ΛΕΞΕΙΣ -ΗΧΟΙ - ΑΓΑΛΜΑΤΑ

Λεωνίδας Γιαννόπουλος Μάρθα Καλαϊτζίδου
el09090@uoi.gr
marthakalaitzidou00@gmail.com

Λέξεις –ήχοι- αγάλματα

λίγα λόγια για το παιχνίδι

Πρόκειται ένα παιχνίδι εισαγωγής μικρών κυρίως παιδιών στο χώρο του μουσείου και εξοικείωσης τους μέσω του παιχνιδιού, των λέξεων, των ήχων και της παρατήρησης. Τα παιδιά εντοπίζουν τα παιχνίδια που εκτίθενται στις προθήκες ή δοκιμάζουν να εντάξουν κάποια από τα αντικείμενα σε δικής του επινόησης ή σύγχρονα παιχνίδια που θα παίξουν με τους συμμαθητές τους.

Με τον τρόπο αυτό τα εκθέματα παύουν να είναι απρόσωπα και ξένα και εντάσσονται στο γνώριμο κόσμο των παιδιών. Τα παιδιά μαθαίνουν να παίζουν με τις λέξεις, να συνθέτουν εικόνες που αναπαριστούν λέξεις με τρόπο που ενθαρρύνει τη σωματική έκφραση.

Επιδιώξαμε να φέρουμε όλα τα μικρά παιδιά κοντά στις λέξεις που μαθαίνουν μ᾽ ένα τρόπο που τα παιδιά αγαπούν να μαθαίνουν, το παιχνίδι.

Επιδιώξαμε να ενισχύσουμε την κοινωνική ένταξη και συμμετοχή όλων των παιδιών. Έμπνευσή μας ήταν οι θεωρήσεις της κοινωνιολογίας της εκπαίδευσης για την αναπαραγωγή των κοινωνικών ανισοτήτων μέσα από σχολικούς μηχανισμούς που επιβραβεύουν ό,τι αντιστοιχεί στην κυρίαρχη κουλτούρα, ό,τι παίρνει τη θέση του αυτονόητα "σωστού" και "καλού".

Τα μουσεία, οι αρχαιολογικοί χώροι, η πρόσβαση σ’ αυτά και κυρίως η δυνατότητα απόλαυσης και οικείωσής τους ανήκουν κατά τη γνώμη μας στα μορφωτικά αγαθά που το σχολείο αναγνωρίζει ως "προσόντα", αμφιβάλλουμε όμως κατά πόσον τα δημιουργεί ή τα παρέχει σε όλους τους μαθητές και μαθήτριές του. Μεταξύ αυτών που μένουν έξω από τις διαδικασίες αυτές και κατ’ επέκταση έχουν μειωμένες πιθανότητες σχολικής επιτυχίας είναι τα "διαφορετικά" παιδιά, αυτά που προέρχονται από οικογένειες που δεν γεννήθηκαν και μεγάλωσαν στην Ελλάδα. Ο συλλογισμός μας λοιπόν ήταν ότι αν ενισχύσουμε την πρόσβαση στα μορφωτικά αγαθά που θεωρούνται αυτονόητα στη σημερινή ελληνική κοινωνία, θα ενισχύσουμε ταυτόχρονα τις δυνατότητες ολοκλήρωσης της κοινωνικής ένταξης των παιδιών και θα συμβάλλουμε έμπρακτα στην εξασφάλιση ίσων ευκαιριών για όλους.

Η υλοποίησή εμπλέκει όλα τα παιδιά, γιατί βασίζεται στις αρχές της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, σύμφωνα με τις οποίες η εφαρμογή δημιουργεί πλαίσιο θετικής αλληλεπίδρασης μεταξύ παιδιών που έχουν διαφορετική εθνική καταγωγή ή/και ανήκουν σε διαφορετικές κοινωνικές ομάδες. Από την άποψη αυτή, το παιχνίδι συγκροτεί ένα νέο μηχανισμό προώθησης της ισότητας των ευκαιριών μέσω του οποίου ενισχύεται η συνοχή της ομάδας των μαθητών και επομένως επωφελείται έμμεσα η σχολική κοινότητα τοπική στο σύνολό της.

Σκοποί και στόχοι

Η υλοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού αποσκοπεί στην ενδυνάμωση και κινητοποίηση του παιδιού και στην καλλιέργεια της προσωπικότητάς του.

Ειδικότερα, μέσω της γνωριμίας και της εξοικείωσης με το ιστορικό-πολιτισμικό περιβάλλον των Μυκηνών επιδιώκονται οι εξής επιμέρους εκπαιδευτικοί -παιδαγωγικοί στόχοι:

- ✓ **η ανάπτυξη και καλλιέργεια δεξιοτήτων "μαθαίνω πώς να μαθαίνω"**
- ✓ **η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης**
- ✓ **η καλλιέργεια της αυτονομίας σε συνδυασμό με τις ικανότητες να ανήκεις σε ομάδα και να**
- ✓ **λειτουργείς σε ομαδικό πλαίσιο**
- ✓ **η καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων και η αύξηση των εμπειριών ζωής.**

Μεθοδολογία

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι που σχεδιάσθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος βασίζεται στη μέθοδο Project, καθώς και στις βασικές αρχές της διαπολιτισμικής προσέγγισης (βλ.σχετική βιβλιογραφία). Αξιολογήθηκε κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του με κύριο άξονα το βαθμό ανταπόκρισης της κάθε δραστηριότητας στο σκοπό για τον οποίο σχεδιάσθηκε σε συνδυασμό με την αποτελεσματικότητα της εφαρμογής. Στη συνέχεια και με βάση τις παρατηρήσεις που προέκυψαν από την αξιολόγηση, το εκπαιδευτικό παιχνίδι επανασχεδιάσθηκε. Έτσι η μορφή που παραδίδεται εδώ είναι αυτή που θεωρούμε τελική.

Οι εκπαιδευτικοί που θα αποφασίσουν να εφαρμόσουν στην πράξη το παιχνίδι που περιλαμβάνεται εδώ πρέπει να λάβουν υπόψη τους τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ομάδας των παιδιών στα οποία απευθύνεται η κάθε δραστηριότητα, τις υλικές-αντικειμενικές δυνατότητες και να προσαρμόσουν ανάλογα το υλικό.

Δείγμα: Η τάξη μας αποτελείται από 24 παιδιά (δεν είναι όλα φυσικοί ομιλητές της Ελληνικής γλώσσας). 13 κορίτσια και 11 αγόρια.

Στάδια διεξαγωγής – Διαδικασία δραστηριότητας

- ✓Εργαζόμαστε πρώτα σε ομάδες στον προαύλιο χώρο του σχολείου με τη μέθοδο project
  - ✓ Τα παιδιά βλέπουν εικόνες ελληνικών αγαλμάτων ή και συμπλεγμάτων,
  - ✓ Αντιστοιχούν λέξεις με αυτά (όπως άλογα, παιχνίδι, πιθάρι, πανοπλία, κ.α).
  - ✓ Γράφουν σε χαρτί Α3 τις λέξεις που είχαν χρησιμοποιήσει.

- ✓Κάθε φορά που ο δάσκαλος παίζει στην κιθάρα του μια νότα ή μια συγχορδία, κάποιο παιδί -αρχικά μόνο του και στη συνέχεια με όλο και μεγαλύτερη ομάδα παιδιών- «πάγωναν» σε μια θέση αγάλματος. Αναπαριστούν μια λέξη, ένα πρόσωπο, μια ενέργεια π.χ. ο παλαιστής κ,αι τα υπόλοιπα παιδιά της ομάδας καλούνται να μαντέψουν τη λέξη και να τη γράψουν στο χαρτί Α3 με μαρκαδόρο.

Μετά από αρκετή εξάσκηση τα παιδιά έχουν αγαπήσει το παιχνίδι, ζητούν να παίζεται με κάθε ευκαιρία. Για το λόγο αυτό, οι δύο τελειόφοιτοι του Παιδαγωγικού Τμήματος και ο δάσκαλος της τάξης επιφύλασσαν μια έκπληξη στα παιδιά. Πραγματοποίησαν εκπαιδευτική επίσκεψη στις Μυκήνες, όπου αφού τα παιδιά επισκέφτηκαν τον Αρχαιολογικό χώρο των Μυκηνών και το αρχαιολογικό μουσείο, έπαιξαν το παιχνίδι μπροστά στην Πύλη των Λεόντων.

Αποτίμηση

Με το παιχνίδι αυτό τα παιδιά έδωσαν σχήμα και μορφή στις λέξεις. Συζητήθηκε με τα παιδιά το μακρινό παρελθόν των λέξεων αλλά και χρησιμοποιήθηκαν ήχοι και «παγωμένες εικόνες». Όλα μαζί συνθέτουν ένα ευφάνταστο σκηνικό με τρόπο ώστε τα παιδιά να γνωρίσουν την Ελληνική Γλώσσα. Πρέπει να σημειωθεί ότι τα παιδιά της Β΄ τάξης δεν είναι όλα φυσικοί ομιλητές.

Είναι σημαντικό ότι το παιχνίδι διαδραματίστηκε σε χώρο πολιτισμού που δημιουργεί και καλλιεργεί ιδιαίτερες ιστορικές αναφορές για την γλώσσα και τη συνέχειά της, στον αρχαιολογικό χώρο των Μυκηνών.

Συνοψίζοντας, με αφορμή το παιχνίδι της δραματοποίησης κάνουμε μια συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με το τι είναι τέχνη, τι ένα μουσείο, τι περιέχει, ποιο σκοπό εξυπηρετεί, με ποιο τρόπο προβάλλονται τα εκθέματα του, για ποιο λόγο το επισκεφτόμαστε, πως πρέπει να συμπεριφερόμαστε και τι κανόνες πρέπει να ακολουθούμε κατά την επίσκεψη μας εκεί.

Σημαντικό είναι να υπογραμμιστεί πως οι αναπαραστάσεις λέξεων είναι και αναπαραστάσεις εικόνων και ότι όλη η μαθησιακή διαδικασία του παιχνιδιού συμβάλλει έμπρακτα στην εξασφάλιση ίσων εκπαιδευτικών ευκαιριών για όλους.

Βιβλιογραφία

Ανδριτσοπούλου Σ. (2005) *Πέντε σχέδια με βάση τη Μέθοδο Project*.

Ανδριτσοπούλου Σ., (2006) *Οδηγός σχεδιασμού και υλοποίησης project-ομαδικών δραστηριοτήτων.* ΕΚΠΟΣΠΟ ΝΟΣΤΟΣ, ΚΠ EQUAL, ΔΕΣΜΟΣ/e-QUALITY, Αθήνα.

Βαφέα Α. (επιμ.), *Το πολύχρωμο σχολείο. Μια εμπειρία διαπολιτισμικής εκπαίδευσης μέσα από την τέχνη*, Νήσος, Αθήνα.

Δράκος Γ. (επ.) 1999. "*Η Μουσειακή Αγωγή ως μέθοδος διδασκαλίας της γλώσσας*". Μαράσλειο Διδασκαλείο, ΕΚΠΟΣΠΟ ΝΟΣΤΟΣ στο πλαίσιο του ΕΠ "ΣΩΚΡΑΤΗΣ". http://web.cc.uoa.gr/-mardid/mar

Frey K., (1998). *Η Μέθοδος Project*. Εκδόσεις Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη.

Χρυσαφίδης Κ., (1994). *Βιωματική-Επικοινωνιακή Διδασκαλία: Η εισαγωγή της Μεθόδου Project στο σχολείο*. Gutenberg, Αθήνα.