απόψεις, σχολιάζουν, επιχειρηματολογούν, ερμηνεύουν. Ο κινηματογράφος εξάλλου είχε πάντα και συνεχίζει να έχει μια ιδιαίτερα στενή σχέση με τη λογοτεχνία. Από τις 77 ταινίες που κέρδισαν Όσκαρ Καλύτερης Ταινίας ανάμεσα στα έτη 1927 και 2004 οι 47 ήταν βασισμένες σε λογοτεχνικά έργα (Γρόσδος, 2013). Ο κινηματογράφος επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε ως πρωτογενής είτε ως δευτερογενής πηγή στην ιστορία, όπως και να συγκριθεί με άλλες έντυπες πηγές. Οι μαθητές και οι μαθήτριες προσεγγίζουν έτσι πολυεπίπεδα την ιστορία (Στάμος, 2020).

2. Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρότασης

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια.

Τάξη: Γ' Λυκείου.

Αριθμός Μαθητών/τριών: 22.

Χρονολογία Εφαρμογής: Σχ. Έτος 2022-23.

Διάρκεια: 4.

Γνωστικά Αντικείμενα: Λογοτεχνία, Ιστορία.

3. Διδακτικοί Στόχοι

Αναμένεται οι μαθητές και μαθήτριες:

- Να φανταστούν και να περιγράψουν το σκηνικό (χωροχρόνος) της ποιητικής αφήγησης.
- Να βιώσουν τα συναισθήματα και τις σκέψεις του ποιητικού υποκειμένου.
- Να γνωρίσουν βασικά σημεία του Α' Παγκοσμίου Πολέμου.
- Να προβληματιστούν πάνω στα αίτια και στις συνέπειες του πολέμου.
- Να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν την ψυχολογία των πρωταγωνιστών στον πόλεμο.
- Να εργαστούν ομαδικά.
- Να απολαύσουν τη μαθησιακή διαδικασία.

4. Μεθοδολογία

Το Σχέδιο Μαθήματος στηρίζεται στην εργασία σε ομάδες και σε ζεύγη. Με τις ομαδοσυνεργατικές τεχνικές επιδιώκεται συν-ανάγνωση ή/και συν-συγγραφή και μελέτες έχουν δείξει ότι έτσι επιτυγχάνεται ιδιαίτερα σημαντική ανάπτυξη του προφορικού και γραπτού λόγου, αλλά και μεγαλύτερη όρεξη για συμμετοχή στις αντίστοιχες δραστηριότητες. Βάσει της αλληλεπίδρασης, η οποία όχι μόνο δεν απαγορεύεται, αλλά επιδιώκεται-διαμορφώνεται συλλογική σκέψη. Μέσω της επικοινωνίας, η γνώση εσωτερικεύεται (Παυλίδου, 2017)

Μέσα από την εργασία σε ομάδες επιτυγχάνεται ενεργητική συμμετοχή των μαθητών/τριών, η συνεργασία στην επίλυση προβλημάτων, η κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη και η ενίσχυση των διαπροσωπικών σχέσεων, ενώ η μαθησιακή διαδικασία γίνεται πιο ευχάριστη και το σχολείο φαντάζει ως ένας χώρος συλλογικής δημιουργίας (Καζέλα, 2009).

5. Διδακτικά Βήματα

5.1. Βήμα 1



Δίνεται στους μαθητές και στις μαθήτριες το παρακάτω ποίημα του Μανόλη Αναγνωστάκη. Γίνεται η ανάγνωση του ποιήματος, ενώ καλό θα ήταν να γίνει και μια δεύτερη σιωπηρή ανάγνωση από τους/τις ίδιους/ες μαθητές/τριες.
Μανόλης Αναγνωστάκης, Ποιήματα που μας διάβασε ένα βράδυ ο Λοχίας Otto V...

I

Σε δύο λεφτά θ' ακουστεί το παράγγελο «Εμπρός»
Δεν πρέπει να σκεφτεί κανένας τίποτ' άλλο
Εμπρός η σημαία μας κι εμείς εφ' όπλου λόγχη αποπίσω
Απόψε θα χτυπήσεις ανελέητα και θα χτυπηθείς
Θα τραβήξεις μπροστά τραγουδώντας ρυθμικά εμβατήρια
Θα τραβήξεις μπροστά που μαντεύονται χιλιάδες ανήσυχα μάτια
Εκεί που χιλιάδες χέρια σφίγγονται γύρω από μι' άλλη σημαία
Έτοιμα να χτυπήσουνε και να χτυπηθούν.

Σ' ένα λεφτό πρέπει πια να μας δώσουν το σύνθημα
Μια λεξούλα μικρή μες στη νύχτα, που σε λίγο εξαίσια θα λάμψει.

(Κι εγώ που 'χω μια ψυχή παιδική και δειλή
Που δε θέλει τίποτ' άλλο να ξέρει απ' την αγάπη
Κι εγώ πολεμώ τόσα χρόνια χωρίς, Θε μου, να μάθω γιατί
Και δε βλέπω μπροστά τόσα χρόνια παρά μόνο τον δίδυμο αδερφό μου).
(https://www.greek-language.gr/digitalResources/literature/tools/concordance/browse.html?cnd_id=2&text_id=15).

5.2. Βήμα 2

Μετά την ανάγνωση του ποιήματος, αξιοποιείται η διδακτική τεχνική του θεάτρου «Μύγα στον τοίχο».

Σημαντικό είναι να έχει διαμορφωθεί κατάλληλα η αίθουσα. Συγκεκριμένα, θα πρέπει τα θρανία να έχουν τραβηχτεί στις άκρες, ώστε να απελευθερωθεί ο χώρος στη μέση της αίθουσας, για να μπορούν να κινηθούν τα παιδιά.

Ο/η εκπαιδευτικός χωρίζει την τάξη του/της σε δύο ομάδες. Με μια κιμωλία χαράζει στο πάτωμα μία γραμμή, ώστε και ο ελεύθερος χώρος τις αίθουσας να χωριστεί σε δύο μέρη. Οι μαθητές/τριες της πρώτης ομάδας τοποθετούνται στον ένα χώρο και οι άλλοι/ες στον άλλο χώρο της αίθουσας. Παιδιά και αίθουσα αποτελούν πια τα δύο αντίπαλα στρατόπεδα του ποιήματος. Οι «στρατιώτες» μπορούν να περιφέρονται στον δικό τους χώρο ή και να κάθονται κάπου. Απαγορεύεται όμως να περάσουν τη γραμμή. Με το σύνθημα του/της εκπαιδευτικού η οποιαδήποτε κίνηση παγώνει. Ο/η εκπαιδευτικός επιλέγει κάποιο από τα μέλη της των δύο ομάδων και θέτει ερωτήματα της μορφής: πού είσαι, τι βλέπεις, τι μυρίζεις, τι αγγίζεις, τι ακούς, τι ώρα είναι, τι περιμένεις, τι σκέφτεσαι, τι νιώθεις κ.ά. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται. Η δραστηριότητα στοχεύει στη βιωματική προσέγγιση του σκηνικού του ποιήματος.

5.3. Βήμα 3

Παρακολουθούμε όλοι μαζί ως κοινότητα αποσπάσματα από την ταινία «Ουδέν νεότερον από το Δυτικό Μέτωπο» του σκηνοθέτη Έντβαρντ Μπέργκερ (ή και ολόκληρη την ταινία αν



υπάρχει χρόνος) και ακολουθεί συζήτηση με εστίαση στα χαρακτηριστικά του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, στον εθνικισμό ως ενισχυτικό παράγοντα των πολέμων, στην ψυχολογία των στρατιωτών πριν να γνωρίσουν τη φρίκη του πολέμου και αφού τη ζήσουν, στις τραγικές συνέπειες των πολέμων κ.ά.

5.4. Βήμα 4

Μετά τη συζήτηση, οι μαθητές και οι μαθήτριες χωρισμένοι/ες σε τέσσερις ομάδες, ερευνούν στο διαδίκτυο μέσω κινητών συσκευών το θέμα του Α΄ Παγκοσμίου πολέμου και κρατούν σημειώσεις. Η 1^η ομάδα ψάχνει πληροφορίες για τα πραγματικά πρόσωπα που παρουσιάζονται στην ταινία, η 2^η για τις αιτίες και την αφορμή του πολέμου, η 3^η για τις συνέπειές του και η 4^η για τους αντιπάλους και τον τρόπο που εξελίχθηκε αυτός ο πόλεμος. Οι πληροφορίες αυτές καταγράφονται σύντομα σε γραφικούς οργανωτές -είτε στις κινητές συσκευές είτε σε φύλλα χαρτιού- και παρουσιάζονται στην τάξη.

5.5. Βήμα 5

Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο ένας/μία από αυτούς/ές παίρνει τον ρόλο του ποιητικού υποκειμένου του Αναγνωστάκη. Ο άλλος/η τον ρόλο κάποιου από τα πρόσωπα της ταινίας. Τα δύο πρόσωπα πρέπει να ανήκουν σε αντίπαλα στρατόπεδα. Π.χ. αν το πρόσωπο της ταινίας είναι Γερμανός, τότε το ποιητικό υποκείμενο θα πρέπει να είναι Γάλλος. Οι ήρωες που επιλέγονται από την ταινία δεν είναι μόνο οι κύριοι πρωταγωνιστές, αλλά και άλλοι δεύτεροι χαρακτήρες, όπως και τα ιστορικά πρόσωπα που παρουσιάζονται. Το ποιητικό υποκείμενο θα πρέπει να διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά που η ποιητική αφήγηση του αποδίδει.

Τα δύο αυτά πρόσωπα συναντώνται τυχαία κάπου έξω απ' τα στρατόπεδα (επιλέγουν ελεύθερα οι μαθητές), πλησιάζουν ο ένας τον άλλο και τολμούν να επικοινωνήσουν. Οι διάλογοι παρουσιάζονται στην ολομέλεια της τάξης.

5.6. Βήμα 6

Ακολουθεί ένα ομαδικό παιχνίδι, το οποίο μπορεί να λειτουργήσει και ως μέθοδος αξιολόγησης της κατακτημένης γνώσης.

Δημιουργείται μέσα στην τάξη ένα escape room. Έχουμε ετοιμάσει από πριν μια σειρά από ερωτήσεις/γρίφους σχετικά με τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, όπως τον είδαμε μέσα από την κινηματογραφική ταινία και τη συζήτηση που ακολούθησε. Τα χαρτάκια στα οποία είναι γραμμένοι οι γρίφοι τοποθετούνται μέσα σε μπουκαλάκια ή κουτάκια.

Πριν το μάθημα τα θρανία έχουν πάει όλα στην άκρη και μόνο μια σειρά από αυτά στο κέντρο χωρίζει την αίθουσα σε δύο μέρη.

Πριν να μπουν οι μαθητές και οι μαθήτριες μέσα στην τάξη, ο/η εκπαιδευτικός κρύβει σε διάφορα σημεία τα μπουκαλάκια και τα κουτάκια με τους γρίφους. Όσοι γρίφοι τοποθετούνται στο ένα μισό της αίθουσας, άλλοι τόσοι -ακριβώς ίδιοι- τοποθετούνται στο άλλο μισό.

Όταν τα παιδιά έρχονται στην αίθουσα, ενημερώνονται για το παιχνίδι ως εξής: Βρίσκονται κλειδωμένοι μέσα σε ένα δωμάτιο. Για να αποδράσουν θα πρέπει να βρουν και να λύσουν κάποιους γρίφους. Χωρίζονται σε δύο ομάδες και η καθεμιά παίρνει το δικό της μέρος μέσα στην αίθουσα. Δεν μπορούν να μετακινηθούν στον χώρο της άλλης ομάδας.

Όταν ο/η εκπαιδευτικός δίνει το σύνθημα έναρξης και τα παιδιά αρχίζουν να ψάχνουν να βρουν κάποιον από τους γρίφους μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο. Εάν τυχόν και βρουν περισσότερους από έναν γρίφους, όλα μαζί τα μέλη της ομάδας αποφασίζουν από ποιον θα



ξεκινήσουν. Πάντως, οφείλουν να ασχοληθούν με ένα γρίφο κάθε φορά. Η απάντηση στον γρίφο πρέπει να είναι αποτέλεσμα συλλογικής απόφασης.

Η ομάδα που θεωρεί ότι έλυσε κάποιον γρίφο, γράφει την απάντησή της στο χαρτί και το φέρνει στον/στην εκπαιδευτικό. Εάν η λύση είναι σωστή, προχωρούν στην αναζήτηση της επόμενης ερώτησης. Εάν η απάντηση είναι λάθος, έχουν μια ποινή στον χρόνο.

Η ομάδα που θα καταφέρει να λύσει πρώτη τους γρίφους μπορεί να δραπετεύσει από την αίθουσα.

Ερωτήσεις/Γρίφοι που μπορούν να αξιοποιηθούν είναι:

- Πότε άρχισε ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος;
- Πότε τελείωσε ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος;
- Ποιοι οι αντίπαλοι στον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο;
- Πόσοι στρατιώτες σκοτώθηκαν στον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο;
- Πόσοι συνολικά άνθρωποι έχασαν τη ζωή τους στον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο;
- Σε ποια χώρα διεξάγονται οι μάχες του δυτικού μετώπου;
- Τι ώρα ορίστηκε να ξεκινήσει η ανακωχή;
- Ποιος ήταν ο Γερμανός αξιωματούχος που υπέγραψε την ανακωχή;
- Ποιος ήταν ο Γάλλος αξιωματούχος που υπέγραψε την ανακωχή;
- Πού υπογράφηκε η ανακωχή που τερμάτισε τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο;
- Πώς έχει ονομαστεί ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος;
- Ποιο είναι το κυριότερο αίτιο του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου κ.ά.

6. Αξιολόγηση

Το διδακτικό σενάριο αποτέλεσε μια πολυδιάστατη εμπειρία που συνδύασε διάφορες διδακτικές τεχνικές, ενισχύοντας έτσι την ανάπτυξη διαφορετικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών. Η ποικιλία των προσεγγίσεων προσέδωσε δυναμισμό και ενδιαφέρον στη διαδικασία της μάθησης. Οι διδακτικές τεχνικές του θεάτρου ενίσχυσαν την εμπειρία των μαθητών, επιτρέποντας τους να υποδυθούν χαρακτήρες και να προσεγγίσουν βιωματικά το κείμενο. Οι διδακτικές τεχνικές του θεάτρου πρόσθεσαν μια διασκεδαστική διάσταση στη μάθηση. Η αξιοποίηση της κινηματογραφικής ταινίας συνέβαλε σημαντικά στην κινητοποίηση του ενδιαφέροντος της τάξης. Οι ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες και τα ομαδικά παιχνίδια δημιούργησαν ένα περιβάλλον που ενίσχυσε τη συνεργατικότητα και την επίλυση προβλημάτων. Η ανάγκη για συνεργασία, προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι, ενθάρρυνε την ομαδική εργασία και τη δημιουργία δεσμών μεταξύ των μαθητών/τριών. Τέλος, η έρευνα στο διαδίκτυο προσέφερε στους μαθητές την ευκαιρία να εμβαθύνουν στα ιστορικά θέματα που μελετήθηκαν. Συνολικά, το διδακτικό σενάριο προσέφερε στους μαθητές και στις μαθήτριες μια πολυδιάστατη και διασκεδαστική εμπειρία μάθησης. Η συνδυασμένη χρήση διαφορετικών διδακτικών τεχνικών ενίσχυσε την ανάπτυξη δεξιοτήτων όχι μόνο στα γνωστικά αντικείμενα της λογοτεχνίας και της ιστορίας, αλλά και σε πτυχές όπως η συνεργατικότητα, η κριτική σκέψη, και η επίλυση προβλημάτων.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Craft, A. (2000). *Creativity across the Primary Curriculum*. London: Routledge.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). *Gamification in education: a systematic mapping study*. Taiwan: Educational technology and society.
- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (1995). *The hundred language of children*. Norwood NJ: Ablex Publishing Corporation.



- Huizinka, J. (2014). *Homo Ludens: A study of the Play-Element in Culture*. Eastford: Martino Fine Books.
- Kamii, C., & DeVries, R. (1980). *Group Games in early education, Implications of Piaget's Theory*, National Association for the Education of Young Children. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Mucollari, L., & Samokhin, V. (2017). *Gamification: the influence of gamification on the consumer purchase intention* (Unpublished Master Thesis). Uppsala: Uppsala University.
- O' Neil, C., & Lambert, A. (1982). *Drama Structures*. London: Hutchinson.
- Wick, R. K. (2000). Γιοχάννες Ίπτεν, *Η εικαστική παιδαγωγική ως ολιστική παιδαγωγική* (Μτφ. Σ. Μπεκιάρη). Αθήνα: Ένωση Καθηγητών Καλλιτεχνικών Μαθημάτων, Press Line.
- Γρόσδος, Σ. (2013). *Λογοτεχνία, Εικόνα και Κινηματογράφος στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση Η συμβολή τους στην ανάπτυξη του πολυτροπικού γραμματισμού* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης Παιδαγωγική Σχολή Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, Θεσσαλονίκη.
- Καζέλα, Κ. (2009). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Κιοσσές, Σ. (2018). *Εισαγωγή στη δημιουργική ανάγνωση και γραφή του πεζού λόγου*. Αθήνα: Κριτική.
- Κιοσσές, Σ., & Χατζημαυρουδή, Ε. (2020). *Η λογοτεχνία στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. Αθήνα: Κριτική.
- Κουκουνάρας, Λ. Μ., Κολάση, Δ., Αλεξανδρή, Α., Ναζάρ, Ν. Π., Διαμαντόπουλος, Γ., & Βασιλάκη, Γ. (2016). *Η εκπαιδευτική αξία των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία στο Γυμνάσιο. Μελέτη περίπτωσης στο πλαίσιο της Θρησκευτικής Εκπαίδευσης*. Στο Σ. Κιουλιάνης, Α. Πασχαλίδου & Ζ. Χαραπαντίδου (Επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 1ου Διεθνούς Βιωματικού Συνεδρίου Εφαρμοσμένης Διδακτικής Καινοτόμες Εφαρμογές στη Διδακτική Πράξη*. Δράμα. 446-454.
- Κρασανάκης, Γ. (1987), *Ψυχολογία του Παιδιού*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Νικολαΐδου, Σ. (2016). *Η δημιουργική γραφή στο σχολείο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Παυλίδου, Μ. (2017). *Γλωσσική εκπαίδευση και σχολικός λόγος στις ομαδοσυνεργατικές διδακτικές πρακτικές* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης Φιλοσοφική Σχολή Τμήμα Φιλολογίας, Τομέας Γλωσσολογίας, Θεσσαλονίκη.
- Προγράμματα Σπουδών για το Λύκειο 2011, 2019, 2021.
- Στάμος, Ν. (2020). *Η αξιοποίηση του κινηματογράφου στη διδασκαλία και μάθηση της ιστορίας* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή, Παιδαγωγικό Τμήμα Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, Αθήνα.
- Φανουράκη, Κ. (2010). *Η διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων μέσω της θεατρικής αγωγής στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Τμήμα Θεατρικών Σπουδών, Σχολή Ανθρωπιστικών & Κοινωνικών Σπουδών, Πανεπιστήμιο Πατρών, Πάτρα.
- Φύσσας, Κ., & Αβδελίδου, Ε. (2016). *Η δύναμη του παιχνιδιού. Εγχειρίδιο Παιδαγωγών*. Αθήνα: Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος.

