Η σημασία του Παιχνιδιού και ο ρόλος του στη διδασκαλία της Τέχνης

Πεχλιβανίδη Βασιλική
silia-p@hotmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αποσκοπεί να συνδυάσει τη δυναμική ενός παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά που το συνοδεύουν σε ψυχολογικό – αναπτυξιακό – γνωστικό και κοινωνιολογικό επίπεδο, όπως υποστηρίζουν και αναλύουν πολλές παιδαγωγικές θεωρίες που θα τοποθετηθούν στο πρώτο μέρος της εισήγησης, με τη δυναμική ενός έργου Τέχνης, που διακρίνεται από τη δυνατότητα να ενσωματώνει τη σκέψη του καλλιτέχνη, του μέρους αλλά και του συνόλου, θέτοντας ζητήματα αλληλεπιδρώντας με το κοινό.

Μέσα από τη σύμπτυξη αυτή, προκύπτει η Σειρά εκπαιδευτικών παιχνιδιών Τέχνης, η οποία θα παρουσιαστεί αναλυτικά στο δεύτερο μέρος. Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και αφορά μαθητές της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Παράλληλα, δίνονται οδηγίες προς τους εκπαιδευτικούς με τα διδακτικά βήματα, έχοντας ως πρότυπο τη Σειρά, με την αναπροσαρμογή της στα δεδομένα του μαθήματος προς παράδοση.

Τέλος, την παρουσίαση της εφαρμογής συμπληρώνει η αξιολόγηση, με τα πλεονεκτήματα και τα σημεία προς βελτίωση.

Λέξεις κλειδιά:
Εκπαιδευτικό παιχνίδι, Τέχνες, Εναλλακτική μέθοδος Διδασκαλίας

Εισαγωγή

Ο τομεάς της αισθητικής αγωγής αποτελεί θεμέλιο λίθο της πολιτιστικής και πολιτισμικής ανάπτυξης των παιδιών και της ευρύτερης παιδείας, μόρφωσης, αγωγής, καλλιέργειας και κουλτούρας τους. Αποτελεί έναν σημαντικότατο κλάδο που θα διαμορφώσει την προσωπικότητα και το χαρακτήρα του παιδιού, προς την ανάπτυξη και εδραίωση της Ταυτότητάς του, σε έναν ολοκληρωμένο άνθρωπο με αισθητικά κριτήρια και κριτική σκέψη. Διαμορφώνει, εν τέλει, την προσωπικότητα του ατόμου σε πολιτισμικό, αλλά κυρίως σε κοινωνικό επίπεδο.

Το Εκπαιδευτικό Σύστημα οφείλει να προωθεί την κριτική σκέψη του μαθητή, την αιτιολόγηση πίσω από την πληροφορία, εστιάζοντας στην κατανόηση της σκέψης που οδήγησαν τον εκάστοτε Καλλιτέχνη και τα εκάστοτε καλλιτεχνικά ρεύματα στη δημιουργία ενός Έργου, μέσα από ένα νέο μαθητοκεντρικό μοντέλο μάθησης.

Κατά συνέπεια, το Εκπαιδευτικό Σύστημα πρέπει να εμπλουτίζει διαρκώς το εκπαιδευτικό υλικό, να αντιμετωπίζει το μαθητή αυτόνομα, ανταποκρινόμενο στις ανάγκες του για κατανόηση, αξιοποιώντας πληροφορίες μέσα από πρωτότυπο υλικό, ειδικά διαμορφωμένο για αυτό το σκοπό, ευνοώντας το γόνιμο διάλογο με τον εκπαιδευτικό και έχοντας ως τελικό σκοπό να κατορθώσει ο ίδιος ο μαθητής να θέτει ερωτήματα – ζητήματα.

Επάνω σε αυτόν τον άξονα κινείται η παρούσα εισήγηση: να εστιάσει στον ίδιο το μαθητή και στις προσωπικές του ανάγκες για παρατήρηση, στοχασμό, αναζήτηση. Στα *κίνητρα*, επομένως, για αναζήτηση πληροφοριών, με σκοπό την επεξεργασία, την κατανόηση, την ταξινόμηση, την αξιοποίηση, αλλά και την αμφισβήτηση, μέσα σε πλαίσια έρευνας και τοποθέτησης, ώστε να είναι σε θέση να εκφέρει γνώμη. Η Ιστορία της Τέχνης θα πρέπει συμπερασματικά, να αποτελεί ένα *εργαλείο* μέσω του οποίου ο μαθητής εξελίσσει τον τρόπο σκέψης και διευρύνει τους ορίζοντές του, σε ένα ευρύτερο πλαίσιο κατανόησης και κατάκτησης της Γνώσης.

Ο Εκπαιδευτικός, επομένως, υποχρεούται και οφείλει να διαθέτει όλα τα κατάλληλα μεθοδολογικά εργαλεία με τα οποία θα προσεγγίσει το μαθητή. Να διαθέτει φαντασία, δημιουργικότητα, όρεξη για διάλογο, να είναι πολυπράγμων, να διαθέτει ομαδικό πνεύμα, να είναι κατανοητός, να διαθέτει χιούμορ και ασφαλώς μεταδοτικότητα. Οφείλει, επίσης, να είναι πλήρως καταρτισμένος [στο αντικείμενό του και παιδαγωγικά], τεχνολογικά εγγράμματος και εξοικειωμένος με τις νέες τεχνολογίες για την απαραίτητη και σωστή καθοδήγηση των μαθητών.

Ο αποδοτικότερος και πιο γόνιμος τρόπος που θα μπορούσε να αξιοποιήσει ο Εκπαιδευτικός για την άμεση προσέγγιση του μαθητή, είναι το Παιχνίδι. Αποτελεί ένα «δυνατό», έξυπνο, εναλλακτικό και αδιαμφισβήτητα αποτελεσματικό Εργαλείο στα χέρια του. Είτε ψηφιακό, είτε επιτραπέζιο, το εκπαιδευτικό παιχνίδι διαθέτει τα κατάλληλα χαρακτηριστικά για να μεταφέρει χρήσιμες πληροφορίες και γνώσεις στο μαθητή, με διασκεδαστικό, εναλλακτικό και «εύπεπτο» τρόπο, προωθώντας ταυτόχρονα τη δημιουργικότητα, τη φαντασία, την ομαδικότητα, αλλά και την έκφραση του ίδιου του μαθητή.

Μέσα από την παρούσα εισήγηση, λοιπόν, περιγράφεται και προτείνεται ένα Μοντέλο εναλλακτικής διδασκαλίας της Τέχνης προς Εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, μέσα από τη ***Σειρά Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Τέχνης***, με σκοπό να ενσωματώσει αυτά τα χαρακτηριστικά, με στόχο την επίτευξη των παραπάνω διδακτικών στόχων.

Δομή Εισήγησης

Μέρος Πρώτο
Θεωρητικές & Παιδαγωγικές προσεγγίσεις

Μέρος Δεύτερο
Πιλοτική εφαρμογή – διδακτικοί στόχοι

Μέρος Τρίτο
Παρουσίαση της Σειράς: Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια Τέχνης

Μέρος Τέταρτο
Διδακτικά βήματα προς εκπαιδευτικούς

Μέρος Πέμπτο
Αξιολόγηση: προτερήματα – σημεία βελτίωσης

Γενικά Συμπεράσματα

Θεωρητικές Προσεγγίσεις – Παιδαγωγικές Θεωρίες

Η Σειρά αξιοποιεί και εφαρμόζει κατά κύριο λόγο Ενεργητικές, Κοινωνικο – Κονστρουκτιβιστικές, αλλά και ανθρωπολογικές Θεωρίες Μάθησης.
Ενσωματώνει παιδαγωγικές θεωρίες, που τοποθετούν στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας τον μαθητή και τις ατομικές του ανάγκες, προσφέροντάς του κίνητρο για μάθηση και εξερεύνηση, εξάπτοντας το ενδιαφέρον του και αξιοποιώντας την έμφυτη και αναπόσπαστη ενασχόλησή του με το παιχνίδι, ως εκπαιδευτικό εργαλείο.
Σκοπός, είναι η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης του μαθητή, μέσω της ανταλλαγής απόψεων, των ερωτημάτων του μαθητή, της ερμηνευτικής διαδικασίας, της αξιολόγησης και της τοποθέτησης στην οποία οδηγείται, μέσα από το παιχνίδι.

Πιο συγκεκριμένα, αξιοποιούνται οι παιδαγωγικές θεωρίες των:

- *Dewey* [Progressive Education], με έμφαση στην κριτική σκέψη και τις εμπειρίες που δομούν τη γνώση μας [φυσική δραστηριότητα → πνευματική δραστηριότητα → εμπειρία → γνώση].
- *Comenius*, όπου η διδακτική εμπειρία πρέπει να είναι εξ ολοκλήρου παιγνιώδης και διασκεδαστική.
- Έμφαση δίνεται στον *Piaget*, κατά τον οποίο η μάθηση οδηγείται στη γνώση μέσα από συγκεκριμένο υλικό και δραστηριότητες,
- αλλά και στον *Vygotsky* με την έννοια του *Scaffolding* [ελευθερία κινήσεων και χρόνου στο παιδί – καθοριστική η συμβολή του ενήλικα και του συνομηλίκου].

Περαιτέρω:

- Η προσομοίωση του *Dewey* της ενεργητικής μάθησης με τη συμμετοχή σε παιχνίδι.
- Ο χαρακτήρας της ευχαρίστησης, ο αυθορμητισμός, η εθελούσια ενεργητική συμμετοχή, το φανταστικό και καθηλωτικό στοιχείο του παιχνιδιού προς αξιοποίηση στη μάθηση, που βλέπει ο *Huizinga*.
- Η συμβολή του παιχνιδιού στη γνωσιακή και συναισθηματική ανάπτυξη, κατά τον *Dewey*.
- Τα στοιχεία της εξερεύνησης, μέσω της ελευθερίας κινήσεων και χρόνου που προσδίδει η *Montessori* στο εκπαιδευτικό υλικό, στα πλαίσια επίλυσης προβλήματος.
- Ο *Claparede*, που εντοπίζει το κίνητρο για ενασχόληση με το παιχνίδι στις εσωτερικές ανάγκες του παιδιού.
- Και τέλος, ο *Froebel*, στην επίσης έμφυτη ανάγκη του παιδιού με το παιχνίδι για την περαιτέρω ανάπτυξή του.

Η Εκπαιδευτική Σειρά

Πιλοτική εφαρμογή

Μάιος – Ιούλιος 2019
Πρωτοβάθμια & Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

16ο Δημοτικό Σχολείο Χαλανδρίου

- Β’, Δ’, Ε’ & Στ’ τάξη
- 30 μαθητές, μέσος όρος
- Ομάδες των 10 μαθητών, μέσος όρος
- Καθημερινή επικοινωνία
- Ποικιλομορφία ομάδων [μικρότερες – μεγαλύτερες ομάδες, διαφορετικές ηλικίες]
- Εφαρμογή εντός ωρών μαθήματος και εκτός [διαλείμματα]
- Μεθοδολογία: Ερωτηματολόγια [Pre Test], Φόρμες Αξιολόγησης [Post Test], Παρατήρηση με focus group, Συζήτηση – σχόλια με τους μαθητές

Πειραματικό Μουσικό Γυμνάσιο Παλλήνης

- Α’ τάξη
- 20 μαθητές, μέσος όρος
- Ομάδες των 3-5 μαθητών, μέσος όρος
- Εφαρμογή κατά το πέρας των τελικών γραπτών εξετάσεων των μαθητών [3 διδακτικές ώρες]
- Επιτραπέζια παιχνίδια, υπό την καθοδήγηση της εισηγήτριας – Ψηφιακό παιχνίδι ρόλων, εξ αποστάσεως [εκτός σχολικού χώρου], χωρίς την παρουσία & καθοδήγηση της εισηγήτριας [πλην της βιβλιογραφίας].
- Μεθοδολογία: Ερωτηματολόγια [Pre Test], Φόρμες Αξιολόγησης [Post Test], Παρατήρηση με focus group, Συζήτηση – σχόλια με τους μαθητές

Στόχοι - επιδιώξεις

- Η αποτύπωση της επαφής και εξοικείωσης των μαθητών με τις Τέχνες και τον χώρο των Μουσείων, ειδικότερα
- Βασιζόμενοι στην εμπειρία της επίσκεψης, την αξιολόγηση αυτής με περαιτέρω απόψεις για τη βελτίωση του τρόπου θέασης των έργων [μετατόπιση ρόλου θεατή → ρόλο curator]
- Δημιουργία κινήτρου για την ενασχόληση με την Ιστορία της Τέχνης, μέσω του παιχνιδιού
- Συζήτηση επάνω σε ζητήματα Ιστορίας της Τέχνης, που προκύπτει καθ' όλη τη διάρκεια των παιχνιδιών
- Η αντιστοιχία της δομής των παιχνιδιών, με τη δομή ενός παραδοσιακού μαθήματος [παρατήρηση, μελέτη – έρευνα – αναζήτηση πληροφοριών, ερμηνεία – αξιολόγηση – αξιοποίηση πληροφοριών, επανάληψη, εξέταση]

Επιπλέον, όπως προκύπτει από την πιλοτική εφαρμογή, επιτυγχάνεται:

- Η αποδοχή του παιχνιδιού ως εκπαιδευτικού εργαλείου και η ζήτηση των μαθητών να παίξουν ξανά και με εμπλουτισμένο [ή και μεγαλύτερης δυσκολίας] διδακτικό περιεχόμενο

Ειδικότερα, σύμφωνα με το Νέο αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Πρωτοβάθμιας & Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, επιτυγχάνεται:

- Η παρατήρηση, εξοικείωση & αναγνώριση διαφόρων τεχνοτροπιών και καλλιτεχνικών κινημάτων
- Η γνώση, διερεύνηση, σύγκριση & κατανόηση της σημασίας της Τέχνης στην επικοινωνία ιδεών, αξιών & αντιλήψεων ανάμεσα στους Πολιτισμούς
- Η γνωριμία με ποικίλων μορφών εικαστικά έργα τέχνης, με στόχο να αναλύσουν, να ερμηνεύσουν, να κρίνουν & να εκτιμήσουν την ελληνική & παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά

Επιτυγχάνεται ακόμη:

- Να συζητούν τις προθέσεις του καλλιτέχνη αναφορικά με μεθόδους & έννοιες Τέχνης
- Να εκφράζουν ενθουσιασμό για συμμετοχή σε σύνθετες καλλιτεχνικές εργασίες
- Να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες & να διαχέουν τις ιδέες τους σεβόμενοι τις ιδέες, απόψεις & τοποθετήσεις των άλλων
- Να εξασκούνται σε δημιουργικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων
- Η ομαδικότητα & η συνεργασία, στα πλαίσια ανταλλαγής απόψεων, των κανόνων & της λειτουργικότητας των παιχνιδιών
- Ο κριτικός αναστοχασμός, με σκοπό να μπορούν να αντιληφθούν τη διαφορετικότητα όχι ως εμπόδιο, αλλά ως μέσο εμπλουτισμού της μαθησιακής διαδικασίας

Συνεπώς, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια της Σειράς προωθούν την ενεργητική και κριτική σκέψη των μαθητών, μέσα από την εξερεύνηση και συνεργασία, σε παιδαγωγικό επίπεδο.

Σε κοινωνικό επίπεδο, ενισχύουν, βελτιώνουν ή και αποκαθιστούν τις διαπροσωπικές τους σχέσεις, μέσα από την εκπαιδευτική διαδικασία.

Επιπλέον, ενθαρρύνουν και ενισχύουν τις γνωσιακές ανάγκες, απαιτήσεις, αλλά και τη δημιουργικότητα των μαθητών, με τη ζήτηση για εφαρμογή των παιχνιδιών και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα [περίπτωση *Famebook Artists Project* και *Graham Bell*].

Παρουσίαση του Διδακτικού Υλικού

Τα επιτραπέζια παιχνίδια της Σειράς

1. Μάντεψε Ποιός [Πίνακας]! / Παρατήρηση

Βασισμένο στο γνωστό παιχνίδι

- Πρωτότυπη, χειροποίητη κατασκευή
- Γνωστά, ενδεικτικά έργα Τέχνης
- Επιλεγμένα & εκτυπωμένα έργα, κάθετης και οριζόντιας διάταξης, σε μικρών διαστάσεων [7x5] πλαστικοποιημένες κάρτες, όπου αναγράφονται τα στοιχεία των έργων: Τίτλος έργου, όνομα καλλιτέχνη, καλλιτεχνικό ρεύμα στο οποίο ανήκει το έργο
- Κάθε ομάδα επιλέγει τον πίνακα με τον οποίο θα παίξει, ο οποίος και τοποθετείται ξεχωριστά από τους υπόλοιπους, στο ταμπλό

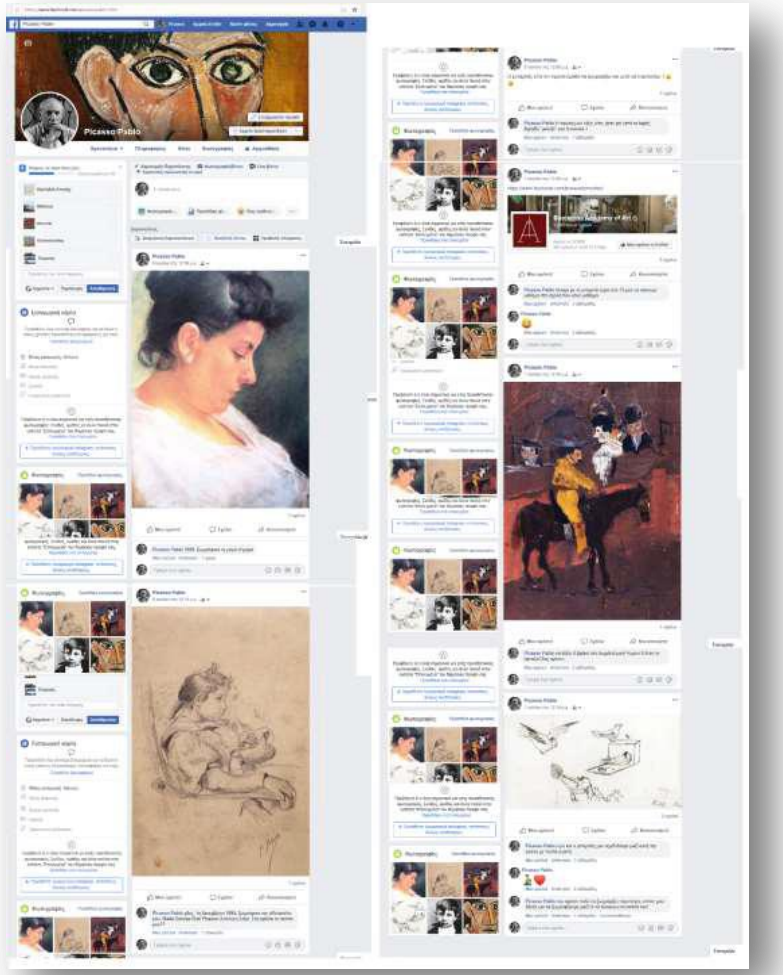
Το παιχνίδι αποτελείται από: χάρτινη συσκευασία/ταμπλό
Συμμετέχουν: από 2 έως 10 άτομα, χωρισμένα σε ομάδες
Μέσος χρόνος διάρκειας: 20–30 λεπτά

Σκοπός του παιχνιδιού, να μαντέψουμε πρώτοι, σωστά, τον πίνακα που έχει επιλέξει η αντίπαλη ομάδα και να τον κατονομάσουμε [κατόπιν ομόφωνης απόφασης].
Εκπαιδευτικός στόχος του παιχνιδιού, να παρατηρήσουμε μέσα από τις περιγραφές μορφολογικά στοιχεία [χρώμα – γραμμή – σύνθεση], θεματολογία, λεπτομέρειες που εντοπίζουμε στα έργα, αλλά και συναισθήματα που μας προκαλούν.

Περαιτέρω, μέσα από τις περιγραφές μας και με δεδομένα τα [αντικειμενικά] μορφολογικά στοιχεία κάθε έργου, αναδεικνύεται η υποκειμενικότητα της Τέχνης, η διαφορετική οπτική γωνία του καθενός, κοιτώντας το ίδιο ακριβώς έργο.

2. The Famebook Artists Project /Έρευνα, μελέτη, αναζήτηση & αξιολόγηση πληροφοριών

Πιλοτική εφαρμογή: Pablo Picasso



Ψηφιακό παιχνίδι ρόλων με την εκπαιδευτική αξιοποίηση της πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης

Οι μαθητές, επιλέγουν έναν αγαπημένο καλλιτέχνη [ορίζονται από τον διδάσκοντα βάσει σχολικού προγράμματος] και με βιβλιογραφία που δίδει ο εκπαιδευτικός, ανοίγουν, υπό την πλήρη καθοδήγησή του, το προφίλ του. Ξεκινώντας από την παιδική του ηλικία και δίνοντας έμφαση στο έργο και στα σημεία-σταθμούς της ζωής του, αναρτούν υλικό [φωτογραφίες, πληροφορίες, σχόλια] ακόμη και από το κοντινό του περιβάλλον [συγγενείς-φίλοι]. Τα γεγονότα μεταφέρονται με άμεσο λόγο: σε α’ πρόσωπο, στον Ενεστώτα, με λιτό, καθημερινό ύφος, σαν να ζουν οι ίδιοι στο παρόν. Συγκεντρώνουμε, επομένως, πληροφορίες, για να γνωρίσουμε τον χαρακτήρα μας και να αλληλεπιδράσουμε μέσα από αυτόν.

Ως προς την προστασία & ασφάλεια των μαθητών, εξασφαλίζουμε:

- Αυστηρή προστασία των προσωπικών δεδομένων των μαθητών
- Τονίζεται [και διατηρείται] αυστηρά ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας του παιχνιδιού*
- Απόλυτη εξασφάλιση του εκπαιδευτικού της προστασίας των προσωπικών δεδομένων των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού
- Απόλυτη εξασφάλιση του εκπαιδευτικού της ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου, καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού [δίνοντας παράλληλα συμβουλές ασφάλειας εντός & εκτός παιχνιδιού]
- Ανωνυμία πληροφοριών μαθητών [δεν γνωστοποιούνται οι μαθητές που αντιστοιχούν με τον κάθε ζωγράφο, παρά μόνο, στο τέλος του παιχνιδιού/σχολικού έτους, προαιρετικά, κατόπιν έγκρισης του εκπαιδευτικού. Με αυτόν τον τρόπο εξασφαλίζουμε την ασφάλεια των μαθητών κατά τη χρήση του διαδικτύου [εντός & εκτός παιχνιδιού], αλλά και την αποκλειστική έμφαση στην ανακάλυψη στοιχείων για τους αγαπημένους καλλιτέχνες των παιδιών.
- Καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό ως προς το υλικό [βιβλιογραφικές πηγές] & συνολικά την κατευθυντήρια γραμμή ανάρτησης πληροφοριών.

Επιπλέον, επιτυγχάνεται:

- Κάθετη διαφοροποίηση μορφής παραδοσιακού μαθήματος, εντός διαφορετικού πλαισίου
- Αξιοποίηση ήδη γνωστής & οικείας πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης στα παιδιά**, ως κίνητρο για εξερεύνηση και δημιουργικότητα
- Αναζήτηση πληροφοριών για την αξιοποίησή τους στα πλαίσια ενός παιχνιδιού
- Βιωματικός χαρακτήρας: τα παιδιά υποδύονται, ουσιαστικά, έναν χαρακτήρα, συνεπώς τον εξερευνούν για να παίξουν αναρτώντας πληροφορίες από το Έργο και τη ζωή του
- Ελεύθερη επιλογή χαρακτήρα [ζωγράφου] από τα παιδιά [με κριτήρια να εμπίπτει στη διδακτέα ύλη και να μη συμπίπτουν μεταξύ τους οι επιλογές]
- Αμεσότητα στο ύφος: χρήση Ενεστώτα χρόνου, απλό καθημερινό ύφος [ανάρτηση πληροφοριών & συνδιαλλαγή μεταξύ χαρακτήρων σε πραγματικό χρόνο]

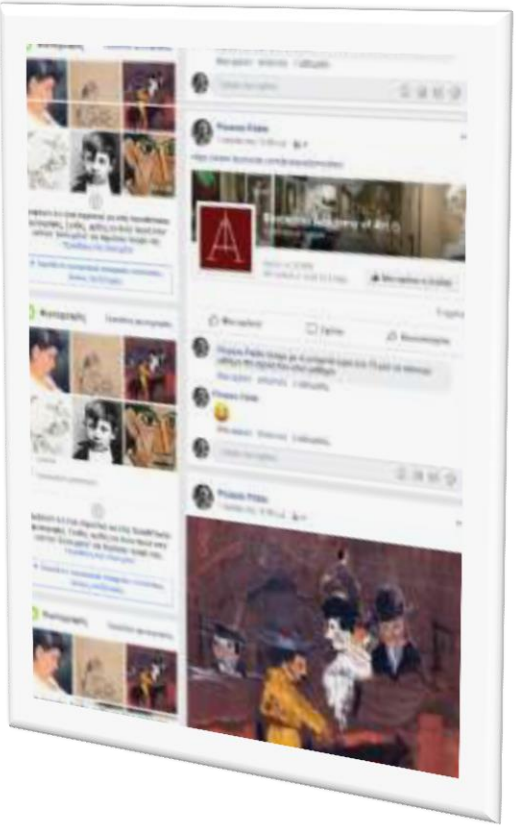
Κερδίζει ο παίκτης [ή το ζεύγος παικτών] που θα αναρτήσει τις περισσότερες πληροφορίες διδακτικού περιεχομένου, με δημιουργικό τρόπο, σε συνδυασμό με την αλληλεπίδραση των παικτών σχετικά με διδακτικού περιεχομένου πληροφορίες.

Για την εφαρμογή του παιχνιδιού απαιτούνται: Η/υ, διαδίκτυο, αναλυτική βιβλιογραφία [δίδεται από τον εκπαιδευτικό βάσει διδακτέας ύλης και περιεχόμενο μαθήματος], παρουσία – καθοδήγηση εκπαιδευτικού, αυστηρότατη τήρηση κανόνων δεοντολογίας & κανονισμών παιχνιδιού. Εξυπηρετούν επίσης: φαντασία, δημιουργικότητα [χιούμορ]
Συμμετέχουν: από 2 άτομα
Μέσος χρόνος διάρκειας: μισό – ένα σχολικό έτος

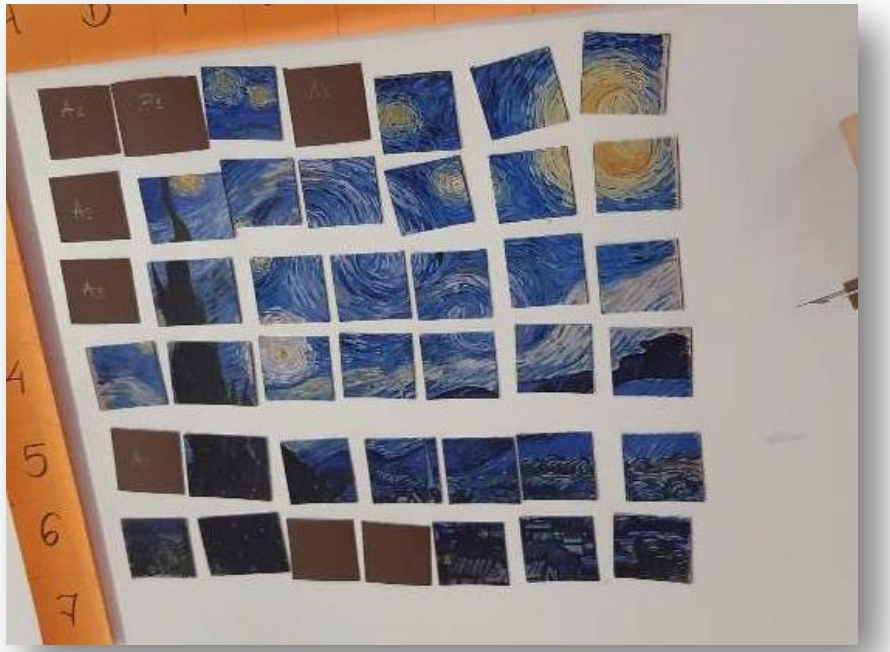
***Υπογραμμίζεται <u>αυστηρά</u> και τονίζεται <u>απαρέγκλιτα</u> ο αμιγώς εκπαιδευτικός χαρακτήρας του παιχνιδιού & η πιστή προστασία των προσωπικών δεδομένων των μαθητών**
**βλ. Άρθρα, πρακτικά 2ου Πανελλήνιου Συνεδρίου

Σκοπός του παιχνιδιού, η εξερεύνηση & ανακάλυψη πληροφοριών για στοιχεία της ζωής & του έργου του αγαπημένου μας Καλλιτέχνη, με βιωματικό τρόπο, υποδυόμενοι τον χαρακτήρα του στο παρόν. Περαιτέρω, η αλληλεπίδραση με τους άλλους Καλλιτέχνες [όχι ως συμμαθητές], με αφορμή στοιχεία της ζωής τους και σημαντικές στιγμές του έργου τους.

Εκπαιδευτικός στόχος, η ανάπτυξη της ενεργητικής και κριτικής σκέψης, μέσω της έρευνας & αξιολόγησης και η ανάπυξη της δημιουργικότητας, μέσω των αναρτήσεων και της αλληλεπίδρασης που προκύπτει από αυτές.



3. Reveal The Painting [Αποκάλυψε τον Πίνακα] / Επανάληψη



Επιτραπέζιο παιχνίδι, εξ ολοκλήρου χειροποίητη κατασκευή, που συνδυάζει τη δομή του παζλ, με τη σταδιακή αποκάλυψη μιας εικόνας και τη δομή του παιχνιδιού «Ναυμαχία», κατά το οποίο οι παίκτες κατονομάζουν τις συντεταγμένες που θέλουν να ορίσουν.

Ζεύγη ενδεικτικών έργων μοντέρνας Τέχνης [σε παρόμοια διάταξη] έχουν εκτυπωθεί σε μεγάλες διαστάσεις και υψηλή ανάλυση. Έπειτα έχουν κοπεί σε μικρότερα τετράγωνα, αριθμημένα [Α1 – Θ9]. Τα κομμάτια τοποθετούνται στη σωστή θέση, κρυμμένα [με εμφανή την αρίθμηση] μπροστά από τους παίκτες. Εκ περιτροπής, οι ομάδες κατονομάζουν τη συντεταγμένη του κομματιού που επιλέγουν να αποκαλύψει η αντίπαλη ομάδα. Τα έργα είναι ανά ζεύγη εκτυπωμένα σε μικρογραφίες και τοποθετημένα πάνω σε μικρά καβαλέτα, αναγράφοντας τα στοιχεία του κάθε έργου [σωστές απαντήσεις].

Σκοπός, η αναγνώριση στοιχείων του έργου της αντιπάλης ομάδας: τον τίτλο του έργου, το όνομα του καλλιτέχνη ή το καλλιτεχνικό κίνημα στο οποίο ανήκει.

Εκπαιδευτικός στόχος, να εξερευνήσουμε και να ξαναθυμηθούμε στοιχεία του κάθε έργου, εστιάζοντας σε λεπτομέρειες τεχνοτροπίας, θεματολογίας και ξεχωριστού ύφους του κάθε καλλιτέχνη, όπως μας αποκαλύπτονται σταδιακά σε κάθε τετράγωνο και στο σύνολο του έργου.

Κερδίζει η ομάδα που θα αναγνωρίσει πρώτη στοιχεία του κρυμμένου έργου.

Το παιχνίδι αποτελείται από: φακέλους με τα κομμάτια των έργων ανά ζεύγη, καρτέλες αρίθμισης [Α-Θ, 1-9], μικρογραφίες έργων, 2 καβαλέτα

Συμμετέχουν: από 2 έως 10 άτομα, χωρισμένα σε ομάδες

Μέσος χρόνος διάρκειας: 15-20 λεπτά

4. Φιδάκι, Artist’s Edition / Επανάληψη

Επιτραπέζιο παιχνίδι, καλλιτεχνική προσαρμογή του γνωστού παιχνιδιού.

Στο ταμπλό του γνωστού παιχνιδιού [εναλλακτικά, δημιουργία νέου], προστίθενται 7 αριθμοί, στα σημεία όπου ξεκινούν τα φιδάκια και οι σκάλες. Κάθε αριθμός αντιστοιχεί σε έναν ίδια αριθμημένο φάκελο, σε μία εξωτερική [εκτός ταμπλό] χαρτονένια κατασκευή. Οι φάκελοι περιέχουν κάρτες με διαφορετικούς πίνακες και ερωτήσεις που αφορούν είτε τον Τίτλο του έργου, είτε το όνομα του καλλιτέχνη ή το καλλιτεχνικό κίνημα στο οποίο ανήκει το εικονιζόμενο έργο. Για κάθε ερώτηση δίνονται 3 εναλλακτικές απαντήσεις.
Για κάθε σωστή απάντηση, εάν ο παίκτης βρίσκεται σε νταμάκι [τετράγωνο] με φιδάκι, ξαναρίχνει το ζάρι και προχωράει όσα τετράγωνα του ορίζει. Εάν βρίσκεται σε νταμάκι σκάλας, ανεβαίνει και παραμένει στο τετράγωνο μέχρι να φτάσει πάλι η σειρά του.
Για κάθε λάθος απάντηση, εάν βρίσκεται σε φιδάκι, κατεβαίνει μέχρι το τετράγωνο όπου καταλήγει και παραμένει εκεί. Εάν βρίσκεται σε σκάλα, παραμένει στη θέση του μέχρι να φτάσει πάλι η σειρά του.

Κάθε εναλλακτική απάντηση που δίνεται, είναι δομημένη με τέτοιον τρόπο, ώστε να προωθείται η ενεργητική και κριτική σκέψη του μαθητή. Δομείται, με λίγα λόγια η σωστή απάντηση, μέσα από στοιχεία που εντοπίζει ο μαθητής –υπό την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού- στο ίδιο το έργο, ώστε να προκύψει μέσα από αυτή τη μεθοδολογια η σωστή απάντηση και όχι μέσω τύχης.
Κερδίζει ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο τέρμα [έξω από το ταμπλό].

Ποιός είναι ο Τίτλος του Έργου;

- Περίπατος
- Επίσημο γεύμα
- Πρόγευμα στη χλόη

Σκοπός του παιχνιδιού, να απαντηθούν σωστά όσο το δυνατόν περισσότερες ερωτήσεις, για να φτάσει πρώτος ο παίκτης στο τέρμα.

Εκπαιδευτικός στόχος, να αξιοποιήσουμε τις ερωτήσεις, αλλά και τις εναλλακτικές απαντήσεις, σε θέματα για συζήτηση, ώστε να προσεγγίσουμε ζητήματα της Ιστορίας της Τέχνης παίζοντας.
Επιπλέον, να δώσουμε έμφαση στην ενεργητική και κριτική σκέψη [επίλυση προβλήματος] και όχι στην απομνημόνευση πληροφοριών.

Σε ποιό Καλλιτεχνικό Κίνημα ανήκει το Έργο;

- Σουρρεαλισμό
- Κυβισμό
- Πουαντιγισμό

Το παιχνίδι αποτελείται από: ταμπλό, εξωτερική κατασκευή με ενσωματωμένους φακέλους, πλαστικοποιημένες κάρτες, πιόνια, ζάρι
Συμμετέχουν: από 2 έως 5 άτομα

Μέσος χρόνος διάρκειας: 20 – 40 λεπτά

Διδακτικά βήματα προς Εκπαιδευτικούς

Ο εκπαιδευτικός που επιθυμεί να ετοιμάσει ένα μάθημα Ιστορίας της Τέχνης με αυτόν τον εναλλακτικό τρόπο διδασκαλίας, καλείται να επιλέξει έργα από την Ιστορία της Τέχνης που αντιστοιχούν στην ύλη του μαθήματος προς παράδοση και να προσαρμόσει το περιεχόμενο των παιχνιδιών με αυτά τα έργα, ακολουθώντας τη διαδικασία προετοιμασίας και κατασκευής, όπως περιγράφεται αναλυτικά παραπάνω.

Απαραιτήτως, καλείται να υποστηρίξει τις παιδαγωγικές μεθόδους που ακολουθεί η Σειρά, έχοντας ως βασικό άξονα τον παιδοκεντρικό χαρακτήρα του παιχνιδιού: την έμφαση στην περιέργεια του παιδιού για την εξερεύνηση του παιχνιδιού, τις συζητήσεις που προκύπτουν από τα σχόλια, τις παρατηρήσεις και τα ερωτήματα των παιδιών, αλλά και κάθε είδους πληροφορίες που μπορεί να δώσει ο εκπαιδευτικός με έναυσμα κάθε σημείο του παιχνιδιού.

Επίσης, για την καλύτερη επίτευξη των διδακτικών στόχων του εκπαιδευτικού και με δεδομένη την πρωτοτυπία του, σε συνδυασμό με την πιλοτική εφαρμογή του, ο εκπαιδευτικός καλείται να σχεδιάσει ένα πλάνο των διδακτικών του στόχων πριν το μάθημα, παραθέτοντας αναλυτικά τα ζητήματα που επιθυμεί να θίξει.

Κατόπιν, να ακολουθήσει μια συστηματική μεθοδολογία αξιολόγησης του υλικού στο μάθημά του, κατά τη διάρκεια της εφαρμογής, καταγράφοντας προτερήματα και ελαττώματα στην ανταπόκριση των μαθητών, τη λειτουργικότητα των παιχνιδιών και την αποτελεσματικότητα ως προς το περιεχόμενό του. Τέλος, κατά την ολοκλήρωση της εφαρμογής, προτείνεται να έχει ετοιμάσει φόρμες αξιολόγησης για τους μαθητές, για να καταγράψει τις απόψεις τους στα παραπάνω ζητήματα. Τα παραπάνω δεδομένα μπορούν να ληφθούν υπόψιν για τη βελτίωση της λειτουργικότητας και του περιεχομένου της Σειράς.

Αξιολόγηση

1. Μάντεψε Ποιός [Πίνακας]! / Παρατήρηση

Προτερήματα

- Το εναλλακτικό μοντέλο διδασκαλίας και μάθησης.
- Η παρουσία ενός [εκπαιδευτικού] παιχνιδιού στο διδακτικό χώρο, το οποίο εξ ορισμού προκαλεί το ενδιαφέρον των μαθητών.
- Η εύχρηστη, κλειστή συσκευασία προσελκύει άμεσα το ενδιαφέρον των μαθητών [ιδιαιτέρως της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης], με αποτέλεσμα το έντονο ενδιαφέρον τους για τη συνεχή ενασχόληση με το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό παιχνίδι.
- Η απλότητα του περιεχομένου του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με την εξοικείωση που έχουν ήδη με το γνωστό παιχνίδι.
- Η απλότητα της μορφής του παιχνιδιού και των κανόνων.
- Η λειτουργικότητα της μορφής του παιχνιδιού: οι κάρτες της κάθε ομάδας είναι αναρτημένες με τέτοιο τρόπο που δεν μπορεί εύκολα ένας παίκτης «να κλέψει» κοιτώντας τις κάρτες της αντίπαλης.
- Η αξιοποίηση των καρτών ως απτό αντικείμενο, που εξυπηρετεί κατά την ενεργητική μάθηση [βλ. θεωρητικές προσεγγίσεις].
- Οι αναπαραστάσεις των έργων [εικόνες] που προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών.
- Η ανάπτυξη της ενεργητικής και κριτικής σκέψης των μαθητών μέσα από τις περιγραφές.
- Η ανάπτυξη και προώθηση της ομαδικότητας, ομογενών ή ετερογενών ομάδων [με ηλικιακά χαρακτηριστικά]
- Το να μπορούν να δουν τη διαφορετικότητα [και τη μοναδικότητα] ως μέσο εμπλουτισμού της γνώσης και όχι ως εμπόδιο.
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για ζητήματα Τέχνης & Πολιτισμού.
- Η ανάδειξη της υποκειμενικότητας της Τέχνης.
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για συμμετοχή σε κάθε είδους καλλιτεχνικές εργασίες και η επικοινωνία με τους συμμαθητές σε αυτές τις θεματικές.
- Η γνώση, διερεύνηση, σύγκριση και κατανόηση της σημασίας της Τέχνης στην επικοινωνία ιδεών, αξιών και αντιλήψεων ανάμεσα στους Πολιτισμούς.
- Η γνωριμία με ποικίλων μορφών εικαστικά έργα τέχνης: ανάλυση, ερμηνεία, κρίση, αξιολόγηση & εκτίμηση της ελληνικής & παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Η συζήτηση που προκύπτει για τις προθέσεις του καλλιτέχνη, μεθόδους & έννοιες τέχνης.
- Το να εκφράζουν ενθουσιασμό για συμμετοχή σε σύνθετες καλλιτεχνικές εργασίες.
- Το να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες & να διαχέουν τις ιδέες τους σεβόμενοι τις ιδέες, απόψεις και τοποθετήσεις των άλλων.
- Το να εξασκούνται σε δημιουργικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων.
- Η αγάπη για το εκπαιδευτικό παιχνίδι, γενικά, που αναπτύσσεται.

Αδυναμίες – βελτιώσεις

- Η λειτουργικότητα του παιχνιδιού σε σχέση με το συγκολλητικό υλικό στην επιφάνεια του ταμπλό. Λόγω τεχνικών δυσκολιών μετακίνησης των καρτών, οι μαθητές πρότειναν έναν εναλλακτικό τρόπο ανάρτησης των καρτών.

Προτεινόμενες λύσεις: Η χρήση μαγνητών ή χριτς-χρατς [επάνω στο ταμπλό και πίσω από τις κάρτες.

- Η καταγραφή των στοιχείων του κάθε έργου σε εμφανές σημείο [επάνω από το έργο], το οποίο μπερδεύει τους μαθητές, καθώς αναφέρονται σε στοιχεία της ταυτότητας του έργου κατά την περιγραφή.

Προτεινόμενες λύσεις: Η καταγραφή των στοιχείων του έργου στην πίσω μεριά της κάρτας ή εναλλακτικά η καταγραφή στο κάτω μέρος της μπροστινής μεριάς, αντεστραμμένα και με μικρότερη γραμματοσειρά.

- Το μικρό μέγεθος των καρτών και των έργων δεν ευνοούν τη λεπτομερή παρατήρηση των σημείων του κάθε έργου, με αποτέλεσμα να περιορίζεται το εύρος των ερωτήσεων των μαθητών.

Προτεινόμενες λύσεις: Δημιουργία και κατασκευή μεγαλύτερου μεγέθους καρτών και με υψηλή ανάλυση η απόδοση των έργων.

- Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν μέχρι 10 άτομα [χωρισμένα σε ομάδες]. Συνεπώς, προκύπτει ζήτημα όταν οι μαθητές μιας σχολικής τάξης είναι περισσότεροι [20 άτομα +].

Προτεινόμενες λύσεις: Η τάξη μπορεί να είναι χωρισμένη σε περισσότερες ομάδες, καθεμία από τις οποίες να απασχολείται με διαφορετικό εκπαιδευτικό παιχνίδι της Σειράς.

Γενική εντύπωση: Το παιχνίδι κέρδισε τις μεγαλύτερες εντυπώσεις από όλους τους μαθητές [πρωτοβάθμιας & δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης], προκαλώντας κατά την εξέλιξη πολλά θέματα και ορολογίες προς ανάπτυξη, ενώ όλοι οι μαθητές το επέλεγαν [μετά το τέλος όλων των εκπαιδευτικών παιχνιδιών της Σειράς] ξανά και ξανά.

2. The Famebook Artists Project / Αναζήτηση πληροφοριών – κριτική σκέψη – αξιοποίηση πληροφοριών

Προτερήματα

- Το εναλλακτικό μοντέλο διδασκαλίας και μάθησης.
- Η αξιοποίηση ενός ψηφιακού μέσου [Η/υ] για εκπαιδευτικό σκοπό.
- Η αξιοποίηση μιας ήδη οικείας και διαδεδομένης πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης, σε πολλούς μαθητές*: παροχή κινήτρου.
- Ο βιωματικός χαρακτήρας του παιχνιδιού [παιχνίδι ρόλων]: παροχή κινήτρου.
- Η ελευθερία στην επιλογή αγαπημένου Καλλιτέχνη: παροχή κινήτρου.
- Η αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους «Καλλιτέχνες» κατά την εφαρμογή, συνεπώς η προώθηση της ομαδικότητας & συνεργασίας. Κατ' επέκταση, η ανταλλαγή απόψεων, σκέψεων, ιδεών σε επίπεδο περιεχομένου και δημιουργικότητας.
- Η ευχαρίστηση στη συνδιαλλαγή με τους «Καλλιτέχνες», με αφορμή τις αναρτήσεις: γνωσιακή επίτευξη των προσδοκιών του μαθητή & ψυχική ανάταση [κοινωνική αποδοχή].
- Η εξοικείωση με τον χώρο της Τέχνης και τους Καλλιτέχνες σε καθημερινό επίπεδο [μέσα από τις σκέψεις, τις αντιλήψεις & το έργο τους], αναιρώντας την «απόσταση» που δημιουργεί ο χώρος του Μουσείου.
- Η ανάπτυξη της ενεργητικής, κριτικής σκέψης, ερμηνείας, αξιολόγησης & αξιοποίησης των πληροφοριών από τους μαθητές.
- Το να μπορούν να δουν τη διαφορετικότητα [και τη μοναδικότητα] ως μέσο εμπλουτισμού της γνώσης και όχι ως εμπόδιο.
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για ζητήματα Τέχνης & Πολιτισμού.
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για συμμετοχή σε κάθε είδους καλλιτεχνικές εργασίες και η επικοινωνία με τους συμμαθητές σε αυτές τις θεματικές.
- Ο συνδυασμός & η αξιοποίηση βιβλιογραφίας, μαζί με το ψηφιακό παιχνίδι, για άντληση πληροφοριών
- Περαιτέρω, το ενδιαφέρον των μαθητών για εφαρμογή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα: παροχή κινήτρου για μάθηση.
- Η γνώση, διερεύνηση, σύγκριση και κατανόηση της σημασίας της Τέχνης στην επικοινωνία ιδεών, αξιών και αντιλήψεων ανάμεσα στους Πολιτισμούς.
- Η γνωριμία με ποικίλων μορφών εικαστικά έργα τέχνης [ανάλυση, ερμηνεία, κρίση, αξιολόγηση & εκτίμηση της ελληνικής & παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς].
- Η επακόλουθη συζήτηση για τις προθέσεις του καλλιτέχνη, μεθόδους & έννοιες τέχνης.
- Το να εκφράζουν ενθουσιασμό για συμμετοχή σε σύνθετες καλλιτεχνικές εργασίες.
- Το να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες & να διαχέουν τις ιδέες τους σεβόμενοι τις ιδέες, απόψεις και τοποθετήσεις των άλλων.
- Το να εξασκούνται σε δημιουργικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων.

* βλ. Άρθρα, πρακτικά 2ου Πανελλήνιου Συνεδρίου

Αδυναμίες – βελτιώσεις

- Οι κίνδυνοι που ελοχεύουν με την ενασχόληση των μαθητών με μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τον αντίκτυπο που μπορεί να έχουν στην προσωπική & κοινωνική τους ζωή και περαιτέρω στην υγιή τους ανάπτυξη, αλλά και η ανωνυμία πίσω από μία σελίδα προφίλ.

Προτεινόμενες λύσεις: Τονίζουμε τον αμιγώς εκπαιδευτικό χαρακτήρα της αξιοποίησης του μέσου, εξασφαλίζοντας πιστά την ασφάλεια και προστασία των μαθητών. [Σε περίπτωση που ο εκπαιδευτικός αντιληφθεί να μην τηρείται ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας από τους μαθητές, καταργείται επιτόπου η διδακτική του εφαμοργή και κλείνονται όλες οι σελίδες]. Για το λόγο αυτό, τα στοιχεία δημιουργίας προφίλ συνίσταται να τα έχει μόνον ο εκπαιδευτικός.

- Οι τεχνικές δυσκολίες που μπορεί να συναντήσουν οι μαθητές μαζί με τον εκπαιδευτικό, όπως η διακοπή του διαδικτύου ή η χρήση ενός ιστορικού προσώπου [για εκπαιδευτικό σκοπό].

Προτεινόμενες λύσεις: Τεχνογνωσία [ή τεχνικές υπηρεσίες από καποιον αρμόδιο] για την πρόσβαση στο διαδίκτυο. Εναλλακτικές ονομασίες [π.χ. αληθινά ονόματα καλλιτεχνών & όχι καλλιτεχνικά ψευδώνυμα με τα οποία είναι γνωστοί].

- Η μεγάλη απαιτούμενη διάρκεια για την εξέλιξη του παιχνιδιού [συγκέντρωση στοιχείων, μελέτη/έρευνα/αξιολόγηση/αξιοποίηση πληροφοριών, συνδιαλαγή με αφορμή τις πληροφορίες, ολοκλήρωση παιχνιδιού].

Για το λόγο αυτόν, αξιοποιείται όλο το σχολικό έτος ή [ενδεχομένως] και επόμενα σχολικά έτη, ώστε να ακολουθηθεί σώστά [λειτουργικά και παιδαγωγικά ορθά] και ευχάριστα για τους μαθητές η διαδικασία και όχι βεβιασμένα.

Γενική εντύπωση: Ο ψηφιακός χαρακτήρας του παιχνιδιού προσελκύει άμεσα το ενδιαφέρον των μαθητών, σε συνδυασμό με τη χρήση μιας πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης για εκπαιδευτικό σκοπό. Κρίσιμο, ωστόσο, στοιχείο, παρατηρείται η καθοριστικής σημασίας παρουσία του εκπαιδευτικού, που θα κατευθύνει τεχνικά, παιδαγωγικά, βιβλιογραφικά και λειτουργικά την αξιοποίηση του εργαλείου από το μαθητή και την εξέλιξη και επίτευξη του παιχνιδιού. Αποτελεί, επομένως, ένα εργαλείο που με σωστή αξιοποίηση και μεθοδικότητα μπορεί να κάνει πιο άμεσο και προσιτό το χώρο της Τέχνης και των καλλιτεχνών στους μαθητές.

Προτερήματα

- Η εναλλακτική μέθοδος διδασκαλίας, με τη χρήση ενός [εκπαιδευτικού] παιχνιδιού.
- Η παρουσία ενός [εκπαιδευτικού] παιχνιδιού στο σχολικό χώρο, το οποίο είναι εξ ορισμού συνυφασμένο με την ευχάριστη απασχόληση του παιδιού.
- Η εδραιωμένη εξοικείωση των παικτών με τη δομή ενός παζλ & της Ναυμαχίας, που συνδυάζονται στη δομή αυτού του εκπαιδευτικού παιχνιδιού
- Η έμφαση που δίνεται στις λεπτομέρειες των έργων μέσα από τις μεγάλων διαστασεων και υψηλής ανάλυσης εκτυπώσεις.
- Η ανάπτυξη της ομαδικότητας, η ανταλλαγή απόψεων & ιδεών.
- Η ανάπτυξη και προώθηση της ενεργητικής και κριτικής σκέψης του μαθητή, με την αξιοποίηση ενός παιχνιδιού.
- Η ελκυστική εμφάνιση του παιχνιδιού, που ανταποκρίνεται στην προσοχή των παιδιών [οι μικρογραφίες των έργων πάνω στους μικρούς τρίποδες προσελκύουν το ενδιαφέρον των μαθητών].
- Η υπενθύμιση ενός έργου, που τους αποκαλύπτεται μέσω του παιχνιδιού, με την παρουσία τους σε ένα μουσείο και ο συνεπακόλουθος ενθουσιασμός.
- Η επαφή με το απτό αντικείμενο, με ελευθερία χρόνου και κινήσεων, που εξυπηρετεί κατά την ενεργητική μάθηση [βλ. θεωρητικές προσεγγίσεις].
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για ζητήματα Τέχνης & Πολιτισμού: η αφορμή για συζητήσεις πάνω σε θέματα Τέχνης και Πολιτισμού.
- Το να μπορούν να δουν τη διαφορετικότητα [και τη μοναδικότητα] ως μέσο εμπλουτισμού της γνώσης και όχι ως εμπόδιο.
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για συμμετοχή σε κάθε είδους καλλιτεχνικές εργασίες και η επικοινωνία με τους συμμαθητές σε αυτές τις θεματικές.
- Η γνώση, διερεύνηση, σύγκριση και κατανόηση της σημασίας της Τέχνης στην επικοινωνία ιδεών, αξιών και αντιλήψεων ανάμεσα στους Πολιτισμούς.
- Η γνωριμία με ποικίλων μορφών εικαστικά έργα τέχνης [ανάλυση, ερμηνεία, κρίση, αξιολόγηση & εκτίμηση της ελληνικής & παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς].
- Η συζήτηση που προκύπτει για τις προθέσεις του καλλιτέχνη, μεθόδους & έννοιες τέχνης.
- Το να εκφράζουν ενθουσιασμό για συμμετοχή σε σύνθετες καλλιτεχνικές εργασίες.
- Το να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες & να διαχέουν τις ιδέες τους σεβόμενοι τις ιδέες, απόψεις και τοποθετήσεις των άλλων.
- Το να εξασκούνται σε δημιουργικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων.
- Η αγάπη για το εκπαιδευτικό παιχνίδι, γενικά, που αναπτύσσεται.

Αδυναμίες – βελτιώσεις

- Η δυσλειτουργική μορφή του παιχνιδιού: Απαιτείται πολύτιμος χρόνος για τη σωστή τοποθέτηση των κομματιών μπροστά από τους παίκτες, ενώ οι θέσεις αυτές μπορούν ανά πάσα στιγμή να αλλάξουν από οποιονδήποτε εξωτερικό παράγοντα

Προτεινόμενες λύσεις: Η κατασκευή ενός πλέγματος [κάναβου] στο οποίο να είναι ήδη περασμένα τα κομμάτια στις σωστές θέσεις, κρυμμένα, πριν την έναρξη του κάθε παιχνιδιού.

- Ως στάδιο επανάληψης της διδακτικής διαδικασίας, συνίσταται να εφαρμόζεται μετά την ολοκλήρωση των προηγούμενων σταδίων, ώστε να αποδίδεται ο εκπαιδευτικός τους στόχος [η ανάκληση πληροφοριών].

Προτεινόμενες λύσεις: Ακόμη και χωρίς τα προηγούμενα στάδια της διδακτικής διαδικασίας, το εκπαιδευτικό παιχνίδι εξυπηρετεί ως έναυσμα για συζητήσεις επάνω σε ζητήματα τεχνοτροπίας, απόδοσης ύφους κλπ. ζητήματα Τέχνης.

- Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν μέχρι 10 άτομα [χωρισμένα σε ομάδες]. Συνεπώς, προκύπτει ζήτημα όταν οι μαθητές μιας σχολικής τάξης είναι περισσότεροι [20 άτομα +].

Προτεινόμενες λύσεις: Η τάξη μπορεί να είναι χωρισμένη σε περισσότερες ομάδες, καθεμία από τις οποίες να απασχολείται με διαφορετικό εκπαιδευτικό παιχνίδι της Σειράς.

Γενική εντύπωση: Το παιχνίδι, με την παρουσία του εκπαιδευτικού και τη σωστή καθοδήγηση εξυπηρετεί στην άντληση πληροφοριών και ανάλυση ζητημάτων επάνω στην Ιστορία της Τέχνης, καθιστώντας το ικανοποιητικό εργαλείο για το στάδιο της επανάληψης. Στα πλαίσια της πιλοτικής εφαρμογής, ωστόσο, δεν αξιοποιήθηκε ως τέτοιο [καθώς δεν προηγήθηκαν τα πρώτα στάδια της μάθησης για ανάκληση πληροφοριών], ειδικά ως προς τους μικρότερους μαθητές. Οι μεγαλύτεροι, όμως, έχοντας ήδη μια μικρή εμπειρία από τις επισκέψεις τους σε μουσεία, ήταν σε θέση να αναγνωρίσουν τα έργα, ακόμα κι αν δεν είχαν συγκρατήσει τα στοιχεία τους. Παρ' όλα αυτά, η αξιοποίηση των παιχνιδιών, εξυπηρέτησε στο να αναφέρονται σε συγκεκριμένους πίνακες που έχουν δει στο παρελθόν, να ρωτούν στοιχεία προκειμένου να τα συγκρατήσουν και κυρίως να θέτουν τα ίδια ερωτήματα και προβληματισμούς για συζήτηση.

4. Φιδάκι, Artist's Edition / Εξέταση

Προτερήματα

- Η εναλλακτική μέθοδος διδασκαλίας, με τη χρήση ενός [εκπαιδευτικού] παιχνιδιού.
- Η παρουσία ενός [εκπαιδευτικού] παιχνιδιού στο σχολικό χώρο, το οποίο είναι εξ ορισμού συνυφασμένο με την ευχάριστη απασχόληση του παιδιού.
- Η εδραιωμένη εξοικείωση των παικτών με το κλασσικό παιχνίδι «Φιδάκι»: οι απλοί και κατανοητοί κανόνες
- Η έμφαση που δίνεται στις λεπτομέρειες των έργων μέσα από τη δομή των ερωτήσεων.
- Η ανάπτυξη της ομαδικότητας, η ανταλλαγή απόψεων & ιδεών.
- Η ανάπτυξη και προώθηση της ενεργητικής και κριτικής σκέψης του μαθητή, με την αξιοποίηση ενός παιχνιδιού.
- Η ελκυστική εμφάνιση του παιχνιδιού ανταποκρίνεται στην προσοχή των παιδιών [το ταμπλό, η εικονογράφηση, τα πιόνια, η σύνθετη κατασκευή με τους φακέλους, οι κάρτες].
- Η υπενθύμιση της ταυτότητας ενός έργου, που ανακαλύπτουν μέσα στις κάρτες και ανακαλούν με την παρουσία τους σε ένα μουσείο, και ο συνεπακόλουθος ενθουσιασμός.
- Η επαφή με το απτό αντικείμενο [πιόνια, ζάρια, κάρτες] και η ενασχόλησή τους με αυτό [στοιχεία μέσα από την κάρτα & κίνηση μέσα στο ταμπλό], που εξυπηρετεί κατά την ενεργητική μάθηση [βλ. θεωρητικές προσεγγίσεις].
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για ζητήματα Τέχνης & Πολιτισμού: η αφορμή για συζητήσεις πάνω σε θέματα Τέχνης και Πολιτισμού [εντός & εκτός ερωτήσεων παιχνιδιού].
- Το να μπορούν να δουν τη διαφορετικότητα [και τη μοναδικότητα] ως μέσο εμπλουτισμού της γνώσης και όχι ως εμπόδιο.
- Η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για συμμετοχή σε κάθε είδους καλλιτεχνικές εργασίες και η επικοινωνία με τους συμμαθητές σε αυτές τις θεματικές.
- Η γνώση, διερεύνηση, σύγκριση και κατανόηση της σημασίας της Τέχνης στην επικοινωνία ιδεών, αξιών και αντιλήψεων ανάμεσα στους Πολιτισμούς.
- Η γνωριμία με ποικίλων μορφών εικαστικά έργα τέχνης [ανάλυση, ερμηνεία, κρίση, αξιολόγηση & εκτίμηση της ελληνικής & παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς].
- Η επακόλουθη συζήτηση για τις προθέσεις του καλλιτέχνη, μεθόδους & έννοιες τέχνης.
- Το να εκφράζουν ενθουσιασμό για συμμετοχή σε σύνθετες καλλιτεχνικές εργασίες.
- Το να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες & να διαχέουν τις ιδέες τους σεβόμενοι τις ιδέες, απόψεις και τοποθετήσεις των άλλων.
- Το να εξασκούνται σε δημιουργικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων.
- Η αγάπη για το εκπαιδευτικό παιχνίδι γενικά που αναπτύσσεται.

Αδυναμίες – βελτιώσεις

- Το μικρό μέγεθος των έργων μέσα στις κάρτες δεν επιτρέπει τη λεπτομερή παρατήρηση των έργων από τους μαθητές, συνεπώς δεν ευνοείται απόλυτα η εστίαση στις λεπτομέρειες και η εμβάθυνση στο περιεχόμενο των ερωτήσεων και εναλλακτικών απαντήσεων. Συνεπώς, μειώνεται η ποιότητα του εκπαιδευτικού χάρακτήρα του παιχνιδιού.

Προτεινόμενες λύσεις: Η μεγαλύτερου μεγέθους & ανάλυσης εκτυπώσεις. Συνεπώς, οι μεγαλύτερες κάρτες [όπως επεσήμαναν και οι ίδιοι οι μαθητές] που θα ευνοήσει τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

- Για τις ανάγκες τις πιλοτικής εφαρμογής, δημιουργήθηκαν και κατασκευάστηκαν, ενδεικτικά, 3 κάρτες για κάθε φάκελο, μία για κάθε κατηγορία ερώτησης. Ο αριθμός των συμπεριλαμβανομένων καρτών σε κάθε φάκελο δεν επαρκεί για ένα μεγάλο παιχνίδι πολλών [διαφορετικών και μη επαναλαμβανόμενων] ερωτήσεων, που δεν θα εξαντλούνται αμέσως και θα ευνοούν σε περισσότερες ερωτήσεις, περισσότερες πληροφορίες και περισσότερες γνώσεις [όπως με ενθουσιασμό ζήτησαν τα ίδια τα παιδιά].

Προτεινόμενες λύσεις: περισσότερες κάρτες για κάθε κατηγορία και μεγαλύτερου επιπέδου δυσκολίας [όπως πρότειναν τα ίδια τα παιδιά].

- Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν μέχρι 5 άτομα. Συνεπώς, προκύπτει ζήτημα για των αριθμό των μαθητών της σχολικής τάξης.

Προτεινόμενες λύσεις: Η τάξη μπορεί να είναι χωρισμένη σε περισσότερες ομάδες, καθεμία από τις οποίες να απασχολείται με διαφορετικό εκπαιδευτικό παιχνίδι της Σειράς.

Γενική εντύπωση: Το παιχνίδι, κατά γενική ομολογία, ανταποκρίθηκε στις ψυχαγωγικές και εκπαιδευτικές ανάγκες των παιδιών, τα οποία, όπως παρατηρήθηκε, αποφάσιζαν να παίζουν μεταξύ τους, με δική τους πρωτοβουλία, εκφράζοντας έντονα πάθος και ενθουσιασμό [στα σημεία όπου ο παίκτης έχανε για μία ερώτηση, πηγαίνοντας πίσω, στην αρχή του ταμπλό]. Σε εκπαιδευτικό επίπεδο, όμως, κρίνεται αναγκαία η παρουσία του εκπαιδευτικού, προκειμένου να αξιοποιηθεί το περιεχόμενο των ερωτήσεων και να μην εξελίσσεται το παιχνίδι απαντώντας κατά τύχη.

Συμπεράσματα

Το [εκπαιδευτικό] παιχνίδι, κατά κανόνα και κατά γενική ομολογία [και από τους ίδιους τους μαθητές] είναι ένα ενδεδειγμένο και αποδεδειγμένο διδακτικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, που μπορεί να αξιοποιηθεί και να προσαρμοστεί στα δεδομένα της εκπαιδευτικής διαδικασίας ποικιλοτρόπως.

Απαραίτητο κριτήριο, η αναβάθμιση του προφίλ του εκπαιδευτικού, με στόχο να μπορεί να ανταποκριθεί στις γνωστικές και αναπτυξιακές ανάγκες των μαθητών του, και σε παιδαγωγικό επίπεδο και σε τεχνογνωσία, αλλά και σε δημιουργικότητα, παρέχοντάς τους ευκαιρίες για δημιουργική, ενεργητική σκέψη, ελευθερία κινήσεων και έκφρασης, λήψης πρωτοβουλιών, δυνατότητα για ερωτήσεις [εντός & εκτός σχολικού εγχειριδίου] που θα αποτελέσουν έναυσμα για γόνιμο διάλογο και συζήτηση.

Ο εκπαιδευτικός καλείται, εν τέλει, να δημιουργήσει και να εφαρμόσει ένα εκπαιδευτικό υλικό, με το οποίο θα επιτεύξει τους διδακτικούς στόχους του μαθήματος, δημιουργώντας ένα ευχάριστο και διασκεδαστικό περιβάλλον για τους μαθητές και την υγιή ανάπτυξή τους.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- ΕΣΠΑ 2007-13, «ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ [Σχολείο 21ου αιώνα] – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών
- Μαργάρα, Θ., Γουσέτη, Ι., Μεθοδολογία Κοινωνικής Έρευνας, Τ.Ε.Ι. Μεσολογγίου, Μεσολόγγι, 2009 (αναζήτηση μέσω Google Search Engine)
- Σιώμου, Β., *Διαδικτυακά παιχνίδια Τέχνης και Πολιτισμού και η συμβολή τους στην Εκπαιδευτική Διαδιλασία*, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα, 2018
- Χουιζίνγκα, Γ., *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, [μτφρ.], Σ. Ροζάνης & Γ. Λυκιαρδόπουλος, [επιμ.] Π. Κονδύλης, Γνώση, Αθήνα, 1989
- Winnicott, D. W., *Playing and reality*, Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα, London, Tavistock Publixations, Καστανιώτης, Αθήνα, 1971

Ξενόγλωσση

- Barnes, D., *Active Learning*, Leeds University TVEI Support Project, 1989
- Bonwell, C., Eison, J., *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom,* AEHE-ERIC Higher Education Report, No. 1, Washington, D.C.: Jossey-Bass, 1991
- Bruner, J., *Vygotsky: A Historical and Conceptual Perspective*, In J. V. Wertsch [Ed.], Culture, Communication and Cognition: Vygotskian Perspectives, Cambridge: Cambridge University Press, 1985
- Dewey, J., *How We Think*, Boston: D. C., Heath, 1933
- Dewey, J., *Experience and Education*, New York: Collier Books, 1938
- Manning, J., *Rediscovering Froebel: A call to re-examine his life & gifts*, Early Childhood Education Journal, 2005

- Nyumba, Wilson, Derrick, Mukherjee, *The use of focus group discussion methodology: Insights from two decades of application in conservation, Methods in Ecology and Evolution*, Vol. 9, Issue 1, British Ecological Society, January 2018, pp. 20-32
- Pardjono, *Active Learning: The Dewey, Piaget, Vygotsky, and Constructivist Theory Perspectives*, State University of Yogyakarta [UNY], 2002
- Stabler, D., Horner, D. [illustration], *Kid Artists: True Tales of Childhood from Creative Legends*, Quirk Books, Philadelpia, 2016
- Vankúš, P., *History and present of didactical games as a method of mathematics' teaching*, Acta Didactica Universitatis Comenianae Mathematics, 2005
- Von Glasersfeld, E., *Learning as Constructive Activity*, In T. Hunsen & N. Postlethwaite [eds.], International Encyclopedia of Education [Supplementary Vol.], Oxford: Pergamon Press, 1989
- Vygotsky, L. S., *Play and its Role in the Mental Development of the Child*, Vol. 12, Soviet Psychology, 1966
- Vygotsky, L., Mind and Society: The Development of Higher Psychological Processes, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978

Ιστότοποι

- Ψάθα, Φ., *Το παιχνίδι ως παιδαγωγικό εργαλείο μάθησης: από το κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι στα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια*
  Ανακτήθηκε από : http://eprl.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2017/2017/04/23/το-παιχνίδι-ως-παιδαγωγικό-εργαλείο-μ/
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., *Why Play = Learning, Encyclopedia of Early Childhood Development*, 2008
  Ανακτήθηκε από: http://www.childencyclopedia.com/play/according-experts/why-play-learning
- Θεωρητικά ζητήματα για το παιχνίδι
  Ανακτήθηκε από: https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/1280/3/02_chapter_1.pdf
- Lillard, A., S., *Playful Learning and Montessori Education*
- Αναρτήθηκε από: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1003949.pdf
- Hofstetter, R., Schneuwly, B. [ed.], *Paedagogica Historica, Special Issue: New Education at the Heart of Knowledge Transformations*, Volume XLV, Numbers IV&V, International Journal of the History of Education, Routledge, August-October 2009 Αναρτήθηκε από: https://www.academia.edu/7805658/Knowledge_for_teaching_and_knowledge_to_teach_two_contrasting_figures_of_New_Education_Clapar%C3%A8de_and_Vygotsky